

Mode d'Emploi de Logic Fun

Mars 2000

Français

Logic fun

emagic

Soft- und Hardware GmbH

Important!

Lisez attentivement l'accord de licence ci-dessous avant de déchâter les disquettes!

Copyright

Ce manuel ainsi que le programme décrit ici sont protégés par © 1992–2000 de Emagic Soft- und Hardware GmbH (EMAGIC). Tous les droits sont réservés. Conformément à cette loi sur les droits des logiciels et œuvres intellectuelles, toute copie de ces éléments, même partielle, ne peut être faite qu'après autorisation expresse d'Emagic, sauf en ce qui concerne les copies de sauvegarde du logiciel dans un contexte d'utilisation normal.

Étendue de la garantie

La garantie d'Emagic portant sur le manuel, la clef ou le programme n'intervient que dans une période de 90 jours à partir de la date effective d'achat, est étendue le cas échéant à la période légale minimale imposée par la législation du pays de vente, si celle-ci est supérieure à la garantie de 90 jours. Aucune garantie expresse ou implicite ne sera accordée après ce délai. Cette garantie n'est pas transmissible, et n'est accordée qu'au premier acheteur.

Emagic ne garantit en aucun cas son adéquation, ses performances, et la qualité de son fonctionnement par rapport à une demande particulière. Ce programme est vendu "tel que", et le propriétaire devra assumer ses performances ainsi que ses possibles incompatibilités.

En aucun cas Emagic ne sera responsable des dommages directs, indirects, spéciaux, accidentels ou consécutifs à son utilisation, ses défauts autant dans le programme que dans la documentation. Certains pays ne reconnaissent pas la limitation ou l'exclusion de garantie des dommages directs ou consécutifs à des défauts du logiciel. Cette limitation ne sera pas appliquée dans ce cas.

Accord de licence

Lisez attentivement les termes et conditions d'utilisation subordonnés à cet accord avant de débiller ce logiciel. Un usage partiel ou total de ce package impliquera une acceptation totale de tous les termes de cet accord.

Emagic vous accorde (au propriétaire), un usage non limitatif et non exclusif de tout le contenu de ce package, dans le respect des conditions énoncées.

Vous devez :

1. Utiliser ce logiciel sur un seul poste de travail.
2. Ne faire des copies de disquettes que dans le but d'une sauvegarde de données.

Vous ne devez pas :

1. Faire des copies de ce manuel ou du programme, même partiellement, en dehors des conditions présentement définies.
2. Modifier le code du programme ou de l'une de ces copies, ni chercher à désassembler le code.
3. Établir un droit de licence secondaire, louer, prêter, emprunter ou accorder des droits sur ce logiciel autres que ceux déjà accordés par nous-même.
4. Traduire verbalement ou par écrit ce manuel.
5. Diffuser par voie informatique, ou sur un quelconque réseau de télécommunications, public ou privé, le code de ce programme.

Conditions

Cet accord est effectif jusqu'à son terme. Vous pouvez le dénoncer à tout moment en détruisant le logiciel et toutes ses copies sous toutes leurs formes. Il s'annule également en cas de non respect des conditions de cet accord.

Mode d'Emploi

Auteurs : Peter Gorges, Jan-Friedrich Conrad, Ronald Bias, Thorsten Adam

Traduction : C.I.N.C.

Edition : Jeff Bohnhoff, Robert Hunt

Mise en page : Fabian Schmid, Ronald Bias, Thorsten Adam

© 2000



Éditeur : Emagic Inc. Soft- und Hardware GmbH
Halstenbeker Weg 96
D-25462 Rellingen
Allemagne

Tél. : +49 (0) 4101 495-0

Fax : +49 (0) 4101 495-199

<http://www.emagic.de>

Importation : Les produits Emagic Inc. sont importés en France par :

Emagic Inc. - France
BP 32
44470 THOUARÉ

Tél: 02 40 18 37 08

Fax: 02 40 18 37 07

Internet: <http://www.emagic.de>

e-mail: hotemagic@audia.fr

<u>Chapitre 1</u>	<u>Caractéristiques</u>
<u>Chapitre 2</u>	<u>Cartes son et MIDI</u>
<u>Chapitre 3</u>	<u>Prise en main</u>
<u>Chapitre 4</u>	<u>Apprentissage</u>
<u>Chapitre 5</u>	<u>Utiliser Logic Fun</u>
<u>Chapitre 6</u>	<u>Fonctions de transport</u>
<u>Chapitre 7</u>	<u>Fenêtre Arrangement</u>
<u>Chapitre 8</u>	<u>Les bases de l'Audio</u>
<u>Chapitre 9</u>	<u>Travailler l'audio dans la fenêtre Arrangement</u>
<u>Chapitre 10</u>	<u>Console et effets</u>
<u>Chapitre 11</u>	<u>La Liste d'Événements</u>
<u>Chapitre 12</u>	<u>L'Éditeur Matrix</u>
<u>Chapitre 13</u>	<u>L'Éditeur de Partition</u>
<u>Chapitre 14</u>	<u>L'Éditeur d'Échantillon</u>
<u>Chapitre 15</u>	<u>Vidéo et fichiers MIDI</u>
<u>Chapitre 16</u>	<u>Utilisation des raccourcis-clavier et de la souris, réglages</u>
<u>Chapitre 17</u>	<u>Liste des Menus</u>
	<u>Glossaire</u>
	<u>Index</u>

Table des Matières

<u>Chapitre 1</u>	<u>Caractéristiques</u>	
1.1	<u>L'enregistreur multipiste</u>	23
1.2	<u>Saisie en souplesse</u>	24
1.3	<u>Notation automatique</u>	25
1.4	<u>Compatibilité GM</u>	26
1.5	<u>Multimedia</u>	26
1.6	<u>Interface graphique</u>	27
1.7	<u>A propos de ce manuel</u>	27
<u>Chapitre 2</u>	<u>Cartes son et MIDI</u>	
2.1	<u>Installation Carte son</u>	29
	<u>Carte son</u>	29
	<u>Mode «full duplex» ou «Overdub»</u>	29
	<u>Disque dur</u>	30
	<u>Source et niveau d'entrée</u>	30
	<u>Tableau de bord Moniteurs et Son</u>	30
	<u>Contrôle du volume</u>	31
	<u>Logic Audio Device Setup</u>	33
	<u>LADS — De quoi s'agit-il?</u>	33
	<u>Présentation</u>	33
	<u>Utiliser LADS</u>	34
	<u>Configurer un Virtual Device</u>	36
	<u>Optimiser les réglages de pilote</u>	36
	<u>Supprimer des réglages de LADS</u>	38
2.2	<u>Installation MIDI</u>	38
	<u>Connexion de l'interface</u>	38
	<u>Câblage MIDI</u>	38
	<u>Entrées/Sorties MIDI</u>	38
	<u>Local Off MIDI</u>	39
	<u>Claviers et expandeurs pourvus d'une interface «To Host»</u>	40
<u>Chapitre 3</u>	<u>Prise en main</u>	
3.1	<u>Windows</u>	41
	<u>Prise en main de Logic Fun</u>	41
	<u>Sélection du port MIDI Out dans le programme</u>	41
	<u>Test de la connexion MIDI</u>	42
	<u>Test de la connexion MIDI Out</u>	42
	<u>Logic Fun et le multitâche</u>	43

Table des Matières

	Exécuter Logic Fun	43
	Exécution automatique de Logic Fun	44
3.2	Macintosh	44
	Lancer Logic Fun	44
	Choix de la connexion MIDI	44
	MIDI Time Piece	45
	Test de la connexion MIDI	46
	Test de la connexion MIDI Out	46
	Morceau Autoload	47
	Démarrage automatique de Logic Fun	47
3.3	Différences entre MacOS et Windows	48
	Clavier et souris	48
	Raccourcis clavier	49
	Echange de morceaux entre Mac et PC	49
	Barres de menu	49

Chapitre 4 **Apprentissage**

4.1	Adapter le morceau Tutorial	51
	Chargement du morceau d'apprentissage	51
	Expandeur Général MIDI	52
	Expandeur multitimbral non GM	52
	Sons et canaux MIDI	53
	Sons de batterie	53
	Jouer le morceau	54
4.2	Aperçu	54
4.3	Pistes et séquences	55
	Piste d'informations et d'instruments	56
4.4	Fonctions de Transport	57
	Positions de début de morceau (SSP)	58
	Affichage de la position actuelle du morceau	58
	Zoom sur une partie de la fenêtre	59
	Mode Cycle	59
	Sélection	59
	Quantification	60
	Boucles	61
	La Boîte à Outils	62
	Pointeur de souris	62
	Annuler	63
	Copier des séquences	64
	Ciseaux	64

	Transposition	65
	Votre premier enregistrement	66
	Enregistrons !	67
	Sauvegarder le morceau	68
4.5	Liste d'évènements	68
4.6	Éditeur Matrix	70
4.7	Éditeur de Partition	72
	Case des Paramètres d’Affichage	73
	Style	73
	Texte	73
	Impression	74
Chapitre 5	Utiliser Logic Fun	
5.1	Conventions du manuel	75
5.2	La souris	76
	Fonctions de base	76
	Saisir des données à la souris	77
	Cases à cocher	77
	Menus déroulants	77
	La souris comme curseur de données	77
	Utiliser la souris pour incrémenter/décrémenter	78
	Saisie de valeurs numériques	78
	Saisie de texte	79
	Les Outils et la Boîte à Outils	79
	Champ d’action des outils	80
	Sélectionner des outils	80
	Ligne d’info	80
	Les Outils	81
5.3	Fonctions des Fenêtres	82
	Travailler avec les fenêtres	83
	Ouvrir et fermer les fenêtres	83
	Définir la taille des fenêtres	83
	Sélectionner la zone de travail	84
	L’élément XY	84
	Défilement de pages	84
	Zoomer	85
	Zoom sélectif	85
	Ajuster la dimension des éléments de fenêtre	86
	Les Menus	86
	Raccourcis claviers	86

Table des Matières

	Options de menus comportant «...» dans le titre	87
	Dialogues	87
	Types de fenêtres	87
	Relations entre fenêtres	87
	Capturer	88
	Mode Lien	88
5.4	Techniques de sélection	88
	Sélection d'objets individuels	89
	Sélectionner plusieurs objets	89
5.5	Opérations d'édition	90
	Annuler	90
	Le Presse-papiers	91
	Couper	91
	Copier	91
	Coller	91
	Effacer	92
5.6	Fonctions générales des éditeurs	92
	Contrôle MIDI de l'émission des événements	92
	Fonctions de défilement automatique	92
	Supprimer des événements	92
	Changer les niveaux d'affichage dans la partition	93
5.7	Raccourcis clavier	93
	Touches spéciales	94
	La fenêtre des Raccourcis clavier	94
	Assigner une fonction à une touche	95
	Supprimer des assignations	95
	Vérifier la fonction d'une touche	96
	Filtre d'affichage	96
	Recherche des raccourcis clavier	96
5.8	Gestion des morceaux (Song)	97
	Nouveau morceau	97
	Le morceau Autoload	97
	Créer un nouveau morceau	98
	Ouvrir un morceau par défaut	98
	Ouvrir un morceau	98
	Vérifier/Réparer un morceau	98
	Sauvegarder un morceau	99
	Fermer un morceau	99
	Quitter l'application	99

Chapitre 6	Fonctions de transport	
6.1	Fenêtre de Transport	101
	Options d'affichage	101
	Options de disposition	101
	Légende	101
	Curseur de position	102
	Rétrécir/Élargir	102
	Champs de paramètre et témoins	103
	Indicateurs de position	103
	Marqueurs de position (Locator)	103
	Saut de Cycle	103
	Tempo	104
	Mémoire disponible	105
	Fraction de mesure et format d'affichage	105
	Fin du morceau (Song end)	107
	Fonctions de transport	107
	Enregistrer	107
	Pause/Continuer	107
	Lecture	108
	Stop	108
	Avance Rapide et Rebobinage	108
	Boutons de mode	108
	Cycle (Mode Répétitif)	108
6.2	Règle des Mesures	110
	Réglage du début et de la fin du morceau	111
	Début du morceau	111
	Fin du Morceau	111
	Sauter à une certaine position	112
	Navette (Shuttle)	112
	Début et fin	112
6.3	Mode Cycle	113
	Réglage de marqueurs de cycle	113
	Barres de cycle	113
Chapitre 7	Fenêtre Arrangement	
7.1	Structure de la fenêtre Arrangement	115
	Outils	116
7.2	Les Pistes	116
	La liste des Pistes	117

Table des Matières

	Assigner un canal MIDI	117
	Régler le son d'une piste	118
	Sélectionner une icône	119
	Créer une piste	120
	Ajouter une nouvelle piste	120
	Déplacer une piste	120
	Effacer une piste	120
	Sélectionner toutes les séquences d'une piste	120
	Sélectionner des séquences à l'intérieur des	
	marqueurs de Cycle	121
	Effacer le contenu d'une piste	121
	Pistes muettes («Mute»)	121
7.3	Arranger des séquences	121
	Qu'est-ce qu'une séquence?	121
	Créer une séquence vide	122
	Déplacer des séquences dans le temps	122
	Copier des séquences	122
	Déplacer/Copier sur une autre piste	123
	Changer la durée d'une séquence	123
	... Avec une grille plus fine	124
	Diviser des séquences	124
	Fusionner des séquences	126
	Séquences muettes («Mute»)	126
	Faire jouer des séquences en solo	126
	Nommer une séquence	126
	Insérer des événements	127
7.4	Paramètres de séquence	127
	Quantifier	128
	Boucle	129
	Transposer	130
	Vélocité	130
	Délai	131
7.5	Quantification	131
	Définir la valeur de quantification	132
	Opérer la quantification	132
	Les différents types de quantification	133
	Pas de quantification	133
	Quantification standard	133
	Quantification par groupement irrégulier	133
	Quantification mixte	134
7.6	Fonctions de réinitialisation	135

	Notes bloquées — Fonction Panique	135
	Volume maximum	135
Chapitre 8	Les bases de l'Audio	
	Ce qu'il faut savoir	137
8.1	Principes de base et terminologie	137
	Fichier audio	137
	Les Régions	138
	L'Ancre	139
	Les pistes audio	140
	Les objets audio	140
	L'Éditeur d'Échantillon	140
8.2	Production	140
	Commencer un enregistrement	140
	Définir un chemin d'accès	141
	Sélectionner la piste audio	141
	Armer des pistes	141
	Enregistrement stéréo	142
	Niveaux	142
	Commencer l'enregistrement	142
	Opérations de base	143
	L'Éditeur d'Échantillon	143
	Automatisation de l'audio	144
	En résumé	144
8.3	Informations générales	144
	Tempo et Timeline	144
	Formats de données	145
	Fichiers audio et leurs formats	145
	Fréquence d'échantillonnage	145
	Formats de fichiers stéréo	145
Chapitre 9	Travailler l'audio dans la fenêtre Arrangement	
9.1	Les Régions	147
	Générer une région	147
	Diviser des régions	148
	Supprimer des régions	148
	Supprimer un enregistrement	148
	Copier des régions	149

Table des Matières

	Créer une nouvelle région	149
	Boucler une région	149
	Déplacer une région	150
	Déplacements fins	150
	Modifier les limites	150
	La Case des Paramètres de Région	151
	Nom	151
	Boucle	151
	Délai	151
	L'Ancre d'une région	151
9.2	Enregistrement	152
	Préparer les pistes à enregistrer de l'audio	152
	Modes d'enregistrement	153
	Enregistrement standard avec décompte	153
	Enregistrement manuel en mode «Drop»	154
	A noter: après un enregistrement...	154
	Transfert disque (Bounce to Disk)	154

Chapitre 10 **Console et effets**

10.1	Console de pistes évolutive	157
	Réinitialiser les paramètres	158
10.2	Les voies MIDI	158
	Changer les programmes de son	159
	Contrôleur	160
	Choisir d'autres contrôleurs	161
	Numéros de contrôleurs de contrôles de la console	161
	Fonctions étendues GM, GS et XG	163
10.3	Les voies audio	163
	Caractéristiques d'affichage	163
	Le VU-mètre	163
	Contrôle du niveau de volume	164
	Mute (réduire au silence)	164
	Isoler les pistes audio	164
	Pan/Balance	165
	Égaliseur (EQ)	165
	Départs de bus	165
	Armer des pistes	165
	Objets stéréo	166
	Configurer un objet stéréo	166
10.4	Bouncing (Prémixage)	166

	Les options de la fenêtre de dialogue Bounce	167
10.5	Les effets	168
	 AVerb	168
	 Chorus	168
10.6	Automation de la console	169

[Chapitre 11](#) **[La Liste d'Événements](#)**

	Ouvrir la Liste d'Événements	171
	Structure	172
	Affichage	172
11.1	Utilisation	173
	 Défilement	173
	 Techniques de sélection	173
	 Fonctions spéciales de sélection	174
11.2	Éditer des événements	175
	 Ajouter des événements	175
	 Dupliquer des événements	175
	 Déplacer des événements	175
	 Modifier des valeurs	176
	 Modifier la valeur de plusieurs événements	176
	 Saisie d'une valeur numérique	177
11.3	Structure de la Liste	177
	 Position	177
	 Statut	178
	 Cha	178
	 Num, Val	178
	 Length (durée)/Info	178
11.4	Structure du type d'événement	179
	 Événements de notes	179
	 Événements de changement de programme	180
	 Événements de Pitch Bend	181
	 Événements de Contrôleur	181
	 Événements d'Aftertouch (C-Press)	182
	 Événements de pression polyphonique (P-Press)	182

[Chapitre 12](#) **[L'Éditeur Matrix](#)**

	Ouvrir l'éditeur Matrix	183
12.1	Affichage	184

Table des Matières

	Position	184
	Vélocité	184
12.2	Éditer des notes	185
	Créer des notes	185
	Dupliquer des notes	185
	Déplacer des notes	185
	Définir une grille plus fine	185
	Copier des notes	186
	Modifier la durée	186
	Modifier la durée de plusieurs notes à la fois	186
	Donner la même durée à des notes	186
	Modifier la vélocité	187
	Effacer	187
	Techniques de sélection	188
	Sélection rapide de l'éditeur d'Événement ou de Partition	188

[Chapitre 13](#) **[L'Éditeur de Partition](#)**

	Ouvrir la fenêtre de l'éditeur de partition	189
13.1	Aspect général de la fenêtre de l'éditeur de partition	190
	Éléments importants de la fenêtre Score	190
	Menu Vue	191
	Déplacer les limites des différentes zones	191
	Cases des paramètres	192
	La surface de travail principale	192
13.2	Concept de notation de Logic Fun	192
	Affichage des portées dans la fenêtre Arrangement en fonction de la longueur des séquences	193
	Les éléments de base de Logic Fun pour l'affichage de la partition	194
	Case des Paramètres d'affichage	194
	Styles de Partition	194
	Méthodes de saisie dans la fenêtre Score	195
13.3	Enregistrement MIDI en temps réel dans la fenêtre Score	195
13.4	Saisie au moyen de la souris	196
	Saisie	197
	Canal MIDI et vélocité des notes insérées	197
	Quantification d'insertion	197
13.5	La Palette—Insérer des notes	198
	Liaisons	199
	Permettre seulement l'insertion diatonique	199

	Triolets	199
	Affichage automatique des silences	200
	Armures	200
	Signature rythmique	200
13.6	Texte: Insertion et Affichage	200
	Apparence du texte	200
	L'insertion de texte	200
	Modification du texte	201
	Copier des objets Texte	202
13.7	Déplacer, Copier et Coller dans la fenêtre Score	202
	Déplacer/Copier avec la souris	202
	Déplacer/Copier avec Couper, Copier et Coller via le presse-papiers	203
13.8	Édition des notes	205
	Modifications dans la Case des Paramètres d'événement	205
	Notes	205
	Modification de plusieurs objets choisis simultanément dans la Case des Paramètres d'événement	205
	Effacer des objets dans la Fenêtre Score	206
13.9	La Case des Paramètres d’Affichage	206
	Différents réglages pour une même portée	207
	Réglages par défaut des nouvelles séquences	207
	Modifier des paramètres pour plusieurs séquences simultanément	208
	Interprétation rythmique des séquences	208
	Paramètres de la Case des Paramètres d’Affichage	209
13.10	Styles de Partition	211
	Assigner des styles aux séquences	212
	Distance entre les portées	212
	Utilisation du style à plusieurs portées «Piano»	213
13.11	Niveaux d’affichage	213
	Passer de l’affichage de séquences seules à celui de la partition complète	214
	Séquences ou pistes muettes dans l’affichage Score	214
13.12	Adaptation de séquences MIDI pour l’impression	214
13.13	Impression	216

[Chapitre 14](#) **[L’Éditeur d’Échantillon](#)**

14.1	L’Éditeur d’Échantillon	219
14.2	Présentation de l’Éditeur d’Échantillon	220

Table des Matières

14.3	L'affichage	221
	Vue d'ensemble	221
	Fonctions de la Vue d'ensemble	222
	Relations entre les fenêtres	222
	Mode Capture (suivre la position d'horloge)	222
	Mode Lien	222
	L'affichage de la forme d'onde	223
	Mise à l'échelle	223
	L'axe d'Amplitude et l'axe du Temps	223
14.4	Utiliser l'Éditeur d'Échantillon	224
	Contrôler la lecture	224
	Lire depuis la Vue d'ensemble	225
	Lire tout le fichier audio	225
	Lire la sélection en cours	225
	Lire à partir d'un point donné	225
	Lecture en mode Cycle	225
	Commandes de sélection	225
	Sélectionner tous les fichiers audio	225
	Sélection manuelle	226
	Le champ des paramètres de sélection	226
	Manipuler les régions dans l'Éditeur d'Échantillon	226
	Commandes d'édition	228
14.5	Fonctions	229
	Normaliser	229
	Silence	230

Chapitre 15 **Vidéo et fichiers MIDI**

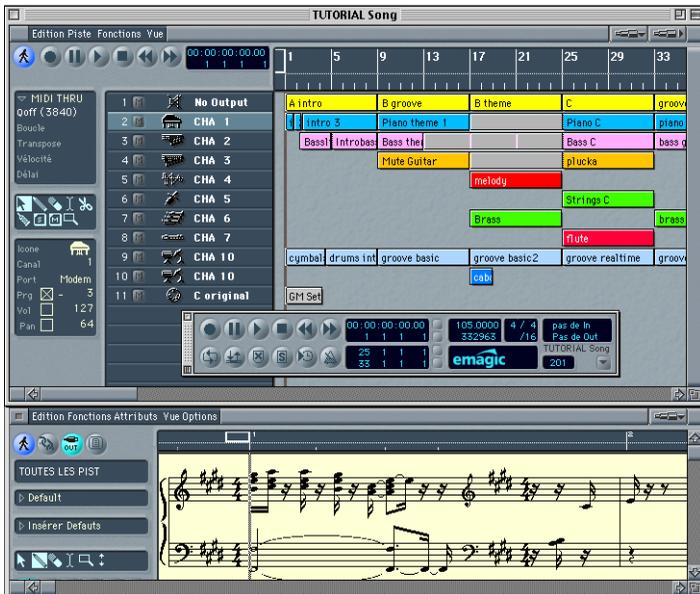
15.1	Lecture de fichiers vidéo numériques	231
	La vidéo sous Windows (PC)	231
	Lecture vidéo sur Macintosh	231
	Fonctions de déplacement via la barre de défilement	232
	Fonctions de transport du Pointeur de Position	233
15.2	Fichiers MIDI (SMF)	234
	Préparer un morceau pour la conversion en MIDI File	234
	Sauvegarder le morceau sous forme de MIDI File	235
	Sauvegarder des séquences séparées sous forme de MIDI Files	235
	Sauvegarder des morceaux au format SMF 0	235
	Importation de MIDI Files	236

Chapitre 16	<u>Utilisation des raccourcis-clavier et de la souris, réglages</u>	
16.1	<u>Symboles des Raccourcis-clavier</u>	237
16.2	<u>Raccourcis-clavier</u>	238
16.3	<u>Utilisation de la souris</u>	238
16.4	<u>Réglages</u>	239
	<u>Réglages du morceau</u>	239
	<u>Préférences Globales</u>	241
	<u>Initialisation des Préférences</u>	241
Chapitre 17	<u>Liste des Menus</u>	
17.1	<u>Menu Pomme</u>	243
17.2	<u>Menu Fichier</u>	243
17.3	<u>Menu Edition</u>	244
17.4	<u>Menu Piste dans la fenêtre Arrangement</u>	244
17.5	<u>Menu Options</u>	244
	<u>Réglage</u>	244
	<u>Tempo</u>	245
	<u>Autres</u>	245
	<u>Envoi MIDI</u>	245
	<u>Dans la fenêtre Score</u>	245
17.6	<u>Menu Vue dans l'éditeur de Partition</u>	246
17.7	<u>Menu Fenêtre</u>	246
17.8	<u>Menu Aide</u>	247
	<u>Glossaire</u>	249
	<u>Index</u>	255

Table des Matières

Chapitre 1

Caractéristiques



 Les caractéristiques des logiciels mentionnés dans ce manuel sont sujettes à modifications sans avis préalable.

1.1 L'enregistreur multipiste

Le principal composant de Logic Fun est l'enregistreur multipiste. Vous enregistrez sur plusieurs pistes, comme si vous étiez dans un studio professionnel, et tout en enregistrant la suivante, vous écoutez les pistes que vous venez d'enregistrer.

Logic Fun vous offre différents moyens de modifier et d'affiner votre enregistrement après coup. Vous pouvez déplacer les

pistes dans la fenêtre Arrangement, attribuer un son différent aux pistes MIDI ou les répartir en blocs (séquences). Vous pouvez couper, copier, déplacer, transposer, ou corriger rythmiquement (quantiser).

Les trois fenêtres d'éditeur vous donnent un contrôle total de vos enregistrements. Que ce soit pour modifier la durée, ou la dynamique d'une seule note dans l'éditeur d'événement ou encore élaborer des partitions complètes dans l'éditeur de partition (Score) — tout est simple et rapide avec Logic Fun.

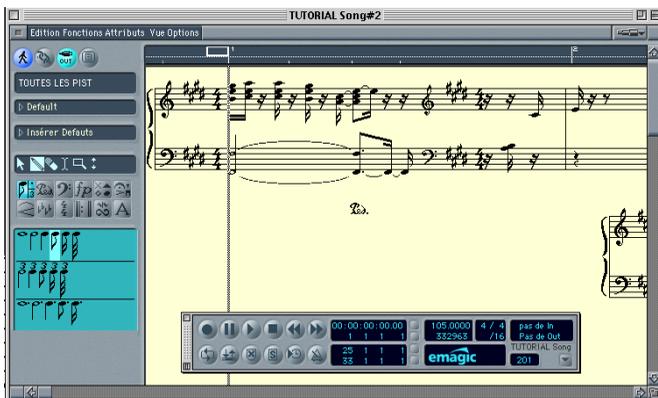
1.2 Saisie en souplesse

Il existe plusieurs manières d'entrer des notes dans Logic Fun. Tout est possible, de l'enregistrement en temps réel à la saisie manuelle des notes ; les possibilités sont infinies.

Vous pouvez utiliser Logic Fun tout simplement pour enregistrer de l'audio ou des données MIDI en temps réel, ou comme un système de notation conventionnel en écrivant vos partitions à l'écran à l'aide de la souris.

Logic Fun vous offre toutes les possibilités; à vous de choisir celle qui convient. Vous pouvez contrôler le programme avec la souris ou avec le clavier de l'ordinateur ; toutes les fonctions peuvent être exécutées à la souris, et la plupart peuvent être adaptées à vos besoins via des raccourcis clavier, pouvant être programmés à votre convenance.

1.3 Notation automatique



Si vous préférez travailler en notation musicale de type piano, plutôt qu'en éditant une liste d'événements, vous pouvez modifier vos morceaux dans l'éditeur de partition. Ici, vous pouvez voir les séquences en notation musicale conventionnelle. Vous pouvez insérer, déplacer ou transposer les notes facilement avec la souris. Logic Fun vous offre toute une palette de fonctions grâce auxquelles vous pourrez adapter l'aspect de la partition à vos besoins, que ce soient les notes elles-mêmes, ou la taille de vos fenêtres.

Vous pouvez bien sûr imprimer vos morceaux. Logic Fun dispose de fonctions de mise en page efficaces, grâce auxquelles vous créez des partitions agréables et lisibles, que vous pourrez imprimer sur l'imprimante connectée.

Vous pouvez aussi créer un fichier PostScript et continuer à éditer les partitions créées dans Logic Fun, dans des programmes de traitement de texte ou de mise en page.

1.4 Compatibilité GM



Si vous utilisez un générateur sonore compatible GM connecté à votre ordinateur, vous pouvez contrôler ses fonctions à distance depuis la fenêtre de Console. Sélectionner des sons, contrôler le volume, ou ajouter du chorus ou de la réverb etc. est un jeu d'enfant. Logic Fun est également compatible GS (Roland), ou XG (Yamaha). Grâce à ces appareils, vous pouvez contrôler à distance davantage de paramètres de son et d'effet, par exemple, la fréquence du filtre.

Vous disposez ainsi d'une console virtuelle à l'écran, permettant d'automatiser votre appareil GM depuis Logic Fun.

1.5 Multimedia

Logic Fun peut charger et lire des vidéos numériques au format AVI (Windows) ou au format QuickTime (Macintosh). Le film défile en synchro avec la tête de lecture de Logic Fun. Vous pouvez ajouter de la musique à des vidéos publicitaires, ou à celles de vos vacances, sans avoir besoin d'un enregistreur vidéo. Sons ou jingles démarreront avec l'image.

1.6 Interface graphique

Logic Fun dispose d'une interface utilisateur clairement structurée. Toutes les opérations peuvent être effectuées simplement et directement, à la souris.

Vous pouvez ouvrir les fenêtres et les placer à votre guise sur l'écran. Vous pouvez disposer tous les éléments des fenêtres comme vous voulez ; elles peuvent aussi être agrandies ou réduites. Vous pouvez ouvrir en même temps autant de fenêtres que vous voulez. À côté de la liste des pistes de la fenêtre Arrangement, par exemple, vous pouvez aussi ouvrir une liste d'événement ou l'éditeur de partition pour le même enregistrement.

Lorsque Logic Fun relit un morceau, les notes (et autres symboles) sont affichés dans la fenêtre de partition. Vous voyez tout ce que vous entendez. S'il y a une fausse note, corrigez-la, alors que Logic Fun continue à tourner. Ça ne peut pas être plus simple.

Les menus de Logic Fun sont bien organisés et ainsi vous ne voyez que les fonctions dont vous avez besoin. Les listes de menu restent ordonnées et vous pouvez trouver rapidement la fonction qu'il vous faut.

1.7 A propos de ce manuel

- Les chapitres de ce manuel sont ordonnés selon les noms des fonctions du programme. Vous pourrez ainsi trouver rapidement des fonctions spécifiques dans la table des matières.
- À la fin de ce manuel, se trouve un index, dans lequel vous pouvez chercher des mots-clés.
- La Liste des Menus, également en annexe, offre un aperçu de toutes les options de menu.
- Le glossaire explique les termes spécialisés. Si vous n'y trouvez pas le terme recherché, consultez l'index, et lisez la section correspondante du manuel.

Cartes son et MIDI

2.1 Installation Carte son

Carte son

Votre carte son doit pouvoir utiliser le standard 16 bits/44,1 kHz (dit «qualité CD»). Les exigences de qualité audio professionnelle de Logic Fun font qu'il n'est pas possible d'enregistrer à une résolution inférieure à 16 bits, ni avec une fréquence d'échantillonnage autre que 44,1 kHz. Aucune autre fréquence d'échantillonnage n'est acceptée.



Mode «full duplex» ou «Overdub»

Assurez-vous que la carte son que vous avez choisie gère le mode «full duplex» ou «overdub». «Full duplex» signifie que la carte son est capable d'enregistrer et de lire simultanément. Cette fonction est un minimum incontournable, même pour les applications d'enregistrement les plus sommaires.



Si vous hésitez encore sur le choix d'une carte son adaptée à votre système, sa capacité à gérer le mode «full duplex» est une des priorités.

Si votre carte actuelle ne gère pas le full duplex, vous pouvez peut-être la mettre à niveau en choisissant un pilote plus récent (cela dépend naturellement du matériel en question). Assurez-vous cependant qu'elle répond bien aux exigences en résolution et fréquence d'échantillonnage (soit 16 bits/44,1 kHz) à la fois en enregistrement et en lecture.

Si votre carte gère le full duplex mais ne permet d'enregistrer qu'à une résolution inférieure à 16 bits, vos enregistrements se ressentiront d'une qualité sonore médiocre. Dans ce cas il

vaudra mieux désactiver le mode full duplex à l'aide du programme de configuration «Logic Audio Device Setup» (voir [page 33](#)). La lecture simultanée sera bien sûr désactivée pendant l'enregistrement mais Logic Fun pourra ainsi enregistrer à la pleine résolution de 16 bits, ce dont vos oreilles vous seront reconnaissantes.

Disque dur

Pour une utilisation satisfaisante de Logic Fun avec du matériel audio, votre disque dur doit avoir un temps d'accès inférieur à 10 ms et un débit minimum de 3 Mo/s.

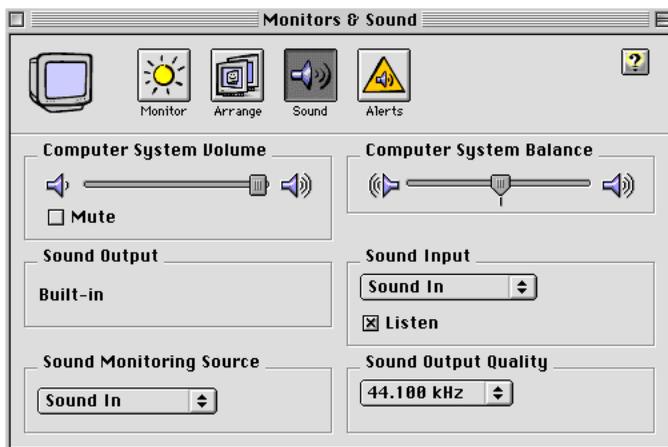
Les disques durs récents remplissent en général ces conditions, vous n'aurez donc plus à vous en soucier une fois ce point confirmé.

Source et niveau d'entrée



Tableau de bord Moniteurs et Son

Pour pouvoir utiliser les fonctions de Logic Fun il faut sélectionner une source d'entrée audio dans le tableau de bord et régler la fréquence d'échantillonnage sur 44,1 kHz. Si vous utilisez l'ancien tableau de bord «Son» vous devez également sélectionner «16 bits» et «Stéréo» et vérifier que la fréquence d'échantillonnage est 44,1 kHz. Vous ne pouvez pas utiliser le système avec une fréquence d'échantillonnage de 22,5 kHz ou une résolution de 8 bits.



Volume

Les curseurs de volume dans le tableau de bord Moniteurs et Son sont situés après la sortie (l'objet sortie) de Logic Fun. Cela signifie que l'objet sortie de Logic Fun n'a le contrôle de la totalité de la plage de dynamique en sortie que si le curseur de volume du panneau de contrôle est au maximum. Veuillez vérifier ce réglage si le niveau d'entrée ou de sortie de Logic Fun vous semble trop faible.



Contrôle du volume

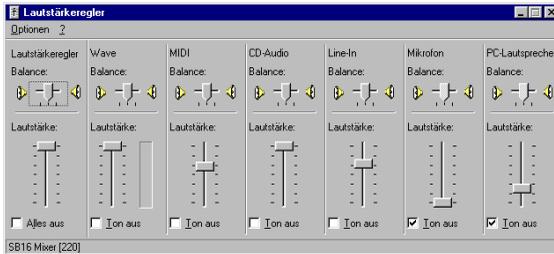
L'accessoire de Windows nommé «Contrôle du volume» permet de contrôler les paramètres suivants :

- Niveau de lecture
- Niveau d'enregistrement (d'entrée)
- Sélection de la source d'entrée

Cet accessoire se lance selon le chemin d'accès suivant :

Démarrer > Programmes > Accessoires > Multimédia > Contrôle du volume, ou sous Windows 98 : **Démarrer > Programmes > Accessoires > Divertissement > Contrôle du volume**.





A titre d'exemple, cette illustration montre le panneau de contrôle qui utilise la carte son SoundBlaster AWE-32 de CreativeLabs. Vous trouverez des utilitaires similaires pour d'autres matériels proposés par d'autres fabricants.

Le niveau de lecture des enregistrements se contrôle à l'aide du curseur «Wave».

Ce contrôleur est situé *après* la sortie (l'objet sortie) de Logic Fun. Cela signifie que l'objet sortie de Logic Fun n'a le contrôle de la totalité de la plage de dynamique en sortie que si le curseur de volume du panneau de contrôle est au maximum.

Vous pouvez également opter pour un contrôleur de mixage indépendant qui vous permettra de régler le niveau d'entrée de chaque source à l'aide de **Options > Propriétés > Enregistrement**.

Désactivez toutes les sources d'entrée que vous ne comptez pas utiliser (en général toutes sauf la ligne d'entrée).

Vous obtiendrez en général les meilleurs résultats avec l'entrée ligne. Évitez au maximum d'utiliser l'entrée micro de la carte son, surtout avec des cartes bas de gamme. Il vaut mieux utiliser un préamplificateur de micro externe, comme ceux présents dans une console de mixage, et enregistrer à partir de l'entrée ligne.

Conseil

Vous accéderez plus facilement au contrôle du volume en cochant l'option Afficher le contrôle du volume sur la barre des tâches dans **Panneau de configuration > Multimédia > Audio**. Ceci placera une icône en forme de haut-parleur dans la barre

Conseil

des tâches; un simple clic sur cette icône fait apparaître un contrôle de volume général, et un double-clic ouvre la console de mixage.

Logic Audio Device Setup



L'outil «Logic Fun Device Setup» (LADS), qui s'active à partir du dossier *Logic* dans le menu *Démarrer* de Windows, est un élément capital pour configurer au mieux votre matériel audio sous Logic Fun. Bien que Logic Fun reconnaisse normalement la majorité des cartes son et des cartes d'enregistrement audio, il vaut quand même mieux dans la plupart des cas optimiser Logic Fun pour votre configuration personnelle, grâce à LADS. Cela est d'autant plus conseillé si votre ordinateur héberge plus d'une carte son ou carte Multi-E/S.

LADS — De quoi s'agit-il?



LADS vous aide à gérer les tâches suivantes:

- Déterminer si le matériel audio installé a été correctement reconnu par le système
- Activer des périphériques audio dans Logic Fun.
- Ajuster précisément votre système afin que Logic Fun profite pleinement des performances de votre matériel audio et de l'ordinateur.

Présentation



LADS commence par rechercher les pilotes audio présents dans votre système et les inclut dans une liste à partir de laquelle vous pourrez effectuer vos choix. Ces pilotes audio sont appelés *pilotes système*. Vous pouvez créer des *Virtual Devices* (machines virtuelles) à partir des entrées figurant dans cette liste.

Remarque: seuls les pilotes systèmes que vous aurez assignés à des Virtual Devices seront disponibles depuis Logic Fun.

L'avantage essentiel de ce principe est que, dans le cas de la plupart des cartes audio multi-E/S, chaque paire de connexion

stéréo possède son propre exemplaire de pilote. Cela signifie que pour chaque paire stéréo d'entrée et de sortie de ces cartes, il existe des entrées spécifiques de pilote système. Avec LADS, plusieurs de ces pilotes système peuvent être «fusionnés» pour créer un seul Virtual Device, bien plus pratique, et qui peut dès lors être intégré à la configuration audio de Logic Fun.

Si votre ordinateur est équipé de deux cartes son, mais que vous souhaitez réserver la seconde carte à la lecture MIDI seulement, en utilisant son synthétiseur incorporé, vous pouvez spécifier grâce à LADS que seul le pilote audio de la première carte sera employé à des tâches audio dans Logic Fun. Cette disposition empêchera l'affichage superflu des pilotes audio de la seconde carte (tandis que son pilote MIDI, lui, restera disponible).

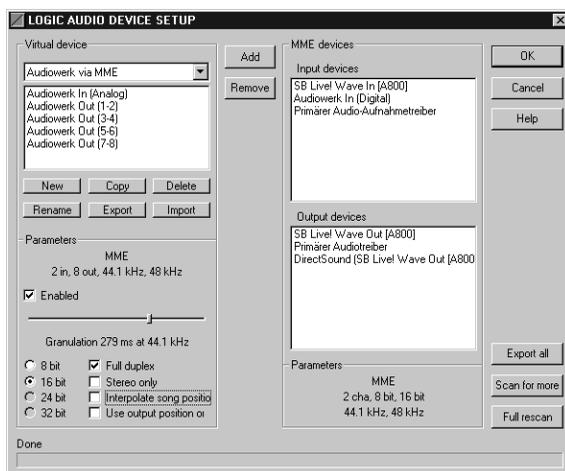
Utiliser LADS



A chaque démarrage, LADS recherche les périphériques audio présents dans l'ordinateur. Cette recherche peut prendre un certain temps en fonction des appareils installés.



Tous les paramètres de contrôle de LADS sont rassemblés en une seule fenêtre. En gros, tout ce que allez y faire consistera à choisir et à configurer les pilotes système audio que vous utiliserez dans Logic Fun.



L'interface utilisateur de LADS est divisée en deux zones: la liste des «System Devices» contient tous les pilotes système actuellement activés dans la configuration audio de Windows. Dans la zone *Parameters* des System Devices (juste en dessous de la zone «System Device») apparaissent certaines des propriétés du pilote, comme le nombre de canaux, la résolution et la fréquence d'échantillonnage.

 Il n'est pas possible d'ajouter un pilote contenant zéro canal à un Virtual Device.

Sur la gauche se trouve la liste des «Virtual Devices», qui énumère les pilotes disponibles pour Logic Fun. Par un double-clic sur le nom d'un pilote, ou en choisissant «Add» après l'avoir sélectionné, on rajoute ce pilote au Virtual Device actuellement affiché. En cliquant sur «Remove» on retire du Virtual Device tout pilote sélectionné.

 Le retrait d'un pilote (tout comme toutes les autres opérations effectuées dans LADS, d'ailleurs) n'affecte que Logic Fun, et non pas Windows lui-même — le pilote système n'est pas supprimé, il reste disponible sous Windows pour d'autres utilisations.

Dans la zone «Parameters» (en bas à gauche), vous pouvez définir différentes caractéristiques du Virtual Device. Elles sont décrites ci-dessous, ainsi que dans l'aide en ligne. Il est également possible de sauvegarder la configuration actuelle de

LADS (bouton «Export») et de la recharger par la suite (bouton «Import»). Vous trouverez une description détaillée de toutes les fonctions ainsi que leur mode d'emploi dans l'aide en ligne de LADS, qui s'active en cliquant sur le bouton «Help» (Aide).

 S'il vous arrive de commettre une erreur dans LADS, ou si vous n'êtes pas certain d'avoir choisi les bons réglages, cliquez sur le bouton Cancel (annuler) pour quitter LADS. Tous les changements seront ainsi ignorés. Cliquer sur le bouton «OK» sauvegarde les changements et permet de quitter LADS.

 La liste des pilotes fait également apparaître les pilotes ASIO.

Configurer un Virtual Device

Un Virtual Device se configure facilement:

1. Créez un Virtual Device en cliquant sur «New».
2. Donnez-lui un nom en cliquant sur «Rename» et en saisissant le nom désiré.
3. L'un après l'autre, double-cliquez dans la liste des *System Devices* sur le nom de tous les pilotes que vous voulez intégrer à ce Virtual Device.
4. Quitter LADS avec *OK* et démarrez Logic Fun. Vous pouvez alors sélectionner le nouveau Virtual Device dans la section *PC AV* de la fenêtre de dialogue de Logic Fun *Hardware Audio et Pilotes*.



Optimiser les réglages de pilote

La combinaison d'un système d'exploitation, de pilotes de carte son et de matériel audio génère souvent des retards temporels, lesquels peuvent nuire à la réactivité de Logic Fun. Ce retard, également appelé *latence*, est inhérent au système et ne peut pas être totalement évité. Cependant, le paramètre de «Granulation» dans LADS permet à Logic Fun de profiter au mieux des capacités d'un ordinateur rapide et de matériel audio de haute qualité.

 L'optimisation de ce paramètre n'est pas obligatoire pour bénéficier de la pleine fonctionnalité de Logic Fun. Seuls les utilisateurs expérimentés auront intérêt à



utiliser cette fonction dans la mesure ou des réglages de granulation inappropriés peuvent créer des problèmes à la lecture.

Les réglages par défaut de ce paramètre visent à des performances système stables et sans problèmes. Néanmoins, si vous possédez un ordinateur rapide et un matériel audio de bonne qualité, vous pouvez réduire la latence de votre système en procédant à des essais avec le paramètre Granulation: une faible valeur de granulation améliorera la qualité audio des changements de volume à la lecture. Mais un réglage de granulation trop bas peut empêcher l'ordinateur et le système d'exploitation d'accomplir toutes leurs tâches «à temps», et provoquer ainsi de courtes pertes de signal et l'apparition de bruits indésirables. Il est donc nécessaire, si l'on recherche l'optimisation, de trouver le juste équilibre entre une granulation faible et des performances de lecture fiables. Procéder comme suit:

- Configurez LADS ainsi qu'il est expliqué ci-dessus. Prenez votre temps!
- Diminuez la valeur de granulation par tranches d'environ 50 millisecondes.
- Quittez LADS, démarrez Logic Fun et testez les performances audio.
- Si tout l'audio est relu sans problèmes, vous pouvez tenter de diminuer encore la valeur de granulation. Notez la valeur précédente.
- Si des pertes de signal ou autres problèmes persistent à la lecture audio, choisissez une valeur de granulation plus élevée.

 Les cartes son PCI récentes, comme la SoundBlaster Live! autorisent une granulation d'environ 200 millisecondes. Avec des cartes PCI professionnelles, des valeurs encore plus courtes peuvent éventuellement fonctionner. Notez par ailleurs que le paramètre de granulation n'est pas disponible pour les pilotes DirectSound.

Supprimer des réglages de LADS

Si vous avez modifié des réglages dans Logic Audio Device Setup (LADS), vous pouvez revenir sur ces modifications. Cliquer sur *Remove All* permet de supprimer tous les réglages effectués. Vous pouvez ramener le système à l'état dans lequel il était juste après l'installation de Logic Fun en cliquant sur *Full Rescan*.



2.2 Installation MIDI

Connexion de l'interface

Veillez vous reporter au manuel de votre carte son ou de votre interface MIDI quant à la procédure de connexion. Les manières les plus courantes d'ajouter des fonctionnalités MIDI à un ordinateur sont:

- Les interfaces MIDI multiport, y compris les appareils séparés tels que les produits d'Emagic Unitor 8/MkII ou AMT 8.
- Les cartes son avec interface MIDI (Windows).
- L'utilisation d'une interface intégrée à un module ou un clavier General MIDI, en général appelée «To Host».

Câblage MIDI

Entrées/Sorties MIDI

Si votre ordinateur dispose d'un port MIDI interne ou externe, ou héberge une carte son pourvue de fonctionnalités MIDI, branchez la sortie «MIDI Out» du clavier à l'entrée «MIDI In» de l'ordinateur (sur l'interface, la carte son, etc...). Si le clavier est capable de générer ses propres sons, connectez la sortie «MIDI Out» de l'ordinateur à l'entrée «MIDI In» du clavier. Si votre ordinateur (ou l'appareil MIDI) offre plus d'une sortie MIDI, connectez éventuellement d'autres générateurs de sons à ces sorties supplémentaires. Si votre ordinateur ne dispose

que d'une seule sortie MIDI, il vous faudra brancher l'entrée «MIDI In» du second générateur de sons au port «MIDI Thru» du clavier. Un troisième appareil pourra être connecté au port «MIDI Thru» du second et ainsi de suite. Le port MIDI Thru délivre toujours une copie du signal reçu au port MIDI In. Il est toutefois préférable d'utiliser une connexion directe entre l'ordinateur et l'appareil MIDI plutôt que de chaîner un trop grand nombre d'appareils les uns aux autres. En effet, des problèmes de timing peuvent survenir dans le cas d'une chaîne si trop de commandes MIDI sont émises très rapidement, ceci à cause des légers retards induits par chaque opération de MIDI In à MIDI Thru. Si votre ordinateur dispose également de plusieurs entrées MIDI, vous pouvez y connecter les sorties MIDI d'autres expandeurs MIDI.



Si vous utilisez des Éditeurs/Bibliothécaires comme SoundDiver d'Emagic, il est important de connecter les sorties MIDI d'autres modules sans clavier aux entrées MIDI de l'interface multiport, de façon à ce qu'ils puissent transmettre leurs données à l'ordinateur. Pour une utilisation avec Logic Fun, cependant, il suffira de connecter les sorties MIDI du clavier aux entrées MIDI de l'ordinateur et de câbler la sortie MIDI de l'ordinateur à n'importe lequel des générateurs de sons.

Local Off MIDI

Si votre clavier dispose d'une source de sons interne, il faut que vous puissiez empêcher ce générateur d'émettre des sons directement à partir du clavier lui-même. Si vous faites l'acquisition d'un clavier que vous comptez utiliser sans séquenceur et que vous le connectez directement à un amplificateur, vous vous attendez à ce qu'il produise un son lorsque vous en enfoncez les touches — autrement dit le clavier est alors connecté au générateur de sons. En revanche, vous souhaitez éviter cela lors d'une utilisation du clavier avec un séquenceur. Dans ce cas de figure, le clavier sert de périphérique d'entrée à l'ordinateur, et c'est l'ordinateur qui fait jouer les différents générateurs de sons, qu'il s'agisse du générateur de sons du clavier lui-même ou de tout autre module de sons connecté. Si vous voulez contrôler et enregistrer un autre module de sons à partir de votre clavier, les propres sons émis par le clavier vont vous gêner — c'est la raison pour laquelle le clavier doit être séparé

de son propre générateur de sons interne. Cette fonction est connue sous le nom de «Local Off» et peut se régler directement sur le clavier. Le séquenceur dialoguera alors avec le générateur de sons du clavier comme avec n'importe quel autre module de sons privé de clavier.

 Si vous ne trouvez pas la fonction «Local» dans le menu MIDI de votre clavier, consultez son manuel pour savoir comment procéder lors de l'utilisation avec un séquenceur. Certains claviers vous permettent de choisir entre «Local», «MIDI» ou «Both» (les deux) pour chacune de ce qu'ils appellent des «Parts» — dans ce cas, le réglage «MIDI» est équivalent au «Local Off».

Claviers et expandeurs pourvus d'une interface «To Host»

On trouve une interface «To Host», qui permet une connexion directe avec l'ordinateur, sur beaucoup de modules de sons MIDI parmi les meilleurs marché, ainsi que sur nombre de claviers d'entrée de gamme. Il s'agit ni plus ni moins d'une simple interface MIDI intégrée, comportant une prise MIDI In et une prise MIDI Out *pour l'ordinateur*. Un instrument pourvu d'une interface «To Host» est contrôlé directement; les MIDI In et Out servent de connexions pour l'ordinateur, afin de permettre à d'autres instruments d'être connectés, comme par exemple un autre clavier. Cela autorise des configurations d'entrée de gamme très compétitives, comportant par exemple un seul clavier et un autre module de sons. Il n'est ainsi pas nécessaire de commencer par l'achat d'une interface informatique MIDI ou d'une carte MIDI.

Pour utiliser ce type de module, il faut tout d'abord installer le logiciel du pilote fourni par le fabricant.



Connectez la sortie MIDI Out du clavier à l'entrée MIDI In du module de sons et la sortie MIDI Out du module de sons à l'entrée MIDI In du clavier (en supposant qu'il est capable de générer des sons). Connectez l'interface «To Host» à l'ordinateur, en général sur un port série.

Prise en main

3.1 Windows



Prise en main de Logic Fun

Double-cliquez sur l'icône Logic Fun, ou sélectionnez Logic Fun dans **Démarrer > Programmes > Emagic > Logic Fun**, dans le menu Démarrer, pour lancer le programme. Vos interfaces MIDI et vos cartes son seront détectées au démarrage ; les connexions et réglages internes seront établis automatiquement. Si vous avez installé plusieurs cartes MIDI dans votre ordinateur, vous pouvez choisir celle que vous désirez utiliser.

A chaque démarrage de Logic Fun, toutes les interfaces MIDI installées sont détectées, ce qui fait qu'une carte nouvellement branchée sera automatiquement disponible au lancement suivant de Logic Fun.

Conseil

Après un court délai, vous verrez apparaître une fenêtre Arrangement vierge, et la barre de menu principale.

Sélection du port MIDI Out dans le programme

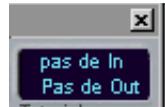
Vous pouvez sélectionner le port MIDI de chaque piste indépendamment. Pour ce faire, sélectionnez la piste voulue, et ouvrez le dialogue de paramétrage d'instrument, situé sous la Boîte à Outils, du côté gauche de la fenêtre Arrangement. Maintenez le bouton de la souris enfoncé en cliquant dans le champ situé sous le champ «Canal». Vous verrez apparaître un menu déroulant proposant tous les ports MIDI Out disponibles sur votre système. Sélectionnez celui que vous désirez utiliser, et relâchez le bouton.

Test de la connexion MIDI

Vous devez ensuite tester la connexion entre Logic Fun et votre système MIDI, pour vous assurer qu'elle fonctionne correctement.

Testez d'abord la transmission de votre clavier MIDI.

- Ouvrez la fenêtre de Transport en choisissant «Ouvrir Transport» dans le menu Fenêtre ou en appuyant sur F11.
- Vous verrez l'indicateur MIDI dans l'angle supérieur droit de la fenêtre de Transport.
- S'il n'y a aucune activité, l'affichage sera «Pas de In/Pas de Out».
- Jouez à présent quelques notes sur votre clavier MIDI.
- Au lieu de «Pas de In», vous verrez s'afficher les événements reçus.
- Si ce n'est pas le cas, vérifiez que:
 - La connexion MIDI Out de votre clavier est bien reliée à la connexion MIDI In de votre ordinateur.
 - Le câble de connexion fonctionne correctement.



Test de la connexion MIDI Out

Vérifiez à présent que Logic Fun envoie des événements MIDI à vos générateurs sonores.

- Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**, et choisissez le morceau Tutorial (TUTORIAL.LSO) dans le sélecteur de fichier.
- Réglez le port MIDI Out de chacune des pistes, comme décrit précédemment.
- Cliquez sur le bouton Lecture dans la fenêtre de Transport, ou appuyez sur  du pavé numérique de votre ordinateur.
- Le morceau Tutorial sera alors joué, et la seconde ligne de l'indicateur MIDI devrait afficher les événements transmis.
- Si ce n'est pas le cas, vérifiez que:

- Vous utilisez un câble MIDI de bonne qualité
- Vous avez connecté le MIDI In de votre générateur de son au MIDI Out de votre interface.

Extensions de fichier

Logic Fun peut lire et enregistrer des fichiers dans son format de fichier natif, et en tant que fichiers MIDI standard, utilisables par d'autres programmes. Vous pouvez reconnaître le type de fichier par son extension:

Type de fichier	Extension	Description	Créé par
Song	*.LSO	Fichier de Morceau	Logic Fun lorsque vous sélectionnez Enregistrer dans le menu Fichier.
Fichier Standard MIDI	*.MID	Fichier de Morceau au format MIDI standard	les séquenceurs standard externes pouvant importer/exporter dans Logic Fun, ou avec fonction Exporter

Logic Fun et le multitâche

Logic Fun peut être utilisé conjointement à d'autres programmes MIDI. Si vous basculez vers un autre programme, Logic Fun continue à tourner en tâche de fond. Pour que ceci fonctionne, votre interface MIDI doit utiliser un *pilote Multi Client*. Si vous voulez des renseignements à ce sujet, contactez le fabricant de votre interface.

Exécuter Logic Fun

Le programme d'installation crée automatiquement un groupe de programme «Logic Fun» dans le menu Démarrer (*Programmes>Emagic*). Vous y trouverez le programme proprement dit, ainsi que le programme de désinstallation. Vous pouvez exécuter Logic Fun juste en cliquant sur l'icône du programme dans ce menu.

Exécution automatique de Logic Fun

Si vous ajoutez Logic Fun au groupe de programme «Démarrage» du menu Démarrer, Logic Fun sera exécuté automatiquement au démarrage de Windows. Créez un raccourci vers Logic Fun en faisant glisser l'icône «Logic Fun4.0.exe» du répertoire «c:\Program Files\emagic\Logic Fun4.0» vers le répertoire «c:\Windows\Menu Démarrer\Démarrage». Le fichier ne sera ni déplacé, ni copié, mais un raccourci sera créé au nouvel emplacement. Vous pouvez également faire glisser l'icône sur le bureau, si vous préférez l'exécuter à partir de là.

Vous avez à présent installé correctement Logic Fun, et l'avez connecté à votre système MIDI. Tout est prêt pour que vous puissiez commencer l'apprentissage. Cette série d'exercices vous aidera à vous familiariser avec Logic Fun.

3.2 Macintosh



Lancer Logic Fun

Voici la façon normale de lancer Logic Fun :

1. Double-cliquez sur l'icône du programme, ou
2. Cliquez sur l'icône du programme, et choisissez **Fichier > Ouvrir**, ou appuyez sur  .

Tout en lisant ce manuel, nous vous conseillons d'ouvrir directement le morceau Tutorial.

3. Double-cliquez sur l'icône du morceau Tutorial.

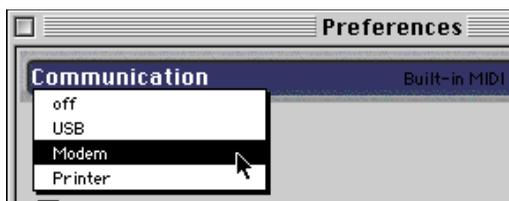
Logic Fun s'exécute avec le morceau Tutorial chargé.

Choix de la connexion MIDI

En premier lieu, précisez à Logic Fun le port série de votre Macintosh auquel est connectée votre interface MIDI.

- Dans le menu Options, choisissez **Réglages > Communication MIDI**.

Le dialogue de Préférences Globales apparaît:



Paramètres des ports de l'interface MIDI

Vous pouvez activer l'un des trois ports suivants:

- Sélectionnez le port USB, le port modem ou le port imprimante.

Lorsque vous avez choisi un port, Logic Fun désactive automatiquement les autres.

Logic Fun teste automatiquement la connexion de l'interface MIDI au port spécifié, et son fonctionnement. Si aucune interface MIDI n'est reconnue, un dialogue apparaît.

Démarrage sans Interface MIDI: si vous désirez tester Logic Fun «à sec», — sans interface MIDI ni générateur de timbre, désactivez tous les ports en choisissant «off».

MIDI Time Piece

Logic Fun supporte directement l'interface MTP du constructeur Mark of the Unicorn, ainsi que les interfaces compatibles MTP:

- Activez les options «Test pour MTP» et «Vitesse rapide» dans les Préférences Globales.

Contrairement à LOGIC, Logic Fun ne peut pas adresser indépendamment les différentes sorties MIDI des interfaces compatibles MTP.

Important!

Le mode «Vitesse rapide» peut être désactivé — par exemple avec des transmissions SysEx longues, si vous avez des problèmes de communication MIDI.

Test de la connexion MIDI

Vous devez ensuite tester la connexion entre Logic Fun et votre système MIDI, pour vous assurer qu'elle fonctionne correctement.

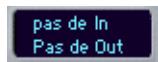
1. Lancez Logic Fun.

Testez d'abord la transmission de votre clavier MIDI.

2. Ouvrez la fenêtre de Transport en choisissant **Ouvrir Transport** dans le menu Fenêtre ou en appuyant sur  .

Vous verrez l'indicateur MIDI dans l'angle supérieur droit de la fenêtre de Transport.

S'il n'y a aucune activité, l'affichage sera «Pas de In/ Pas de Out».



3. Jouez à présent quelques notes sur votre clavier MIDI.

Au lieu de «Pas de In», vous verrez s'afficher les événements reçus. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que:

4. La connexion MIDI Out de votre clavier est bien reliée à la connexion MIDI In de votre ordinateur.
 - Le câble de connexion fonctionne correctement.
 - Le port choisi dans les Préférences Globales est le bon.

Test de la connexion MIDI Out

Vérifiez à présent que Logic Fun envoie des événements MIDI à vos générateurs de son.

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**, et choisissez le morceau d'apprentissage (TUTORIAL.LSO) dans le sélecteur de fichier.

Il est chargé et affiché à l'écran.

2. Cliquez sur **Lecture** dans la fenêtre de **Transport**, ou appuyez sur  du pavé

Le morceau d'apprentissage sera alors joué, et la seconde ligne de l'indicateur MIDI devrait afficher les événements transmis.

Si ce n'est pas le cas, vérifiez si vous avez activé le port modem ou le port imprimante dans les **Préférences Globales**. Dans le cas contraire, activez le port auquel votre interface MIDI est reliée.

Morceau Autoload

Vous pouvez sélectionner un morceau qui sera chargé automatiquement au démarrage de Logic Fun. Ce morceau contient vos réglages de morceaux préférés, ainsi que vos dispositions de fenêtres.

Procédez de la manière suivante:

1. Créez un nouveau morceau.
2. Faites les réglages du morceau selon vos préférences.
3. Enregistrez le morceau sous le nom «Autoload» (sans guillemets).

Pour enregistrer le morceau, choisissez «Enregistrer» dans le menu **Fichier**, et entrez «Autoload» dans le sélecteur de fichier.

Conseil

Vous pouvez également créer un alias pour tout morceau, et exécuter Logic Fun en double-cliquant directement sur l'alias.

Démarrage automatique de Logic Fun

Vous pouvez exécuter automatiquement Logic Fun chaque fois que votre Macintosh démarre. Si vous le désirez, vous pouvez également ouvrir automatiquement un morceau.

Procédez de la manière suivante:

1. Créez un alias pour Logic Fun, ou pour le morceau désiré.

2. Faites glisser l'alias avec votre souris vers le dossier «Ouverture au démarrage», de votre dossier système.

Logic Fun sera automatiquement exécuté la prochaine fois que vous allumerez votre système.

Logic Fun est à présent correctement installé et configuré pour votre système.

3.3 Différences entre MacOs et Windows

Logic Fun pour Macintosh et pour Windows est le même à la base. Les contrôles des deux versions sont quasiment identiques.

Cependant, à cause des différences existant entre les systèmes d'exploitation, il existe de légères variations internes entre les deux plates-formes.

Vous vous rendrez compte que nous avons utilisé deux symboles pour identifier les versions Macintosh et Windows :

- Ce symbole identifie une fonction propre à Windows.



- Ce symbole caractérise une fonction propre au Macintosh.



Clavier et souris

Contrairement à une souris Macintosh, une souris Windows dispose d'un bouton droit. De même, la position de certaines touches spéciales diffère légèrement entre les deux systèmes.

Il existe une table contenant les explications des symboles utilisés dans ce livre pour les raccourcis-clavier. Elle est située dans la section «*Symboles des raccourcis clavier*».

Regardez la table, et notez les touches/fonctions de souris de Windows qui sont remplacées, et la manière dont elles le sont.

Fonction	Logic Fun Windows	Logic Fun Macintosh
Sélection multiple	 + clic	 + clic
Fonctions de copie souris	 maintenue	 maintenue
Utilisation des outils	bouton droit de la souris	 et souris
Fonctions spécifiques de la souris	 + souris  + souris  + souris	 + souris  + souris  + souris

Raccourcis clavier

Conseil

Les codes de fonction permanents pour les éléments de menu sont affichés directement derrière les éléments, comme d'habitude. De plus, vous pouvez définir vos propres raccourcis clavier pour la quasi-totalité des fonctions de Logic Fun. Ils sont également affichés dans les menus.

Echange de morceaux entre Mac et PC

Contrairement à Windows, Macintosh n'utilise pas d'extensions de fichier. Vous pouvez cependant transférer sans problème des morceaux entre les versions Macintosh et Windows. Lorsque vous transférez un morceau de la version Macintosh à la version Windows, il est important que vous lui rajoutiez une extension de fichier (voir la section précédente Extensions de fichier). Vous pouvez le faire sur Macintosh ou sur PC, lorsque vous avez terminé.

Les morceaux créés avec Logic Fun pour Windows peuvent être ouverts sous Logic Fun pour Macintosh par «Importer».

Barres de menu

Les barres de menu de Logic Fun pour Windows et pour Macintosh sont les mêmes. Alors que la version Macintosh

dispose de menus locaux dans les différentes fenêtres, le menu principal de la version Windows change en fonction des fenêtres ouvertes.

Chapitre 4

Apprentissage

Ce chapitre présente les fonctions de Logic Fun par l'exemple. Il aborde toutes les fonctions essentielles de Logic Fun. Vous apprendrez, par exemple, à arranger un morceau, à enregistrer une séquence, à insérer des séquences audio, ou à préparer un arrangement pour l'imprimer.

Afin de suivre les exemples, vous devez :

- installer Logic Fun
- avoir un expandeur General MIDI ou un instrument multi-timbral connecté à l'interface MIDI de votre ordinateur.

4.1 Adapter le morceau Tutorial

Au cours de ce chapitre et du suivant, utilisez le morceau «Tutorial» fourni. Ce morceau d'apprentissage est configuré pour les expandeurs MIDI. Bien entendu, vous n'aurez aucun problème si vous utilisez le morceau avec des expandeurs qui ne suivent pas les spécifications GM. La seule différence lorsque vous utilisez un périphérique qui n'est pas GM est que vous aurez à régler les sons et les canaux MIDI manuellement la première fois que vous jouez le morceau, et que vous aurez peut-être besoin de transposer certaines pistes. Si cela s'avère nécessaire, pensez à enregistrer vos modifications, afin de ne pas être obligé de les refaire.

Chargement du morceau d'apprentissage

Vous pouvez lancer le morceau d'apprentissage en :

- double-cliquant sur l'icône de morceau «Tutorial» dans le dossier Logic Fun, ou

- en lançant Logic Fun, puis en choisissant **Fichier > Ouvrir**, et en sélectionnant le morceau «Tutorial».

Vous devriez à présent avoir l'écran suivant sous les yeux :



Fenêtre Arrangement avec le morceau d'apprentissage

Expandeur Général MIDI

Les réglages de changement de programme, de volume, et de panoramique de ce morceau sont optimisés pour les expandeurs GM, et sont transmis à votre appareil par MIDI. Ceci se fait automatiquement, si vous jouez le morceau depuis le début. Ces réglages se trouvent dans une séquence à part au début du morceau. Des délais pouvant se produire avec certains synthétiseurs lorsqu'ils reçoivent des données de changement de programme, vous devez rendre cette séquence muette après la première lecture.

Pour rendre muets les changements de programme, sélectionnez l'outil Mute dans la Boîte à Outils, et utilisez-le pour cliquer sur la séquence nommée «GM Set-Up». La séquence apparaît alors en inversé, avec un petit cercle devant son nom.



Expandeur multitimbral non GM

Si vous ne disposez pas d'un expandeur GM, vous devez considérer les points suivants: tout d'abord il faut que les sons listés

dans la table soit disponibles. Si nécessaire, trouvez des sons similaires dans votre périphérique. De plus, les assignations de note du kit de percussion doivent correspondre à celles de la liste des percussions GM (anciennement liste des percussions Roland), sinon les passages avec percussions ne seront pas joués avec les sons correspondants. Ajustez les canaux de réception appropriés dans votre synthétiseur multitimbral, et assignez les sons listés tels qu'ils sont spécifiés dans la table. Si vous devez réarranger votre kit de percussion, considérez les instruments listés dans la table également.

Sons et canaux MIDI

Canal MIDI	Fonction	Son	Nom possible	Vol.	Pan.
1	accord	combinaison piano/piano él.	Electric Grand, LA Grand	110	0
2	<i>basse</i>	Basse électrique standard	Pick Bass, Rock Bass, E Bass	127	0
3	accents	Guitare électrique Mute	Mute Guitar, Slap Guitar	127	R
4	mélodie	Son mélodique s'atténuant lentement	Synthbell	100	0
5	nappe	Section de cordes	Slow Strings, Pad	90	0
6	accents	Cuivres	Brass Section	80	L
7	solo	Son solo de type flûte	Stream, div. «Solo»	120	0
10	batterie	Sons de batterie GM	GM Kit	110	0

Sons de batterie

Voici la liste des instruments à percussion utilisés par le morceau d'apprentissage, et leurs positions (C3 = n°60).

Note	Instrument
C1	Kick — (Pied)
D1	Snare (normal) — (Caisse Claire)
E1	Snare (hi) — (Caisse Claire aiguë)
F1	Tom lo — (Tom grave)
F#1	HHT closed — (Charleston fermée)
G1	Tom mid — (Tom medium)
G#1	HHT closed short — (Charleston fermée brève)
A1	Tom hi — (Tom aigu)
A#1	HHT open — (Charleston ouverte)
C#2	Crash — (Cymbale Crash)
D#2	Ride — (Cymbale Ride)
E2	Ride Bell — (Cloche Ride)

Puisque la transposition et le volume relatif ne correspondent qu'avec des sons GM, vous devez jouer le morceau plusieurs fois, afin de déterminer les sons de votre instrument à utiliser. Vous pouvez utiliser **Fenêtre > Ouvrir Mixeur** et jongler avec les potentiomètres pour régler le volume, si nécessaire.

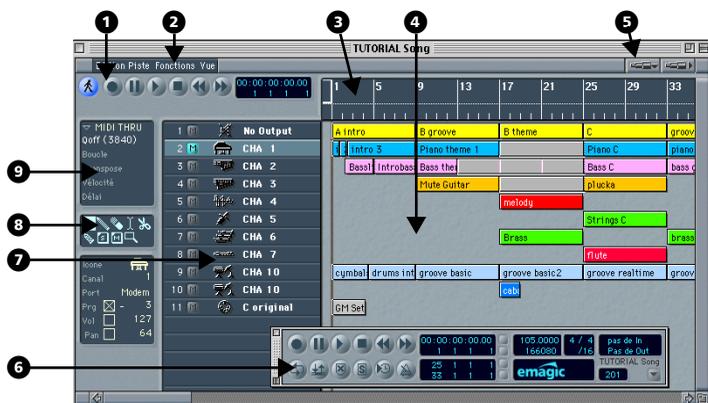
Conseil

Jouer le morceau

Vous voulez sûrement jouer le morceau d'apprentissage. Appuyez sur la touche  du pavé numérique. Pour revenir au début du morceau, appuyez deux fois sur la touche , du pavé numérique.

4.2 Aperçu

Après avoir ouvert le morceau d'apprentissage, vous verrez apparaître les éléments suivants à l'écran (un Mac, dans cet exemple):



1 Barre de Transport. C'est ici que vous contrôlez le fonctionnement de Logic Fun. Vous pouvez activer le Cycle, insérer des points de début/fin d'enregistrement, régler la synchronisation, ainsi que bien d'autres choses.

2 Barre de menu principale. C'est ici que vous trouvez les fonctions globales, telles que l'enregistrement et le chargement de morceaux, ou l'ouverture de diverses fenêtres.

3 Règle des Mesures. La Règle des Mesures affiche l'axe temporel de Logic Fun ; vous pouvez y positionner des marqueurs avec la souris, ou vous déplacer instantanément à un endroit désiré du morceau.

4 Zone d'arrangement, avec séquences. Une piste peut contenir un nombre quelconque de séquences. Les séquences contiennent des données, telles que des notes, des données de contrôleur, etc. Ces données peuvent être éditées de diverses manières.

5 Boutons de zoom. Si vous cliquez sur les boutons «Télescope», vous pouvez modi-

fier le facteur d'agrandissement du contenu de la fenêtre, et l'adapter à votre écran.

6 Fenêtre de Transport. La fenêtre de Transport dispose des mêmes fonctions que la barre de Transport, mais peut être située à tout point de l'écran, et est de taille variable. Un «curseur» permet un déplacement rapide entre deux positions éloignées d'un morceau.

7 Colonne de piste. C'est dans la colonne de piste que vous déterminez le canal MIDI de chaque piste. C'est également là que vous pouvez inverser des pistes, les insérer ou les supprimer.

8 Boîte à Outils. Vous pouvez sélectionner un outil spécifique dans cette boîte afin d'éditer des séquences, des notes ou d'autres données de diverses manières.

9 Case des Paramètres de Séquence. La Case des Paramètres de Séquence est l'endroit où la quantification, la transposition et les autres aspects du jeu d'une séquence peuvent être modifiés de manière non-destructive.

4.3 Pistes et séquences

Pour commencer, Logic Fun offre les mêmes éléments que vous trouvez habituellement dans un programme Windows ou Macintosh — la barre de menu principal, et les diverses fenê-



tres que vous pouvez ouvrir et fermer, déplacer et ajuster en taille. Après avoir chargé un morceau, vous devriez voir la fenêtre Arrangement, telle qu'elle apparaît ci-dessus. C'est à cet endroit que vous enregistrez et arrangez vos morceaux. Comme une machine à bande multi-pistes, Logic Fun fonctionne à base de pistes. Vous pouvez les voir et y accéder dans la fenêtre Arrangement.

De fins objets appelés «séquences» apparaissent dans les pistes. Une séquence est un enregistrement individuel, ou «prise». Chaque fois que vous enregistrez, une séquence est créée sur la piste cible. La séquence est comme un conteneur, pour ainsi dire, qui contient les données MIDI. Ces données peuvent être des notes, ainsi que des données de contrôle, des changements de programme, ou même des données SysEx pour votre expandeur MIDI.



Pistes avec séquences

Logic Fun vous offre bien plus de possibilités qu'un magnéto-
phone à bande traditionnel...

Piste d'informations et d'instruments

Penchons-nous à présent sur le «plan des pistes».

Sur la piste 1, se trouvent les séquences «A intro», «B groove», ainsi que plusieurs autres entrées. «No Output» apparaît dans la colonne de la piste 1. Il s'agit d'une piste «factice», qui ne contient aucune note. Les séquences de cette piste ne sont que des marqueurs qui indiquent les différentes parties du morceau, et sont pour l'instant vides. Vous apprendrez plus loin qu'il y a d'autres avantages à utiliser une piste d'information dans vos propres morceaux.

Les instruments du morceau d'apprentissage se trouvent sur les autres pistes: piano sur la piste 2, basse sur la piste 3, guitare sur la piste 4, et ainsi de suite.

Le canal MIDI de chaque piste apparaît dans la colonne de piste. De plus, une icône y est affichée pour chaque piste. Ceci montre quel instrument est utilisé.

4.4 Fonctions de Transport

La seconde (et plus petite) fenêtre qui apparaît après le chargement d'un morceau est la fenêtre flottante de Transport. Elle ressemble au panneau de contrôle d'un magnétophone à bande, et sert aux fonctions de *Lecture* et d'*Enregistrement*. Vous pouvez également modifier les réglages de tempo et activer le *solo*, la *synchronisation* ou le *cycle*.



Commençons à jouer le morceau. Au lieu de cliquer sur le bouton *Lecture*, vous pouvez également appuyer sur du pavé numérique.

Vous vous rendrez aisément compte que le morceau n'est pas complètement arrangé, et qu'il y a encore quelques incohérences. Au cours de ce chapitre, nous finirons d'arranger le morceau, ajouterons quelques détails, et corrigerons les dernières erreurs. A la fin, nous compléterons le morceau en y ajoutant des fichiers audio.

Dans cette section, nous allons apprendre à délimiter des passages, et à écouter des sections spécifiques du morceau — en résumé, à «naviguer» dans le morceau.

- Testez les boutons de la rangée supérieure du champ Transport. Vous devez déjà être familiarisé avec ces fonctions sur des magnétophones à bande ou à cassette.

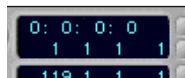
Positions de début de morceau (SSP)

Il existe plusieurs manières de se déplacer à des positions spécifiques d'un morceau.

Dans le champ supérieur de la fenêtre Arrangement, vous pouvez voir la Règle des Mesures.

- Cliquez à divers endroits dans le champ inférieur de cette barre ; vous vous déplacerez instantanément à cette position. Vous verrez apparaître simultanément une ligne grise. C'est la tête de lecture — globalement comparable à la position de la bande dans un appareil d'enregistrement traditionnel.
- Jouez le morceau. Cliquez à présent sur la Règle des Mesures, et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez vous déplacer à n'importe quelle position, et écouter en déplaçant la tête de lecture.

Si vous savez à quelle position vous désirez vous rendre, vous pouvez y accéder directement par des «locators». A droite des boutons de transport, Logic Fun affiche la position actuelle du morceau, et temps absolu et en mesures musicales.



- Cliquez sur l'indicateur de position du morceau, et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Placez-vous à la position «17 1 1 1» et commencez à jouer le morceau. Logic Fun joue à partir de la mesure 17.

Affichage de la position actuelle du morceau

Si vous entrez manuellement des positions de morceau, la fenêtre d'affichage ne correspondra pas forcément à ce que vous entendez. Vous pouvez cependant faire en sorte que ce soit toujours le cas.

- Cliquez sur le bouton Capture en haut à gauche de la barre de Transport, et l'affichage suit à nouveau la tête de lecture.



L'affichage sera mis à jour automatiquement dès que la tête de lecture quittera la fenêtre visible, à condition que la fonction Capture soit activée.

Zoom sur une partie de la fenêtre

Vous pouvez visualiser le morceau entier dans la fenêtre en utilisant les deux boutons «télescope» dans l'angle supérieur droit de la fenêtre (en haut: Mac, en bas: PC)



Cliquez sur la partie gauche du bouton de zoom horizontal jusqu'à ce que vous voyiez toutes les séquences dans la fenêtre.



Mode Cycle

En mode Cycle, vous pouvez répéter une section d'un morceau tant que vous jouez ce morceau, afin, par exemple, d'éditer une séquence, ou d'enregistrer de nouvelles pistes dans une section spécifique du morceau. Deux «locators» peuvent être utilisés pour ceci. Il s'agit des marqueurs de position qui définissent les frontières gauche et droite d'un cycle. Ils se trouvent directement à droite de la rangée inférieure des commandes de Transport.

D'abord, activez le mode Cycle. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Cycle dans la fenêtre de Transport. Il est à présent coloré.



Regardez les barres de cycle dans la Règle des Mesures:



Vous pouvez les déplacer en cliquant au milieu. Les limites gauche et droite peuvent être modifiées en cliquant sur le bas de la barre et en la déplaçant. Lorsque Cycle est activé, appuyer deux fois sur Stop ramènera la tête de lecture au début de la zone de cycle, au lieu du début du morceau.

Sélection

Nous allons nous familiariser avec les options de sélection. Afin de pouvoir éditer des objets dans Logic Fun—que ce soit des séquences ou des notes—vous devez d'abord les sélectionner.

Toutes les fonctions et opérations ne sont effectuées que sur des éléments sélectionnés.

- Cliquez sur une séquence. La séquence est alors éclairée, indiquant qu'elle est sélectionnée. Continuons en sélectionnant plusieurs séquences.
- Maintenez  enfoncée, et cliquez sur la seconde séquence: Anwältin. Elle est aussi sélectionnée.
- En maintenant la touche  enfoncée, cliquez sur la zone grisée, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, et effectuez une sélection de toutes autres les séquences avec un «élastique».
- La sélection est alors inversée — vous entendez toutes les séquences *sauf* celles précédemment sélectionnées.

Testez les fonctions de sélection avec les autres séquences. Vous êtes à présent familiarisé avec les techniques les plus essentielles de Logic Fun. Vous en apprendrez plus sur les fonctions de sélection dans [5.4 Techniques de sélection](#).

Quantification

La quantification est la correction rythmique des notes, au moyen d'une grille. Logic Fun positionne alors les notes à leur emplacement exact de la grille. Nous allons tester ceci en utilisant la séquence «Groove Real-time» comme exemple. Le timing de la séquence est légèrement décalé, donc nous allons utiliser la quantification pour le rectifier.

Vous pouvez entendre ce décalage très clairement en activant le métronome.

- Pour activer le métronome, cliquez sur le bouton Métronome de la fenêtre de Transport. Il est situé en bas à droite.

Logic Fun envoie désormais une note de métronome sur le canal 10 à votre expandeur GM. Vous pouvez maintenant entendre que le groove n'est pas complètement propre.

- Dans la *Case des Paramètres de Séquence*, cliquez sur la ligne *Q*. et maintenez le bouton enfoncé. Dans le menu déroulant qui apparaît, sélectionnez le réglage 16D Swing, et relâchez le bouton de la souris. Le réglage de quantification apparaît à présent dans la *Case des Paramètres de Séquence*. Si vous jouez alors la séquence, elle est rythmiquement parfaite.
- Vous pouvez essayer d'autres valeurs de quantification, par exemple 16, 24, ou *7-tuplet*, afin d'entendre leurs effets.

Regardez les réglages de quantification des différentes parties du morceau. Vous remarquerez que les facteurs de swing, identifiés par un caractère alphabétique, sont choisis différemment. Le facteur de groove peut donc être modifié afin que les chorus aient plus de swing que les refrains, par exemple.

Boucles

Les boucles sont des répétitions automatiques de séquences. La fonction Boucle permet de répéter un passage autant de fois que vous le désirez, sans avoir à le copier.

Ajoutons une Cabasse au morceau d'apprentissage. La cabasse n'est que dans le chorus et dans la section C, mais n'est plus dans la section Groove. Une séquence du nom de *cabasa* est déjà présente dans la piste 10 ; elle est cependant muette pour le moment.



- Cliquez sur la séquence avec l'outil Mute. La séquence n'est plus muette, et est sélectionnée.

Activez à présent Boucle dans la *Case des Paramètres de Séquence (ON)*. Vous devriez voir l'écran suivant apparaître.



La séquence est désormais répétée jusqu'à la fin du morceau. Evidemment, nous voulons l'arrêter avant !

Voici le principe de fonctionnement: une boucle est répétée jusqu'à ce qu'une autre séquence apparaisse sur la piste. Pour

«couper» la cabasse à l'endroit désiré, placez une séquence vide au début de la section C.

Sélectionnez le Crayon, cliquez sur la piste de la cabasse à la position 25 1 1 1. Logic Fun insère une nouvelle séquence vierge. L'écran suivant doit apparaître :



La cabasse s'arrête de jouer à la mesure 25.

Finalement nous allons copier la nouvelle partie de cabasa dans la section Groove.

En maintenant la touche  enfoncée, cliquez sur la séquence de cabasa, et sur la séquence «stop». Elles sont toutes les deux sélectionnées.

Dans la version Windows, appuyez sur la touche . Dans la version Mac, appuyez sur . Cliquez sur la séquence de cabasa et faites glisser la section entière vers la mesure 33, en maintenant la touche de modification enfoncée. Le passage entier, y compris la séquence de fin, est copié, et vous avez terminé.

La Boîte à Outils

Dans la Boîte à Outils, vous pouvez sélectionner l'outil d'édition désiré, en cliquant dessus avec la souris. Dans la version Windows, vous pouvez sélectionner un deuxième outil avec le bouton droit de la souris.



Pointeur de souris

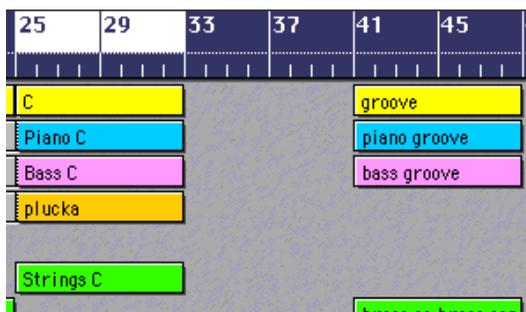
En utilisant le pointeur de souris — l'outil standard — vous pouvez déplacer des séquences vers d'autres pistes, ou vers d'autres positions dans la fenêtre Arrangement.



Insérons une partie B devant la section Groove du morceau d'apprentissage. Arrivé à la moitié de cette section, nous transporterons la section B d'un demi-ton. Pour ce faire, la partie groove doit d'abord être décalée de huit mesures.

- Enfoncez le bouton de la souris, et sélectionnez toutes les séquences de la section Groove. Faites-les ensuite glisser vers la droite de huit mesures. L'affichage de position devant la ligne d'information sert de point de référence. Vous devez lire «41 1 1 1» sur la ligne d'information lorsque vous relâchez le bouton.

La zone d'arrangement devrait avoir cet aspect:



Annuler

Si vous avez fait une erreur (vous n'avez pas sélectionné toutes les séquences, ou vous les avez placées au mauvais endroit), c'est le bon moment pour se familiariser avec l'une des plus importantes fonctions de Logic Fun: «Annuler». Avec la fonction Annuler, vous pouvez toujours annuler la dernière étape d'édition.

Sélectionnez **Edition > Annuler**. Les séquences sont restaurées à leurs positions initiales. Vous pouvez à présent recommencer la manœuvre.

Copier des séquences

Nous allons maintenant copier la section «B Theme» vers la zone vide que nous venons de créer en déplaçant la section «groove».

Sélectionnez toutes les séquences de la section «B groove». Appuyez sur **Ctrl** (Windows) ou **⌘** (MacOS) et cliquez sur une des séquences sélectionnées. Maintenez le bouton enfoncé, et faites glisser la souris vers la droite. Une copie de toutes les séquences sélectionnées est alors déplacée avec le pointeur de la souris. Placez-les à la mesure «33 1 1», où elles prendront la place rendue libre par le déplacement de la section «groove». Les nouvelles séquences auront le nom des séquences d'origine, avec «*copier» ajouté à ce nom. Vous pouvez décider si vous voulez que cette extension apparaisse ou pas dans le nom de la séquence en allant dans **Options > Réglage > Global: Préférences...** Cocher la case devant la ligne «Ajouter la dernière fonction utilisée comme nom dans séquence» si vous désirez avoir une description des opérations d'édition des séquences travaillées. Sinon, ne cochez pas cette case.

Ciseaux

Nous allons à présent diviser en deux la séquence que nous venons de copier, en utilisant les ciseaux. En faisant cela, nous pourrons alors transposer la seconde moitié de la section, en laissant la première moitié dans le ton d'origine.



- Sélectionnez les séquences qui viennent d'être copiées.
- Sélectionnez l'outil Ciseaux en cliquant sur le symbole des ciseaux dans la Boîte à Outils. Le pointeur apparaît maintenant sous forme de ciseaux dans la zone d'arrangement.

Cliquez sur l'une des séquences sélectionnées et maintenez le bouton enfoncé. Si vous maintenez le bouton enfoncé, et que vous déplacez la souris à gauche ou à droite, vous pouvez ajuster la position exacte au moyen de la ligne d'information. Choisissez la position «37 1 1», qui correspond à la mesure numéro 37. Lorsque vous relâchez le bouton, les séquences sont

divisées. Vous pouvez alors transposer la seconde moitié de la section. Sélectionnez les mesures 33 à 49, pour sélectionner les passages correspondant.

Transposition

Regardez le paramètre *Transpose* dans la *Case des Paramètres de Séquence*. Il contient une astérisque (*). Cela signifie que les séquences sélectionnées ont déjà des valeurs de transposition différentes. Ne vous inquiétez pas, les paramètres de séquence sont toujours relatifs ; par conséquent, les différences de transposition sont maintenues.

- Cliquez sur l'astérisque dans la ligne de transposition, et déplacez la souris vers le haut jusqu'à ce que la valeur +2 soit affichée.
- Relâchez le bouton de la souris. Le passage a été transposé d'un ton entier.

Placez la tête de lecture à la mesure 37 et écoutez le résultat.

Il n'est pas particulièrement bon, et nous devons donc l'ajuster plus finement.

Les sons de percussion sont un peu étranges initialement. C'est parce que vous avez transposé les séquences de percussion sans le savoir, déplaçant par conséquent le placement des notes rythmiques. Vous devrez annuler la transposition des pistes de percussion. Pour ce faire, sélectionnez les séquences rythmiques, et faites glisser le réglage de transposition «+2» vers le bas, jusqu'à ce que la ligne soit vide. Ceci indique qu'il n'y a pas de transposition.

De même, la basse dans la section B copiée est une simple boucle qui n'a pas été transposée, car il s'agit simplement d'un pointeur sur la véritable séquence, qui n'a pas été affectée par l'édition. Par conséquent, vous devez transformer la boucle en une véritable séquence.

Votre premier enregistrement

Le dernier exercice dans la fenêtre Arrangement consiste à réaliser votre premier enregistrement. Pour le rendre amusant, vous pouvez jouer un solo par-dessus la section C. Il y a déjà un solo de flûte présent, mais qui peut certainement être remplacé par un meilleur solo. Puisque vous pouvez faire des erreurs sur votre premier essai, nous allons faire en sorte que Logic Fun enregistre plusieurs «prises» parmi lesquelles vous sélectionnez la meilleure.

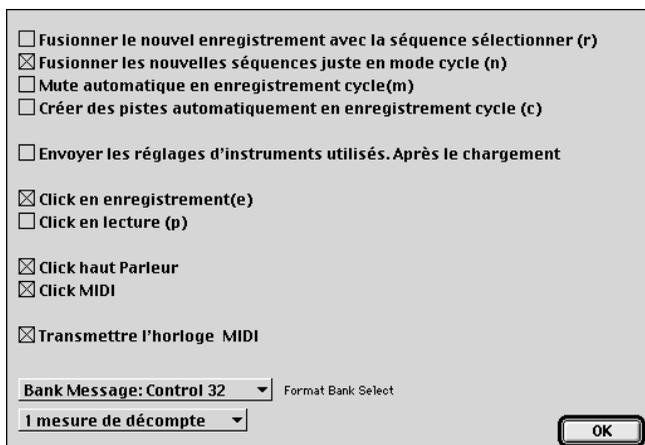
Etape Un: effacer le solo précédent

- Sélectionnez la gomme dans la Boîte à Outils, et cliquez sur la séquence «Flute». Elle sera effacée.

Vous pouvez à présent régler les paramètres de cycle et d'enregistrement. Vous voudrez probablement une intro, avant que le solo ne démarre, pour vous préparer à jouer. Vous devez par conséquent étendre le cycle pour qu'il soit plus long que l'enregistrement effectif, c'est à dire de *23 1 1 1* à *33 1 1 1*. Ceci vous offre deux mesures supplémentaires avant la section C, qui commence à la mesure 25.

Si vous voulez entendre le métronome via MIDI:

- Ouvrez la fenêtre **Options > Réglage > Options d'enregistrement**.



Fusionner le nouvel enregistrement avec la séquence sélectionner (r)
 Fusionner les nouvelles séquences juste en mode cycle (n)
 Mute automatique en enregistrement cycle(m)
 Créer des pistes automatiquement en enregistrement cycle (c)

 Envoyer les réglages d'instruments utilisés. Après le chargement

 Click en enregistrement(e)
 Click en lecture (p)

 Click haut Parleur
 Click MIDI

 Transmettre l'horloge MIDI

 Bank Message: Control 32 Format Bank: Select
 1 mesure de décompte **OK**

Cochez *MIDI click*. Le métronome sera envoyé sur le canal 10 — le canal des percussions.

- Confirmez en cliquant sur *OK*.

Enregistrons !

- Cliquez sur la piste 8 dans la liste des pistes — celle avec une petite icône de flûte. Ceci sélectionne la piste en enregistrement. Vous pouvez maintenant jouer le son de flûte à partir de votre clavier MIDI.
- Vous pouvez sélectionner d'autres pistes pour les essayer — Logic Fun joue automatiquement le bon instrument (MIDITHRU). Revenez ensuite à la piste 8.
- Pour vous entraîner, vous pouvez simplement commencer à jouer. Si le solo en mi majeur est trop dur pour vous, transposez le «MIDITHRU» simplement en *transposant* en DO Majeur (-4). «MIDITHRU» apparaît toujours à la place d'un nom de séquence dans la Case des Paramètres de Séquence, lorsque vous cliquez sur un espace vide de la fenêtre Arrangement. Tout réglage effectué dans la Case des Paramètres de Séquence sera désormais appliqué à toute séquence enregistrée par la suite.

- Lorsque vous vous sentez assez confiant pour enregistrer le solo, démarrez l'enregistrement en appuyant sur  du pavé numérique, ou en appuyant sur *Enregistrement*.

Le décompte d'une mesure démarre, puis la zone de cycle zone et jouée indéfiniment et Logic Fun enregistre. Vous pouvez alors jouer votre solo.

- Laissez Logic Fun continuer. Après avoir atteint le point droit du cycle (mesure 33), la tête de lecture revient au point gauche du cycle (mesure 23). A la mesure 25, l'enregistrement suivant débute et vous pouvez enregistrer d'autres notes si vous le désirez. Appuyez sur le bouton Stop lorsque vous avez terminé.

Sauvegarder le morceau

Voici la marche à suivre pour enregistrer le morceau d'apprentissage, avec votre nouveau solo:

Choisissez **Fichier > Sauver comme...**, et entrez un nouveau nom pour le morceau, par exemple «Tutsolo». Lorsque vous utilisez Windows, Logic Fun rajoute automatiquement l'extension «.LSO».

Chargez le morceau d'apprentissage initial pour passer aux autres exercices.

4.5 Liste d'évènements

Dans la liste d'évènements, vous voyez tous les évènements MIDI d'une séquence affichés dans une liste alphanumérique.

- Ouvrez la liste d'évènements pour la séquence «flûte» en double-cliquant avec le bouton droit de la souris (Windows), ou en maintenant  enfoncé (Macintosh) sur la séquence.

25	1	3	201	PitchBd	4	6	52			
25	1	4	25	PitchBd	4	15	37			
25	1	4	97	PitchBd	4	25	19			
25	1	4	145	PitchBd	4	107	3			
25	1	4	193	PitchBd	4	0	0			
25	1	4	217	Note	9	04	127	1.232
25	2	1	49	PitchBd	4	52	3			
25	2	1	113	PitchBd	4	116	20			
25	2	1	185	PitchBd	4	29	45			
25	2	2	9	PitchBd	4	0	64			
25	2	2	233	Note	9	05	121136
25	2	3	225	PitchBd	4	75	60			
25	2	4	49	PitchBd	4	71	34			
25	2	4	113	PitchBd	4	105	6			

La colonne *Status* affiche le type d'évènement dont il s'agit. En plus des notes, une séquence peut contenir d'autres types d'évènements. Vous pouvez filtrer le type d'évènements affichés en utilisant les boutons de filtre des divers types d'évènements.



Cliquez sur chacun des boutons, sauf celui ayant un potentiomètre à son extrémité, afin qu'ils apparaissent tous en gris foncé.

Tout ce qui reste dans la liste d'évènements correspond aux changements de contrôle.

- Lorsque vous avez terminé, activez à nouveau l'affichage de tous les types d'évènements. En cliquant sur chaque bouton, les évènements de ce type réapparaissent dans la liste.

Nous allons maintenant insérer deux changements de programme dans le solo, afin de changer le son de flûte du solo de la première moitié en son de synthétiseur dans la seconde moitié.

Le solo commence à la mesure 25. Nous allons placer le changement de programme pour la flûte à la mesure 25.

- Réglez la tête de lecture à 25 1 1 dans la fenêtre Arrangement ou de Transport. De cette manière, vous déterminez la position à laquelle l'évènement est inséré.
- Sélectionnez le Crayon, et utilisez-le pour cliquer sur le symbole de changement de programme. (Dans la version



Windows, il suffit de cliquer sur le bouton Program Change de la liste d'évènements avec le bouton droit).

Un changement de programme est inséré à la position 25.



25	1	1	1	Program 1	-	73	Flute
25	1	3	201	PitchBd 4	6	52	
25	1	4	25	PitchBd 4	15	37	

Le numéro de programme est dans la colonne *VAL*. Réglez-le à 73 pour un expandeur GM. Si vous n'utilisez pas de expandeur GM, trouvez un changement de programme qui permette de choisir un son de flûte.

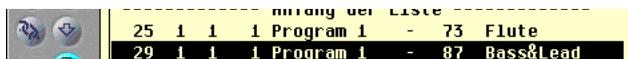
Nous allons maintenant insérer un second changement de programme:

- Réglez la tête de lecture à la position *29 1 1 1* et cliquez à nouveau sur le symbole *88*.

Choisissez la *valeur 87* pour les expandeurs GM, ou un changement de programme qui sélectionne un son de synthétiseur solo.

- Prenez à nouveau le pointeur Flèche. Filtrez l'affichage de tous les types d'évènements sauf les changements de programme.

Votre liste d'évènements devrait ressembler à celle-ci:

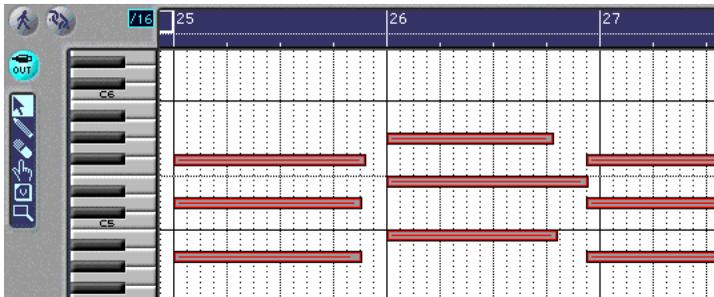


25	1	1	1	Program 1	-	73	Flute
29	1	1	1	Program 1	-	87	Bass&Lead

Si vous jouez le solo maintenant, la seconde moitié aura un son différent. La fois suivante, le changement de programme au début du solo permet de revenir au son de flûte.

4.6 Éditeur Matrix

L'éditeur Matrix peut être comparé à une fenêtre Arrangement pour les notes. Contrairement à la fenêtre Arrangement, les barres représentent des notes et non pas des séquences.



Cette illustration montre la fenêtre Matrix pour la séquence «Strings C».

- Ouvrez l'éditeur Matrix en maintenant la touche **ctrl** (Windows) ou **⌘** (Macintosh), et en double-cliquant sur la séquence «Strings C».

Vous voyez un clavier sur le côté gauche de la fenêtre de Matrice. En utilisant ce clavier, vous pouvez régler la hauteur des notes affichées. Vous pouvez facilement vous rendre compte que les durées des notes du deuxième accord sont inégales. De plus, il y a une fausse note dans le quatrième accord.

Regardez cette séquence dans la liste d'évènements également en choisissant **Fenêtre > Ouvrir Liste d'évènements**. Ces incohérences n'y sont pas très visibles. Refermez la liste d'évènements.

- Sélectionnez les notes du premier accord.
- Cliquez ensuite sur le coin inférieur droit d'une des notes sélectionnées, et faites le glisser jusqu'à la mesure 26, pour que la fin de la mesure corresponde au début de l'accord suivant.

Toute modification de la durée d'une note affecte également les autres notes sélectionnées dans l'éditeur Matrix.

- Répétez la manipulation pour prolonger chaque accord jusqu'au début du suivant. Ceci donne un effet de *legato* à

l'écoute. Choisissez un niveau de zoom plus élevé afin de pouvoir éditer de façon plus précise les événements.

La fausse note peut à présent être effacée.



- Sélectionner la gomme dans la Boîte à Outils, et utilisez-la pour cliquer sur la note trop courte à la position 28 1 1 1. La note disparaît alors.

Vous avez terminé l'édition de la séquence de cordes. Quasi-ment chaque séquence du morceau d'apprentissage contient de légers problèmes, que vous pouvez facilement réparer avec l'éditeur Matrix. Sélectionnez une ou deux autres séquences et éditez-les comme vous venez de le faire pour la séquence Strings.

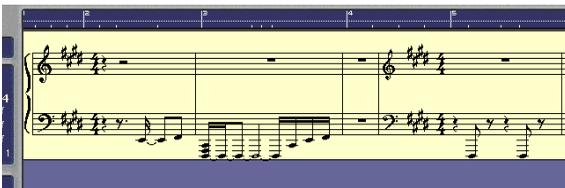
Vous constaterez sans doute une grande différence en optimisant la longueur des séquences de basse.

Conseil

4.7 Éditeur de Partition

Les événements de note peuvent être représentés sous forme de notation musicale, et peuvent être édités dans l'éditeur de partition. Vous pouvez simplement utiliser l'éditeur de partition, ainsi que d'autres éditeurs, pour corriger les événements MIDI.

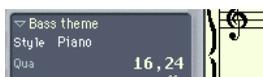
- Ouvrez l'éditeur de partition pour la séquence «Bass Theme» en double-cliquant dessus.



La représentation des notes est effectivement «mathématiquement correcte», cependant elle est à peine lisible — vous devez modifier la transposition, la tonalité... Occupons-nous de préparer cette séquence pour une impression.

Case des Paramètres d’Affichage

Cliquez sur la case dans la zone de paramètre située à gauche près du terme «Bass Theme». Ceci ouvre la *Case des Paramètres d’Affichage*.



Style

La Case des Paramètres d’Affichage contient plusieurs fonctions que vous pouvez utiliser de manière très efficace pour corriger la représentation des notes. L’une d’entre elles est le style. Il y a 3 styles pré-réglés pour les transpositions d’affichage les plus courantes.

Dans le menu déroulant «Style» sélectionnez le style «Bass». La partition est tout de suite plus lisible :



Texte

Pour les besoins de l’impression, vous pouvez donner un nom à la portée. Bien entendu, Logic Fun vous permet d’entrer du texte dans l’éditeur de partition.

- Sélectionnez l’outil Texte dans la Boîte à Outils et cliquez dans le champ situé au-dessus de la tonalité. Un dialogue d’entrée de texte apparaît. Tapez «Basse», et appuyez sur . Le texte apparaît alors au-dessus de la portée ; vous pouvez déplacer le texte par petits incréments avec la souris.

Vous pouvez modifier l'apparence du texte en utilisant **Options** > **Police du Score**.

Impression

Si vous disposez d'une imprimante connectée à votre ordinateur, vous pouvez imprimer directement la page affichée. Dans le menu Fichier, choisissez l'option **Imprimer**, et confirmez en cliquant sur OK.

D'ici quelques minutes, vous devriez avoir entre les mains une impression de votre page.

Chapitre 5

Utiliser Logic Fun

Ce chapitre résume les principales fonctions de Logic Fun. Mais, tout d'abord, quelques mots au sujet de ce manuel lui-même.

5.1 Conventions du manuel

Les fonctions de menu

Les fonctions de menu sont écrites comme ceci : **Fonction**.

Pour les fonctions accessibles à l'aide de menus hiérarchiques, les différents niveaux de menu sont indiqués comme ceci :

Menu > Élément de menu > Fonction.

Raccourcis clavier

Lorsqu'une fonction peut être déclenchée par un raccourci clavier du même nom, vous verrez apparaître ce symbole sur le côté du texte. Si les noms sont différents, ou si une fonction n'est accessible que par un raccourci clavier, son nom sera mentionné comme ceci : *Raccourci clavier*.



Options et Paramètres

Les options que vous pouvez choisir dans les Préférences, ainsi que les paramètres des dialogues sont imprimées comme ceci : *Paramètres*.

Les différentes valeurs de paramètres sont imprimées comme ceci : *Valeur de Paramètres*.

Explications détaillées

-  Des explications détaillées seront parfois données sur des sujets qu'il ne vous est pas indispensable de connaître pour savoir utiliser Logic Fun. Ces précisions sont imprimées comme ceci, en plus petit.

5.2 La souris

Fonctions de base

Sauf indication spécifique, le bouton de la souris à utiliser lorsqu'il est question du « bouton de la souris » est le bouton gauche.



Cliquer

Positionnez le pointeur de la souris sur l'objet (bouton, zone de saisie, etc) et appuyez une fois sur le bouton de la souris.

Double-cliquer

Même chose que pour cliquer sur un objet mais en appuyant deux fois de suite rapidement sur le bouton de la souris. Vous pouvez régler la vitesse du double-clic dans les réglages Système.

Saisir ou Cliquer-maintenir

C'est la même chose que pour cliquer sur un objet mais en gardant le bouton de la souris enfoncé.

Déplacer ou Faire glisser

Saisissez l'objet et déplacez la souris (par cliquer-maintenir) jusqu'à l'emplacement désiré.

Saisir des données à la souris

Cases à cocher

Les cases à cocher sont des cadres qui deviennent «cochés» lorsque l'on clique dessus pour valider une option (ou une fonction). Cliquez dessus à nouveau pour désactiver l'option.

Menus déroulants

Les menus déroulants s'ouvrent quand on saisit certaines zones de saisie ou certains boutons. Vous pouvez effectuer un choix dans le menu en faisant passer l'article désiré en vidéo inverse et en relâchant le bouton de la souris. Si vous désirez sélectionner un article qui se trouve en dehors de la portion visible du menu :



- déplacez la souris au delà du bord inférieur ou supérieur du menu; plus vous vous éloignez plus le défilement du menu sera rapide.
- sur MacOS: maintenez enfoncée en même temps la touche . Cela vous permet de relâcher le bouton de la souris et d'utiliser l'ascenseur à droite du menu déroulant pour le faire défiler. Quand la vidéo inverse se place sur l'article désiré, relâchez la touche .
- sur Windows: cliquez avec le bouton droit de la souris. Vous pouvez alors relâcher les deux boutons de la souris.

La souris comme curseur de données

Vous pouvez éditer presque tous les paramètres numériques (y compris des valeurs ou des noms de notes) en saisissant la valeur du paramètre désiré et en faisant glisser la souris vers le haut ou vers le bas. Si le paramètre en question est constitué de plusieurs nombres séparés (par exemple une position d'horloge), vous pouvez les ajuster individuellement.

Utiliser la souris pour incrémenter/décémenter

Toutes les valeurs de paramètres qui peuvent être entrées avec la souris comme curseur de données (et même certains paramètres de menus déroulants) peuvent également être diminuées ou augmentées par crans d'une unité:

- sur MacOS: en cliquant sur la moitié haute ou droite de la valeur tout en maintenant la touche `ctrl` enfoncée.
- sur Windows: en cliquant avec le bouton gauche ou droit de la souris tout en maintenant la touche `alt` enfoncée.

Saisie de valeurs numériques

Double-cliquer sur un paramètre numérique ouvre un champ de saisie. La valeur précédente s'affiche en vidéo inverse pour vous permettre de la remplacer. Vous pouvez aussi avec la souris effectuer une sélection partielle dans un champ de saisie de façon à ce que seule la partie en vidéo inverse soit remplacée. Tant que le champ de saisie reste ouvert, les touches du clavier ne peuvent servir qu'à entrer des données, les raccourcis claviers ne sont alors pas utilisables.

... à l'aide d'opérations arithmétiques

A tout moment, il vous est possible d'entrer des nombres à l'aide d'opérations arithmétiques, c'est-à-dire «+2» ou «-5», ce qui modifie d'autant la valeur présente.

... à l'aide des symboles ASCII

Vous pouvez également saisir des nombres sous forme de symboles ASCII: entrer simplement d'abord ` ou " et les codes ASCII seront saisis sous forme de nombres. Par exemple:

```
"!  donne 33  
"a  donne 97
```

Cette fonction est particulièrement utile pour saisir du texte dans une chaîne de SysEx.

Saisie de texte

Les noms sont saisis de la même façon que les nombres mais il faut d'abord cliquer sur les champs texte des noms pour en permettre la saisie.

Noms numérotés

Comme vous vous l'imaginiez sûrement, il est possible d'attribuer le même nom à un nombre indéfini d'objets sélectionnés. Si le nom se termine par un chiffre, celui-ci sera automatiquement augmenté d'une unité pour chaque objet. Vous pouvez ainsi donner rapidement un nom à toutes les séquences d'une même piste.

Désactiver la numérotation automatique

Pour désactiver la numérotation automatique, rajouter un espace après le chiffre figurant en fin de nom. Tous les objets sélectionnés se termineront alors par le même chiffre.

Les Outils et la Boîte à Outils

Logic Fun vous permet de manipuler graphiquement les données enregistrées. Cela signifie que pour éditer ces données vous n'avez pas à saisir des commandes à l'aide de tableaux de chiffres mais plutôt à manipuler des «objets» graphiques.

Pour éditer graphiquement ces objets, 2 outils sont en permanence à votre disposition à l'emplacement du curseur de la souris: l'un est déjà activé, l'autre s'active avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en enfonçant la touche  (MacOS).

Pour changer d'outil en cours d'utilisation cliquez sur la boîte à outils. Le pointeur de la souris prend la forme de l'outil sur lequel vous cliquez, vous indiquant ainsi de quelle fonction il s'agit: la Gomme sert à effacer, les Ciseaux à couper et le Tube de Colle à fusionner des objets. Pour assigner un outil au bouton droit de la souris (à la touche  sur MacOS), cliquez sur l'outil de votre choix dans la boîte à outils avec le bouton droit (avec la touche  enfoncée sur MacOS).

Champ d'action des outils

- Les outils ne sont actifs que dans la fenêtre dans laquelle ils ont été sélectionnés (vous pouvez définir individuellement des outils pour chaque fenêtre ouverte).
- Un outil affecte essentiellement les objets sur lesquels vous cliquez. Si l'objet cliqué est déjà sélectionné, l'outil affectera également tous les autres objets sélectionnés.

Sélectionner des outils

Les outils se sélectionnent en cliquant sur l'outil désiré dans la boîte à outils.

Ligne d'info

Lors de l'utilisation de la plupart des outils une ligne d'info apparaît dans la fenêtre tant que le bouton de la souris est enfoncé. Cette ligne d'info vous fournit des informations utiles sur le type d'opération que vous êtes en train d'effectuer.

Pendant les opérations sur des objets de l'Arrangement, la ligne d'info prend à peu près cette allure :

Déplacer Objets	1	1	1	1	intro	1	2	.	3	1	0
-----------------	---	---	---	---	-------	---	---	---	---	---	---

La ligne d'info affiche, de gauche à droite : l'opération, la position de la souris (ou de l'objet dans l'Arrangement), le nom de l'objet, le numéro de piste, et la longueur de l'objet d'Arrangement.

Pendant les opérations sur des événements, la ligne d'info prend à peu près cette allure :

Déplacer Objets	2	2	3	1	Note	4	A2	39	.
-----------------	---	---	---	---	------	---	----	----	---

La ligne d'info affiche, de gauche à droite : l'opération, la position de la souris (ou de l'événement), le type et le canal MIDI de l'événement, le premier octet de données (c'est à dire la hauteur s'il s'agit de notes), le second octet de données (c'est à dire la vélocité s'il s'agit de notes) et, pour les notes: la durée.



Les Outils

Le Pointeur

Le Pointeur est l'outil par défaut. Le curseur de la souris prend également cette forme en dehors de la zone de travail quand vous effectuez une sélection dans un menu ou que vous saisissez une valeur. A l'intérieur de la zone de travail, le Pointeur sert à sélectionner (en cliquant sur des objets), à déplacer (en saisissant/tirant), à copier (en maintenant enfoncée la touche  (Mac), ou  (Windows) et en faisant glisser) et à éditer des longueurs (en saisissant/tirant le coin droit d'un objet). Vous pouvez effectuer des sélections multiples «au lasso» par Saisir/Tirer n'importe où sur le fond de l'écran.



Le Crayon

Le Crayon sert à ajouter de nouveaux objets. Il permet aussi de sélectionner, de faire glisser et de modifier la longueur des objets.



La Gomme

La Gomme permet d'effacer les objets cliqués. Si vous cliquez sur un objet déjà sélectionné tous les objets sélectionnés seront effacés (comme si vous aviez utilisé la touche ).



L'outil Texte

L'outil Texte sert à nommer les objets dans l'arrangement ou à ajouter du texte à une partition musicale.



Les Ciseaux

Les Ciseaux servent à découper les objets dans l'arrangement, par exemple, avant d'en copier ou d'en déplacer des portions individuelles.



Le Tube de Colle

Le Tube de Colle réalise les opérations inverses de celles des Ciseaux: tous les objets sélectionnés sont fusionnés en un objet unique, qui reçoit le nom et l'emplacement de piste du premier objet sur l'axe de temps.



L'Outil Solo

Saisir un objet avec l'outil Solo vous permet de n'écouter en lecture que les objets sélectionnés. Un déplacement vertical de la souris déclenchera aussi tous les événements touchés par le curseur, même si le séquenceur est arrêté.



L'Outil Mute

Si vous cliquez sur un objet avec l'outil Mute, vous en interrompez la lecture et un petit rond s'affiche au début de son nom, indiquant que cet objet est «muet». Si plusieurs objets sont sélectionnés alors les réglages s'appliqueront à tous les objets sélectionnés.



Le Zoom

Le Zoom permet d'agrandir une section en faisant une sélection «au lasso». La section ainsi sélectionnée s'affiche alors dans la taille maximum autorisée par la fenêtre. Pour revenir à la dimension d'affichage normale, il suffit de cliquer un fois sur le fond de la fenêtre avec l'outil. Cette fonction est également accessible à l'aide d'autres outils en appuyant sur la touche **ctrl** (Mac) ou **alt** (Windows).



L'Outil Vitesse

Dans l'Éditeur Matrix l'outil Vitesse sert à modifier la vitesse (la dynamique) des notes.



5.3 Fonctions des Fenêtres

Les fonctions de base qui s'appliquent aux fenêtres de Logic Fun sont les mêmes que celles que l'on trouve dans d'autres applications Macintosh et Windows. Cependant les options d'affichage des fenêtres de Logic Fun sont beaucoup plus étendues.

Dans Logic Fun vous pouvez ouvrir différentes combinaisons de fenêtres (y compris plusieurs fenêtres du même type) et les ajuster toutes individuellement. Toutes les fenêtres ouvertes

dans un morceau sont mises à jour en permanence. Cela signifie que les fenêtres s'actualisent pour suivre le déplacement dans le morceau. De même toute modification effectuée dans une fenêtre se répercute immédiatement dans toutes les autres fenêtres de travail.

Travailler avec les fenêtres

Ouvrir et fermer les fenêtres

Toutes les fenêtres de Logic Fun peuvent s'ouvrir par l'intermédiaire du menu principal **Fenêtre**. A la suite de chaque article de menu vous pouvez voir le raccourci clavier correspondant, qui vous permet d'ouvrir les fenêtres sans la souris. Vous pouvez ouvrir autant de fenêtres du même type que vous le souhaitez.

A chaque fois que vous utilisez le menu **Fenêtre** jetez donc un coup d'œil aux raccourcis clavier — vous les aurez ainsi rapidement en mémoire. Vous pouvez aussi définir vos propres raccourcis clavier.

Conseil

Les fenêtres se ferment en cliquant sur leur case de fermeture en haut à gauche pour Mac (raccourci clavier:  ) ou en haut à droite pour Windows (raccourci clavier:  .

Si vous maintenez la touche  tout en cliquant, toutes les fenêtres du morceau actif se fermeront.



Mac

Définir la taille des fenêtres

,Vous ajustez la taille des fenêtres en tirant sur leur coin inférieur droit comme pour n'importe quelle fenêtre du Finder.

Comme d'habitude dans Windows, vous pouvez modifier la taille des fenêtres et plaçant la souris au dessus d'un bord ou d'un coin de fenêtre et en tirant.



Mac



Dimension maximale de fenêtre

La case de dimension maximale de fenêtre, dans le coin supérieur droit, sert à passer alternativement de la taille maximum à la taille qu'elle avait avant activation de cette case (**Fenêtre > Zoomer fenêtre**).

Sélectionner la zone de travail

Les ascenseurs

Si la zone de travail n'est pas visible dans sa totalité, verticalement ou horizontalement, des ascenseurs apparaissent le long du bord droit et du bord inférieur des fenêtres.



Vous pouvez déplacer la portion visible de la fenêtre en cliquant sur les flèches ou en tirant sur la barre d'ascenseur. Rappelez-vous que:

- La taille de la barre d'ascenseur par rapport à la barre de défilement correspond à la taille de la portion visible de la fenêtre par rapport à la fenêtre entière.
- La portion visible est changée au fur et à mesure que vous déplacez la barre d'ascenseur.

L'élément X/Y

L'élément X/Y se trouve en bas à gauche de la fenêtre. En le saisissant et tirant vous déplacerez la portion horizontale et verticale de la fenêtre, comme si vous agissiez en même temps sur les 2 barres de défilement.



Défilement de pages

Utilisez les raccourcis clavier *Page Up (Haut)*, *Page Down (Bas)*, *Page Gauche*, *Page Droite* pour faire défiler les pages vers le haut, le bas, la gauche ou la droite comme si vous aviez cliqué dans les zones grisées du haut/du bas de la barre de défilement vertical ou gauche/droite de la barre de défilement horizontal.



Les raccourcis claviers *Page Haut*, *Bas*, *Gauche plus* ou *Droite plus* déplacent la portion visible de la zone de travail jusqu'en haut, en bas, à l'extrême gauche ou l'extrême droite, exactement comme si vous aviez fait glisser une des barres d'ascenseur jusqu'à l'une de ses positions extrêmes.



Zoomer

Les symboles en forme de télescope servent à zoomer à l'intérieur de la zone de travail. Cliquer sur la plus petite extrémité du télescope réduit la taille des objets affichés, vous permettant ainsi de voir davantage d'objets dans le même espace (zoom arrière). Cliquer sur la plus grande extrémité augmente la taille des objets affichés (zoom avant). Dans certaines fenêtres, un seul télescope est disponible mais il gère à la fois le zoom horizontal et vertical.



Lors d'un zoom, l'objet sélectionné situé le plus en haut à gauche reste visible dans la zone affichée, autant que possible.



Zoom sélectif

Zoomer sur une portion de l'écran

Pour élargir une portion de l'écran à la taille de la fenêtre entière, faites avec l'outil Zoom une sélection «au lasso» de la portion désirée. Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois.



Revenir au réglage de zoom précédent

Cliquez sur le fond de la fenêtre avec l'outil Zoom. Vous voilà ramené au réglage de zoom précédent. Si vous avez utilisé le Zoom plusieurs fois, chaque nouveau clic sur le fond vous ramènera d'un cran en arrière, jusqu'au retour complet au réglage de zoom initial de cette fenêtre.

Vous pouvez appeler la fonction Zoom avec n'importe quel autre outil (sauf le Crayon) en appuyant sur la touche **ctrl** (Mac) ou **alt** (Windows). Le pointeur affichera l'outil précédemment sélectionné jusqu'à ce que vous enfonciez le bouton de la

souris. Tant que le bouton de la souris restera enfoncé, le pointeur affichera l'outil Zoom.

Ajuster la dimension des éléments de fenêtre

Si vous déplacez la souris au delà du coin supérieur gauche de la zone d'arrangement, le curseur de la souris se transforme en croix. En les tirant vous pouvez alors redimensionner la règle de mesures, la zone d'arrangement, la liste des pistes, et les boutons de transport. Vous pouvez aussi redimensionner les éléments de fenêtre des éditeurs de Partition (Score) et Matrix avec la même méthode.

Les Menus

Sur Windows, Logic Fun offre de nombreuses options de menu différentes, selon le type de fenêtre active. Logic Fun satisfait au standard Windows qui permet à une fenêtre principale d'application de contenir d'autres fenêtres locales. Tous les éléments de menu sont présentés le long de la partie supérieure de la fenêtre principale, et les éléments de menu disponibles changent en fonction du type de fenêtre active.



Sur Macintosh, de nombreuses fonctions ne se trouvent pas dans les menus principaux, mais apparaissent dans des menus locaux. Ces menus locaux sont toujours situés dans les barres de menus des fenêtres de Logic Fun qui les utilisent.



Raccourcis claviers

Certaines fonctions de menu sont accessibles par des touches de clavier ou des combinaisons de touches. Ces touches (ou ces combinaisons) sont affichées à côté des articles de menu.

Notez bien que vous pouvez assigner à peu près n'importe quelle fonction à n'importe quelle touche en utilisant la fenêtre Raccourci clavier.

Options de menus comportant «...» dans le titre

Trois points, comme ceci: ..., qui suivent un titre de fonction dans un menu indiquent que l'article n'active pas immédiatement une fonction mais ouvre à la place un dialogue.

Dialogues

Dans les dialogues vous pouvez valider le bouton par défaut en pressant la touche  ou en cliquant dessus.

Comme d'habitude dans Windows, vous pouvez passer d'un bouton à l'autre avec les touches curseur  .



Types de fenêtres

Vous pouvez ouvrir autant de fenêtres que vous le souhaitez, y compris plusieurs fenêtres du même type. Bien que le contenu de chacune des fenêtres soit mis à jour en permanence, une seule fenêtre se voit attribuer le statut de fenêtre «du dessus» ou fenêtre «active». C'est la fenêtre placée au premier plan lorsque plusieurs fenêtres normales se chevauchent

La fenêtre active se distingue grâce à sa barre de titre pleinement apparente. La caractéristique principale de cette fenêtre est que les raccourcis claviers n'affectent qu'elle, et aucune autre.

Une des fenêtres «flottantes» de Logic Fun est la fenêtre de Transport. Cette fenêtre ne peut jamais être recouverte par une autre, même si vous cliquez sur une fenêtre située derrière elle.

Relations entre fenêtres

Les deux boutons situés en haut à gauche d'une fenêtre (montrés ici), déterminent sa relation avec la tête de lecture (Capture) ou à d'autres fenêtres (Lien).



Capturer

La fonction Capture signifie que la portion visible d'une fenêtre suivra la tête de lecture au fur et à mesure de la lecture du morceau.



Si le bouton avec le petit bonhomme qui marche est allumé (autrement dit s'il est bleu), l'affichage de la fenêtre suivra la tête de lecture au fur et à mesure que le morceau est lu. Si le bouton n'est pas allumé, l'affichage n'est pas mis à jour, même si la ligne de position (SPL) disparaît au delà du bord droit de la portion visible de la fenêtre (*Capturer la tête de lecture*).



Désactiver la Capture automatique

La fonction Capture est automatiquement désactivée dès que vous déplacez manuellement la portion visible. De cette façon, la portion que vous venez de choisir reste à l'écran lorsque l'affichage est remis à jour pour suivre la SPL.

Capture automatique

La fonction *Activer la capture quand le séquenceur démarre* (**Options > Réglage > Global: Préférences...**) engage systématiquement le mode Capture dès que vous pressez Lecture ou Pause.

Mode Lien

Un clic sur le bouton Lien active ce mode. En mode Lien, la fenêtre affichera toujours le contenu de l'objet sélectionné. Sélectionner une séquence différente dans la fenêtre Arrangement fera basculer l'affichage vers cette nouvelle séquence.



5.4 Techniques de sélection

Lorsque vous voulez appliquer une fonction à un ou plusieurs objets, il vous faut d'abord le ou les sélectionner. Ceci s'applique de la même manière qu'il s'agisse d'objets d'arrangement

ou d'événements individuels. Les objets sélectionnés passent en vidéo inverse ou clignotent (éditeur de partition — Score).

Le statut d'un objet, sélectionné ou non, s'applique à toutes les fenêtres. Un objet sélectionné dans une fenêtre le sera également dans toutes celles où cet objet est visible. Changer de fenêtre active n'affecte pas la sélection (tant que vous n'aurez pas cliqué sur le fond, ce qui désélectionne tout, bien sûr. Faites alors attention à bien cliquer sur la barre de titre).

Sélection d'objets individuels

Sélectionner un objet individuel se fait en cliquant dessus. On le désélectionne en cliquant sur le fond ou en sélectionnant un autre objet.

Sélection alphabétique

La touche  sélectionne l'objet suivant dans l'ordre alphabétique. Dans la fenêtre Arrangement, appuyer sur une touche alphabétique sélectionne le premier objet dont le nom commence par cette lettre, à condition qu'aucun raccourci clavier ne soit affecté à cette touche.

Sélectionner plusieurs objets

Pour sélectionner plusieurs objets non contigus pressez  tout en cliquant dessus. Au fur et à mesure que vous cliquez sur des objets, les sélections précédentes sont conservées. Cela fonctionne aussi pour des sélections horizontales ou au lasso.

Sélection horizontale

Pour sélectionner tous les objets d'une piste, cliquez sur le nom de la piste dans la Liste des Pistes. De la même manière vous pouvez sélectionner toutes les notes ayant la même hauteur dans l'éditeur Matrix en cliquant sur la touche correspondante sur le clavier virtuel à l'écran.

En mode Cycle, la méthode ci-dessus sélectionne uniquement les événements situés dans la zone de Cycle.



Sélection par la méthode de «l'élastique»

Pour sélectionner des objets adjacents cliquez sur le fond et encerclez-les comme avec un élastique.

Tous les objets touchés ou entourés par l'élastique seront sélectionnés.

Sélectionner — Inverser la sélection

Lorsque vous effectuez une sélection (y compris en mode enveloppant ou horizontal), si vous appuyez sur la touche  l'état de sélection de ces objets sera inversé.

Sélectionner tous les objets

Pour sélectionner tous les objets, utilisez **Edition > Tout sélectionner**.



Désélectionner tous les objets

Vous pouvez désélectionner tous les objets en cliquant sur le fond ou en utilisant le raccourci clavier *Tout désélectionner*.



5.5 Opérations d'édition

Les menus d'édition des diverses fenêtres Logic Fun se présentent tous de la même manière. Le premier article est Annuler. En dessous d'Annuler on trouvera les fonctions classiques de presse-papier (Couper, Copier, Coller) et dans la partie inférieure la commande de sélection **Tout sélectionner**.

Annuler

Annuler permet d'inverser l'édition précédente. Dans le menu **Options > Réglage > Global: Préférences**, vous pouvez désactiver le message d'alerte qui apparaît normalement lorsque vous activez l'annulation, en cochant l'option *Désactiver la boîte d'alerte pour Annuler*.



Le raccourci clavier pour Annuler est   (Mac) ou   (Windows).

Le Presse-papiers

Le presse-papiers est une zone de mémoire invisible dans laquelle sont stockés les différents objets coupés ou copiés, pour vous permettre de les coller à un nouvel emplacement.

Le presse-papiers est indépendant de tout morceau, vous pouvez donc vous en servir pour échanger des objets entre différents morceaux.

Couper

Tous les objets sélectionnés sont retirés de leur position actuelle et placés dans le presse-papiers. Le contenu précédent du presse-papiers est effacé par cette opération (  (Mac)   (Windows)).



Copier

Tous les objets du presse-papiers sont copiés dans la fenêtre active. Le presse-papiers n'est pas effacé par l'opération (  (Mac)   (Windows)).



Coller

Tous les objets du presse-papiers sont copiés dans la fenêtre active. Le presse-papiers n'est pas effacé par l'opération (  (Mac)   (Windows)).



Le contenu du presse-papiers est ajouté à la position actuelle de tête de lecture (s'il s'agit d'événements ou d'objets d'Arrangement). La tête de lecture est déplacée de la longueur des objets collés.

Dans la fenêtre Arrangement, le contenu du presse-papiers est collé dans la piste sélectionnée. Si des événements sont collés dans la fenêtre Arrangement, soit une nouvelle séquence est créée pour les contenir, soit les événements sont ajoutés à une séquence sélectionnée.

Tous les objets qui existaient précédemment restent inchangés.

Effacer

Avec **Edition > Effacer** tous les objets sélectionnés sont effacés. Effacer est sans effet sur le presse-papiers et agit de la même façon que la touche .



5.6 Fonctions générales des éditeurs

Contrôle MIDI de l'émission des événements

Activer le bouton MIDI Out permet l'émission des événements MIDI lors de leur ajout, leur sélection ou leur édition. Cela vous permet d'en contrôler à l'oreille chaque édition, que vous fassiez défiler la Liste d'événements (sélection automatique) ou que vous transposiez une note.



Fonctions de défilement automatique

... Faire défiler jusqu'à la tête de lecture

Le bouton avec le petit bonhomme qui marche active la fonction Capture, ce qui veut dire que la fenêtre affichera en permanence la tête de lecture du moment.



... Faire défiler jusqu'à l'événement sélectionné

Le raccourci clavier *Aller à la sélection* vous permet de déplacer automatiquement la fenêtre de telle façon que le premier des événements actuellement sélectionnés devienne visible.



Supprimer des événements

Les techniques de base sont les mêmes que pour supprimer des séquences:

- la touche  (supprimer) ou  supprime tous les événements sélectionnés,

- la Gomme supprime également tous les événements sélectionnés ainsi que tous les événements sur lesquels vous cliquez (qu'ils aient été précédemment sélectionnés ou pas).

Changer les niveaux d'affichage dans la partition

Dans l'éditeur de partition (Score), un double-clic sur le fond fait apparaître un niveau d'affichage supérieur. A la différence des autres éditeurs, les événements individuels peuvent encore être édités dans la partition même à des niveaux supérieurs d'affichage. Un double-clic sur une portée (à un endroit vide) vous ramène à un niveau inférieur.

Tout ceci peut vous paraître un peu confus au premier abord. Pas de panique; en fait vous vous rendrez vite compte que naviguer entre les niveaux est une opération très facile dès que vous vous mettrez à l'utiliser. Lisez d'abord, puis expérimentez au sein des divers éditeurs dans l'un des morceaux d'apprentissage.

5.7 Raccourcis clavier

Toutes les fonctions de Logic Fun peuvent être appelées à l'aide de raccourcis clavier. L'assignation de ces raccourcis aux touches du clavier s'effectue dans la fenêtre Raccourci clavier.

Chaque fois qu'il est question dans ce manuel d'un raccourci clavier il s'agit d'une commande qui peut être déclenchée par une touche de votre clavier d'ordinateur. Vous pouvez ainsi adapter totalement Logic Fun à vos propres habitudes de travail.

Important!

Lorsque une fonction décrite dans ce manuel est aussi disponible à l'aide d'un raccourci clavier ce symbole apparaîtra.



Vos assignations personnelles de touches sont stockées (avec les réglages de Préférences) dans un fichier nommé

- «Logic Preferences» dans le dossier Système de votre Macintosh (dans le dossier *Préférences*, pour être exact).

- «Logic32.PRF» dans le dossier Windows de votre PC.

Un conseil:

- Faites une copie de sauvegarde de ce fichier à un autre endroit de votre disque dur;
- Faites en une copie de sauvegarde sur disquette au cas au vous auriez besoin d'utiliser un système Logic Fun sur un autre ordinateur.

Lorsque vous faites une mise à jour de votre version de Logic Fun vos raccourcis clavier personnels restent inchangés.

Touches spéciales

Certaines touches ont des fonctions spéciales:

- Les touches mortes , , et  (Windows), ou , , et  (Mac) ne peuvent être utilisées qu'en combinaison avec d'autres touches.
- La touche arrière () possède la fonction fixe «supprimer les objets sélectionnés». On ne peut lui assigner une fonction que si on l'associe à d'autres touches.
- Les touches  et  augmentent ou diminuent la valeur d'un paramètre sélectionné par crans d'une unité. Toutefois il est possible de leur assigner des fonctions différentes qui remplacent alors cette fonction par défaut.

La fenêtre des Raccourcis clavier

- La fenêtre Raccourci clavier s'ouvre en sélectionnant **Options > Réglage > Raccourci clavier.**



Mémoriser la touche	H	Voir/Cacher les Paramètres
Cacher inutilisé	.	Attraper la Position d'Horloge
Cacher utilisé	O	Lier Fenêtre
Trouve	M	MIDI Out Inversé
		Séquences Mute
		Arrange et éditeurs de séquence divers
	⇧ ⌘ A	Tout désélectionner
	⇧ T	Inverser la Sélection
	⇧ F	Sélectionner tout suivant
	⇧ I	Sélectionner entre les Locators
		Aller à la sélection
	⇧ Tab	Correction Superposition de Note
	⇧ Tab	Note Force Legato
		Fenêtre Arrange
	Haut	● Sélection de la piste précédente
	Bas	● Sélectionner piste suivante
	Gauche	● Sélectionner Objet précédent
	Droit	● Sélectionner Objet suivant
	Retour	Préfer Diète

Tous les raccourcis clavier disponibles sont listés à droite. Ils sont regroupés selon les catégories suivantes :

- Commandes globales.
- Fonctions affectant toutes les fenêtres (fenêtres variables).
- Fonctions affectant la fenêtre Arrangement et toutes les fenêtres d'éditeurs (Arrange et éditeurs de séquences divers).
- Fonctions dans la fenêtre Arrangement.
- Fonctions dans l'éditeur de partition (fenêtre Score).
- Fonctions dans l'éditeur de Liste d'événement (fenêtre Événement).

Un symbole placé devant la description des fonctions indique que cette fonction n'est activable que par un raccourci clavier. Vous pouvez voir à gauche le raccourci clavier qui y est actuellement associé.

Assigner une fonction à une touche

- Cliquez sur le bouton *Mémoriser la touche*.
- Sélectionnez la fonction désirée avec la souris.
- Appuyez sur la touche désirée, si nécessaire avec la ou les touches mortes adéquates (, **ctrl**), et **alt**, ou **ctrl**, , et .
- Pour faire une autre assignation, répétez les étapes 2 et 3.
- Désactivez le bouton *Mémoriser la touche* !



Supprimer des assignations

- Cliquez sur le bouton *Mémoriser la touche*.

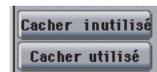
- Sélectionnez avec la souris la fonction dont vous souhaitez supprimer l'assignation.
- Appuyez sur .
- Pour supprimer d'autres assignations, répétez les étapes 2 et 3.
- Désactivez le bouton *Mémoriser la touche*.

Vérifier la fonction d'une touche

Désactivez le bouton *Mémoriser la touche* et appuyez sur la touche dont vous souhaitez vérifier la fonction. La fonction sera automatiquement sélectionnée et affichée au milieu de la fenêtre.

Filtre d'affichage

Avec les boutons *Cacher utilisé* et *Cacher inutilisé* vous pouvez masquer ou montrer les raccourcis clavier utilisés ou inutilisés.



Toutes les autres fonctions de la fenêtre Raccourcis clavier demeurent utilisables.

Recherche des raccourcis clavier

Le grand nombre de raccourcis clavier possibles peut parfois rendre difficile la recherche d'un raccourci clavier spécifique. Pour vous y aider Logic Fun dispose d'une fonction *Trouve*, qui vous permet de rechercher un raccourci clavier en tapant son nom (ou une partie seulement de son nom).

Il suffit de cliquer sur l'espace blanc à droite du bouton *Trouve* et d'entrer la chaîne de caractères que vous recherchez. Dès que vous aurez cliqué sur *Trouve*: ou sur  la fenêtre n'affichera plus que les raccourcis clavier qui contiennent cette chaîne de caractères (plus la commande actuellement sélectionnée, même si elle ne les contient pas).



La fenêtre Raccourcis clavier reste active, même en mode *Trouve*; vous n'avez pas besoin de quitter ce mode pour continuer à effectuer des assignations.

La fonction *Trouve* n'est pas sensible à la casse des caractères, elle ne fait aucune distinction entre majuscules et minuscules.

Les boutons *Cacher utilisé* et *Cacher inutilisé* fonctionnent en conjonction avec *Trouve*. Cela signifie que vous devez les désactiver tous les deux pour voir toutes les commandes qui répondent aux critères de recherche, quelle que soit l'assignation actuelle des commandes.

Le bouton *Trouve*: pour activer et désactiver le mode *Trouve*. Il est automatiquement activé dès que vous entrez une chaîne de caractères.

5.8 Gestion des morceaux (Song)

Tous les événements, objets et réglages (à l'exception des Préférences et des Raccourcis clavier) constituent les éléments d'un morceau. C'est le menu **Fichier** qui gère les morceaux.

Nouveau morceau

Lorsque vous démarrez Logic Fun pour la première fois il ouvre un morceau pré-réglé par défaut. Vous apprendrez très rapidement à faire vos propres réglages de morceau et vous souhaiterez alors pouvoir conserver ces réglages afin de les utiliser dans vos futurs morceaux. Le meilleur moyen est de vous construire votre propre morceau par défaut et de le sauvegarder dans le même dossier que l'application Logic Fun en le nommant «Autoload».

Le morceau Autoload

Si un morceau nommé «Autoload» se trouve dans le dossier Logic Fun, celui-ci le chargera automatiquement au démarrage. Lorsque vous êtes prêt à commencer un nouveau morceau, sauvegardez simplement l'Autoload à un endroit différent sous un nom différent avec la commande **Fichier** >

Sauver comme... Vous pouvez tout de suite commencer à travailler avec ce fichier comme base de votre nouveau morceau.

Créer un nouveau morceau

Lorsque vous sélectionnez **Fichier > Nouveau**, Logic Fun vérifie qu'un morceau Autoload existe et l'ouvre automatiquement si c'est le cas. Sinon, il crée un nouveau morceau par défaut. Si un morceau Autoload est effectivement disponible, une boîte de dialogue vous demandera si vous souhaitez qu'un autre exemplaire du morceau Autoload soit créé (ceci afin d'éviter de l'écraser accidentellement) ou si vous préférez qu'un morceau par défaut entièrement nouveau soit créé.



Ouvrir un morceau par défaut

Si vous maintenez la touche  (Mac) ou  (Windows) tout en sélectionnant **Fichier > Nouveau**, Logic Fun ouvrira un nouveau morceau par défaut nommé «Sans titre».



Ouvrir un morceau

La commande **Fichier > Ouvrir** fait apparaître le sélecteur habituel.



Vérifier/Réparer un morceau

Si vous double-cliquez sur la case de la fenêtre Transport qui affiche le nombre d'événements encore disponibles, la mémoire est reconfigurée. En même temps, le morceau en cours est vérifié afin de s'assurer qu'il ne présente ni signe de détérioration, ni problèmes structurel, ni blocs inutilisés.

Si des blocs inutilisés sont découverts — ce qui est anormal — vous serez en mesure de les enlever et de réparer le morceau.

Sauvegarder un morceau

Lorsque vous sélectionnez **Fichier > Sauver** le morceau en cours est sauvegardé avec son nom actuel inchangé.



Si vous ne souhaitez pas en écraser la version précédente sauvee sous le même nom (ce qui se produira si vous choisissez simplement **Fichier > Sauver**) utilisez plutôt **Fichier > Sauver comme...** Là, vous pourrez entrer un nouveau nom pour ce morceau (et sélectionner un nouveau répertoire ou même créer un nouveau dossier). La prochaine fois que vous sauvegarderez avec la commande simple **Sauver**, c'est le nouveau nom et le nouveau chemin d'accès qui seront utilisés.

Fermer un morceau

Fichier > Fermer Song ferme le morceau actif en cours. Si vous avez effectué des modifications depuis la dernière sauvegarde, Logic Fun vous demandera si le morceau doit être sauvegardé à nouveau avant d'être fermé, afin de préserver vos modifications.



Quitter l'application

Choisissez **Fichier > Quitter** pour quitter l'application. Si vous n'avez pas encore sauvegardé vos dernières modifications, Logic Fun vous demandera si vous souhaitez le faire avant de quitter (appuyez sur  pour sauvegarder).

Chapitre 6

Fonctions de transport

6.1 Fenêtre de Transport



La fenêtre de Transport est une petite fenêtre flottante de Logic Fun, qui contient les contrôles permettant d'utiliser l'écoute, le cycle, et les autres fonctions de transport. Cette fenêtre est «flottante», car elle ne peut être cachée par aucune autre fenêtre, elle est toujours visible.

Options d'affichage

Vous pouvez afficher la fenêtre de Transport, si elle a été fermée, en choisissant **Fenêtre > Ouvrir Transport** ou **ctrl** **⌘** **7**.

Options de disposition

Si vous cliquez sur la petite flèche orientée vers le bas dans la partie inférieure droite de la fenêtre de Transport, et que vous maintenez le bouton enfoncé, un menu déroulant apparaît, vous permettant de modifier la disposition.

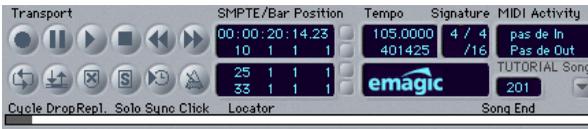
Légende



Vous pouvez activer une description des boutons et des champs d'affichage. Nous vous conseillons d'utiliser cette fonction, surtout au début. Ainsi, vous pourrez apprendre plus rapidement les ficelles, et d'éviter les erreurs.

Curseur de position

Vous pouvez utiliser cette option pour activer le «curseur de position» situé en bas de la fenêtre de Transport.



Ce curseur de position représente la longueur totale du morceau. Grâce à lui, vous pouvez sauter directement à toute position du morceau, bien que ce ne soit pas une méthode très précise. Cliquez sur le curseur et maintenez le bouton enfoncé. Lorsque vous déplacez la souris horizontalement, le curseur suivra le mouvement de la souris. La barre grise indique la position relative dans le morceau. Les marqueurs de position et la ligne de position du morceau (voir ci-dessous) sont également modifiés.

Rétrécir/Élargir

La fenêtre de Transport peut être affichée en différentes tailles, que vous sélectionnez par l'intermédiaire de **Rétrécir/Élargir**. Lorsque vous lancez Logic Fun, la fenêtre de Transport sera ouverte avec la plus petite taille d'affichage. Le paramètre *Taille* vous offre également une sélection directe.

Champs de paramètre et témoins

Indicateurs de position

Les indicateurs de position de la fenêtre de Transport vous montrent la position du morceau en cours dans deux formats différents.



La partie inférieure affiche la *Position en Mesures*, en mesures, battements, unités de format d'affichage et tics d'horloge. Ces divisions dépendent de la fraction de mesure, et de la valeur du Format d'affichage, que vous pouvez également régler dans la fenêtre de Transport (voir ci-dessous). Normalement, les quatre champs sont (de gauche à droite): mesure, noire, double-croche, tics.

Un tic définit la plus petite sous-division possible d'une mesure par un séquenceur. Dans Logic Fun, un tic correspond à $\frac{1}{3840}$ de ronde.

Tip

Cliquer sur le petit bouton carré gris à droite des marqueurs les remet à zéro.

Marqueurs de position (Locator)

Logic Fun vous permet de définir deux points de calage. Ils sont analogues aux points de calage qui se trouvent sur certains magnétophones. Ils permettent de se rendre automatiquement à certains passages, ou de les jouer. Les locators situés à gauche, sous l'affichage de position, sont les marqueurs de cycle. Grâce à eux, vous pouvez définir la partie du morceau qui sera répétée indéfiniment par Logic Fun en mode cycle.



Saut de Cycle

Lorsque vous jouez un morceau, vous pouvez passer un passage, ce qui est utile pour tester l'effet musical de différentes transitions. Vous pouvez sélectionner la région de saut de cycle en faisant glisser la souris de droite à gauche dans la règle des mesures.

Si une région de cycle (normal) existe déjà, vous n'avez qu'à déplacer le marqueur gauche à droite du marqueur droit. La région « ignorée » est visible en tant que ligne très fine située sur le bord supérieur de la règle des mesures.

Lorsque la tête de lecture atteint le marqueur droit, elle passe directement au marqueur gauche (les locators « gauche » et « droit » changent de position).

Le saut de cycle est une manière rapide d'écartier un passage dans un arrangement, sans avoir à l'effacer physiquement de toutes les pistes, à faire une sauvegarde, etc. Vous pouvez également l'utiliser lorsque vous éditez un morceau, pour laisser intactes les parties du morceau qui ne doivent pas être modifiées par votre édition.

Tempo

Le tempo du morceau est affiché en battements par minute (bpm). Vous pouvez régler le tempo par incréments de 1/10000 de battement, dans l'intervalle 0.5 à 9999 bpm. Le tempo du morceau est alors réglé pour la totalité du morceau.



Vous pouvez modifier le tempo au cours du morceau (ritardando, accelerando) en utilisant la liste de tempo.

Liste de tempo

Dans la liste de tempo, vous pouvez insérer et modifier les changements de tempo.



Vous pouvez entrer un évènement tempo à toute position. La liste de tempo contrôle le tempo du morceau, et le tempo courant est toujours affiché dans la fenêtre de Transport.

Pour ouvrir la Liste de tempo:

- Sélectionnez **Options** > **Tempo** > **Tempo en Liste** dans le menu.

Pour insérer un nouvel évènement tempo:

1. Réglez la position du morceau (tête de lecture ou fenêtre de Transport) où doit intervenir l'évènement.
2. Cliquez sur le bouton Créer dans la fenêtre de liste de tempo, ou cliquez sur un évènement tempo existant avec le stylo.

Les évènements tempo de la liste de tempo peuvent être modifiés ou effacés, comme ils le seraient dans la liste d'évènements (voir chapitre 6).

Mémoire disponible

Cet indicateur vous informe de la quantité de mémoire disponible, mesurée en évènements. Si Logic Fun vous prévient que la mémoire est insuffisante pour certaines opérations, vous pouvez optimiser automatiquement la mémoire.

Double-cliquez sur le champ Mémoire Disponible. Un dialogue apparaîtra vous demandant si vous désirez réorganiser la mémoire. Si vous acceptez, la RAM de votre ordinateur sera reconfigurée, créant de la place aux nouvelles données.

Fraction de mesure et format d'affichage

Vous pouvez régler ici la mesure (signature rythmique) de votre morceau, en choisissant le numérateur ou le dénominateur, et en déplaçant la souris pour régler la valeur voulue. La modification de la fraction de mesure prendra effet à la position courante du morceau. Vous pouvez ainsi insérer des changements de mesure dans vos morceaux, en déplaçant simplement la tête de lecture à la position souhaitée, et en changeant la fraction de mesure dans la fenêtre de Transport. La nouvelle fraction de mesure apparaît dans la règle des mesures, et restera effective jusqu'à ce que vous la modifiez à nouveau ultérieurement.



Sous le champ de la fraction de mesure se trouve une autre sous-division, qui donne la valeur de format d'affichage du morceau.

Logic Fun utilise cette valeur de format d'affichage:

- comme troisième champ dans l'affichage de position pour les indicateurs et la liste d'évènements.
- pour diviser la Règle des Mesures (voir ci-dessous).
- comme valeur de division du métronome MIDI.
- comme échelle pour le déplacement des notes dans l'éditeur de partition.

Indicateur MIDI

The MIDI indicator field gives you a real time display of MIDI events Logic Fun is currently receiving or sending. This is useful to test the connections between Logic Fun and your MIDI equipment.



This field also allows you to send a MIDI reset command.

Réinitialisation MIDI

Avec la Réinitialisation MIDI, vous pouvez arrêter des notes bloquées.

- Cliquez sur le champ de l'indicateur MIDI dans la fenêtre de Transport.
- Logic Fun enverra simplement un MIDI Reset. Si ça ne suffit pas, essayez «Full Panic»:
- Double-cliquez sur l'indicateur MIDI.

Le champ affichera «Full Panic», et Logic Fun enverra un événement Note-Off pour chaque note de chacun des seize canaux MIDI.

Fin du morceau (Song end)

Ce champ, en bas à droite de la fenêtre de Transport, donne la position de la fin du morceau. Entre autres choses, l'échelle de la barre de défilement vertical et celle de la Règle des Mesures se définissent par rapport à ce champ. Pour modifier la position de fin du morceau, maintenez le bouton enfoncé sur la valeur courante, et déplacez la souris vers le haut ou le bas. Vous pouvez également déplacer le marqueur de fin de morceau dans la Règle des Mesures avec la souris (voir ci-dessous).

Fonctions de transport

Les fonctions suivantes servent à contrôler le mouvement et l'état de Logic Fun, et sont semblables aux fonctions de transport d'un magnétophone. Par conséquent, vous pouvez utiliser Logic Fun comme vous utiliseriez une platine à cassette, ou un magnétophone à bande de studio — mais plus simplement, bien sûr, et sans avoir à attendre le rembobinage de la bande.

Au lieu d'utiliser les boutons, vous pouvez également utiliser les touches du pavé numérique, décrites ci-dessous. C'est très pratique lorsque vous jouez simultanément sur un clavier MIDI.

Enregistrer

Cliquez sur ce bouton pour commencer à enregistrer à partir de la position courante. L'enregistrement commencera après le décompte (voir la section: *Réglages du morceau*).

Touche par défaut: *



Pause/Continuer

Arrête l'enregistrement ou le jeu jusqu'à ce que vous cliquiez à nouveau sur le bouton.

Touche par défaut: ,



Lecture

Commence à jouer le morceau à la position courante.

Touche par défaut: 



Stop

Arrête le morceau. Pour reprendre la lecture à partir du même endroit, utilisez de nouveau la touche Lecture.

Touche par défaut: 



Avance Rapide et Rebobinage

Avec ces deux boutons, vous pouvez avancer ou revenir en arrière dans le morceau. Vous pouvez modifier la vitesse de déplacement avec la souris. Cliquez sur le bouton Avance-Rapide, et maintenez-le enfoncé, ce qui accélérera la vitesse de déplacement. Plus vous déplacez la souris vers la droite, plus Logic Fun se déplacera rapidement dans le morceau. La fonction Rebobinage fonctionne de manière similaire, si ce n'est que vous devez déplacer la souris vers la gauche pour accélérer le déplacement.



Boutons de mode

Les boutons de mode, contrairement aux boutons de transport, ne déclenchent aucune action, mais font basculer Logic Fun dans un mode spécifique. Cliquez sur l'un d'entre eux pour l'activer ; vous devez à nouveau cliquer dessus pour le désactiver.

Cycle (Mode Répétitif)

Vous pouvez répéter une section de votre morceau en utilisant la fonction de cycle (mode Répétitif). Ceci est approfondi dans la section: *Mode Cycle*, [page 113](#) et suivantes.



Métronome

Ce bouton permet d'activer/arrêter le métronome séparément, pour la lecture et l'enregistrement. Le mode Lecture ou Enregistrement est mémorisé lorsque vous activez le métronome.



1. Cliquez brièvement sur le bouton pour activer / arrêter le métronome.

Vous pouvez également avoir directement accès aux réglages du métronome à partir du bouton métronome.

2. Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé sur le bouton du métronome.

Un menu déroulant apparaît.

3. Sélectionnez l'option désirée.

Réglage du métronome MIDI

Vous pouvez choisir les numéros de notes et les canaux MIDI que le métronome utilisera.

Voici la manière de régler le MIDI Click :

Choisissez **Options > Réglage > Réglages Métronome** pour afficher le dialogue *Click MIDI*.

La fenêtre Click MIDI s'ouvre.

Sélectionnez le *port* sur lequel vous désirez que le métronome émette. Maintenez le bouton de la souris enfoncé sur le paramètre *Port* pour ouvrir un menu déroulant. Dans le champ *Mesure*, réglez les paramètres de la note que le métronome émettra au premier battement de chaque mesure. Vous pouvez aussi régler la vélocité d'une note. Dans le champ *Temps*, réglez la note et la vélocité que vous désirez pour les autres battements de chaque mesure.

1. Cliquez sur les boutons *Mesure* et *Temps* pour les activer.
2. Cliquez sur le bouton enregistrer dans la fenêtre de Transport ou appuyez sur la touche  du pavé numérique.

Logic Fun commencera l'enregistrement. Vous entendrez les battements du métronome dans votre module sonore MIDI.

3. Voici les paramètres que vous pouvez régler pour le métronome MIDI:

<i>Canal</i>	Canal MIDI
<i>Note</i>	Note, et instrument de percussion (par exemple Cloche, Woodblock)
<i>Vélocité</i>	Valeur de la vélocité. En général, vous réglerez la vélocité de la <i>Mesure</i> un peu plus élevée que le <i>Temps</i> , pour accentuer la chute de chaque mesure.

6.2 Règle des Mesures



Vous trouverez la règle des mesures dans toutes les fenêtres de Logic Fun, sauf dans la liste d'Evènements. La règle des mesures vous aide à visualiser la position des séquences (fenêtre Arrangement), les barres de note (éditeur Matrix) et les notes (éditeur de Partition).

La règle des mesures n'est pas juste un affichage graphique. Vous pouvez y appliquer les fonctions suivantes par l'intermédiaire de la souris:

- Morceau — Règle la mesure de début et de fin ;
- Déplacement à diverses positions du Morceau (Tête de Lecture) ;
- Règle les points de départ et de fin des Locators de Cycle.

La subdivision de la règle est affichée en fonction de la fraction de mesure indiquée dans la fenêtre de Transport. Lorsque vous modifiez celle-ci, Logic Fun répercute ces changements immédiatement dans la règle des mesures.

EXEMPLE : réglez la mesure du morceau Tutorial à 2/4 ou 8/4, et regardez les modifications dans la règle des mesures. Lorsque vous avez terminé, remettez la valeur initiale.

Comme pour les autres éléments affichés, la règle des mesures est influencée par le facteur de zoom horizontal. Lorsque vous réglez les marqueurs, ou que vous désirez modifier le début ou la fin du morceau, vous pouvez régler l'échelle de la règle comme vous le désirez.

Réglage du début et de la fin du morceau

Comme pour les séquences, un morceau est défini par un point de début et un point de fin. Ces deux marqueurs sont symbolisés dans la règle des mesures par deux rectangles, que vous pouvez déplacer grâce à la souris.

Début du morceau

Normalement, le morceau débute à la position «1 1 1 1». Vous pouvez cependant modifier ceci, pour insérer une modification de programme, ou un temps levé avant le début du morceau.



Cliquez sur le marqueur de début de morceau avec la souris, et faites-le glisser vers la gauche. La règle des mesures se déplacera symétriquement vers la droite, et la ligne d'information vous donnera le nouveau début du morceau. Relâchez le bouton de la souris à la position désirée.

Fin du Morceau

Un morceau Logic Fun a une taille quasiment illimitée. Normalement, Logic Fun règle la longueur du morceau à 200 mesures. Cette valeur est automatiquement augmentée, dès qu'un objet dépasse cette position. Vous pouvez régler manuellement la fin du morceau à toute position que vous désirez. Faites apparaître le marqueur de fin, soit en déplaçant horizontalement la règle des mesures vers la droite, soit en diminuant le facteur de zoom horizontal, jusqu'à ce que le marqueur soit

visible. Faites ensuite glissez le marqueur jusqu'à la position désirée.

Si possible, réglez le marqueur de fin de morceau à la fin véritable du morceau. De cette manière, la barre de déplacement horizontale sera mise à l'échelle, et son intervalle sera limité à la longueur du morceau.

Tête de Lecture

La tête de lecture est une ligne verticale à l'intérieur de la fenêtre (fenêtre Arrangement, éditeur Matrix et de Partition), qui affiche la position courante du morceau. Vous pouvez vous déplacer à n'importe quelle position du morceau avec la tête de lecture.

La tête de lecture de Logic Fun est similaire à la tête d'enregistrement d'un magnétophone à bande.



Sauter à une certaine position

Cliquez sur la position que vous désirez dans le tiers inférieur de la règle des mesures, pour déplacer la tête de lecture directement à cet endroit.

Navette (Shuttle)

Maintenir le bouton de la souris enfoncé dans la partie inférieure de la règle des mesures vous permet de déplacer la tête de lecture en avant et en arrière dans le morceau. Si, au cours du déplacement, la tête de lecture arrive hors de la section visible de la fenêtre, l'affichage se déplacera.

Début et fin

En double cliquant dans le tiers inférieur de la règle des mesures, vous pouvez commencer ou arrêter le jeu à cette position.

Vous pouvez également choisir entre une tête de lecture fine ou épaisse.

Conseil

6.3 Mode Cycle

En mode cycle, vous pouvez isoler un passage du morceau qui sera répété.

Vous pouvez avoir à répéter un passage pour :

- éditer des évènements dans la zone de cycle
- préparer une section pour un enregistrement
- enregistrer différentes prises. De cette manière, vous pouvez sélectionner la meilleure prise, ou éditer simultanément des extraits de diverses prises.

Vous pouvez activer le mode Cycle en :

- cliquant sur le bouton Cycle de la fenêtre de Transport.
- configurant une barre de cycle dans la règle des mesures, en cliquant sur la partie supérieure de la règle des mesures.



Réglage de marqueurs de cycle

La zone à jouer en mode cycle est définie par des marqueurs de cycle.

Ces valeurs apparaissent dans le fenêtre de Transport, et peuvent y être réglées. Voir la section *Marqueurs de Position*, [page 103](#).

Barres de cycle

Lorsque le bouton cycle est activé, vous verrez non seulement les marqueurs de cycle dans la fenêtre de Transport, mais également une barre blanche dans la règle des mesures, qui englobe la zone de cycle.



Vous pouvez déplacer la barre en cliquant sur son milieu. Pour modifier la position de début ou de fin de cette barre, cliquez sur le coin inférieur gauche ou droit, et déplacez le bord à la

position désirée. De cette manière, la position gauche peut même se superposer à la droite, ou vice versa. En maintenant la touche  enfoncée, vous pouvez régler les deux limites en cliquant où vous désirez les positionner. De cette manière, vous pouvez également déplacer la section visible de la fenêtre pour régler des zones de cycle particulièrement longues.

Vous pouvez supprimer la barre de cycle en déplaçant un de ses bords sur l'autre. Ceci désactivera le mode cycle.

Chapitre 7

Fenêtre Arrangement

Ce chapitre traite des pistes MIDI de la fenêtre Arrangement. Voir la [section Les bases de l'Audio à la page 137](#) et la [section Travailler l'audio dans la fenêtre Arrangement à la page 147](#) pour les pistes audio.

7.1 Structure de la fenêtre Arrangement



La fenêtre Arrangement est le cœur de Logic Fun. Étudiez-la attentivement car c'est elle que vous verrez le plus souvent en travaillant avec l'application.

Elle apparaît dans la première combinaison de fenêtres (Screenset) qui s'affiche au lancement de Logic Fun. Elle s'ouvre aussi avec **Fenêtre > Ouvrir Arrangement**.

La zone d'arrangement ❶ est l'endroit où toutes les informations MIDI sont enregistrées sur des «pistes» horizontales. Les enregistrements individuels MIDI ou audio sont appelés «séquences» et sont affichés sous la forme de barres horizontales. Au-dessus de la zone d'arrangement se trouve la Règle des Mesures qui fournit les informations de position ❷.

A gauche de la zone d'arrangement se trouve la liste des Pistes ❸. C'est là que vous déterminerez pour chaque piste quel «instrument» devra jouer l'information MIDI présente. Vous pouvez définir divers réglages d'instrument dans la case des paramètres d'instrument ❹ située dans le coin inférieur gauche.

Les séquences étant présentées graphiquement, vous pouvez aussi prendre dans la Boîte à Outils ❺ des outils spécialisés qui vous aideront à accomplir diverses opérations avec la souris.

La case des paramètres de séquence ❻ sert à régler les paramètres de lecture pour chaque séquence, tels que la transposition ou la quantification.

Le panneau de Transport ❼ dans le coin supérieur gauche fonctionne de façon quasi identique à la fenêtre de Transport.

Outils

Tout comme d'autres fenêtres la fenêtre Arrangement met une Boîte à Outils à votre disposition. Veuillez vous reporter au chapitre 4.



7.2 Les Pistes

Rappel: un morceau est composé d'un certain nombre de pistes, auxquelles un des canaux MIDI ou audio peut être assigné individuellement. Il peut y avoir sur chaque piste autant de séquences que vous le souhaitez, elles sont relues par le canal MIDI ou audio de la piste.

La liste des Pistes

Dans la liste des pistes chaque piste est numérotée en partant du haut. Pendant la lecture un petit «indicateur de niveau» vient masquer le numéro de piste. Il indique la vélocité des notes enregistrées et vire au rouge lorsqu'une note de vélocité maximum est jouée. Le petit «c» signifie commande de Contrôleur.



Vous pouvez déplacer les séquences, les effacer ou les déplacer vers une autre piste. Les pistes, et les séquences sur les pistes, peuvent être déplacées comme bon vous semble, ce qui est beaucoup plus souple que d'utiliser un enregistreur à bande.

Les pistes peuvent aussi être créées, effacées ou réordonnées.

Ces fonctions vont maintenant être décrites plus en détail dans les sections suivantes.

Assigner un canal MIDI

Pour chaque piste vous pouvez sélectionner n'importe lequel des 16 canaux MIDI. Toutes les séquences (et leur contenu) seront envoyées sur le canal que vous aurez choisi. Le réglage du canal de la piste prime sur les réglages individuels de canal des événements MIDI contenus par la piste. Le port et le canal MIDI se règlent ici :



En plus des seize canaux MIDI on trouve un réglage spécial :

All Dans ce cas la piste n'est pas réglé sur un canal MIDI particulier. Chaque événement est au contraire transmis sur le canal qui a servi à l'enregistrer. Utiliser cette possibilité lorsque,

par exemple, des événements enregistrés avec des canaux MIDI différents (batterie, piano, basse) sont mélangés sur une piste.

Vous pouvez facilement modifier le canal MIDI d'un événement dans la liste d'événement.

Conseil

En sélectionnant *All*, cliquez sur la colonne canal de la piste et maintenez le bouton de la souris. Un menu flottant apparaît dans lequel vous pouvez sélectionner n'importe quel autre instrument de piste ou *No Output*.

No Output Les événements MIDI de la piste en question ne sont pas transmis; la piste entière est «mutée», réduite au silence. Vous pouvez utiliser l'option *No Output* pour mettre une piste en veilleuse temporairement.

Régler le son d'une piste

Les paramètres de contrôle *Prg*, *Vol* et *Pan* transmettent respectivement des changements de programme, des contrôles de volume (n°7) et des contrôles de panoramique (n° 10).

Si la case correspondante n'est pas cochée, ce sont les valeurs par défaut qui sont transmises. La valeur correspondante n'est transmise que si vous cochez la case (en cliquant dessus). Si la case est déjà cochée toute modification effectuée sera aussitôt transmise.

Les changements de programme sont sélectionnés à droite dans un menu flottant, le volume et le panoramique sont définis en utilisant la souris comme un curseur.

A gauche du numéro de programme vous voyez un paramètre supplémentaire dédié à la Sélection de Banque. Si votre source sonore peut recevoir des messages de Sélection de Banque (contrôleur MIDI n° 0 ou 32 — vérifiez les détails de format dans la documentation de votre synthé), vous pouvez passer d'une banque à une autre, chacune contenant 128 sons.

Comme de nombreux appareils ne reconnaissent pas ces messages il est possible de désactiver ce paramètre.



Enregistrer des changements de programme et des contrôleurs de volume ou de panoramique

Tous les types d'événements qui peuvent être transmis en cochant la case appropriée dans la case des paramètres d'instrument peuvent également être mémorisés en mode Enregistrement. Par exemple, en mode Enregistrement-Pause, vous pouvez mémoriser des changements de programme à des positions données de la façon suivante :

- Enlevez la croix de la case Prg (ou Vol, ou Pan);
- Cliquez sur Pause, puis sur Enregistrement;
- Positionnez la tête de lecture à l'emplacement de votre choix;
- Choisissez le son (le programme) désiré (ou le réglage de volume/panoramique désiré);
- Cliquez sur la case Prg (ou Vol, ou Pan). Chaque événement sélectionné sera transmis et enregistré.

Cliquez sur Stop pour sortir du mode Enregistrement.

Sélectionner une icône

Vous pouvez assigner une icône de votre choix à chaque canal MIDI. En principe vous souhaitez appeler un son précis avec chaque canal MIDI. Dans ce cas, utilisez une icône qui représente le son de cet «instrument». Bien que l'icône n'ait aucun effet direct sur ce que vous entendrez, elle vous aidera à visualiser les sons que vous utilisez pour chacune des pistes de votre morceau.

EXEMPLE : Si vous assignez une icône de batterie au canal MIDI 10 vous pourrez voir d'un seul coup d'œil quelles pistes utilisent des sons de batterie.

Pour sélectionner une icône, cliquez/maintenez l'icône actuellement affichée. Un menu flottant apparaît, dans lequel vous pouvez sélectionner une nouvelle icône.

La plupart des icônes représentent des instruments de musique. Vous pouvez aller voir comment les icônes sont employées dans le morceau d'apprentissage.

Créer une piste

Pour créer une nouvelle piste, cliquez sur le numéro de piste désiré et choisissez **Piste > Créer** dans le menu. Logic Fun crée une piste vide à l'emplacement que vous avez sélectionné et repousse d'autant vers le bas les pistes suivantes.

Ajouter une nouvelle piste

Vous pouvez rajouter une nouvelle piste en double-cliquant sur l'espace libre juste en-dessous de la liste des pistes.

Déplacer une piste

Les pistes peuvent être déplacées vers n'importe quelle position dans la colonne des pistes. Saisissez simplement le numéro de piste et faites-le glisser jusqu'à la position désirée. Logic Fun réorganisera automatiquement les pistes et déplacera les pistes suivantes en conséquence.

Avec cette méthode vous pouvez intervertir deux pistes adjacentes.

Conseil

Effacer une piste

Pour effacer une piste sélectionnez-la dans la colonne des pistes et choisissez **Piste > Effacer** dans le menu local de la fenêtre Arrangement. Si la piste en question comporte des séquences, Logic Fun vous demandera par l'intermédiaire d'un dialogue si vous souhaitez également les supprimer.

Sélectionner toutes les séquences d'une piste

Si le mode Cycle n'est pas activé, cliquez sur la piste désirée dans la colonne des pistes. Toutes les séquences de cette piste

seront alors sélectionnées et prêtes à recevoir de nouveaux traitements.

Sélectionner des séquences à l'intérieur des marqueurs de Cycle

Utilisez la fonction Cycle si vous souhaitez ne sélectionner que des séquences contenues dans une certaine plage de temps. Pour cela, marquez la zone de cycle appropriée dans la Règle des Mesures et cliquez sur la piste désirée dans la colonne des pistes. Maintenant, seules les séquences contenues dans la zone de Cycle sont sélectionnées.

Effacer le contenu d'une piste

Si vous choisissez une piste et que vous appuyez sur la touche  (Windows) ou  (Macintosh), toutes les séquences de cette piste seront effacées. La piste elle-même, toutefois, est conservée.

Vous pouvez également effacer des séquences contenues dans une plage de temps déterminée en la délimitant avec les marqueurs de cycles (voir plus haut).

Pistes muettes («Mute»)

Dans Logic Fun vous pouvez rendre «muettes» des pistes entières, sans devoir sélectionner au préalable tous les objets présents dans cette piste. Le *Bouton Mute* se trouve juste à droite du numéro de piste. Appuyez dessus et la piste sera muette. Cliquez à nouveau pour annuler le Mute.



7.3 Arranger des séquences

Qu'est-ce qu'une séquence?

Une séquence est tout simplement une enveloppe qui contient des données MIDI telles que des événements de notes ou des

messages de contrôleurs. Un segment de musique contenu dans une séquence peut être manipulé comme un tout. Dans la fenêtre Arrangement, les séquences sont représentées sous forme de barres horizontales dans une piste.

Créer une séquence vide

Pour créer une séquence vide — par exemple pour insérer des notes manuellement avec la souris dans l'éditeur de Partition ou d'Événements — cliquez avec le Crayon sur l'emplacement de votre choix dans la fenêtre Arrangement (voir ci-dessous).

Déplacer des séquences dans le temps

Pour déplacer une (ou des) séquences dans le temps, saisissez la (les) quelque part en son (leur) milieu et faites-la (les) glisser à la position qui vous convient. Si vous dépassez la section actuellement visible de la fenêtre Arrangement, Logic Fun fera automatiquement défiler la fenêtre jusqu'à la section désirée.

Une autre méthode consiste à déplacer les séquences vers le presse-papier avec **Edition > Couper** puis à les coller à une nouvelle position avec **Edition > Coller**.

L'emplacement du collage est déterminé par la position de la tête de lecture.

Copier des séquences

Pour copier une séquence, déplacez-la (voir ci-dessus) tout en appuyant sur la touche **ctrl** (Windows) ou **⌘** (Macintosh). Cette opération créera une copie de la séquence au nouvel emplacement, en laissant l'original à sa position de départ.

Une autre méthode consiste à déplacer les séquences vers le presse-papier avec **Edition > Copier** puis à les coller à une nouvelle position avec **Edition > Coller**.

Assurez-vous d'abord que vous avez placé la tête de lecture à la position de destination puis faites passer la piste de destination

en vidéo inverse. Les séquences seront insérées dans cette piste avec leur point de départ placé sur la tête de lecture.

Déplacer/Copier sur une autre piste

Les séquences peuvent être déplacées non seulement dans le temps mais également vers d'autres pistes. Saisissez la séquence et déplacez-la vers la piste de votre choix. Aidez-vous de la ligne d'infos qui apparaît dans la barre de menu local pendant le déplacement, afin de vous assurer que la position dans le temps reste bien fixe. Naturellement, vous pouvez utiliser les fonctions Couper, Copier et Coller déjà décrites pour déplacer ou copier des séquences vers d'autres pistes.

Changer la durée d'une séquence

Vous pouvez ajuster les points de début et de fin d'une séquence et donc également modifier sa durée. Pour cela, saisissez son coin inférieur droit ou gauche avec la souris et déplacez la souris dans la direction voulue.

Notez bien que le point de départ d'une séquence ne peut pas se trouver plus loin que le premier événement de cette séquence. Si certains événements au début de la séquence ne vous sont plus nécessaires alors enlevez-les avec les ciseaux.

Le point de fin peut être déplacé vers la gauche aussi loin que vous le souhaitez à condition de ne pas le placer avant le début du morceau et le premier événement MIDI.

... d'une sélection multiple

Vous pouvez changer la durée de plusieurs événements de la même manière. Leur durée sera changée de la même valeur absolue.

... à la même longueur absolue

Si vous souhaitez que toutes les séquences sélectionnées aient la même longueur absolue — même si leurs durées d'origine étaient différentes — maintenez simplement les touches  

(Mac) ou   (Windows) tout en modifiant la longueur (exactement comme dans l'éditeur Matrix ou la liste d'événement).

... Avec une grille plus fine

Toutes ces opérations (déplacer/copier, allonger/raccourcir) alignent les séquences sur la grille de mesures ou de temps (en fonction de la résolution actuelle de la Règle des Mesures et du réglage du Zoom). Il existe cependant deux façons de réduire le pas de cette grille:

Commencez par toucher un objet.

L'échelle de la grille a la valeur du format d'affichage:

 (Mac) ou  (Windows) + opération.

Pas de grille (l'échelle de la grille a la valeur des tics):

  (Mac) ou   (Windows) + opération.

Maintenez ces touches pendant l'opération.

Imaginons que vous souhaitiez raccourcir une séquence d'une mesure à 4/4 de façon à ce que le temps «4» soit joué mais pas ce qui suit. Agrandissez l'affichage de l'écran jusqu'à ce que les emplacements de notes soient visibles dans la Règle des Mesures. Saisissez à présent le coin inférieur droit de l'objet et déplacez la souris vers la gauche pour raccourcir la séquence de la valeur d'une note. Puis appuyez (et maintenez)  ou  et déplacez doucement la souris vers la droite jusqu'à ce que la séquence soit agrandie d'une subdivision. Pendant l'opération, la ligne d'info affiche le numéro de piste suivi de la longueur actuelle de l'objet en unités de mesure, temps, subdivisions de temps, et tics. Les trois chiffres les plus à droite doivent être «3 1 0».

Exemple

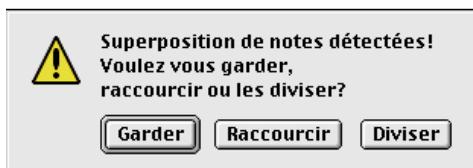
Diviser des séquences

Sélectionnez les ciseaux. Cliquez maintenant sur la ou les séquences désirées et gardez le bouton de la souris enfoncé. La ligne d'infos montre la position actuelle de la souris. Lorsque vous relâchez la souris tous les objets sélectionnés sont coupés



à la position voulue. La grille est basée sur la valeur de format d'affichage. Cette valeur est affichée sur la fenêtre de Transport, juste sous l'indicateur de mesure. Elle peut y être modifiée.

Si des notes en chevauchent d'autres d'une valeur supérieure à une double-croche, le dialogue suivant apparaît à l'écran :



Garder (option par défaut) laisse toutes les notes inchangées. La séquence est divisée comme d'habitude mais avec cette option vous pouvez vous retrouver avec des notes dans la moitié gauche bien plus longues que la longueur nouvellement définie de la séquence.

Raccourcir tronque toutes les notes à cheval sur les autres et les fait se terminer à l'endroit de la coupure.

Diviser divise les notes en question à cheval sur les deux moitiés de la séquence à l'endroit de la coupure; pour chaque note ainsi divisée deux notes séparées sont créées, de même hauteur et de même vélocité, ayant la même longueur totale que la note d'origine.

... division multiple avec les ciseaux

Si vous maintenez la touche  (Mac) ou  (Windows) pendant la division d'un objet avec les ciseaux, la séquence sera découpée en plusieurs segments dont la longueur est déterminée par celle du premier segment.

Par exemple: pour découper une séquence de 16 mesures en 8 séquences de 2 mesures, coupez la séquence au début de la 3e mesure en maintenant la touche  ou .

Fusionner des séquences

Vous pouvez fusionner deux séquences ou plus d'une piste en une seule séquence en cliquant sur l'une d'entre elles avec le Tube de Colle.



Séquences muettes («Mute»)

En cours d'arrangement vous aurez bien souvent besoin de faire taire certains objets pour tester des idées musicales. C'est exactement à cela que sert l'outil Mute.



Vous pouvez «rendre muets» des objets isolés ou des sélections d'objets en cliquant dessus avec l'outil Mute. Un point s'affiche alors devant leur nom. Cliquer sur un objet muet inverse son état (le rend audible).

Le raccourci clavier *Mute séquences* offre exactement la même fonction.



Faire jouer des séquences en solo

L'outil Solo permet d'isoler un objet donné ou une sélection d'objets en cliquant dessus et en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous pouvez aussi passer sur un objet en mode «Scrub» en déplaçant la souris horizontalement sur cet objet, à la manière d'une bande magnétique frottée manuellement contre la tête de lecture d'un magnétophone. Si Logic Fun est en lecture, la lecture Solo démarrera dès que vous cesserez le Scrub. Relâchez le bouton de la souris pour quitter le mode Solo.



Nommer une séquence

Nommer une seule séquence: cliquez sur la séquence avec l'outil Texte, une case de saisie de texte apparaît alors. Entrez le nom et appuyez sur , ou cliquez sur un autre objet, ou sur le fond.



Les choses fonctionnent de la même manière si vous entrez le nom dans la case des paramètres de séquence.

Nommer plusieurs séquences...

Sélectionnez un groupe de séquences (par exemple avec une sélection «au lasso») et cliquez sur l'une d'entre elles avec l'outil texte. Une boîte de saisie de texte apparaît alors dans laquelle vous pouvez nommer la séquence. Toutes les séquences recevront le même nom.

... avec des numéros à incrémentation automatique

Si un nom de séquence se termine par un chiffre, toutes les séquences sélectionnées reçoivent le même nom suivi d'un chiffre qui augmente à chaque séquence. Elles sont numérotées en fonction de leur position temporelle. Si vous préférez que toutes les séquences se terminent par le même chiffre, ajoutez juste un espace à la fin du nom, après le chiffre.

Ceci s'applique également si vous entrez le nom dans la ligne supérieure de la case des paramètres de séquence au lieu d'utiliser l'outil Texte.

Insérer des événements

Il est possible d'insérer des événements MIDI directement dans une piste sélectionnée dans la fenêtre Arrangement, depuis l'une des fenêtres d'édition via le presse-papier.

Cette fonction vous permet d'insérer des événements MIDI — par exemple depuis l'éditeur Matrix — directement dans la fenêtre Arrangement. Logic Fun commence par vérifier que vous avez sélectionné une séquence puis ajoute les données à cette séquence. Si vous n'aviez sélectionné aucune séquence, Logic Fun en crée une nouvelle sur la piste sélectionnée.

7.4 Paramètres de séquence

La *case des paramètres de séquence* affiche les paramètres de *Quantification*, *Boucle*, *Transposition*, *Vélocité* et *Délai* pour les séquences actuellement sélectionnées.



Si vous sélectionnez plusieurs séquences ayant chacune des paramètres de lecture différents, les paramètres correspondants afficheront un signe*.

Vous pouvez définir à l'avance les paramètres pour des séquences nouvellement enregistrées, en cliquant sur le fond de la fenêtre Arrangement. La case des paramètres de séquence affichera la mention *MIDI THRU* à la place d'un nom de séquence. Tous les réglages qui seront effectués dans la case des paramètres affecteront désormais en temps réel les données entrantes et seront appliqués à tous les enregistrements ultérieurs.

Un exemple: Supposons que vouliez jouer tout l'accompagnement rythmique d'un refrain, avec la batterie, la basse le piano et la guitare. Vous savez déjà que toutes les séquences à enregistrer auront une valeur de quantification de «16C Swing» et une valeur de transposition de «+3». La vélocité sera également augmentée de 10. Cliquez sur un espace libre dans la zone d'arrangement pour tout désélectionner.

La case des paramètres affiche maintenant *MIDI THRU* à la place d'un nom de séquence. Entrez les valeurs souhaitées et enregistrez quelque chose. Toutes les séquences nouvellement enregistrées comporteront ces réglages et vous pourrez entendre les réglages agir pendant que vous enregistrez.

Quantifier

Ici vous pouvez sélectionner une grille de quantification pour chaque séquence et l'utiliser pour corriger la mise en place de vos enregistrements MIDI.

Vous trouverez d'autres informations à la section *Quantification*.

Boucle

La fonction Boucle permet de répéter une séquence indéfiniment. La fréquence de la répétition dépend de la longueur de la séquence, ainsi une séquence de deux mesures sera répétée toutes les deux mesures.

La fonction Boucle s'active pour les séquences sélectionnées en réglant le paramètre *Boucle sur On*.



Les répétitions sont représentées graphiquement par des cadres gris.

Utilisez la fonction boucle quand vous avez besoin de répéter certains passages avec précision. Les boucles ne consomment pas de mémoire.

Les boucles ont aussi cet avantage que toute modification opérée sur la séquence d'origine est automatiquement reportée sur toutes les répétitions.

 Faites bien attention à ne pas confondre «Boucle» et «Cycle». «Cycle» répète une section entière d'un morceau en sautant continuellement de la position de fin de cycle à la position de début de cycle. «Boucle», au contraire, répète indéfiniment des séquences individuelles. Le morceau, lui, est joué du début jusqu'à la fin.

Important!

Arrêter une boucle

Normalement une boucle se répète jusqu'à la fin du morceau. Vous pouvez toutefois arrêter la boucle n'importe où en plaçant une autre séquence dans la piste à la position où vous voulez voir s'arrêter la boucle.

Il vous suffit d'insérer une séquence vide à l'endroit où la boucle doit s'arrêter. Vous pouvez aussi copier ou enregistrer une séquence à cet endroit.

Transposer

Le paramètre de séquence *Transpose* permet de transposer les séquences par crans d'un demi-ton. La plage de transposition possible est de ± 99 .



La valeur -12 correspond à une transposition à l'octave inférieure. Si vous souhaitez transposer un passage entier d'un morceau, sélectionnez toutes les séquences de ce passage et transposez-les de la valeur désirée. Cette procédure est très pratique lorsque vous voulez essayer différentes hauteurs pour adapter un morceau à la tessiture d'un chanteur.

Vous pouvez transposer un morceau entier en sélectionnant **Edition > Tout sélectionner**, puis en changeant la valeur de transposition de toutes les séquences en une seule fois.

Conseil

Si aucune séquence n'est sélectionnée alors **Transpose** concernera les réglages de *MIDI THRU*, qui affecteront tous les enregistrements ultérieurs ainsi que ce que vous entendez lorsque vous jouez dans Logic Fun.

 Lorsque des pistes de batterie sont concernées, la transposition affecte les notes jouées, ce qui déclenche en général les mauvais sons. Il vaut donc mieux laisser de côté les pistes de batterie lorsque vous transposez un morceau entier.

Conseil

Vélocité

Le paramètre *Vélocité* permet d'augmenter ou de diminuer la vélocité des séquences sélectionnées. Les valeurs possibles vont de -99 à +99.



Notez bien que la norme MIDI ne permet pas d'aller en-deçà ou au-delà des valeurs 0-127. Si, par exemple, les notes d'une séquence ont une vélocité comprise entre 100 et 120, un réglage de +60 n'aura comme effet que de remonter la vélocité de l'ensemble à la valeur maximum possible de 127.

Si aucune séquence n'est sélectionnée, *Vélocité* affectera les réglages de *MIDI THRU*.

Délai

Le paramètre *Délai* permet de déplacer dans le temps les séquences sélectionnées, par petites unités vers l'avant ou l'arrière. L'unité de mesure est ici le tic, qui vaut 1/3840 de mesure. Si vous entrez une valeur négative, la séquence concernée sera déplacée vers l'arrière, une valeur positive retardera la lecture de la séquence.



Vous pouvez utiliser le paramètre *Délai* pour corriger la mise en place de sons à attaque lente, comme les cordes. Un délai négatif déclenchera la séquence plus tôt de façon à faire arriver la crête du son à la position correcte.

-  Il est déconseillé d'employer des valeurs élevées de délai. Rappelez-vous que les séquences peuvent aussi être déplacées directement par petites unités (double-croches, par exemple).

Conseil

7.5 Quantification

La quantification est la correction automatique de positions rythmiques à l'aide d'une grille. En quantifiant, vous réalignez parfaitement les imperfections naturelles de positions de notes dues à l'enregistrement en temps réel. Quantifier devient important lorsque plusieurs pistes sont jouées en même temps et que les variations internes à chaque piste risquent, en rentrant en conflit les unes avec les autres, de déstabiliser le morceau ou de le rendre haché rythmiquement. Les notes quantifiées sont repoussées à la position la plus proche sur la grille.

EXEMPLE: Vous jouez un passage dont les notes les plus courtes sont des croches. Si vous choisissez un réglage de quan-

tification de « $\frac{1}{8}$ -Note» toutes les notes seront placées précisément sur des emplacements de croches.

Même avec la quantification, il reste nécessaire d'enregistrer avec un minimum de précision. L'imprécision rythmique maximum d'une note ne doit pas être supérieure à la moitié de la valeur de quantification choisie si l'on veut éviter que la note soit déplacée vers une mauvaise position. Par exemple, avec une quantification de $\frac{1}{16}$, (double-croche), l'écart doit rester inférieur à $\frac{1}{32}$ (triple-croche).

Définir la valeur de quantification

Pour sélectionner le facteur de quantification désiré, cliquez/maintenez le paramètre de séquence *Qua*. Un menu flottant s'ouvre et présente les différentes valeurs possibles. Sélectionnez la valeur désirée et relâchez la souris. La valeur s'affichera dans la case des paramètres.

Opérer la quantification

Une valeur de quantification peut-être remplacée à tous moment par n'importe quelle autre. Pour annuler toute quantification choisir la valeur **Off** (3840).

Vos données d'origine restent telles que vous les avez enregistrées, même après quantification, sauf si vous activez la fonction *Fixer la quantification* (voir ci-dessous). La quantification étant non destructive, comme d'ailleurs tous les autres paramètres de séquence, vous pouvez expérimenter autant que vous le souhaitez sans risquer de perdre le feeling de votre enregistrement.

Logic Fun ne quantifie que les notes. Les événements de contrôle comme la pédale de maintien, la molette de modulation, etc, restent non quantifiés.

Comme pour les autres paramètres de séquence, la quantification n'affecte que les séquences sélectionnées. Si vous souhaitez attribuer des valeurs de quantification différentes à l'intérieur d'une même séquence, par exemple pour une séquence

qui contiendrait à la fois des valeurs binaires et ternaires, divisez la séquence en plusieurs segments que vous pourrez quantifier séparément. Ou alors quantifiez les événements dans la liste d'événements.

Les différents types de quantification

Logic Fun propose divers types de quantification, décrits plus en détail dans la section qui suit.

Pas de quantification

Le réglage *Off* (3840) offre le degré de résolution temporelle le plus fin de Logic Fun. Vos séquences seront rejouées exactement comme vous les avez jouées.

Quantification standard

Les réglages $\frac{1}{4}$ -note à $\frac{1}{96}$ -note vous donnent une quantification d'après une grille régulière. Le dénominateur de la fraction désigne le nombre de notes dans une mesure à 4/4. Si cette valeur est divisible par 3, il s'agit d'une quantification ternaire. Quelques exemples:

$\frac{1}{4}$ -Note divise la mesure en quatre parties, c'est une quantification à la noire.

$\frac{1}{12}$ -Note divise la mesure en douze parties, ce qui donne trois notes par noire, c'est-à-dire des triolets de croches.

$\frac{1}{32}$ -Note divise la mesure en trente-deux parties, soit huit notes par noire, c'est une quantification à la triple croche.

1 / 1 - Note
1 / 2 - Note
1 / 3 - Note
1 / 4 - Note
1 / 6 - Note
1 / 8 - Note
1 / 12 - Note
1 / 16 - Note
1 / 24 - Note
1 / 32 - Note
1 / 48 - Note
1 / 64 - Note
1 / 96 - Note

Quantification par groupement irrégulier

Ce type de quantification subdivise la valeur de la note en un nombre impair de parties. A strictement parler, un triolet est déjà une subdivision impaire mais les réglages supplémentaires de 5, 7 et 9 sont également *disponibles*. On les utilise rarement dans la musique conventionnelle.

9-Tuplet
7-Tuplet
5-Tuplet/8
5-Tuplet/4

Quantification Swing

Si les subdivisions paires des battements sont jouées avec un léger retard, on obtient une impression de balancement (swing). Logic Fun offre des options de quantification capables de produire de tels effets de swing.

Dans un rythme régulier de croches, toutes les croches paires se trouvent à une distance de 50% de la valeur d'une noire, un élément de triolet se trouve à 66% et une double-croche à 75% de cette valeur. Dans un rythme swing, ces limites sont mouvantes; toutes les valeurs comprises entre 50% et 75% sont possibles. C'est ce qu'on appelle communément le facteur de swing.

Logic Fun offre six graduations de swing, révélées optimales par l'expérience, pour des grooves à la croche et à la double-croche. Ces réglages vont de *8A* à *8F* ou de *16A* à *16F*.

TRAVAUX PRATIQUES: Sélectionnez toutes les séquences de la partie «B groove» du morceau d'apprentissage. Elles sont actuellement réglées sur *16C swing*. Maintenant sélectionnez les réglages *16A*, *16B*, *16C*, *16D*, *16E* et *16F* les uns après les autres. Chaque réglage consécutif applique à la séquence un facteur de swing de plus en plus élevé. Il se peut que les réglages les plus accentués, comme *16F*, soient exagérés; à vous de voir avec l'expérience.

Quantification mixte

Logic Fun possède trois réglages différents de quantification mixte. Ils contiennent des combinaisons de valeurs binaires et ternaires.

16 & 24 à la double-croche avec des triplets de double-croches

16 & 12 à la double-croche avec des triplets de croches

8 & 12 à la croche avec des triplets de croches

Ces réglages de quantification exigent une bien plus grande précision dans l'interprétation d'origine.

8F Swing
8E Swing
8D Swing
8C Swing
8B Swing
8A Swing
16F Swing
16E Swing
16D Swing
16C Swing
16B Swing
16A Swing

8 & 12
16 & 12
16 & 24

7.6 Fonctions de réinitialisation

Pour désactiver des notes bloquées, cliquez sur le moniteur MIDI de la fenêtre de Transport ou appuyez rapidement sur «STOP» deux fois de suite.

Notes bloquées — Fonction Panique

Si les notes continuent à se faire entendre, il se peut que vos modules de sons ne reconnaissent pas les messages de «All Notes Off». Dans ce cas tentez la procédure suivante:

Double-cliquez sur le moniteur MIDI de la fenêtre de Transport. Des messages séparés de Note Off seront alors adressés pour toutes les notes de tous les canaux de tous les ports MIDI. Cela devrait faire l'affaire.

Volume maximum

A l'appel d'**Options > Envoi MIDI > Volume Maximum**, Logic Fun envoie un message de contrôle 7 avec la valeur maximum de 127 sur tous les canaux MIDI. Cette fonction sert à ramener facilement tous les instruments MIDI à leur volume maximum à tout moment.

 Il ne faut pas confondre les réglages de volume effectués avec le contrôleur 7 avec un changement conventionnel de volume. Ici — indépendamment de votre amplificateur et de votre console de mixage — le volume interne, contrôlé par MIDI, est à son maximum.

Réinitialiser les contrôleurs

Conseil

Options > Envoi MIDI > Contrôleurs Reset envoie des données «neutres» de contrôle à tous les modules de sons. A utiliser lorsqu'un contrôleur est coincé ou laissé sur un mauvais réglage qui fait sonner le générateur de sons autrement que prévu.

C'est par exemple le cas lorsque vous appuyez sur Pause au milieu d'un morceau et que vous redémarrez à un endroit différent ou que vous faites sauter la tête de lecture à une nouvelle position en cliquant sur la Règle des Mesures.

Chapitre 8

Les bases de l'Audio

Ce chapitre vous familiarisera avec la structure de base des fonctions audio de Logic Fun.

Ce qu'il faut savoir

Dans cette introduction nous supposons que les bases de Logic Fun vous sont acquises et que vous connaissez le fonctionnement de ce manuel. Si tel n'est pas le cas, veuillez vous reporter à l'apprentissage du MIDI, au chapitre 3.

Il est conseillé aux nouveaux utilisateurs de Logic Fun de bien connaître les caractéristiques MIDI de l'application. Après tout, l'avantage essentiel d'un système d'enregistrement intégré MIDI/audio tel que Logic Fun est de vous permettre de manipuler du MIDI et de l'audio de la même manière. Une fois que les opérations sur les séquences MIDI vous seront familières vous serez prêt à maîtriser intuitivement la plupart des étapes de la gestion des régions dans la fenêtre Arrangement.

Dans cette section, lorsqu'il sera question d'enregistrements, il s'agira d'enregistrements audio (pas d'enregistrements MIDI).

8.1 Principes de base et terminologie

Fichier audio

Lorsque vous enregistrez un signal audio, quel qu'il soit, dans Logic Fun, cet enregistrement est sauvegardé sous forme de fichier audio sur le disque dur.

Logic Fun utilise des formats de fichier audio standard, il est par conséquent possible d'importer dans cette application des fichiers audio déjà existants, ou d'éditer dans d'autres logiciels des enregistrements faits avec Logic Fun.

En général un fichier audio reste inchangé sur le disque dur, même si vous décidez d'en éditer de courts passages pour les lire dans Logic Fun. C'est ce que l'on appelle de l'édition non destructive, basée sur la notion de «région».

Un des principaux avantages de l'enregistrement sur disque dur est qu'il n'est jamais nécessaire de l'avancer ou de le rembobiner, au contraire de la bande magnétique. Vous pouvez donc vous déplacer quasi instantanément d'une zone de travail sur le disque à une autre. Vous pouvez utiliser simultanément des fichiers audio situés à des endroits différents sur le support d'enregistrement. La plupart des travaux d'édition des enregistrements audio n'affectent que la façon dont Logic Fun les relit, sans modifier physiquement les données stockées sur le (ou les) disque (s) — aucune division ou suppression n'est réellement effectuée. De cette façon toute édition ou tout enregistrement audio réalisé dans la fenêtre Arrangement peut être annulé ultérieurement à tout moment. C'est ce qui s'appelle de l'édition non destructive. Les lecteurs de CD programmables fonctionnent sur un principe semblable. Lorsque vous demandez à votre lecteur de lire les morceaux dans l'ordre inverse de celui dans lequel ils apparaissent sur le CD, le lecteur ne modifie pas réellement les données sur le disque, ce qui serait *destructif*. Il se contente de lire les morceaux dans l'ordre inverse — de façon *non destructive*.

Les Régions

En faisant de l'édition non destructive vous ne modifiez pas le fichier audio lui-même mais plutôt ce que l'on appelle des «régions». Par régions on entend des extraits du fichier audio. Le fichier audio lui-même n'est pas affecté lorsque l'on définit des régions.

Lorsque vous enregistrez un fichier audio avec Logic Fun une région de la taille du fichier audio tout entier est automatiquement créée.

Les régions peuvent être définies dans l'Éditeur d'Échantillon. Elles sont également créées lorsque vous éditez des enregistrements dans la fenêtre Arrangement.

Vous pouvez définir autant de régions que vous le souhaitez pour chaque fichier audio.

L'Ancre

En dehors des points de début et de fin d'une région, il existe une autre caractéristique importante: l'ancre.

L'ancre est un point fixé dans une région qui vous permet de marquer un battement musical donné ou un bruit caractéristique dans un enregistrement. Ce point sert de point de référence pour pouvoir arranger musicalement des régions ou les synchroniser à l'intérieur d'un morceau.

Lorsqu'une région est positionnée dans la fenêtre Arrangement, c'est toujours l'ancre (et non le début de la région) qui est alignée sur la position de départ affichée de cette région. Par exemple, si vous positionnez un son à attaque lente, vous souhaiterez sûrement déplacer l'ancre de cette région sur la crête de sa forme d'onde. De cette manière, en plaçant la région sur un battement, c'est la crête qui sera en place sur le battement plutôt que le début de la région.

Dans l'Éditeur d'Échantillon, l'ancre est représentée par un triangle placé sous la forme d'onde. Vous pouvez modifier la position de l'ancre en déplaçant le triangle. Par défaut, le point d'ancrage d'une région est toujours fixé sur le début de la région.

L'indicateur de position d'une région dans la liste d'événement (ou dans la ligne d'infos de la fenêtre Arrangement lorsque vous la déplacez) montre toujours la position de l'ancre.

Les pistes audio

Les séquences MIDI sont jouées au moyen d'un instrument, qui a été défini dans la liste des pistes de la fenêtre Arrangement.

Vous pouvez relire les régions dans la fenêtre Arrangement presque de la même manière. Choisissez simplement un objet audio comme «instrument de la piste» ou créez une nouvelle piste audio avec **Piste > Créer piste audio**.

Les objets audio

Un objet audio représente une seule piste de lecture dans Logic Fun.

Imaginez une piste de lecture audio, également connue sous le nom de piste physique, ressemblant à une piste d'un multipiste à bande.

L'Éditeur d'Échantillon

Dans l'Éditeur d'Échantillon vous pouvez définir avec précision les limites de chaque région et leur position d'ancrage. Vous pouvez aussi sélectionner des zones des fichiers audio pour en faire de nouvelles régions ou opérer des éditions destructives de portions de régions.

8.2 Production

Cette section explique les étapes de base d'un enregistrement audio dans Logic Fun.

Commencer un enregistrement

Tout d'abord, connectez la source sonore (table de mixage, lecteur de CD ou microphone, par exemple) à l'entrée (ou aux entrées) audio de votre système.

Définir un chemin d'accès

Cliquez-maintenez le bouton d'enregistrement de la fenêtre de Transport et sélectionnez l'option de menu **Définir le Chemin d'accès...** Cliquez sur *Définir* (Set), puis, dans le dialogue qui apparaît, entrez le nom et le chemin d'accès de votre enregistrement (vos fichiers audio).

Il n'est pas nécessaire de répéter cette procédure à chaque enregistrement. Les enregistrements ultérieurs recevront le même nom suivi d'un chiffre.

Le chemin d'accès sera sauvegardé dans les Préférences et sera réactivé au prochain démarrage. Il est néanmoins conseillé de donner un nom explicite à vos fichiers audio. Lorsque vous commencez un nouveau morceau, créez un dossier pour lui sur votre disque dur et pointez le chemin d'accès sur ce dossier tant que vous travaillez sur ce morceau. Vous gérerez ainsi plus facilement les nombreux fichiers audio que vous créerez sûrement avec Logic Fun.

Sélectionner la piste audio

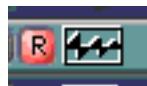
Sélectionner une piste audio dans la fenêtre Arrangement se fait en cliquant dessus.

Pour créer une nouvelle piste audio, choisissez **Piste > Créer piste audio** dans la barre de menu. Une nouvelle piste audio est insérée dans la liste des pistes, juste sous la piste actuellement en vidéo inverse.

Armer des pistes

Contrairement aux pistes MIDI, les pistes audio doivent être «armées» avant d'être en mesure d'enregistrer, exactement comme les pistes d'un magnétophone à bande.

Vous trouverez un interrupteur marqué d'un **R** à gauche de l'icône de chaque piste audio dans la liste des pistes. Il suffit de cliquer sur ce **R** pour préparer l'objet audio à enregistrer. Le bouton **R** devient rouge pour indiquer que la piste est armée.



Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton *REC* d'une voie audio du Mixeur de pistes pour armer l'objet correspondant.



Enregistrement stéréo

Pour effectuer un enregistrement stéréo, vous devez définir la piste sélectionnée comme stéréo dans la console de mixage de Logic Fun. Choisissez un objet audio et cliquez sur le symbole à gauche de l'interrupteur d'enregistrement. Vous pouvez ainsi faire passer la piste du mode mono au mode stéréo. Le symbole sur le bouton vous indique quel est le réglage actuel. Un cercle simple signifie mono, deux cercles imbriqués signifient stéréo.



Niveaux

Dès que vous armez une piste audio, vous pouvez entendre tout signal envoyé aux entrées audio de votre système.

A l'aide du curseur (fader) de l'objet audio sur la console de mixage, vous pouvez contrôler le niveau du signal écouté. Le curseur contrôle toujours le niveau de reproduction, pas le niveau d'enregistrement.

Vous devez ajuster les niveaux d'enregistrement de façon externe, par exemple avec le curseur de sous-groupe de votre table de mixage, ou sur la source sonore d'origine.



Commencer l'enregistrement

Démarrez l'enregistrement à l'aide du bouton d'enregistrement de la fenêtre de Transport ou du raccourci clavier correspondant (*).

Vous remarquerez pendant l'enregistrement que la forme d'onde est dessinée en temps réel dans la fenêtre Arrangement.

Gardez l'œil sur l'indicateur de niveau des objets audio. Si jamais l'indicateur de saturation (dit aussi de clip), le témoin lumineux rouge (ou LED) s'allume, vous devez recommencer l'enregistrement avec un niveau d'entrée moins élevé. Vous n'avez pas besoin de surveiller l'indicateur de niveau en perma-

nence, l'indicateur de surcharge reste allumé jusqu'à ce que vous cliquiez dessus.

N'oubliez pas de désarmer la (les) piste (s) une fois que vous aurez fini d'enregistrer. Pour cela cliquez sur le bouton *R* qui s'éteint alors. Si vous ne commencez pas par désarmer, vous ne pourrez pas entendre l'audio enregistré sur cette piste.

Opérations de base

Les régions enregistrées dans la fenêtre Arrangement se manipulent presque comme des séquences MIDI. Vous pouvez :

- les déplacer comme bon vous semble en cliquant-maintenant et en les faisant glisser
- les éditer avec les outils d'édition
- les copier exactement comme des séquences MIDI
- utiliser les paramètres de délai et de boucle présents dans la boîte des paramètres de séquence.

En copiant normalement une région dans la fenêtre Arrangement, vous créez automatiquement une nouvelle région. Vous pouvez alors modifier les limites de cette nouvelle région dans la fenêtre Arrangement sans affecter la région d'origine.

L'Éditeur d'Échantillon

Pour éditer des régions avec précision il vaut mieux recourir à l'Éditeur d'Échantillon, qui s'ouvre en double-cliquant sur une région dans la fenêtre Arrangement.

Les éditions effectuées dans l'Éditeur d'Échantillon affectent toujours la zone sélectionnée d'un fichier audio. Lorsque vous ouvrez cet éditeur en double-cliquant sur une région, la zone du fichier définie par cette région passe automatiquement en vidéo inverse.

Les sélections s'opèrent à la souris par cliquer-tirer. Les paramètres de sélection existants peuvent être modifiés avec  clic puis en faisant glisser.

Automation de l'audio

Pour automatiser les réglages de volume ou le panoramique de pistes audio, ouvrez le Mixeur de pistes et mettez le séquenceur en mode enregistrement. Lorsque vous ferez bouger les curseurs ou les boutons rotatifs des objets audio, les contrôleurs MIDI correspondants seront enregistrés sur les pistes audio. En mode lecture, les données MIDI seront retransmises aux curseurs, qui seront ainsi automatisés.

En résumé

Voici un court résumé des opérations:

- définir un nom et un chemin d'accès pour votre fichier audio. Un clic long sur le bouton d'enregistrement de la fenêtre de Transport ouvre le dialogue correspondant.
- sélectionner une piste audio dans la fenêtre Arrangement; si aucune n'est déjà disponible, créer une piste audio.
- armer la piste. Cliquer sur *R* à côté de l'objet audio dans la colonne des pistes ou sur le bouton *REC* de l'objet audio de la console de mixage de Logic Fun.
- démarrer l'enregistrement avec le bouton *Enregistrement*, comme pour un enregistrement MIDI.

La fenêtre Arrangement permet d'afficher et d'éditer les régions audio de façon non destructive. Des éditions non destructives plus précises, de même que des éditions destructives sont possibles dans l'Éditeur d'Échantillon.

8.3 Informations générales

Tempo et Timeline

Les enregistrements audio-numériques diffèrent des séquences MIDI sur un point très important. Changer le tempo de votre morceau ne modifiera en rien la vitesse de lecture de

vosre enregistrement audio, contrairement à ce qui se passe pour une séquence MIDI. Si vous changez quand même le tempo du morceau après avoir enregistré l'audio, les positions de mesures de départ des régions changeront effectivement, mais la durée nécessaire à la lecture de ces régions sera exactement la même que lors de l'enregistrement d'origine. Cela tient au fait que la vitesse de lecture est déterminée par la fréquence d'échantillonnage utilisée par le matériel audio, et non par l'horloge interne de l'ordinateur.

C'est la raison pour laquelle vous devez commencer par choisir soigneusement un tempo avant d'enregistrer l'audio. Ce choix n'est pas facile à modifier après coup.

Formats de données

Fichiers audio et leurs formats

Les fichiers audio sont sauvegardés sur Macintosh au format SDII (SDII signifie Sound Designer II, un format standard créé par Digidesign pour les fichiers audio numériques). Pour PC le format utilisé est le standard WAV. Les deux plate-formes gèrent les fichiers AIFF (Audio Interchange File Format).

Fréquence d'échantillonnage

Comme tous les systèmes comparables d'enregistrement multipiste sur disque dur, Logic Fun ne peut relire de fichiers audio qu'en utilisant une seule fréquence d'échantillonnage. Si vous voulez intégrer à un projet des fichiers ayant des fréquences d'échantillonnage différentes, vous pouvez effectuer les conversions dans l'Éditeur d'Échantillon avec la fonction **Factory > Conversion de fréquence**.

Formats de fichiers stéréo

Chacune des 16 pistes de Logic Fun peut être réglée sur mono ou stéréo mais vous devez savoir certaines choses avant de commencer à travailler avec des formats de fichier audio stéréo:

- Logic Fun peut importer des fichiers stéréo composés de deux fichiers mono à verrouillage de phase (split stéréo), ou des fichiers dans lesquels les deux canaux de l'enregistrement stéréo sont contenus dans un seul fichier (stéréo entrelacée, ou «interleaved»).
- Dans Logic Fun les fichiers stéréo sont indiqués par deux anneaux imbriqués placés après le nom de la région. Vous pourrez voir le même symbole sur le bouton mono/stéréo d'une voie de la console de mixage.
- Les fichiers stéréo enregistrés directement dans Logic Fun sont automatiquement écrits sous la forme de fichiers stéréo entrelacés.
- Lorsque vous importez des fichiers stéréo (qu'ils soient entrelacés ou en split stéréo), assurez-vous que l'objet de piste dans la console qui les relira soit également réglé sur stéréo. En cas de lecture d'un fichier stéréo sur une voie mono du mixeur, l'information provenant des deux canaux stéréo sera additionnée et relue en mono. Cela peut générer des interruptions de signal (dropouts) ou des écrêtages (clipping) indésirables.



Chapitre 9

Travailler l'audio dans la fenêtre Arrangement

Ce chapitre traite des pistes audio de la fenêtre Arrangement. Voir la [section Fenêtre Arrangement à la page 115](#) pour les pistes MIDI.

9.1 Les Régions

Générer une région

La région est à une piste audio ce que la séquence est à une piste MIDI, on peut donc considérer une région comme une «Séquence Audio». La philosophie de Logic Fun permet de manipuler des régions dans la fenêtre Arrangement de la même façon que des séquences MIDI. Pourtant il subsiste entre elles d'inévitables différences de nature. Une séquence contient des données MIDI tandis qu'une région adresse des données audio sur un disque dur.

A chaque enregistrement audio une région basée sur cet enregistrement est créée automatiquement dans la fenêtre Arrangement.

Des fichiers audio provenant d'autres morceaux ou d'autres applications peuvent être importés dans Logic Fun. Il suffit de cliquer à l'emplacement désiré pour l'importation du fichier dans la piste audio, à l'aide du Crayon et de la touche . Sélec-

tionnez le fichier audio désiré dans le Sélecteur de fichiers et le tour est joué.

Pour qu'un fichier audio soit relu à une position d'horloge spécifique, il faut le placer sur une piste audio sous forme de région dans la fenêtre Arrangement.

Important: N'oubliez pas que les pistes contenant des régions doivent être assignées à des pistes audio. Vous trouverez des informations complémentaires à la [section Armer des pistes à la page 141](#).

Diviser des régions

Les Ciseaux que vous utilisez pour diviser des séquences MIDI peuvent aussi être employés pour les régions.

Lorsqu'une région est coupée, deux nouvelles régions sont générées. Ces nouvelles régions reçoivent alors des numéros consécutifs.

Important: Lorsque vous cliquez sur une région avec les Ciseaux vous pouvez les positionner avec précision en cliquant/maintenant le bouton de la souris. Si vous avez besoin d'une résolution plus fine, cliquez/maintenez la région avec les Ciseaux et appuyez sur la touche **ctrl** (Mac) ou **alt** (PC). Pour une résolution maximum maintenez la touche **⌘** en plus de la touche morte. La division s'effectuera quand vous relâcherez le bouton de la souris.

Supprimer des régions

Les régions peuvent être supprimées de la même façon que les séquences MIDI. Sélectionnez la région et appuyez sur la touche **⌘** ou cliquez sur la région avec la Gomme.

Supprimer un enregistrement

Si une région provenant d'un nouvel enregistrement est supprimée (tout enregistrement depuis l'ouverture du morceau pour la séance en cours), Logic Fun vous demandera si le fichier audio correspondant doit également être supprimé. En vous

permettant ainsi d'effacer totalement les prises indésirables vous gagnez de l'espace sur le disque dur.

Si vous supprimez des régions provenant d'enregistrements effectués lors de séances précédentes cette question ne vous sera pas posée. Vous ne risquez donc pas d'effacer par accident des enregistrements précieux. Pour supprimer ces anciens fichiers de votre disque dur vous devez d'abord retirer les régions correspondantes du morceau Logic Fun et suivre la procédure de suppression de ces fichiers par l'ordinateur.

Copier des régions

Créer une nouvelle région

Les régions se copient et se déplacent de la même manière que des séquences MIDI. Pour déplacer une région, saisissez-la et faites la glisser. Pour copier une région, appuyez sur la touche  (Mac) ou  (PC), en faisant glisser l'original. La nouvelle région portera le même nom que la région d'origine et recevra le numéro suivant.

Les limites d'une région copiée peuvent être modifiées indépendamment de l'original. On peut la comparer en cela à une copie réelle de séquence MIDI, créée de la même façon.

Boucler une région

Comme avec une séquence MIDI, le paramètre *Boucle* fait se répéter indéfiniment la lecture d'une région dans une piste (voir la [section Boucle à la page 129](#)). Notez bien que la précision de la longueur de la région est déterminante pour les répétitions et que, même si le tempo du morceau correspond exactement, les répétitions peuvent se désynchroniser à la longue.

Déplacer une région

Les régions se déplacent comme les séquences MIDI avec la souris dans la fenêtre Arrangement. Lorsque vous faites glisser une région elle se déplace d'une noire à la fois.

Avec la touche **ctrl** (Mac) ou **alt** (PC), les régions sont déplacées conformément à la résolution d'affichage (par exemple par double croche).

Avec les touches **ctrl** **⇧** (Mac) ou **alt** **⇧** (PC), les régions sont déplacées par crans d'un tic d'horloge.

Vous pouvez également utiliser le paramètre de délai dans la boîte de dialogue des paramètres de séquence (voir la [section Délai à la page 131](#)).

Déplacements fins

En général, une résolution d'un tic d'horloge est suffisante. Dans le cas contraire vous pouvez éditer les régions audio encore plus précisément dans l'Éditeur d'Échantillon.

Vous pouvez obtenir des résolutions jusqu'à un mot d'échantillon en déplaçant l'ancre dans la fenêtre de l'Éditeur d'Échantillon.

Modifier les limites

Les régions peuvent être allongées ou raccourcies en tirant sur leur coin inférieur droit. Il est toutefois impossible d'agrandir une région au-delà des limites du fichier audio auquel la région appartient.

La même méthode, tirer le coin inférieur, mais gauche, sert à ajuster le point de début d'une région.

Les limites d'une région peuvent être modifiées plus précisément dans l'Éditeur d'Échantillon. Celui-ci s'ouvre en double-cliquant sur une région.

Conseil

La Case des Paramètres de Région

Nom

Le nom d'une région s'affiche dans la ligne supérieure de la case des paramètres (comme pour une séquence MIDI). Il est possible de nommer plusieurs régions à la fois, un numéro sera ajouté à la fin de chacun des noms de région pour les distinguer.

Boucle

Le paramètre Boucle force la répétition d'une région dans une piste (comme pour une séquence MIDI). La région sera répétée jusqu'à ce qu'arrive une autre région dans la même piste ou jusqu'à la fin du morceau.

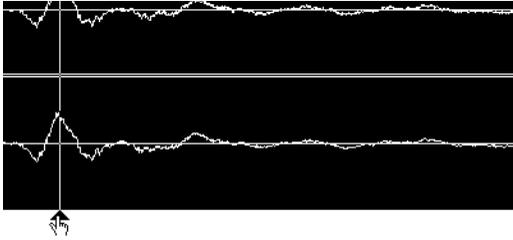
Délai

Les régions peuvent être avancées ou retardées grâce au paramètre Délai. Le délai est calibré en unités de tics d'horloge.

L'Ancre d'une région

L'ancre est le point de référence pour le positionnement d'une région. Lorsqu'une région est déplacée, la ligne d'info affiche le point d'ancrage au lieu du point de début, comme dans une séquence MIDI.

Pour garantir une synchronisation parfaite avec le séquenceur, l'ancre devra, le cas échéant, être positionnée dans la région. Dans la plupart des cas cette position sera une crête. Cette méthode permet, surtout avec des enregistrements de batterie, de déplacer des régions dans la fenêtre d'Arrangement de façon à ce que les crêtes coïncident avec des emplacements rythmiques logiques.



Certaines fonctions utilisées pour les enregistrements MIDI ne sont pas disponibles pour des enregistrements audio.

L'ajustage de l'ancre et le traitement destructif de fichiers audio ne peuvent être accomplis que dans l'Éditeur d'Échantillon.

De nombreuses fonctions importantes sont les mêmes pour l'audio et le MIDI, comme l'attribution automatique de noms aux séquences, la capacité de changer de position et de longueur, le mute, la lecture solo, le délai, le bouclage, etc...

9.2 Enregistrement

Préparer les pistes à enregistrer de l'audio

1. Dans la fenêtre Arrangement:

Cliquez sur le bouton rond «Prêt à enregistrer» (R) dans la liste des pistes dans la fenêtre Arrangement. Cela indique le statut du bouton *REC* sur la piste audio.



2. Sur la console de mixage:

- Ouvrez la console des objets audio en sélectionnant **Fenêtre** > **Ouvrir Mixeur**.
- Cliquez sur le bouton *REC* de la piste audio sur laquelle vous souhaitez enregistrer.



L'audio ne pourra être enregistré que sur des pistes armées, quelle que soit la piste sur laquelle le curseur se trouve dans la fenêtre Arrangement.

- Si la piste sélectionnée est une piste MIDI, du MIDI sera enregistré.
- Si la piste sélectionnée est une piste audio, de l'audio sera enregistré sur la piste qui a été mise en mode «Prêt à enregistrer» (armée).
- Une piste MIDI et jusqu'à deux pistes audio peuvent être enregistrées simultanément en cliquant d'abord sur la piste MIDI, puis sur la piste audio avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en enfonçant la touche  (Mac).

Si plusieurs pistes dans la fenêtre Arrangement sont assignées au même instrument audio armé (par ex., «Audio 1»), le nouveau fichier audio (ou la nouvelle région audio) sera enregistré sur la piste sélectionnée.

Modes d'enregistrement

Avec Logic Fun il existe plusieurs façons de démarrer un enregistrement audio à une position d'horloge donnée.

Enregistrement standard avec décompte

On peut démarrer un enregistrement n'importe où. Placez la barre de position d'horloge (SPL) à l'endroit désiré, armez la piste audio, réglez votre niveau d'entrée, et cliquez sur Enregistrer (Record).



Il peut y avoir un léger temps de pause entre le clic sur Enregistrer et le début de l'enregistrement audio, selon le nombre de pistes à relire.

Logic Fun crée automatiquement une région basée sur le nouvel enregistrement. Au fur et à mesure que l'audio est enregistré la forme d'onde correspondante s'affiche en temps réel dans la fenêtre Arrangement. Les Vu-mètres situés à gauche de

l'icône de la piste vous donnent également un aperçu des niveaux d'enregistrement.

Enregistrement manuel en mode «Drop»

Pendant la lecture il est possible de passer directement en mode Enregistrement. Démarrez la lecture, et, à l'endroit voulu, appuyez sur la touche  (il s'agit du raccourci clavier par défaut pour *Enregistrer*). L'enregistrement audio commence, et peut être arrêté en appuyant ou en cliquant sur Lecture ou Stop. N'oubliez pas qu'une piste audio doit être armée pour pouvoir enregistrer.

A noter: après un enregistrement...

Après un enregistrement audio il est déconseillé de modifier le tempo. Le Tempo doit être déterminé avant le premier enregistrement audio. Les enregistrements audio ont une vitesse de lecture constante et il est très difficile de leur faire adopter un nouveau tempo. Les algorithmes de Compression ou d'Expansion Temporelle présents dans d'autres applications peuvent altérer la qualité des fichiers audio.

D'une façon générale il n'est pas conseillé de déplacer les ancres de régions enregistrées dans des arrangements MIDI pré-existants. (Utilisez plutôt le paramètre *Délai* pour effectuer des déplacements précis de régions.)

Conseil

Transfert disque (Bounce to Disk)

Dans bien des cas la fonction Bounce To Disk est plus appropriée pour effectuer un Digital Mixdown. Dans l'audio résultant d'un Bounce, on retrouvera l'automation et les effets.

Cette fonction se pilote à l'aide du bouton *Bounce* présent sur un objet Sortie (Output) du Mixeur (Master). Une fenêtre s'ouvre, dans laquelle vous pouvez donner un nom au fichier résultant du Bounce et lui assigner un emplacement sur le disque dur.



 Conseil: Lorsqu'il ne s'agit que de quelques régions ou pistes (ou seulement d'une certaine zone) il est recommandé de passer ces régions ou ces pistes en mode Solo, ou de régler les locators sur la zone concernée. Vous limiterez ainsi le Bounce à la seule partie du morceau que vous souhaitez mixer.

Les fichiers résultant d'un Bounce peuvent être sauvegardés soit en mode entrelacé (interleaved) soit en mode Split Stéréo.

Chapitre 9
Travailler l'audio dans la fenêtre Arrangement

Console et effets

10.1 Console de pistes évolutive

Logic Fun construit une table de mixage d'après toutes les pistes actuellement assignées dans la liste des pistes de la fenêtre Arrangement. Elle contient autant de voies qu'il y a de pistes. Elles sont disposées dans le même ordre que dans la fenêtre Arrangement. Pour ouvrir la console évolutive sélectionnez **Fenêtre > Ouvrir Mixeur**.



Sur la gauche sont affichés les paramètres qui vous indiquent, entre autres, quels effets sont assignés aux départs auxiliaires. Les pistes sélectionnées sont encadrées en rouge. La manipulation et les paramètres des pistes audio et MIDI sont presque identiques. Le nombre affiché au bas de la voie est le numéro de piste. Les commandes de noms de programme et de sélection de banques sont clairement représentées. Vous pouvez ajuster la taille d'affichage verticalement et horizontalement. Les tranches MIDI de la console se comportent comme des commandes à distance de votre module de sons MIDI. Les

tranches audio contrôlent les fonctions de mixage de Logic Fun.

Réinitialiser les paramètres

Cliquer sur un paramètre en maintenant  (Mac) ou  (PC) rétablit une valeur standard pour ce paramètre. Cette valeur est de 100 pour les faders de volume MIDI et de 90 pour les faders de voies audio, ou de 64 (centre) pour les potentiomètres de panoramique et de balance. La valeur standard pour les départs est de 0dB (90).

10.2 Les voies MIDI

Voici les paramètres des tranches MIDI qui servent à contrôler à distance les fonctions de mixage de vos modules de sons MIDI, pour ceux du moins qui les acceptent. C'est le cas de tous les modules de sons ou des cartes son marqués des logos General MIDI, GS-XG, de même que la grande majorité des générateurs de sons récents intégrant des processeurs d'effets.

- 2 départs d'effets ou
- 2 autres types de messages de contrôleurs — ou de NRPN;
- 128 emplacements de programmes de sons prédéfinis pour les sons au standard GM
- Commandes de sélection de banque
- Panoramique
- Volume (avec le fader)

Les tranches MIDI sont munies de «LED» qui s'allument en vert quand des messages de notes sont transmis et en jaune quand il s'agit de messages de contrôleurs.

Essayez l'opération suivante:

- Ouvrez le morceau d'apprentissage et démarrez la lecture.

Vous entendez un piano sur la tranche 1.

- Déplacez le fader 1 (cliquez et faites glisser la souris).

Le piano devient plus ou moins fort selon les déplacements du fader.

- Cliquez sur l'un des boutons de la tranche 1, et déplacez la souris d'avant en arrière.

La valeur change en fonction de la position verticale de la souris.

Techniquement, les changements de contrôleurs, ou «Control Changes», produisent des événements MIDI. Ceux-ci sont traités par tous les générateurs de sons MIDI mais seuls les générateurs de sons à la norme GM réagiront *à coup sûr* à ces événements, et de la façon souhaitée.

La façon dont un générateur de sons non conforme au standard GM réagira à la table de mixage GM dépend du générateur de sons MIDI lui-même. La plupart des appareils MIDI, GM ou non, utilisent des assignations de contrôleurs standard, comme par exemple CC n° 7 pour le volume, etc. La différence principale s'agissant d'appareils non GM réside dans leur gestion des programmes de sons. Les appareils non GM ne stockent pas les sons dans le même ordre. Par exemple, un appareil non GM pourra avoir un son d'orgue dans son premier emplacement de programme plutôt qu'un son de piano, tel que le définit la norme GM.

Conseil

Changer les programmes de son

Messages de sélection de banque

Si votre module de sons «comprend» les événements de sélection de banque, vous pouvez choisir un numéro de banque pour chacun des 16 canaux MIDI. Rappelez-vous que les synthétiseurs ne gèrent pas tous les événements de sélection de banque.



La console GM/GS/XG transmet les événements de sélection de banque au format standard. Une banque est un groupe de 128 programmes de sons. Vous pouvez appeler un programme

de son dans une banque à l'aide du menu flottant Programme. Pour les modules de sons GS et XG la méthode est inversée: à l'intérieur d'un programme de son (accessible avec une commande MIDI de changement de programme) vous avez accès à la commande de sélection de banque pour choisir entre *plusieurs versions* du programme de son (mais quand même pas 128 versions).

Programme

Le menu local Programme permet de choisir un son par son nom dans un générateur de sons GM. Chaque tranche dispose de son propre menu flottant. La rangée du haut permet de choisir les programmes des canaux MIDI impairs (1, 3, 5... 15) et la rangée du bas ceux des canaux MIDI pairs (2, 4... 16).

Pour le choisir le son d'un canal MIDI:

- Cliquez sur le nom du son et gardez le bouton de la souris enfoncé.

Un menu flottant s'ouvre, contenant tous les noms de sons GM.

- Choisissez un son dans le menu et relâchez le bouton de la souris.

Logic Fun sélectionne le son dans le module de sons GM.

Contrôleur

Vous pouvez transmettre n'importe quelles données de contrôleur pour piloter divers paramètres de votre source sonore à l'aide de chacune des deux rangées supérieures de potentiomètres. Voici d'abord une description des fonctions prédéfinies:

Réverb

Ce potentiomètre contrôle la réverb. Plus vous tournez le bouton, plus le signal de l'effet devient fort (en d'autres termes, plus vous injectez de signal de cette voie dans le processeur d'effet).



Profondeur du Chorus (Chorus Depth)

Ce potentiomètre contrôle la profondeur de l'effet de chorus (ou de chœur). Plus vous tournez le bouton, plus l'effet devient fort.

Choisir d'autres contrôleurs

Si vous cliquez-maintenez le cadre texte sur le bord gauche de la console, la liste des contrôleurs apparaît.

Vous pouvez y choisir le contrôle que vous voulez envoyer avec la rangée adjacente de boutons.

Les contrôleurs sont classés dans la liste par ordre alphabétique, si la norme MIDI assigne une fonction donnée à tel numéro de contrôleur. Tous les contrôleurs de 1 à 120 sont accessibles. Sont aussi accessibles certains messages appelés «NRPN» (Non Registered Parameter Numbers, soit numéros de paramètres non enregistrés), et qui comportent des fonctions pour certains synthétiseurs décrites par leur nom.

Numéros de contrôleurs de contrôles de la console

Les fonctions suivantes sont disponibles en permanence:

Nom	Symbole	Description	Evt. MIDI	Ctrl.n°
Pro-gramme	Menu flottant	Son dans de modules GM	Changt. de programme	—
Banque	Case de valeur	Sélection de banques de sons	Dépend du message de sélection de banque	
Volume	Fader	Volume	Volume	7
Mute	Bouton	Volume: Mute: bouton enfoncé Fader: bouton relevé	Volume 0 Val. du fader	9
Pan	Fader	Panoramique stéréo	Pan	10

Avant qu'un module de sons puisse réagir aux événements de la console GM il doit d'abord être configuré pour recevoir les contrôleurs correspondants (voir la colonne Ctrl n°). Plus plus de détails se référer à la documentation du module de sons.

Note

Il est parfois possible de désactiver globalement la réponse d'un module aux contrôleurs (par exemple Menu MIDI, «Recevoir des Changements de Contrôleurs». Régler cette option sur «Enable», ou «Activer»).

Ces fonctions peuvent être contrôlées dans les synthétiseurs GS et XG:

Nom	Description	Evt. MIDI	Ctrl.n°
Resonance	Résonance du filtre (Q)	Resonance	71
Cutoff	Fréquence de coupure (Fc)	Cutoff	74
Attack	Temps d'attaque du générateur d'enveloppe	Attack Time	73
Release	Temps de relâchement du générateur d'enveloppe	Release Time	72
Reverb	Profondeur de la réverb	Effect Depth	91
Chorus	Profondeur du Chorus	Chorus Depth	93
Phaser	Profondeur du Phasing	Phaser	95
Modulation	Idem molette de modulation (souvent vibrato)	Modulation	1
Breath	Idem contrôle au souffle	Breath Controller	2
Foot Control	Idem pédale de commande	Foot Controller	4
Portamento	Temps de portamento (glissement des hauteurs de note)	Porta Time	5
Tremolo	Effet de tremolo (modulation de volume)	Tremolo Depth	92
Detune	Déviations de hauteur entre les oscillateurs	Detune	94

Notez bien que de nombreux synthétiseurs ne sont pas sensibles à ces contrôleurs. Reportez-vous à leur documentation pour confirmation.

Fonctions étendues GM, GS et XG

En plus du standard GM, il existe des standards étendus créés par Roland (GS) et Yamaha (XG). Ces modes GS et XG permettent de choisir divers programmes d'effets et de contrôler le niveau des effets de chorus et de réverb.

- Cliquez-maintenez «GM» sur la droite de la fenêtre Console. Un menu flottant apparaît.
- Choisissez le standard étendu (GS ou XG).

Les contrôleurs pour l'effet étendu apparaîtront alors conformément au standard que vous aurez choisi.

- Choisissez l'effet de chorus ou de réverb désiré dans le menu flottant.
- Programmez le temps de réverb ou de délai voulu dans la case «Time» en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en réglant la valeur.

10.3 Les voies audio

Caractéristiques d'affichage

Les voies audio présentent diverses caractéristiques d'affichage conçues pour vous aider à maîtriser le processus d'enregistrement.

Le VU-mètre

Les objets audio ont un vu-mètre de niveau qui indique le niveau d'entrée ou de retour d'écoute (moniteur).

Lorsqu'une piste est armée, le vu-mètre de niveau affiche le niveau d'entrée.

Le niveau d'entrée est également indiqué, de façon moins précise, dans la fenêtre Arrangement, à gauche du numéro de piste.



Peak Hold (Maintien de crête)

Le vu-mètre conserve l'affichage du niveau de crête pendant quelques secondes pour une meilleure lecture.

Détecteur d'écèlement

Lorsqu'un signal d'entrée est suffisamment fort pour provoquer l'écèlement du signal, l'élément du haut reste allumé (la LED reste rouge). Ce détecteur d'écèlement peut être éteint en cliquant n'importe où dans le vu-mètre de niveau.

Contrôle du niveau de volume

Le fader d'un objet audio détermine le niveau de lecture. Si la piste est armée, il contrôle le niveau de retour d'écoute.

C'est le contrôleur MIDI n° 7 qui est utilisé pour contrôler le fader, par exemple pour l'automation. Déplacer le fader génère de même des CC n° 7.

Mute (réduire au silence)

Un objet audio peut être «rendu muet» grâce au commutateur M. Cliquer à nouveau sur ce bouton ramène le fader à son niveau précédent.

Isoler les pistes audio

Le bouton Solo vous permet de faire jouer en solo n'importe quelle piste audio. C'est le bouton marqué S sur chaque tranche audio de la console. Lorsqu'il est activé, tous les autres objets audio seront «muets» mais les pistes MIDI resteront audibles.

La fonction Solo de la fenêtre Arrangement affecte à la fois les séquences audio et MIDI et s'utilise lorsque vous voulez isoler une piste audio et faire taire toutes les autres pistes audio et MIDI.



Pan/Balance

Les objets mono sont contrôlés par un potentiomètre de panoramique, qui place la piste dans le champ stéréo.

Les objets stéréo disposent à la place d'un potentiomètre de balance. La différence entre les deux est que le contrôle de panoramique définit la position d'un unique canal dans le champ stéréo tandis que le contrôle de balance règle les niveaux relatifs de deux canaux l'un par rapport à l'autre. Lorsque vous réglez le contrôle de panoramique d'une piste mono complètement à gauche, tout le signal est envoyé au canal gauche. Si vous faites la même chose avec un contrôle de balance, seul le canal gauche du fichier stéréo sera lu, tandis que le canal droit sera silencieux.

Égaliseur (EQ)

Logic Fun dispose d'un égaliseur 3 bandes pour modeler le son des fichiers audio joués sur la piste. Il agit sur la fréquence du signal. Les trois bandes peuvent réguler les fréquences basses (B), medium (M) et hautes (H).

Départs de bus

Pour chaque objet piste on trouve deux départs de bus qui envoient le signal aux objets bus (également appelés barres de mélange). Ceux-ci ont une fonction de retours auxiliaires, vous y insérez les effets pour traiter l'audio.

Exemple: Vous pouvez insérer une réverb sur l'insert de l'objet bus 1. Vous pouvez insérer un délai sur le bus 2. Vous pouvez utiliser le départ de chaque piste audio pour injecter une partie du signal de ces pistes dans chaque effet.



Armer des pistes

Le bouton *REC* arme les pistes pour l'enregistrement. Dès que la piste est armée, le bouton se met à clignoter en rouge. Pendant l'enregistrement proprement dit, ce bouton restera allumé.



Le bouton *REC* ne se trouve que sur les objets pistes et pas sur les objets bus ou la sortie (Out 1-2).

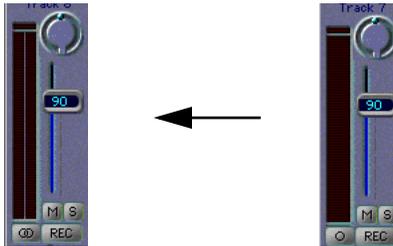
Objets stéréo

Chacun des 16 objets piste disponibles peut être configuré en mono ou en stéréo. Toutes les pistes peuvent être relues simultanément. Il est possible de configurer 16 pistes mono, 16 pistes stéréo ou n'importe quelle combinaison des deux; mais seulement 16 objets audio sont disponibles.

Les deux canaux d'un enregistrement stéréo sont toujours traités ensemble. Si un éditeur de Samples est ouvert pour un enregistrement stéréo, les deux canaux seront affichés et traités en même temps.

Configurer un objet stéréo

Pour cela cliquez sur le symbole mono à gauche du bouton *RECC*.



La piste 1 devient un objet stéréo.

Un clic sur le symbole stéréo à gauche du bouton *REC* retransforme l'objet stéréo en un objet mono indépendant.

10.4 Bouncing (Prémixage)

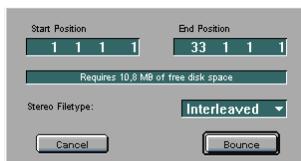
L'objet sortie possède un commutateur Bounce ou prémixage («Bnce»), qui vous permet de créer un fichier audio basé sur le contenu de toutes les pistes audio, y compris les réglages de

volume, de panoramique et d'effets. Le prémixage a lieu en temps réel si bien que les signaux provenant de plug-ins ou de machines MIDI connectées à une entrée peuvent être enregistrés dans le fichier résultant du prémixage :

- Appuyer sur le commutateur *Bnce* de l'objet sortie.
- Réglez les paramètres dans la fenêtre de dialogue de Bounce (voir ci-dessous).
- Appuyez sur le commutateur de bounce dans la fenêtre de dialogue de Bounce.

Un sélecteur de fichier apparaît où vous devez spécifier un dossier de destination et un nom pour le fichier pré-mixé.

Les options de la fenêtre de dialogue Bounce



Position de début et de fin

C'est l'endroit où vous délimitez le passage que vous voulez inscrire dans le fichier de prémixage. Il est réglé par défaut sur le morceau tout entier, depuis le début de la première région audio jusqu'à la fin de la dernière. Toutefois, si la fonction cycle est activée, le réglage sera calé sur la position des locators. Dans tous les cas il vous est toujours possible d'ajuster manuellement les positions de début et de fin. Par exemple, si vous voulez que soit pris en compte un module de sons MIDI mélangé via un objet d'entrée audio en dehors de la région prédéfinie.

Le champ situé en dessous vous indique la quantité de mémoire nécessaire pour enregistrer le fichier de prémixage.

Type de fichier stéréo

Vous pouvez choisir à cet endroit entre split stéréo ou stéréo entrelacé.

10.5 Les effets

AVerb



Bien que l'AVerb d'Emagic soit basée sur un algorithme de réverb simple, elle donne des résultats tout à fait remarquables. A la fois en qualité sonore et en performance elle représente un meilleur choix que la «3.0 Reverb».

L'algorithme de réverb n'est en fait contrôlé que par trois paramètres: comme son nom l'indique, la *Reflexivité* définit la façon dont les murs, le sol et le plafond imaginaires réfléchissent le son. *Room size* (taille de la pièce) défie vos talents d'architecte — utilisez-le pour définir les dimensions des pièces simulées. *Density/Time* détermine à la fois la densité et la durée de la réverb.

Pre-delay détermine le retard entre le signal d'origine et la traînée de réverb.

i Tandis que des réglages élevés de pré-délai tendent à générer des effets semblables à un écho, des valeurs faibles salissent souvent le signal d'origine. Dans l'idéal, il faut essayer de trouver les valeurs les plus élevées possibles sans que l'effet commence à générer quelque chose comme un Tap Delay. Avec des réglages appropriés de pré-délai vous pouvez appliquer des quantités assez conséquentes de réverb sur des parties percussives tout en conservant leur précision aux attaques.

Chorus

L'effet de Chorus peut donner de l'espace à un signal.



Intensity (Intensité)

C'est la largeur de modulation de l'effet de chorus.

Speed (Vitesse)

C'est la fréquence de modulation de l'effet de chorus.

10.6 Automation de la console

L'expression «automation de la console» implique la possibilité d'enregistrer et de reproduire les mouvements des faders, potentiomètres et boutons de la console de mixage.

Les mouvements de potentiomètres sont enregistrés sur une piste, exactement comme des événements MIDI. Cette piste consiste en une séquence comportant les événements MIDI générés par les potentiomètres ou les boutons correspondants. Après l'enregistrement, ces événements peuvent être édités comme n'importe quelle autre séquence MIDI.

Les différentes tranches de la console de mixage génèrent des événements sur différents canaux MIDI. Lorsque les données d'automation sont enregistrées depuis la console évolutive, elles s'enregistrent sur la piste correspondante dans la fenêtre Arrangement.

Exemple: Supposons que vous ayez trois pistes: une piste de basse, une piste de piano (toutes deux des pistes MIDI) et une boucle audio de batterie sur une piste audio dans la fenêtre Arrangement. Cliquez sur le bouton *Enregistrement* de la fenêtre de Transport, puis déplacez n'importe quel fader ou potentiomètre sur la console et les données d'automation s'enregistreront. Si le fader de la voie du piano est déplacé sur la console, Logic Fun crée automatiquement une nouvelle séquence sur la piste du piano dans la fenêtre Arrangement.

Déplacez le fader de la boucle de batterie et une nouvelle séquence s'inscrit alors sur la piste correspondante dans la fenêtre Arrangement. Pendant l'enregistrement vous pouvez naviguer librement d'une voie de la console à une autre. La console assigne automatiquement les données d'automation aux bonnes pistes.

Automation de la console:

- Sélectionnez **Fenêtre > Ouvrir Mixeur** dans la barre de menu principale.
- Cliquez sur «*Enregistrement*» dans la fenêtre de Transport.

Actionnez les faders, potentiomètres ou boutons de la console.

Chapitre 11

La Liste d'Événements

La Liste d'Événements affiche les données MIDI sous forme d'une «liste» qui combine toutes les fonctions d'édition des autres éditeurs (sauf les opérations graphiques ainsi que les options d'expression proposées par l'éditeur de Partition).

Vous utiliserez la Liste d'Événements pour apporter des modifications précises à des données MIDI enregistrées lorsque l'affichage graphique des autres éditeurs sera inadapté. C'est le seul éditeur qui vous donne accès à l'intégralité des événements enregistrés. Vous pouvez aussi en filtrer l'affichage de façon à ne voir que certains types d'événements.

Ouvrir la Liste d'Événements

Pour ouvrir la Liste d'Événements et visualiser le contenu d'une séquence sélectionnée, choisissez **Fenêtre > Ouvrir Liste d'Événements** ou employez un raccourci clavier (*Ouvrir Éditeur d'Événements...*).



----- Début de Liste -----									
20	4	1	1	Program	1	-	0	Grand Piano	
20	4	1	1	Note	1	C3	80	. . . 1	0
20	4	1	7	Control	1	93	127	Chorus Depth	
20	4	1	7	PitchBd	1	0	64		
20	4	1	62	Control	1	80	127	Decay	
22	4	1	11	Control	1	81	127	HPF Cutoff	
22	4	4	167	Control	1	127	127	Volume	
26	2	1	25	Control	1	1	127	Modulation	
26	3	2	211	PitchBd	1	0	64		
27	3	4	204	C-Press	1	0			
27	4	2	185	Control	1	10	127	Pan	
31	4	1	220	Control	1	95	127	Phaser	
34	3	1	185	P-Press	1	E3	0		
----- Fin de liste -----									

Structure

Aux boutons habituels s'ajoutent deux flèches de défilement ❶ pour faciliter vos déplacements dans la liste. Les boutons de type d'événement ❷ situés juste en dessous permettent de choisir de visualiser ou non certains types d'événements, en les retirant de l'affichage ou en les rajoutant (en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris (Windows) ou tout en maintenant la touche  (Mac)). Sous la Boîte à Outils vous trouverez la zone de sélection de la grille de quantification utilisée par la fonction de quantification d'événement (au dessus de ❸). Vous trouverez également un champ qui sert à définir la valeur de Division (à droite de ❹), correspondant à la valeur de Division réglée dans la fenêtre de Transport. Si la fonction Capture est activée, le marqueur de position ❺ se placera toujours devant l'événement en cours.

Affichage

Les boutons de type d'événement permettent de «filtrer» l'affichage pour retirer un par un certains types d'événements de la Liste d'Événements. De cette manière, vous pouvez visualiser les types d'événements qui vous intéressent et eux seuls. Cliquez sur le bouton désiré avec n'importe quel outil (sauf le Crayon).

Si un bouton devient grisé, le type d'événement qu'il représente ne sera pas affiché.

Toutes les fonctions de l'éditeur n'affectent que les événements affichés. Les événements non-affichés sont donc protégés des éventuelles modifications que vous pouvez faire.

Voici une rapide vue d'ensemble. Pour plus de détails sur les différents types d'événements, reportez-vous à la [page 174](#).

Le symbole de note représente les *événements de notes*.

Le symbole portant deux chiffres à affichage type LED représente les *événements de changement de programme*.

Important!



Le symbole de molette de contrôle avec son repère au milieu (molette de Pitch Bend) représente les *événements de Pitch Bend*.



Le symbole de molette de contrôle avec son repère en bas (molette de Modulation) représente tous les *événements de Control Change*.



Le symbole avec un seul poids représente les *événements d'Aftertouch* (message de pression par canal).



Le symbole avec plusieurs poids représente les *événements de pression polyphonique* (Aftertouch polyphonique).



11.1 Utilisation

Défilement

Un clic sur l'une ou l'autre flèche de défilement déplace l'affichage d'un événement vers le haut ou vers le bas. L'événement situé en regard du marqueur de position est toujours sélectionné (ainsi la sélection change à mesure que vous faites défiler les événements). La vitesse de défilement peut être modifiée en cours de défilement en déplaçant la souris verticalement. Le raccourci clavier *Aller à l'événement précédent/suivant* est également accessible depuis la fenêtre d'Événement et donne le même résultat.



N'oubliez pas que si le bouton MIDI Out est activé, chaque nouvel événement sélectionné sera joué. Cela signifie que vous pouvez écouter les événements en naviguant dans la liste.



Si vous souhaitez conserver l'événement sélectionné à sa place, utilisez les barres de défilement habituelles.

Techniques de sélection

En sélectionnant des événements avec la souris, prenez soin de cliquer près de la colonne de Statut (état) afin d'éviter de modifier accidentellement vos paramètres.

Toutes les techniques de sélection sont possibles ici : sélection individuelle en cliquant sur un objet, sélections multiples avec la technique du lasso, ou les deux à la fois (sans modifier la sélection précédente) en utilisant la touche . N'oubliez pas qu'il est toujours possible d'opérer des sélections en fixant des critères déterminés grâce au menu **Edition**.

Tous les événements que vous retirez de l'affichage en cliquant sur les boutons de type d'événement sont immédiatement désélectionnés. Vous êtes donc sûr que les fonctions employées n'affectent que les événements visibles (et sélectionnés).

Fonctions spéciales de sélection

Certaines commandes de sélection (accessibles depuis toutes les fenêtres d'éditeurs via leur menu Edition) peuvent également être utilisées dans la Liste d'Événements en sélectionnant un article avec la souris tout en enfonçant certaines touches mortes.

1. Si vous cliquez sur un événement en maintenant la touche  (Mac) ou  (Windows), vous sélectionnez tous les événements situés entre le dernier événement sélectionné et la sélection en cours.
2. Si vous maintenez la touche  (Mac) ou  (Windows) et sélectionnez un événement, tous les événements similaires seront également sélectionnés.
3. Si vous sélectionnez un événement en maintenant les touches   (Mac) ou   (Windows), tous les événements identiques seront sélectionnés.

Le tableau indique ce qui est considéré comme similaire ou identique:

Objet	Similaire	Identique
Événement de Contrôleur	N° de contrôleur égaux, tout octet de données	N° de contrôleur et octet de données (valeur du contrôle) égaux
Événement de Note	Note égale, toute octave	Note et octave égales

11.2 Éditer des événements

Ajouter des événements

Pour ajouter un événement, cliquez sur le bouton de type d'événement désiré avec le crayon (ou n'importe quel autre outil en gardant enfoncé le bouton droit de la souris (Windows) ou la touche  (Mac)). L'événement est alors ajouté à la position temporelle actuelle et se trouve automatiquement sélectionné.

Dupliquer des événements

Pour dupliquer un événement existant (par exemple pour pouvoir modifier une valeur de paramètre sur la copie) cliquez sur l'événement d'origine avec le Crayon. Une case de saisie apparaît — entrez-y la position du nouvel événement copié. En tapant simplement , la copie apparaîtra au même emplacement que l'original.

Coller depuis le Presse-papier

Si vous ajoutez des événements en utilisant la fonction **Coller** du Presse-papiers, une case de saisie de position apparaît pour vous permettre d'entrer la position du premier événement. Là encore, si vous confirmez avec la touche , la position d'origine de l'événement est retenue. Les positions relatives des événements sont également conservées.

Les événements ne sont donc pas collés à la position d'horloge, comme c'est le cas dans les éditeurs graphiques.

Déplacer des événements

Pour déplacer un événement dans le temps, modifiez son indicateur de position. Dès que cette position est modifiée, la liste est automatiquement triée, bien que l'événement sélectionné reste le même.

Modifier des valeurs

Les positions d'événements et les valeurs de paramètres se modifient comme d'habitude en utilisant la souris en mode curseur (saisir-tirer) ou par saisie de texte (cliquez juste sur la valeur de paramètre).

Toutefois, il n'est pas possible de modifier le *type* d'un événement avec cette méthode. Pour modifier le type d'un événement, il faut soit ouvrir une fenêtre de transformation, soit ajouter un événement du type voulu puis effacer l'événement d'origine.

Modifier la valeur de plusieurs événements

Si un paramètre d'un événement sélectionné est modifié, cela affectera le même paramètre pour tous les événements sélectionnés.

Modification de valeur relative

Lorsque vous modifiez des valeurs de paramètres pour une sélection multiple, les différences relatives entre les valeurs des ces paramètres demeurent inchangées. Les valeurs de paramètre que vous saisissez-tirez ou sur lesquelles vous double-cliquez ne sont donc modifiables que jusqu'à ce que la valeur de l'un des événements sélectionnés atteigne son maximum ou son minimum.

Modification flexible de valeur relative

Si vous souhaitez continuer à modifier une valeur de paramètre pour une sélection multiple (même si l'une des valeurs de cette sélection a atteint son minimum ou son maximum), gardez  (Mac) ou  (Windows) enfoncée tout en déplaçant la souris ou en pressant  pour confirmer la saisie de nombres.

Modification de valeur absolue

Si vous souhaitez donner une même valeur de paramètre à tous les événements sélectionnés, maintenez  et  (Mac) ou 

et **ctrl** (Windows) en utilisant la souris en mode curseur ou en pressant **↵** pour confirmer la saisie de nombres.

Saisie d'une valeur numérique

Si vous souhaitez saisir directement un nombre, double-cliquez le paramètre désiré.

11.3 Structure de la Liste

Voici ce que signifient les différentes colonnes de la liste:

POSITION	STATUS	CAR	NUM	DAL	LENGTH/INFO
----- Début de Liste -----					
20	4	1	1	Program	1 - 0 Grand Piano
20	4	1	1	Note	1 C3 80 . . 1 0
20	4	1	7	Control	1 93 127 Chorus Depth
20	4	1	7	PitchBd	1 0 64
20	4	1	62	Control	1 80 127 Decay
22	4	1	11	Control	1 81 127 HPF Cutoff
22	4	4	167	Control	1 7 127 Volume

Position

C'est la position des événements dans le morceau. Pour des événements de notes, il s'agit du début de la note. Les unités sont la *mesure*, le *temps*, la *subdivision* et le *tic*.

Le décompte commence à 1 pour chaque unité de temps (première mesure, premier temps, première subdivision, premier tic: 1 1 1 1) et ainsi de suite jusqu'à atteindre l'unité de temps immédiatement supérieure.

Les saisies de nombres se font de gauche à droite (ce qui vous permet de n'entrer au besoin que le numéro de la mesure). Les unités de temps sont séparées par des espaces, des points ou des virgules.

Conseil

Statut

Il s'agit du type d'événement, spécifié par l'octet d'état d'un message MIDI. Il n'est pas possible d'éditer directement ce paramètre.

Cha

C'est le canal MIDI utilisé pour enregistrer l'événement.

Rappelez-vous qu'en lecture le canal MIDI sera remplacé par le paramètre *Cha* de l'instrument utilisé pour la lecture.

L'événement n'est émis sur le canal MIDI d'enregistrement que lorsque le paramètre *Cha* est réglé sur *All*.

Num, Val

Ces colonnes contiennent des octets de données d'événement. Leur signification dépend du type d'événement en cause:

Status	Num	Val
Note	Hauteur	Vélocité
Control	n° de Contrôleur	Valeur
Pitch	LSB	MSB
C-Press	(non utilisé)	Valeur
P-Press	Hauteur	Valeur
Program	Sélection de banque	N° de programme

Length (durée)/Info

Lorsqu'il s'agit d'événements de contrôleurs, cette colonne affiche le nom du contrôleur.

Lorsqu'il s'agit d'événements de Pitch Bend, une valeur de 14 bits s'affiche à cet endroit, formée de la combinaison du premier octet de données (Num) et du deuxième (Val). Cette valeur peut être directement éditée ici même.

Lorsqu'il s'agit de notes, c'est la durée de la note qui s'affiche dans cette colonne.

Là aussi, le temps est décomposé en unités de mesure, temps, subdivision et tic. Pour plus de clarté, quand la durée de la note s'exprime en commençant par un ou plusieurs zéros le symbole «_» est employé à la place. La durée minimum est de 1 tic (_ _ _ 1) et non de 0 tic car déclencher et stopper une note simultanément n'aurait aucun sens.

La saisie de nombres s'effectue de droite à gauche — vous pouvez au besoin n'entrer que le nombre de tics. Les unités sont séparées par des espaces, des points ou des virgules.

11.4 Structure du type d'événement

Événements de notes

Num

C'est le numéro de note MIDI. Il est compris entre C-2 (note n° 0) et G8 (note n° 127). Le Do du milieu correspond à la note n° 60 et s'écrit C3 en terminologie MIDI.



Sur certains claviers/modules de sons (notamment ceux de Korg ou Roland), la fourchette des notes est comprise entre C-1 (note n° 0) et G9 (note n° 127). Dans ce cas le Do du milieu est appelé C4.

Val

C'est la vélocité d'une note, de 1 à 127. La valeur 0 porte le message *note off* et n'est donc pas disponible.

Length/Info

C'est la durée de la note. Bien que le protocole MIDI ne puisse transmettre que des messages de *note on*, *note off*, Logic mémorise en fait la position et la durée de toutes les notes, ce qui les rend plus facilement utilisables pour une utilisation musicale. Le message de *note off* est généré automatiquement pendant la lecture.

Événements de changement de programme

Les événements de changement de programme servent à appeler des programmes mémorisés au sein des différents matériels MIDI connectés. Ces programmes peuvent être des sons dans un synthétiseur, des effets dans un module d'effets ou des états de console dans une table de mixage automatisée.



Val

C'est un numéro de programme entre 0 et 127.

Certains constructeurs (Yamaha, par exemple) numérotent les programmes de leurs machines de 1 à 128 et non de 0 à 127. Dans ce cas il faut soustraire 1 au numéro de programme donné par la machine.

D'autres constructeurs emploient diverses méthodes de répartition en groupes (banques) et en sons. La plus courante consiste à répartir les sons en 8 groupes de 8 sons, chacun numéroté de 1 à 8. Ces machines répondent aux numéros de programmes 0 — 63 en appelant les emplacements de mémoire 11 — 88. Leurs manuels d'utilisation contiennent en principe des tables de conversion pour vous simplifier la tâche.

Num

Sélection de banque. Normalement vous verrez ce symbole, qui signifie qu'aucune sélection de banque n'est transmise. Si vous assignez un nombre compris entre 0 et 62, un événement de sélection de banque est émis avant l'événement de changement de programme. Il vous permet de choisir entre différentes banques de sons (par exemple preset, interne, carte) au sein de votre synthétiseur. Celui-ci doit être capable d'interpréter le contrôleur 32 comme un message de sélection de banque, mais ce standard est encore peu usité. Si la sélection de banque vous cause des difficultés, vérifiez dans son manuel d'utilisation si votre synthétiseur répond aux commandes appropriées et de quelle manière.

Événements de Pitch Bend

Les événements de Pitch Bend permettent de faire varier des hauteurs de notes de façon continue. Ils sont habituellement générés sur votre clavier par une molette de Pitch Bend à retour automatique au centre ou par une manette.



Num

Division fine du Pitch Bend (LSB). De nombreux claviers se contentent de transmettre la valeur 0. Si la résolution de la molette de Pitch Bend est de 8 bits, la valeur 0 ou 64 apparaîtra ici.

Val

C'est la valeur réelle de la variation de hauteur de note (MSB) entre 0 et 127. La valeur 64 correspond à la position centrale (pas de Pitch Bend) de la molette.

Length/Info

La valeur sur 14 bits est exprimée dans cette colonne sous la forme d'un nombre hexadécimal compris entre -8192 et 8191. Cette valeur s'édite de la façon habituelle.

Événements de Contrôleur

Ces types d'événements servent à transmettre des contrôleurs MIDI (par exemple modulation, sustain, volume et panoramique).



Num

C'est le numéro du contrôleur. Tous les contrôleurs MIDI (comme la molette de Modulation ou la pédale de Sustain — Forte) possède leur propre numéro (respectivement n° 1 et 64). D'autres traitements ont également été définis, comme le volume (n° 7) ou le panoramique (n° 10).

Les contrôleurs définis par le protocole MIDI sont décrits dans le champ *Length/Info*.

Val

La valeur du contrôleur. Les contrôleurs à effet continu ont une zone d'action de 0 à 127. Les contrôleurs de type interrupteur (n° 64-n° 90) ne peuvent transmettre que deux états: *off* (val = 0) et *on* (n'importe quelle valeur entre 1 et 127).

Événements d'Aftertouch (C-Press)

Les événements d'Aftertouch (ou pression par canal) sont générés par un capteur de pression mécanique situé sous le clavier. La modification sonore résultante affecte toutes les notes sur ce canal MIDI donné.



Num

Cette colonne reste vide d'événements d'Aftertouch puisque ceux-ci ne comporte qu'un seul octet de données.

Val

C'est l'intensité de la pression exercée sur le clavier (de 0 à 127).

Événements de pression polyphonique (P-Press)

Les événements de pression polyphonique sont générés par des capteurs de pression mécanique situés sous chacune des touches du clavier. La modification sonore résultante n'affecte que la note concernée.



Seuls quelques claviers sont dotés de cette possibilité.

Num

La note MIDI.

Val

C'est l'intensité de la pression exercée sur la touche.

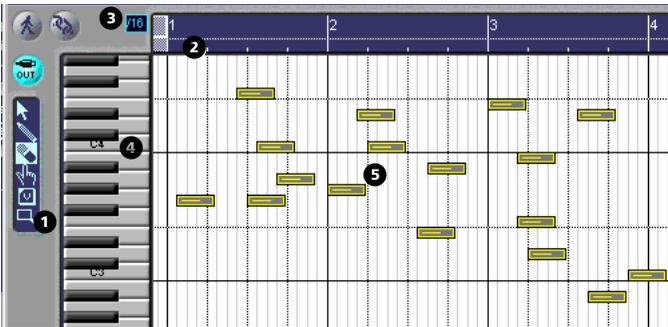
Chapitre 12

L'Éditeur Matrix

L'éditeur Matrix sert à éditer graphiquement les événements de notes. Il présente l'avantage sur les autres éditeurs d'afficher la longueur, la position et la vélocité des notes avec une plus grande précision. L'éditeur Matrix est l'outil idéal pour ajuster finement les positions et les durée de notes.

Ouvrir l'éditeur Matrix

Pour ouvrir une fenêtre d'éditeur Matrix affichant le contenu d'une séquence sélectionnée, activez **Fenêtre > Ouvrir Édition Matrix** ou un raccourci clavier personnalisé (*Ouvrir Édition Matrix*).



La zone de paramètres optionnelle **1** contient les boutons et la Boîte à Outils classiques. Comme dans la fenêtre Arrangement, il y a une Règle des Mesures le long du bord supérieur **2**. A sa gauche (exactement comme dans la fenêtre de Transport), vous pouvez définir la subdivision **3**. Le clavier vertical **4** indique la hauteur des notes, représentées par des barres horizontales **5**.

12.1 Affichage

L'éditeur Matrix ne montre que des notes. Les barres qui les représentent (et la manière dont on peut les éditer) ressemblent beaucoup aux séquences de la fenêtre Arrangement.

Position

Vous pouvez voir la position des notes dans la Règle des Mesures. Le fond est quadrillé de lignes verticales destinées à aider au positionnement :

- Une barre pleine à chaque mesure,
- Une ligne pointillée à points serrés à chaque battement,
- Une ligne pointillée à points espacés à chaque division (vous pouvez modifier la valeur de la division dans la fenêtre de Transport ou à gauche dans la zone des paramètres).

Vélocité

La vélocité d'une note est figurée par une ligne horizontale dans la note. La longueur de la ligne par rapport à la longueur totale de la note correspond à la valeur de la vélocité de cette note (proportionnellement à la valeur maximum de 127).

L'éditeur Matrix utilise de plus un code de couleur pour représenter la plage de vélocité des notes.

Avec ce système un seul coup d'œil suffit pour se rendre compte de l'éventail des vélocités contenues dans une séquence.

Si vous modifiez la vélocité de notes MIDI avec l'outil V, vous remarquerez que les couleurs changent au fur et à mesure.

Cela semble évident mais... notez quand même que cette fonction n'est opérationnelle qu'avec un moniteur couleur.

Note

12.2 Éditer des notes

Créer des notes

Pour créer une note, cliquez avec le crayon sur l'emplacement désirée sur le fond.

Dupliquer des notes

Pour copier une note existante vers une autre position ou une autre hauteur, cliquez d'abord sur la note d'origine avec le Crayon (vers le milieu).

Maintenant, toutes les notes que vous créerez en cliquant sur le fond auront exactement la même durée et la même vitesse que la note d'origine.

Déplacer des notes

Vous pouvez déplacer des notes sélectionnées en les saisissant (vers le milieu) et en les tirant. Si vous les déplacez verticalement elles seront transposées et si vous les déplacez horizontalement elles seront déplacées dans le temps. Tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, la ligne d'info affiche la position et la hauteur de destination.

Lorsque vous déplacez des notes horizontalement, elles s'alignent sur les positions de divisions (vous pouvez modifier le réglage de division à tout moment).

Définir une grille plus fine

Lorsque vous déplacez des notes dans l'éditeur Matrix, vous pouvez effectuer des ajustements précis avec une résolution élevée en enfonçant la touche **ctrl** (Mac) ou **alt** (Windows) tout en les faisant glisser. La résolution exacte que vous obtiendrez dépend du réglage de zoom de la fenêtre.

En gardant enfoncées les touches **ctrl**+**⏏** (Mac) ou **alt**+**⏏** (Windows), vous pouvez déplacer les notes par crans d'un tic

(c'est-à-dire la résolution la plus fine que puisse offrir un séquenceur) de façon totalement indépendante du réglage de zoom de la fenêtre et de la grille temporelle.

Copier des notes

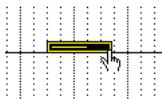
Maintenez enfoncées les touches  (Mac) ou  (Windows) tout en déplaçant les notes.

Avec cette procédure vous pouvez copier ou déplacer des notes entre deux fenêtres d'éditeur Matrix, même si elles appartiennent à des morceaux différents.

Bien évidemment, vous pouvez aussi copier (**Edition > Copier**) ou déplacer (**Edition > Couper**) les notes dans le presse-papiers et les ajouter ensuite à la position d'horloge actuelle à leur hauteur d'origine (**Edition > Coller**).

Modifier la durée

Pour modifier la durée d'une note, saisissez-la par le coin inférieur droit et faites-la glisser jusqu'à la bonne longueur. Lorsque vous modifier une durée, la ligne d'info vous informe de la durée précise de la note.



Modifier la durée de plusieurs notes à la fois

Vous pouvez ajuster la durée de plusieurs notes sélectionnées à la fois (par exemple les notes d'un accord) en modifiant simplement la durée d'une seule de ces notes. Leurs durées seront modifiées en conservant leurs différences relatives.

Donner la même durée à des notes

Si vous souhaitez donner la même durée à plusieurs notes sélectionnées, maintenez   (Mac) ou   (Windows).

Quels outils utiliser

Pour modifier des durées de notes, vous pouvez employer soit le Pointeur de la souris soit le Crayon. Le Pointeur est cependant plus pratique que le Crayon avec lequel vous courrez le risque d'insérer de nouvelles notes.

Lorsqu'il s'agit de notes très courtes, saisir leur coin inférieur droit peut se révéler malaisé. Dans ce cas, servez-vous de l'outil index, qui vous permet de saisir une note n'importe où et de modifier sa longueur.



Modifier la vitesse

Pour modifier la valeur de vitesse, cliquez sur une note avec l'outil V. La ligne d'infos indiquera alors la valeur de la vitesse de cette note.



Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, vous pouvez modifier la vitesse en déplaçant la souris verticalement. Si la fonction MIDI Out est activée la note sera émise à chaque changement de la vitesse.

Modifier la vitesse de plusieurs notes

Toutes les notes sélectionnées peuvent être modifiées simultanément: la différence entre leurs valeurs respectives de vitesse sera respectée. Si la valeur de vitesse de l'une des notes sélectionnées atteint une valeur extrême (0 ou 127) vous ne pouvez pas aller plus loin. Cependant, en appuyant simultanément sur la touche  (Mac) ou  (Windows) vous pouvez continuer à modifier les vitesses jusqu'à ce que la note sur laquelle vous avez cliqué atteigne une valeur extrême.

Pour donner à toutes les notes la même valeur de vitesse, maintenez les touches + (Mac) ou + (Windows) tout en modifiant la valeur.

Effacer

Vous pouvez effacer les notes sélectionnées en appuyant sur la touche  ou en cliquant dessus avec la Gomme.

Techniques de sélection

En plus des options de sélection habituelles, vous pouvez sélectionner toutes les notes de même hauteur à l'intérieur d'une séquence entière en cliquant sur la touche correspondante du clavier vertical à l'écran.

Vous pouvez aussi opérer une sélection au lasso en faisant glisser la souris, bouton enfoncé, sur plusieurs notes du clavier vertical afin de sélectionner toutes les notes contenues dans cette tessiture.

N'oubliez pas non plus les options spéciales de sélection accessibles avec le menu **Edition** (ou les raccourcis clavier).

Sélection rapide de l'éditeur d'Événement ou de Partition

Vous pouvez décider quel est l'éditeur qui s'ouvrira par un double-clic sur une note en ouvrant le menu **Options > Réglage > Global: préférence**.

Chapitre 13

L'Éditeur de Partition

La fenêtre d'édition de Partition (Score) sert à deux choses :

- Comme éditeur MIDI pour des utilisateurs qui préfèrent travailler avec la notation musicale traditionnelle comme interface pour la réalisation de séquences MIDI. Les entrées, l'édition, la copie et l'effacement d'événements MIDI ainsi que la correction de leur position musicale peuvent être effectués directement dans la fenêtre Score. On peut également changer de niveau d'affichage (par exemple, voir une seule ou plusieurs partitions dans la même fenêtre).
- Afin de préparer de la musique pour l'imprimer sous forme de partition. Bien que Logic Fun n'offre pas autant d'option de mise en page que les versions Gold et Platinum, il peut être utilisé pour imprimer des partitions simples. En plus des notes (qui représentent toujours des événements MIDI), du texte peut également être intégré dans la musique.

La réalisation de séquences MIDI et la préparation de la musique pour l'impression sont étroitement liés dans Logic Fun. Les notes MIDI enregistrées sont aussitôt affichées dans la partition. De même, les notes qui sont insérées avec la souris sur l'écran, ou les changements apportés à des notes existantes sont immédiatement reflétés par la lecture MIDI.

N'oubliez pas que comme toutes les parties de Logic Fun fonctionnent conjointement, de nombreuses fonctions sont disponibles dans plusieurs fenêtres.

Important!

Ouvrir la fenêtre de l'éditeur de partition

Il y a plusieurs manières d'ouvrir la Fenêtre Score :

- Menu **Fenêtre** > **Ouvrir Score** (raccourci clavier par défaut  **3**) (Mac), ou **ctrl** **3**) (Windows).
- En double-cliquant sur une séquence dans la fenêtre Arrangement, si l'option *Double Clic Séquence pour ouvrir le Score dans l'Arrangement* est activée dans **Options** > **Réglage** > **Globa**l: **Préférences**.
- En rappelant une fenêtre déjà ouverte (qui est cachée par une autre fenêtre), en sélectionnant le nom de cette fenêtre dans le menu principal **Fenêtre**, où toutes les fenêtres actuellement ouvertes sont énumérées.



Plusieurs fenêtres Score peuvent être ouvertes en même temps. Ce qui peut servir par exemple à afficher différents instruments dans des fenêtres séparées ou pour avoir une fenêtre contenant la partition complète et une autre affichant un seul instrument, ou encore pour afficher une seule séquence.

Note

13.1 Aspect général de la fenêtre de l'éditeur de partition

Éléments importants de la fenêtre Score

Voici un aperçu des éléments de la fenêtre d'édition de partition (Score), ainsi que leurs dénominations employées dans ce manuel. Dans la colonne des Paramètres, sur le bord gauche (de haut en bas), vous avez:

- Boutons des fonctions Capture, Lien et MIDI-Out
- Case des paramètres d'affichage
- Case des paramètres d'événement
- Boîte à outils
- Palette des symboles (Partbox)

 Les descriptions détaillées de ces termes se trouvent un peu plus loin dans ce chapitre. Les descriptions des: boîte à outils, règle des mesures, symboles de zoom, les boutons des fonctions Capture, Lien, MIDI-Out et les différentes fonctions des menus Edition et Fonctions se trouvent dans les autres chapitres, puisqu'ils existent également dans d'autres fenêtres. Les fonctions se trouvant dans les autres menus sont décrites dans ce chapitre.

Il y a quelques options permettant de modifier l'apparence générale de la fenêtre Score. Les réglages de ces options se trouvent à différents endroits :

Menu Vue

Vous pouvez ici activer ou désactiver les options d'affichage suivantes en les sélectionnant dans le menu :

Paramètres

Montre/Cache la colonne gauche de la fenêtre Score (Cases des paramètres d'affichage, des paramètres d'événement, Palette de symboles, etc.).

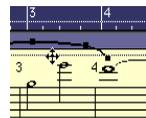
Fond blanc

Permet d'afficher un fond blanc.

Déplacer les limites des différentes zones

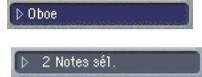
Vous pouvez déplacer le côté gauche et la bordure supérieure de la zone principale en plaçant le curseur sur une de ces lignes, et les déplaçant. Durant cette manipulation, le curseur devient un outil avec deux ou quatre flèches. Il y a trois possibilités :

- Sur le côté gauche, vous pouvez modifier la largeur des colonnes contenant les paramètres (ce en modifiant essentiellement l'apparence des groupes de palettes, et les noms d'instruments.
- Vous pouvez créer une *marge* le long de la bordure supérieure. C'est très utile lorsque vous travaillez sur des partitions contenant des notes très hautes ou des symboles placés au-dessus de notes très aiguës, qui ne pourraient pas être visibles autrement, et donc qui ne pourraient pas être édités.
- Dans le coin supérieur gauche de la surface de travail principale, vous pouvez modifier la largeur de la colonne de paramètre, et la hauteur des règles de mesure ou de page.



Cases des paramètres

Les cases des Paramètres d’Affichage et d’événement peuvent être réduites à la taille de leur ligne de titre en cliquant sur les triangles se trouvant dans leur coin supérieur gauche.



La surface de travail principale

L’apparence de l’affichage de la partition dépend:

- Des positions des boutons *Lien* et *Capture* (voir [page 213](#)).
- Du niveau de zoom: Il y a 11 niveaux de zoom possibles.
Remarque: ceux-ci n’affectent pas l’impression, ils ne concernent que l’affichage à l’écran.

13.2 Concept de notation de Logic Fun

Les séquences enregistrées sont automatiquement affichées dans la fenêtre Score. Si vous appréciez le son de la lecture, mais pas l’affichage de la partition, vous pouvez dans la plupart des cas obtenir le résultat désiré en modifiant les réglages dans la *case des paramètres d’affichage* ou dans les *Attributs de Note* spécifiques. Vous pouvez davantage contrôler l’affichage en choisissant ou en créant des *Styles de Partition* (Score Styles), en choisissant des polices, des tailles et des styles différents pour le texte et les paroles dans la fenêtre Score.

Si vous préférez plutôt l’utilisation de la souris à l’enregistrement temps réel MIDI, vous devrez tout d’abord créer une ou plusieurs séquences en utilisant le Crayon dans la fenêtre Arrangement. Ces séquences seront alors affichées comme des groupes vides dans la fenêtre Score. Les silences sont toujours affichés automatiquement dans Logic Fun et n’ont pas besoin d’être insérés.

Si vous désirez insérer des notes supplémentaires avec la souris dans une séquence préalablement enregistrée, vous pouvez sélectionner une valeur rythmique dans la *palette* et la faire glis-

ser à la hauteur et à la mesure désirée, sur n'importe laquelle des portées visibles.

Qu'importe la méthode que vous employez, tous les réglages d'affichage seront appliqués aux événements MIDI insérés. Cela signifie par exemple, qu'une triple-croche ne pourra être affichée que si le réglage du paramètre *Qua* de la *case des paramètres d'affichage* est de $1/32$, ou plus petit. Si cette valeur est de $1/8$, la triple-croche sera affichée comme une croche (mais sera lue avec la durée d'une triple-croche). Notez également que cela est aussi influencé par les réglages d'*Interprétation* se trouvant dans la case des paramètres d'affichage de la séquence. Toutefois, ces réglages peuvent être différents pour chaque séquence, même si elles sont sur la même piste. Pour utiliser d'autres réglages des paramètres d'affichage dans une même portée, il suffit de diviser la séquence avec les *Ciseaux* dans la fenêtre Arrangement. Différents réglages d'affichage peuvent ensuite être assignés aux séquences obtenues, mais celles-ci resteront affichées en une seule portée ininterrompue. La lecture MIDI n'en sera pas affectée.

Le résultat imprimé correspond toujours à ce que vous voyez dans la fenêtre Score activée.

Affichage des portées dans la fenêtre Arrangement en fonction de la longueur des séquences

Les séquences dans la fenêtre Arrangement représentent les parties jouées par certains instruments (représentés par les pistes), et sont affichés sous forme de portées dans la fenêtre Score.

Chacune de ces portées ou pistes (dans la fenêtre Arrangement) peut contenir un nombre presque illimité de séquences. Si dans la fenêtre Arrangement les séquences d'une piste en suivent directement une autre (sans écart entre elles), elles sont affichées comme une portée continue unique dans la partition,

à moins que vous ayez réduit la vue à une seule séquence, (en activant le mode *Voir Contenu*, bouton *Lien activé*).

Les paramètres d'affichage pour chacune de ces séquences peuvent être réglés différemment. Cela vous permet d'influencer l'interprétation des séquences enregistrées en temps réel de manière très facile et complète, principalement en ce qui concerne l'affichage rythmique. Si nécessaire, les séquences peuvent être partagées en plusieurs parties avec les *Ciseaux* (dans la fenêtre Arrangement), permettant à différents paramètres d'affichage d'être attribués à chaque partie obtenue, chacune étant maintenant une séquence indépendante.

Les éléments de base de Logic Fun pour l'affichage de la partition

Les éléments suivants et leurs paramètres forment le concept fondamental pour l'édition de partitions dans Logic Fun. (Les explications détaillées suivront ultérieurement dans ce chapitre).

Case des Paramètres d'affichage

Les paramètres de cette case concernent essentiellement l'affichage des séquences sélectionnées. Ils peuvent être différents pour chaque séquence, quelles soient sur une même piste ou sur des pistes différentes.



Styles de Partition

Les styles de partition contiennent un ensemble de réglages de partition prédéfinis: La ou les clef(s) et la transposition d'affichage.

Le fait d'assigner un Style différent à une séquence l'affichera d'une manière spécifique à ce style. N'oubliez pas que le Style de partition n'affecte *jamais* la lecture MIDI, il n'affecte que la manière dont Logic Fun affiche la partition.

Méthodes de saisie dans la fenêtre Score

Il existe plusieurs méthodes pour entrer des notes et des symboles dans la fenêtre Score :

- Enregistrement MIDI en temps réel
- Entrée pas à pas avec la souris depuis la palette
- Insertion d'événements copiés

Les différentes méthodes d'insertion et d'entrée peuvent être combinées. Cependant, avec toutes les méthodes d'insertion, vous devez toujours garder à l'esprit que la lecture MIDI peut également être influencée par les réglages de la *Case des Paramètres de Séquence* dans la fenêtre Arrangement (par exemple, les réglages de transposition de lecture).

La seconde chose essentielle à ne pas oublier et que l'affichage de la partition dépend toujours des réglages de paramètres d'affichage choisis pour chaque séquence.

13.3 Enregistrement MIDI en temps réel dans la fenêtre Score

Bien que l'enregistrement MIDI en temps réel soit habituellement effectué dans la fenêtre Arrangement, vous pouvez également lancer l'enregistrement directement tandis que vous travaillez dans la fenêtre Score. Vous devez tout d'abord sélectionner la destination de la piste dans la colonne de piste de la fenêtre Arrangement. Dans la fenêtre Score, cela peut être réalisé en cliquant sur une portée appartenant à cette piste. S'il n'y a pas encore de séquence sur cette piste, vous devrez revenir à la fenêtre Arrangement pour enregistrer, puisque la piste n'apparaît pas dans la partition.

L'affichage des notes nouvellement enregistrées dépend :

1. Des réglages d'affichage de la partition, surtout ceux se trouvant dans la *Case des paramètres d'affichage*. Veuillez lire les paragraphes correspondants dans ce chapitre.
2. Des réglages de *Quantisation* et de *Transposition* de la *case des paramètres de séquence* dans la fenêtre Arrangement:

Logic Fun crée un affichage de partition basé sur les données MIDI réelles, incluant tous les changements causés par ces deux paramètres de lecture.

Un exemple: si le paramètre Transpose est réglé sur +2, une note qui initialement (à l'enregistrement) était un Do sera jouée et affichée comme un Ré. De même pour la quantisation en lecture, à l'exception des notes qui ont été «déquantisées» au moyen du raccourci clavier correspondant.



Note: La Ligne d'Info de la fenêtre Score montre toujours la hauteur d'origine d'une note, indépendamment de toute lecture, ou des paramètres de transposition d'affichage.

Placer la SPL directement dans la partition

La Tête de Lecture peut être placée directement à l'endroit voulu dans la fenêtre Score en cliquant dans une portée à l'endroit désiré, tout en appuyant sur la touche  (Mac), ou  (Windows). Cette fonction n'est disponible que lorsque le séquenceur est à l'arrêt ; elle est très utile en mode Page où il n'y a pas de Règle de Mesures affichée. La position choisie est indiquée dans la *Ligne d'Info* tant que la souris est appuyée.

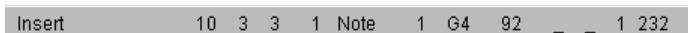
13.4 Saisie au moyen de la souris

Pour insérer des notes, des symboles et des éléments de texte (appelés *Objets* dans les paragraphes suivants) avec la souris, il doit y avoir une portée dans laquelle ces objets peuvent être insérés. Chaque portée (même vide) est la représentation directe d'une ou de plusieurs séquences. Des séquences vides peuvent être créées avec le Crayon dans la fenêtre Arrangement, où leur durée et leur position peuvent également être modifiées.

Ces séquences vides sont affichées dans la fenêtre Score comme des portées vides, avec des silences automatiquement affichés.

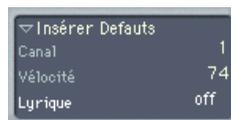
Saisie

Pour insérer à l'aide de la souris, vous devez tout d'abord sélectionner un objet dans la *Palette*, puis le faire glisser à la position désirée dans la zone de travail principale. Comme aide au positionnement, vous verrez une *Ligne d'Info* tant que vous tenez l'objet avec la souris. Déplacez la souris en maintenant le bouton enfoncé, jusqu'à ce que la position désirée soit affichée dans la *ligne d'info*. Relâchez le bouton de la souris. Avec un faible zoom, il est important d'utiliser cette *ligne d'info* pour vous aider à trouver la bonne position.



Canal MIDI et vélocité des notes insérées

Le canal MIDI et la vélocité des notes insérées avec la souris sont déterminés par les réglages *Insérer Défauts* de la Case des Paramètres d'événement. Ils sont visibles (et peuvent être édités) lorsqu'aucun objet n'est sélectionné. Cliquez n'importe où dans la zone de travail, sauf sur un objet, pour afficher cet état. Vérifiez que «Insérer Défauts» soit bien affiché sur la ligne du haut de la case des paramètres d'événement.



Quantification d'insertion

Pour positionner des notes et des symboles plus facilement, les objets peuvent être insérés à certaines positions de mesure :

- Pour placer des notes, il existe une grille invisible. Vous pouvez imaginer sa résolution comme si la mesure entière était remplie avec des notes de la valeur choisie. Un exemple: Dans une mesure à 4/4, les blanches peuvent seulement être insérées sur les temps un et trois, les noires sur tous les temps, etc.

- En outre, toutes les valeurs binaires et pointées peuvent être insérées à n'importe quelle position dans le cas de l'affichage automatique de silence. Par exemple, s'il y a une croche sur un, vous pouvez insérer une noire ou une noire pointée sur la seconde position de croche.

Cependant, vous pouvez déplacer toutes les notes, et la plupart des symboles à n'importe quelle position désirée en éditant leur position de mesure numérique dans la Liste d'Événements. Par exemple, si vous voulez insérer une blanche au deuxième temps d'une mesure à 4/4, placez-la sur le premier ou le troisième temps et changez sa position sur «deux» dans la Liste d'Événements.

13.5 La Palette—Insérer des notes

Les valeurs de note sont organisées en trois sous-groupes: les valeurs rythmiques simples (binaires), les valeurs pointées et les triolets:

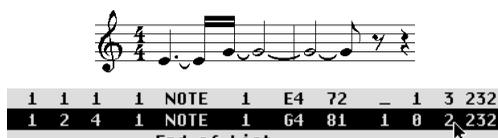


-  Insérer un de ces symboles crée un événement de note MIDI ayant la durée exacte de cette valeur. Cependant, pour l'affichage, toutes ces notes MIDI sont interprétées par Logic Fun comme si elles avaient été enregistrées en temps réel. Donc la Case des Paramètres d’Affichage doit être réglée afin que les notes insérées soient affichées correctement.

Si vous souhaitez simplement entrer des notes avec la souris, sans utiliser l’enregistrement en temps réel, choisissez la valeur *Qua* la plus élevée possible dans la Case des Paramètres d’Affichage.

Liaisons

Les liaisons ne peuvent pas être insérées dans Logic Fun, mais sont créées et affichées automatiquement selon la durée de la note MIDI. Pourquoi ? Parce que les notes qui sont représentées par plusieurs notes graphiques liées dans Logic Fun ne sont en fait qu'une seule note MIDI. Pour insérer de telles notes, vous devez tout d'abord insérer une valeur de note plus courte, puis changer sa durée dans la Case des Paramètres d'Événement, de la Liste d'Événements.



1	1	1	1	NOTE	1	E4	72	-	1	3	232
1	2	4	1	NOTE	1	G4	81	1	0	2	232

Permettre seulement l'insertion diatonique

Sélectionnez **Options** > **Insert Diatonic** pour limiter l'insertion aux notes qui sont correctes diatoniquement pour la tonalité courante. Ces notes pourront être altérées chromatiquement *après* avoir été insérées.

Triolets

En fonction de la quantification d'affichage choisie et de la situation dans laquelle vous vous trouvez, Logic Fun reconnaît habituellement et transcrit correctement des triolets normaux. Cela implique le choix d'une valeur de quantification «hybride» dans la Case des Paramètres d'Affichage (voir [page 209](#)).

Lorsque vous insérez des triolets à la souris, vous devez d'abord désactiver le mode *Interprétation*. Après avoir inséré la première note du triolet, vous ne voyez pas encore le triolet. Il faut insérer la seconde note exactement à la position graphique du silence suivant la première note insérée, puis faire de même avec la troisième. Le triolet complet est alors affiché.

Affichage automatique des silences

Les silences sont toujours affichés automatiquement dans Logic Fun, de façon à ce que les notes présentes et les silences qui les accompagnent forment toujours des mesures complètes, en fonction de la signature rythmique (fraction de mesure) choisie.

Armures

L'armure d'un morceau peut être réglée en double-cliquant dans la première portée, entre la clef et la signature rythmique. Ceci ouvre un dialogue dans lequel vous pouvez choisir n'importe quelle tonalité majeur ou mineure.



Signature rythmique

La signature rythmique du morceau dans son ensemble se règle dans le fenêtre de Transport.

13.6 Texte: Insertion et Affichage

Apparence du texte

L'apparence du texte (police, taille et style) dans la partition est définie dans le dialogue qui s'ouvre lorsque vous sélectionnez l'option de menu **Options > Police Score**.

Dans Logic Fun, il y a un réglage global pour tous les textes et paroles d'un morceau.

L'insertion de texte

Pour insérer du texte dans la partition, vous devez choisir l'outil *Texte* dans la Palette, puis le faire glisser à la position désirée avec la souris. Pendant cette procédure, le curseur de souris devient l'outil Texte. Vous pouvez aussi saisir l'outil Texte de la boîte à outils, et l'employer directement pour l'insertion de



texte. Chaque objet *Texte* est sauvegardé comme un *Méta Événement* dans une séquence particulière, à une certaine position de mesure. Cette position peut être vue dans la *ligne d'info*, tandis que vous insérez l'objet Texte.

Les fonctions fondamentales pour bouger le curseur, effacer des parties de texte.... sont les mêmes que dans la plupart des traitements de texte. Tant que vous êtes en mode d'entrée de texte (indiqué par le curseur de texte clignotant), vous pouvez cliquer sur toute position dans le texte pour y placer le curseur. Vous pouvez aussi sélectionner des parties de texte en cliquant et en faisant glisser la souris, et appliquer les commandes de copier/coller habituelles. Pour quitter le mode d'entrée de texte, appuyez sur , ou bien cliquez sur une partie autre que du texte.

Après cela, l'objet Texte nouvellement inséré ou modifié est sélectionné (le texte entier clignote), et vous pouvez voir ses paramètres dans la Case des Paramètres d'événement:

- Portée* est seulement accessible dans des styles de score multiportées. Il détermine à quelle portée l'objet de texte est attribué.
- Pos. Vert.* fait référence à la position de la ligne supérieure de la portée.
- Pos. Hor.* indique la distance de l'objet sélectionné par rapport à sa position d'origine.

Modification du texte

Si vous voulez modifier le texte lui-même, cliquez dessus avec l'outil Texte ou bien double-cliquez dessus avec l'outil Pointeur, ce qui fera apparaître le curseur de texte clignotant.



Effacer des objets Texte

Comme tous les autres objets, les objets Texte (ou un texte sélectionné à l'intérieur d'un objet Texte) peuvent être effacés en appuyant sur , après les avoir sélectionnés.

Copier des objets Texte

La copie d'objets Texte entiers peut être effectuée avec les méthodes habituelles:

- Options de menu ou raccourci clavier *Copier* et *Coller*.
- En les faisant glisser avec la souris tout en maintenant enfoncée la touche  (Mac)  (Windows). Ceci ne fonctionne qu'à l'intérieur d'une même séquence.



Évitez d'utiliser des polices qui ne sont pas TrueType ou Postscript, car elles ne s'imprimeront pas correctement.

Important

13.7 Déplacer, Copier et Coller dans la fenêtre Score

Le déplacement ou la copie de séquences complètes, ou de parties majeures d'une séquence, devraient généralement être effectués dans la fenêtre Arrangement.

De plus, la plupart des fonctions décrites ci-dessous dans la fenêtre Score fonctionnent de la même façon que les autres fenêtres d'édition de Logic Fun. Cependant, il n'est pas possible de copier, ni déplacer les changements de mesure ou d'armure.

Déplacer/Copier avec la souris

Vous pouvez déplacer/copier en faisant glisser les objets sélectionnés (avec la touche  (Mac), ou  (Windows) enfoncée pour copier). Cela vous permet de déplacer ou de copier n'importe quel nombre de notes et de symboles à une autre position de mesure et/ou de hauteur.

Il est important de surveiller la *Ligne d'Info* pendant cette opération. Elle montre l'état (*Glisser* ou *Copier*), la différence avec la position d'origine (*Transpose* et *Timeshift*) et la position actuelle de curseur (la position en mesure et, pour les notes, la hauteur).

DRAG	Transpose	TimeShift	1	e	e	e	4	1	1	1	NOTE	1	03	64	-	-	3	232
------	-----------	-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	------	---	----	----	---	---	---	-----

Grille de positionnement

Le mouvement le long de l'axe de temps s'effectue selon une grille de quantification, correspondant à valeur de quantification d'affichage (*Qua*), dans la Case des Paramètres d'Affichage. Si une quantification hybride est choisie (comme *16,24*), la grille correspond à la valeur binaire (*16* dans cet exemple). Si les positions de notes ne sont pas conformes à cette grille de temps (par exemple, parce qu'elles ont été enregistrées en temps réel), leur décalage relatif est maintenu lorsque vous les déplacez ou lorsque vous les copiez. Cela vous permet de déplacer ou de copier des passages non-quantifiés dans l'éditeur de partition, sans perdre le feeling d'origine.

Remarque: Copier et déplacer des notes avec la souris n'est possible qu'à l'intérieur d'une même séquence.

Déplacer et copier plusieurs objets à la fois

Pour déplacer ou copier plusieurs objets à la fois (notes et symboles), choisissez tous les objets désirés lasso ou -clique) et faites glisser l'un d'eux (de préférence le premier, ou un situé au début exact d'une mesure) à sa nouvelle place. Observez la *Ligne d'Info* pour obtenir un positionnement exact. Les autres objets choisis seront déplacés ou copiés relativement au premier.

Il est également possible de déplacer ou de copier simultanément des objets qui se trouvent dans des séquences ou des portées différentes. Chaque événement sera déplacé/copié à sa nouvelle position, à l'intérieur de sa séquence originale.

Déplacer/Copier avec Couper, Copier et Coller via le presse-papiers



Ces options de menu ou commandes clavier fonctionnent de la même façon que dans de nombreux autres logiciels, et dans les autres fenêtres de Logic Fun.

Remarque: *Coller* insère le contenu du presse-papiers (i.e. une note) dans la séquence choisie à la *position actuelle de la Tête de Lecture* (indiquée dans la fenêtre Transport). Donc, avant de coller, vous devez régler la position de la Tête de Lecture à l'endroit voulu.

Important

Lorsque vous copiez et collez plusieurs objets en même temps, le premier objet est collé à la position de mesure indiquée, les autres relativement à celui-ci.

 Remarque: Si vous copiez le contenu entier d'une mesure qui commence par un silence sur le premier temps, le premier objet ne sera pas sur le premier temps, étant donné que les silences insérés automatiquement ne sont pas des objets, et ne peuvent donc pas être copiés. Dans ce cas, vous devez régler la position de collage en fonction de la position du premier objet réel.

Quantification d'insertion automatique

Lorsque vous *collez* un ou *plusieurs objets* depuis le presse-papiers, la position du premier événement inséré est automatiquement quantifiée en fonction du format actuel d'affichage (dans la fenêtre Transport). Si, par exemple la position actuelle de mesure est *4.1.1.37*, et que le format global d'affichage est de *1/16*, l'objet collé sera inséré à la position *4.1.1.1*, que ce soit une note ou un symbole. Si le presse-papiers contient plusieurs objets, leurs positions ne seront pas quantifiées, garderont leur position relatif par rapport au premier objet.

Important

Si vous ne souhaitez pas que ce soit ainsi (si vous préférez garder le temps d'origine non quantifié), il vaut mieux employer une autre méthode de copie.

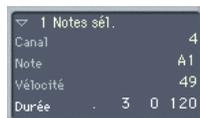
13.8 Édition des notes

Modifications dans la Case des Paramètres d'événement

Dans la *Case des Paramètres d'événement*, vous pouvez éditer les paramètres suivants (notez également les explications ci-après sur la modification de plusieurs objets choisis simultanément):

Notes

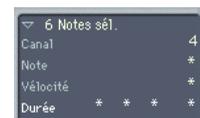
Canal MIDI, Hauteur, durée et vélocité des notes.



▼ 1 Notes sél.	
Canal	4
Note	A1
Vélocité	49
Durée	3 0 120

Modification de plusieurs objets choisis simultanément dans la Case des Paramètres d'événement

Si plusieurs d'objets sont sélectionnés, c'est indiqué dans la ligne de la Case des Paramètres d'événement par le message *X Notes/Symboles/Événements/Textes/Accords sélectionnés* (où X est le nombre d'objets sélectionnés). Les termes Notes et Textes ne sont employés que si la sélection actuelle contient des objets de ce type particulier.



▼ 6 Notes sél.	
Canal	4
Note	*
Vélocité	*
Durée	* * * *

Si, comme dans la plupart des cas, ces champs de paramètre sont visibles pendant que des événements multiples sont sélectionnés, toutes les valeurs correspondantes peuvent être éditées en même temps. «*» comme valeur signifie que les objets choisis possèdent des valeurs différentes pour ce paramètre particulier. Il y a différentes options pour modifier ces valeurs:

Modification relative (conservant les différences):

Faites glissez le «*» avec la souris et utilisez-la ensuite comme curseur. La valeur affichée durant cette manipulation appartient au premier des objets choisis. Les autres objets sont modifiés de la même quantité. Vous pouvez également double-

cliquer sur la valeur et saisir la modification désirée (un nombre négatif ou positif) dans le champ de saisie apparaissant (voir ci-dessus).

Modification absolue (toutes les valeurs sont réglées à l'identique):

Appuyez sur la touche  (Mac), ou  (Windows) durant la procédure décrite ci-dessus: Dès que vous déplacez la souris en maintenant cette touche, le paramètre est réglé à la même valeur pour tous les objets sélectionnés. De cette façon, vous pouvez régler toutes les notes d'un accord à la même longueur ou à la même vélocité, ou bien régler tous les objets sélectionnés à la même hauteur (*pos. vert.*).

Effacer des objets dans la Fenêtre Score

Voici un bref aperçu des méthodes permettant d'effacer des objets dans la fenêtre Score:

- Avec la Gomme (Fonctionne pour tous les objets)
- Avec  (Arrière) ou **Edition > Effacer**, tandis que les objets correspondants sont sélectionnés (clignotants). Exception: Les signes de reprise et les barres de mesure spéciales ne peuvent pas être sélectionnés, ils ne peuvent être effacés qu'avec la Gomme.

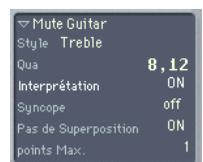


 Vous ne pouvez effacer des événements dans la fenêtre Score que s'ils sont affichés. Si, par exemple, vous effacez des notes d'un enregistrement en temps réel dans la fenêtre Score, les événements de contrôleurs MIDI ou les données de Pitch Bend, qui ont été enregistrés avec ces notes, ne seront pas effacés. Il faut alors utiliser la Liste d'Événements pour les effacer. Les fenêtres Score et Liste d'Événements peuvent être ouvertes en même temps.

Note

13.9 La Case des Paramètres d’Affichage

Les réglages de la Case des Paramètres d’Affichage (à l’exception du Style) forment la base de *l’affichage et de l’interprétation rythmique* des notes. Ces réglages peuvent être différents pour



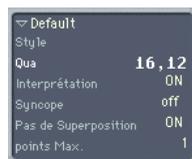
chaque séquence. Les réglages affichés se réfèrent toujours à la (ou aux) séquence(s) actuellement sélectionnée(s). Ces réglages n’affectent pas la lecture MIDI des notes, ils ne concernent que l’affichage de la partition.

Différents réglages pour une même portée

S’il vous semble impossible de trouver les paramètres appropriés pour une séquence particulière, n’oubliez pas que vous avez la possibilité de diviser chaque séquence au moyen des Ciseaux dans la fenêtre Arrangement. Cette opération ne modifie pas la lecture MIDI, mais vous permet de choisir des paramètres d’affichage différents (par ex. la quantisation d’affichage) pour chaque séquence. Tant que les séquences obtenues par division ne sont pas séparées par des blancs dans la fenêtre Arrangement, elles resteront affichées sous la forme d’une portée continue.

Réglages par défaut des nouvelles séquences

Si une nouvelle séquence est créée avec le Crayon dans la fenêtre Arrangement, ou par un enregistrement MIDI, Logic Fun applique toujours les paramètres *par défaut* à cette séquence. Ces paramètres peuvent être vus et changés dans la Case des Paramètres d’Affichage lorsqu’aucune séquence n’est sélectionnée (la ligne de titre affiche *Insérer Défauts* pour indiquer ce statut). Ces réglages resteront comme vous les établissez jusqu’à ce que vous quittiez Logic Fun, mais peuvent être modifiés n’importe quand. Cliquez sur une ligne vide dans la zone de travail principale (en dessous ou au-dessus de la partition) pour afficher *Insérer Défauts*. Vous pouvez maintenant éditer n’importe quel paramètre (par exemple, régler le paramètre *Qua* pour le réglage de quantification d’affichage que vous employez pour la plupart des séquences dans ce morceau). Désormais, toutes les nouvelles séquences adopteront ces réglages, dès leur création. Si *Qua* est réglé sur *défaut* ici, le réglage *Qua* des nouvelles séquences enregistrées ou créées correspondra à la *valeur de Format Global* indiquée dans la fenêtre de Transport (voir les détails ci-après).



Modifier des paramètres pour plusieurs séquences simultanément

C'est possible, si toutes les séquences désirées sont sélectionnées. Dans la première ligne de la Case des Paramètres de Partition, au lieu du nom de séquence, vous verrez une indication du nombre de séquences qui sont actuellement sélectionnées (*3 Séquences sel.*). Si ces séquences ont des valeurs différentes pour certains paramètres, un signe «*» sera affiché sur la ligne correspondante. Si vous éditez cette valeur, toutes les séquences sélectionnées auront alors la même valeur pour ce paramètre en particulier.



3 Sequences sel	
Style	*
Qua	16,24
Interprétation	*
Syncopé	off
Pas de Superposition	*
points Max.	1

Interprétation rythmique des séquences

La notation musicale traditionnelle est seulement une façon approximative de décrire le contenu musical d'un morceau. La performance réelle dépend étroitement de l'interprétation de l'exécution des musiciens. Les noires par exemple, ne sont pratiquement jamais tenues pendant leur durée exacte.

L'interprétation rythmique des séquences MIDI enregistrées en temps réel avec un «clic» présente un problème similaire, surtout si l'on considère que Logic Fun enregistre les événements MIDI avec une résolution de 960 tics à la noire.

Personne ne jouera aussi précisément, d'autant plus que dans certains styles de musique, il est assez commun de jouer au début ou au fond du temps. Donc il est assez important que vous ayez une certaine idée de la façon dont votre partition sur papier doit ressembler. Cette idée vous aidera pour déterminer les réglages de la Case des Paramètres d'Affichage, afin de contrôler l'affichage de votre musique.

Paramètres de la Case des Paramètres d’Affichage

Ligne de titre: nom de la Séquence

Le nom affiché ici est identique au nom de la même séquence dans la fenêtre Arrangement. Il peut également être édité d’ici. Un double-clic sur le nom ouvre un champ de saisie. Si plusieurs séquences sont sélectionnées, cette ligne affiche *X Séquences sélectionnées*, si rien n’est sélectionné, elle affiche *Insérer Défauts* (les réglages par défaut des nouvelles séquences).



Style

Le style de Score employé pour l’affichage de la partition de cette séquence. Il est sélectionné par un menu déroulant, qui contient tous les styles disponibles pour le morceau actuel.



 Les styles de Score n’ont aucune influence sur l’affichage et l’interprétation rythmique, mais servent à contrôler des paramètres d’affichage globaux, tels que la tonalité, la transposition d’affichage et le nombre de portées d’une séquence. Leurs caractéristiques sont expliquées à la [page 211](#).

Qua (Quantification d’affichage)

Ce paramètre détermine la valeur de note la plus courte pouvant être affichée dans la séquence correspondante.

La valeur du paramètre *Qua* est choisie dans un menu déroulant qui contient les quantifications d’affichage disponibles. Parmi celles-ci il y a les quantifications binaires (affichées comme *une* valeur binaire comme *8* ou *32*), et les quantifications hybrides (deux valeurs combinées, une valeur binaire et une valeur ternaire, i.e. *8,12* ou *16,48*).

Les valeurs binaires correspondent toujours aux valeurs de notes ayant le même dénominateur, i.e. *32* = triple-croche ($1/32$ de ronde), etc. Les valeurs ternaires se réfèrent aux réglages de triolets. Voici une liste des valeurs ternaires avec leurs valeurs correspondantes de triolet:



default
4
4, 3
4, 6
4, 12
8
8, 6
8, 12
8, 24
16
16, 12
16, 24
16, 48
32
32, 24
32, 48

Réglage de « <i>Qua</i> »	Durée de note correspondante
3	triolet de blanches
6	triolet de noires
12	triolet de croches
24	triolet de doubles-croches
48	triolet de triples-croches

Affichage automatique des Triolets

Lorsque des quantifications d’affichage binaires sont employées, les triolets ne sont jamais affichés. Il faut choisir une valeur de quantification hybride pour le paramètre *Qua*, afin de permettre l’affichage correct des triolets.

Réglage «défaut»

Contrairement aux anciennes versions de Logic Fun, le paramètre *Qua* ne peut pas être réglé sur «*défaut*» dans des séquences déjà enregistrées. L’option «*défaut*» ne peut être utilisée que si *Insérer Défauts* est affiché (voir ci-dessus), ce qui détermine les réglages par défaut pour les séquences nouvellement enregistrées ou créées. Si «*défaut*» est choisi dans ce cas, le paramètre *Qua* de toute nouvelle séquence dépendra de la *Valeur d’Affichage Globale* de la fenêtre de Transport. Dans ce cas, la valeur *Qua* sera toujours une valeur hybride contenant la Valeur d’Affichage Globale actuellement réglée dans la fenêtre de Transport, plus — si la valeur globale est binaire — la valeur ternaire suivante, ou — si la valeur globale est ternaire — la valeur binaire divisée par cette valeur ternaire particulière.

Quelques exemples: Une valeur globale de 1/8 donnera un réglage *Qua* de 8,12 pour les nouvelles séquences, une valeur globale de 1/12 donnera *Qua* = 4,12 ; une valeur globale de 1/12 donnera *Qua* = 16,24, 1/24 donnera 8,24 et ainsi de suite.

Cependant, si une valeur *Qua* spécifique est déjà réglée dans *Insérer Défauts* (affichée dans la Case des Paramètres d’Affichage lorsqu’aucune séquence n’est sélectionnée), toutes les nouvelles séquences utiliseront cette valeur, quel que soit la

Valeur d’Affichage Globale indiquée dans la fenêtre de Transport. Toutes ces valeurs peuvent être modifiées après l’enregistrement.

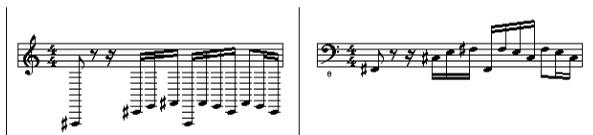
Notation du Swing

Pour obtenir une notation de swing normale, 8,12 devrait être employée comme paramètre de quantification. Cela permet l’affichage de triolets de croches, mais affiche en même temps deux notes inégales sur un temps comme des croches normales. Pour appliquer du swing à des doubles-croches (shuffle funk, hiphop etc.) le même principe s’applique, mais il faut régler Qua sur 16,24.

Pour les passages où les temps sont doublés, avec des sextolets, vous devez découper la séquence dans la fenêtre Arrangement, et assigner une valeur de quantification plus haute à la nouvelle séquence contenant des sextolets.

13.10 Styles de Partition

Les styles de partition dans Logic Fun peuvent être comparés à des préréglages de texte dans les logiciels de traitement de texte. Dans ce cas cependant, ce sont des attributs d’affichage de partition qui sont mémorisés et attribués à des séquences. Par exemple, voici comment le choix d’un style affecte l’affichage d’une mélodie jouée dans les graves, pour la séquence suivante:



La lisibilité est meilleure en choisissant un Style approprié (à droite).

Les Styles de partition dans Logic Fun incluent et déterminent les paramètres (fixés) suivants:

- Clef

- Transposition d'affichage
- Nombre de portées (pour l'affichage d'une seule séquence)
- Distance verticale entre les portées

 Note: Contrairement aux autres paramètres de la Case des Paramètres d’Affichage, les Styles n’affectent pas l’affichage rythmique.

Dans Logic Fun se trouvent 21 Styles de partition pré-réglés. (Les versions Gold et Platinum permettent un usage illimité des Styles). Voici une liste complète, ainsi que les paramètres de ces styles (pour les détails voir ci-après):

Style	Portées	Clef	Transposition
Bass	1	Fa	-
Piano	2	Sol/Fa	-
Treble	1	Sol	-

Assigner des styles aux séquences

Vous attribuez un Style de partition à une séquence en sélectionnant la séquence, puis en choisissant le Style désiré dans le menu local qui apparaît lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé sur la ligne *Style* de la Case des Paramètres d’Affichage.

Les attributions des Styles de partition peuvent être changés à tout moment.

 N’oubliez pas, des séquences se trouvant sur la même piste dans la fenêtre Arrangement, qui se suivent en continu les unes les autres, sont affichées comme une portée continue dans l’édition en mode Page, mais elles peuvent toujours utiliser des styles de partition différents.



Distance entre les portées

La distance verticale entre les portées peut être modifiée directement dans la partition, en faisant glisser la portée vers le haut ou le bas, au niveau de la clef.

Remarque: Cette procédure modifie les réglages de distance du Style de partition lui-même. Cela signifie que *toutes* les

séquences qui utilisent le même Style seront affectées, ce qui n'est pas toujours le résultat désiré.

Utilisation du style à plusieurs portées «Piano»

Si vous utilisez le style *Piano* pour une séquence, celle-ci sera affichée dans un système à deux portées. Le style *Piano* (second style dans la liste) répartit simplement les notes en fonction de leur hauteur: toutes celles qui sont plus sous le Do du milieu se retrouveront sur la portée inférieure (clef de Fa), les Do du milieu et les notes plus aiguës seront sur la portée supérieure (clef de Sol). C'est ce que l'on appelle un *point de split* (ou point de séparation), puisque les notes sont séparées à un certain point ou hauteur.

13.11 Niveaux d'affichage

Dans la fenêtre Score vous pouvez travailler avec les niveaux d'affichage suivants:

Contenu lié: Activé par un double-clic sur le bouton de Lien.

Dans ce mode seul l'objet sélectionné actuellement dans une autre fenêtre est affiché dans la fenêtre Score.



Capture: Similaire au précédent, mais Capture est également activé. Une seule séquence est affichée à la fois, mais pendant la lecture MIDI, l'affichage passe à la séquence suivante sur la même piste, en fonction de la position de mesure actuelle.



Pas de Lien (bouton Lien désactivé): Dans ce mode, Logic Fun reste simplement au niveau d'affichage actuellement visible et ne réagit pas à la sélection de séquence dans les autres fenêtres. Si vous voulez toujours voir la partition en entier dans une fenêtre Score particulière, choisissez ce mode une fois que la partition entière est affichée (voir ci-dessous).



Passer de l'affichage de séquences seules à celui de la partition complète

A tous les niveaux d'affichage, un double-clic sur une séquence ou portée vous amènera au niveau d'affichage inférieur (dans l'affichage d'une seule séquence). Un double-clic dans l'espace vide en dessous ou au-dessus des portées vous mènera au niveau d'affichage supérieur (l'affichage de la partition complète de toutes les séquences de ce morceau).



Conseil: Il est possible de travailler avec plusieurs fenêtres Score ouvertes, ayant des réglages différents de niveaux d'affichage et/ou de filtre d'instrument.

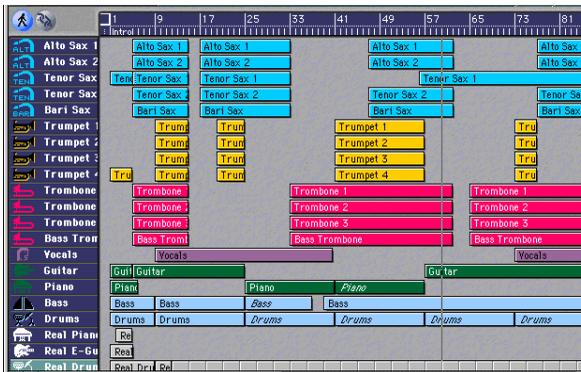
Séquences ou pistes muettes dans l'affichage Score

Les séquences *muettes* ne seront pas affichées dans la fenêtre Score, quels que soient les réglages de *niveaux d'affichage* ou de *filtre d'instrument*.

Cependant, les séquences sur des *pistes muettes*, resteront visibles, mais ne seront pas jouées via MIDI.

13.12 Adaptation de séquences MIDI pour l'impression

Si les séquences MIDI d'un morceau ont été enregistrées en temps réel, la fenêtre Arrangement est le plus souvent similaire à la représentation ci-dessous. Parfois, il peut arriver que des séquences appartenant au même instrument soient sur des pistes différentes. Des *boucles* peuvent également être utilisées:



L'impression de la partition correspond toujours à ce qui est affiché dans la fenêtre de Score active. Les portées correspondant aux séquences montrées ci-dessus seront donc réparties sur les pages, avec beaucoup d'espace entre elles.

Mais, si vous désirez imprimer l'arrangement montré ci-dessus, vous aurez besoin de portées continues pour chaque instrument (piste). Ceci est obtenu en modifiant la durée des séquences dans la fenêtre Arrangement afin qu'elles soient toutes raccordées entre elles sur chaque piste.

-  Dans la fenêtre Arrangement ci-dessus, il y a une séquence en boucle sur la piste nommée *Real Drums* (en bas). Des séquences comme celles-ci ne sont jamais écrites dans les partitions, c'est pourquoi il existe un autre instrument appelé *Drums* créé pour l'affichage dans la partition. Les instruments qui ne doivent pas apparaître dans la partition (tels que *Real Drums*, *Real Piano*, *Real Guitar* dans notre exemple) peuvent être exclus en coupant (Mute) leurs séquences avant l'impression.

Toutes les séquences qui sont destinées à être affichées sur la même portée doivent être sur la même piste dans la fenêtre Arrangement. C'est ce qui a déjà été fait dans l'exemple précédent.

Ensuite, vous devez vous débarrasser des blancs et des chevauchements entre les séquences en modifiant leur durée. Après cette procédure, la fenêtre Arrangement de notre exemple ressemblera à ceci :



Dans la fenêtre Score, ces séquences sont maintenant affichées sous forme de portées continues (sauf dans le cas du mode *Contenu lié*, où seules les séquences simples sont affichées), puisqu'elles sont continues dans la fenêtre Arrangement.

Autre méthode: Fusionner des séquences

Au lieu de modifier les limites des séquences, comme décrit ci-dessus, il est également possible de simplement *fusionner* toutes les séquences de chaque piste, afin de créer une seule longue séquence par piste.

Ceci doit être effectué dans la fenêtre Arrangement, au moyen du Tube de Colle.

Remarque: Bien que cette méthode semble plus facile et plus rapide que d'ajuster les limites des séquences, vous perdrez alors la possibilité de choisir différents réglages d'affichage (surtout la quantisation d'affichage) pour les différentes sections (séquences) de chaque piste.

13.13 Impression

Pour imprimer, il est important que vous commenciez en sélectionnant la taille de papier appropriée et le format dans le menu **Fichier > Réglages de page...** La Fenêtre Score avec la vue destinée à l'impression doit être sélectionnée comme fenê-

tre active. Lancez l'impression en sélectionnant **Fichier** > **Imprimer** ou en utilisant le raccourci clavier. Un dialogue, légèrement différent en fonction de l'imprimante dont vous disposez, doit apparaître, muni d'options plus ou moins similaires (par exemple le nombre de pages ou d'exemplaires que vous souhaitez imprimer).

L'impression est toujours identique à ce qui se trouve affiché dans la fenêtre Score. Cependant, les objets suivants ne sont pas imprimés, mais sont seulement visibles à l'écran: les lignes en pointillés qui représentent les marges et les entêtes ainsi que le curseur et la Tête de Lecture.

Les imprimantes travaillent avec une résolution plus fine que celle des écrans. Vous devez donc travailler dans des niveaux de zoom élevés lorsque vous effectuez la mise en page, comme le positionnement exact d'éléments de texte et de symboles. Il est très facile de passer d'une vue normale à une vue agrandie de l'affichage en utilisant l'outil Zoom.

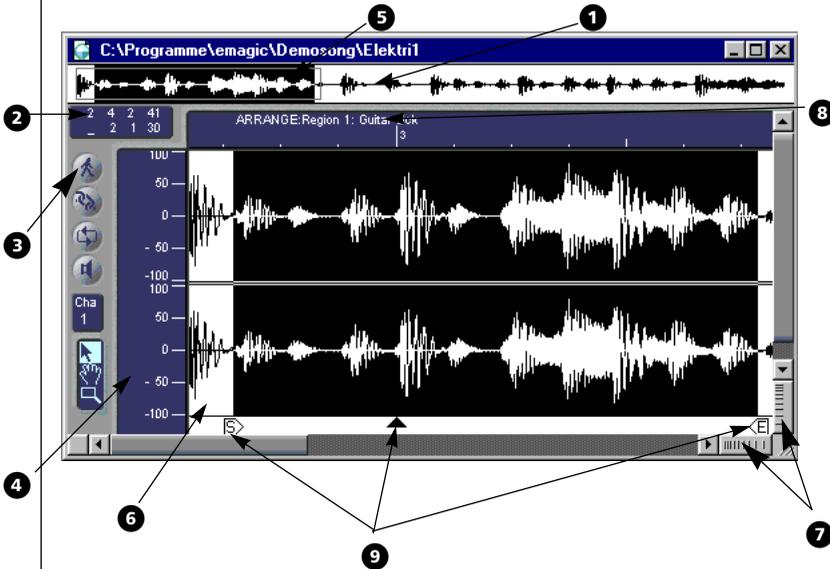
Conseil

L'Éditeur d'Échantillon

14.1 L'Éditeur d'Échantillon

L'Éditeur d'Échantillon (Sample) offre des outils grâce auxquels vous pouvez apporter des modifications aux fichiers audio que vous avez enregistrés ou importés dans vos morceaux. Ces éditions sont dites «destructives» dans le sens où les données audio sont réellement affectées par ces manipulations. Cette méthode diffère donc radicalement des éditions non destructives décrites dans les chapitres précédents lorsqu'il était question des opérations sur l'audio dans la fenêtre Arrangement. L'Éditeur d'Échantillon dispose d'un affichage détaillé de la forme d'onde audio et fournit des outils qui permettent de manipuler directement les données. Cet éditeur s'ouvre en double-cliquant sur une région dans la fenêtre Arrangement. Si le fichier audio auquel appartient la région est plus long que la région elle-même, seule la partie du fichier représentée par la région sera présentée en vidéo inverse à l'ouverture de l'éditeur. L'intérêt pratique de cette méthode est que les changements que vous ferez n'affecteront alors que cette sélection.

14.2 Présentation de l'Éditeur d'Échantillon



- 1 La vue d'ensemble (Overview) affiche le fichier audio tout entier.
- 2 Le champ des paramètres de sélection affiche le point de début et la durée de la zone sélectionnée.
- 3 Le bouton *Capture* (avec le petit bonhomme en marche) force la mise à jour de l'affichage de la forme d'onde à la position actuelle lorsque la tête de lecture atteint le bord droit de la fenêtre.
- 4 Échelle d'amplitude en pourcentage.
- 5 Vue d'ensemble du segment actuellement visible de la forme d'onde.
- 6 Affichage détaillé de la forme d'onde.
- 7 Les télescopes contrôlent le niveau de zoom de l'affichage de la forme d'onde.
- 8 Dans le coin supérieur gauche de la ligne horizontale de temps, le nom de la région suivi du nom du fichier audio.
- 9 Le point de début, l'ancre, et le point de fin de la région (de gauche à droite). Ces points peuvent être déplacés à la souris.

14.3 L'affichage

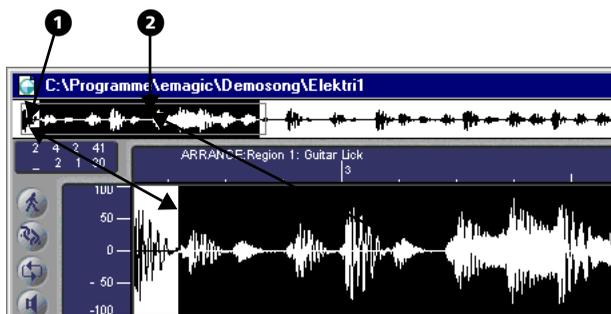
Vue d'ensemble

La Vue d'ensemble apparaît entre la ligne de titre et la Règle des Mesures dans la fenêtre de l'Éditeur d'Échantillon. Elle affiche toujours la longueur totale du fichier audio lui-même, indépendamment du réglage de zoom (symbole Télescope). Notez bien que l'axe du temps ici n'obéit à aucune considération de proportion: dans la Vue d'ensemble, un coup de grosse caisse de 0,3 seconde prend la même place qu'un passage de 15 minutes.

Pendant la lecture, la position actuelle est représentée par une ligne qui se déplace en temps réel — dans la Vue d'ensemble comme dans l'affichage de la forme d'onde.

La sélection actuelle est également identifiée dans la Vue d'ensemble.

La sélection actuellement affichée dans la fenêtre de forme d'onde est encadrée en pointillé.



Vue d'ensemble: le cadre en pointillé dans ① la section actuelle dans la fenêtre d'affichage de la forme d'onde. La sélection ② apparaît également.

Fonctions de la Vue d'ensemble

Un clic rapide dans la Vue d'ensemble fait apparaître la zone cliquée dans la fenêtre d'affichage de forme d'onde.

Un clic prolongé fait démarrer la lecture à partir de ce point. La lecture s'arrête au relâchement de la souris.

Un double-clic enclenche la lecture pour contrôle à partir du point cliqué.

Relations entre les fenêtres

En gros, les modes Capture et Lien fonctionnent exactement comme dans les autres fenêtres d'éditeurs.

Mode Capture (suivre la position d'horloge)

Le mode *Capture* permet d'afficher la zone en train d'être lue (pour une lecture du morceau entier ou une lecture de contrôle de la sélection) dans l'Éditeur d'Échantillon. Ce mode s'active ou se désactive en cliquant sur le bouton avec le petit marcheur



Mode Lien

Le mode *Lien* permet d'afficher dans la fenêtre de l'Éditeur d'Échantillon une des régions sélectionnées dans la fenêtre Arrangement. Cliquez sur le bouton portant une chaîne ou utilisez les raccourcis clavier pour activer ou désactiver ce mode.



Si vous utilisez fréquemment le mode Lien, essayez ceci: ouvrez l'Éditeur d'Échantillon et activez le mode Lien, puis fermez la fenêtre. Logic Fun a désormais enregistré de façon permanente l'activation de ce mode.

Conseil

Un double-clic sur n'importe quelle région dans la fenêtre Arrangement couplera automatiquement l'affichage des fenêtres.

L'affichage de la forme d'onde

Mise à l'échelle

Les Télescopes de zoom

Les télescopes de zoom contrôlent le facteur de zoom de l'affichage de forme d'onde. Cliquer sur le petit bout du télescope réduit le facteur de zoom, cliquer sur le gros bout l'augmente.

Des raccourcis claviers existent pour chacune des fonctions de ces boutons.

L'outil Zoom

Comme dans les autres fenêtres, la Boîte à Outils comporte un Zoom (symbole de loupe). Cliquer-glisser avec cet outil élargit la zone cliquée. Cette opération peut être répétée plusieurs fois sur la même zone. Un clic rapide sur la zone avec le Zoom ramènera l'affichage à son réglage précédent.

Un pression sur la touche **ctrl** (Mac) ou **alt** (PC) transforme directement la flèche du curseur en Zoom.

L'axe d'Amplitude et l'axe du Temps

A gauche de l'axe des ordonnées (axe y) une échelle de mesures verticale montre l'amplitude en pourcentage.

L'axe des abscisses (axe x, ligne de temps) montre la position du fichier audio. En cliquant sur Vue dans la barre de menu, il est possible de choisir entre différentes unités de mesures.

Notez que le format d'affichage détermine la façon dont sont affichées les entrées dans la ligne d'info et le champ des paramètres de sélection:

Vue > Samples (échantillons)

Affiche la position sous forme du nombre d'échantillons depuis soit le début du morceau, soit le début du fichier audio. La durée est affichée en nombre total d'échantillons.

Vue > Min:Sec:Ms

Calibre l'affichage en: minutes: secondes: millisecondes depuis le début du morceau ou le début du fichier audio.

Vue > Temps SMPTE

Affiche le temps au format SMPTE en heures: minutes: secondes: images. La position s'exprime soit depuis le début du morceau, soit depuis le début du fichier audio.

Vue > Mesures/Temps

L'affichage exprime la position et la durée en mesures, temps, unités de format d'affichage et tics d'horloge, depuis soit le début du morceau, soit le début du fichier audio. La position est donnée par rapport à un point de début de «1 1 1 1», tandis que la durée est calculée par rapport à un point de début de «0 0 0».

Pour afficher la position d'une région par rapport au début du morceau, sélectionnez la région dans la fenêtre Arrangement. Le mot «Arrangement» s'inscrit alors à gauche du nom de la région au début de la règle. Si la région n'est pas sélectionnée dans la fenêtre Arrangement, alors sa position sera affichée dans l'éditeur par rapport au début du fichier audio.

14.4 Utiliser l'Éditeur d'Échantillon

Contrôler la lecture

Il y a plusieurs façon de piloter la lecture de régions dans l'Éditeur d'Échantillon. Ici, la lecture sert à tester les éditions effectuées sur les fichiers audio. Si vous souhaitez entendre le fichier dans le contexte du reste du morceau, il vaut mieux utiliser les commandes de Transport habituelles du séquenceur.

Lire depuis la Vue d'ensemble

Si vous cliquez-maintenez un point dans la Vue d'ensemble, la lecture démarre à partir de ce point et continue jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris. Un double-clic sur un point dans la Vue d'ensemble déclenche la lecture à partir de ce point.

Lire tout le fichier audio

Le raccourci clavier *Play/Stop Tout* déclenche la lecture du fichier audio dans son entier, indépendamment de la sélection en cours.



Lire la sélection en cours

Pour lire la sélection en cours, cliquez sur le bouton avec l'icône de haut-parleur.

Vous pouvez aussi utiliser le raccourci clavier *Play/Stop Tout*.



Lire à partir d'un point donné

Avec un double-clic sur la ligne de temps, le fichier audio sera lu depuis le point cliqué jusqu'à la fin de la sélection. Un double-clic au-delà de la sélection en cours fera jouer le fichier audio jusqu'au bout.

Lecture en mode Cycle

Le bouton Cycle se trouve à gauche de la fenêtre de l'Éditeur d'Échantillon, au-dessus du bouton au haut-parleur. Une fois activé il fera jouer la section sélectionnée en boucle continue.

Commandes de sélection

Sélectionner tous les fichiers audio

Sélectionner **Edition > Tout sélectionner** (  sur Mac,   sur PC), sélectionne le fichier audio tout entier.

Sélection manuelle

Pour sélectionner une section du fichier audio à la souris, cliquez-maintenez sur le début ou la fin de la zone désirée et déplacez la souris vers la droite ou vers la gauche.

Modifier les limites de la sélection

La limite gauche ou droite d'une sélection existante peut être modifiée en maintenant la touche  et en cliquant rapidement à l'endroit désiré. Selon que le point cliqué était plus proche du début ou de la fin de la sélection, c'est le point de début ou de fin qui sera modifié.

Déplacer la zone sélectionnée

En maintenant la touche  (Mac) ou  (PC) et en tirant la zone de sélection peut être déplacée à gauche ou à droite sans en modifier la durée.

Le champ des paramètres de sélection

Le champ des paramètres de sélection (2) affiche numériquement la position et la durée de la sélection en cours. Les unités d'affichage dépendent du réglage de **Vue** opéré dans l'Éditeur d'Échantillon.

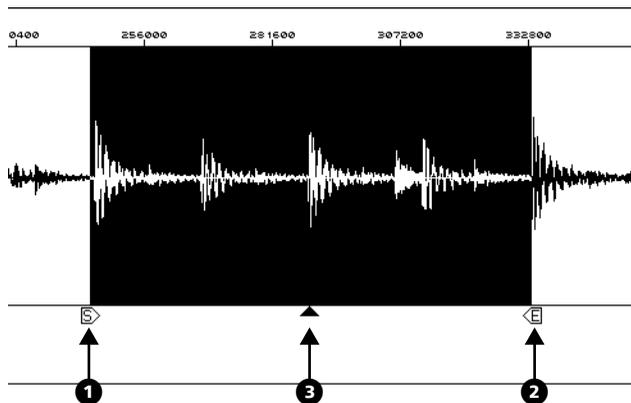
Manipuler les régions dans l'Éditeur d'Échantillon

Pour des éditions réellement précises, les limites des régions doivent être traitées dans l'Éditeur d'Échantillon.

Les limites de régions peuvent être éditées avec une précision allant jusqu'au mot d'échantillon, pour peu qu'un réglage de zoom suffisant ait été programmé. Vous pouvez également positionner l'ancre, de façon à changer l'endroit dans la région qui sert de référence de position dans la fenêtre Arrangement.

Rappelez-vous que la position de région affichée dans la fenêtre Arrangement est celle de l'ancre, pas celle du début de la région.

Le long du bord inférieur de l'affichage de la forme d'onde se trouvent divers petits marqueurs dont le but est d'ajuster les points de début, d'ancrage et de fin des régions.



- ❶ Début de région
- ❷ Fin de région
- ❸ Ancre

Conserver le point d'ancrage

Modifier la position de l'ancrage déplace la position de la région le long de l'axe du temps dans la fenêtre Arrangement. Ce n'est pas forcément toujours ce que vous cherchez à faire.

Vous pouvez empêcher l'ancrage de bouger lorsque vous déplacez les marqueurs de début ou de fin. Il vous suffit de maintenir la touche **Ctrl** (PC) ou **⌘** (Mac) en les déplaçant. Gardez présent à l'esprit que le point d'ancrage ne peut toutefois se trouver avant le point de début. Si vous déplacez le point de début vers la droite vous serez empêché de dépasser l'ancrage si vous utilisez la touche morte pour protéger le point d'ancrage. Si vous relâchez cette touche, alors les points de début et l'ancrage pourront être déplacés ensemble vers la droite.

Commandes d'édition

On trouve les commandes d'édition habituelles dans la barre de menu de l'Éditeur d'Échantillon sous la rubrique **Edition** :

Couper, **Copier**, **Coller**, **Effacer** et **Annuler**, ou encore en utilisant les raccourcis claviers correspondants.

Notez toutefois que ces commandes d'édition, à l'exception de **Copier**, sont destructives, et modifieront les données du fichier audio. Ces changements sont réversibles, grâce à la commande **Annuler**, tant qu'aucune édition postérieure n'est intervenue.

Couper (⌘X) / (ctrl)X)

Cette commande coupe un passage sélectionné dans le fichier audio et le place dans le presse-papiers. Les sections suivantes sont alors déplacées de façon à remplir l'espace laissé vacant par la coupure.

Copier (⌘C) / (ctrl)C)

Cette commande copie une sélection dans le presse-papiers, laissant la sélection en place.

Coller (⌘V) / (ctrl)V)

Cette commande insère le contenu du presse-papiers à la position du curseur, c'est-à-dire au début de la sélection en cours. Si rien n'est sélectionné, le curseur servira de point d'insertion et sera représenté par une ligne étroite. Si des données audio sont présentes à la suite de la position d'insertion, elles seront déplacées vers la droite pour laisser la place aux données insérées. Si des données étaient sélectionnées lors de l'insertion, elles seront effacées et remplacées par le nouveau matériau que vous insérez.

Effacer (⌘X)

Cette commande efface la sélection sans la placer dans le presse-papiers. Les éventuelles données audio présentes à la suite des données effacées seront déplacées vers la gauche pour remplir le vide laissé par l'effacement.

Annuler

En appuyant sur   (Mac) ou   (PC), il est possible d'annuler la dernière opération destructive effectuée. Cette fonction peut également servir à annuler les commandes d'édition destructive.

La commande Annuler de l'Éditeur d'Échantillon est indépendante de celles des autres fenêtres. Cela vous permet de tester vos éditions effectuées dans l'Éditeur d'Échantillon dans le contexte de l'arrangement entier. Lorsque vous fermez l'Éditeur d'Échantillon après avoir effectué une édition destructive, un dialogue vous demandera si vous souhaitez conserver l'édition ou l'annuler.

Conseil

14.5 Fonctions

La section suivante décrit les fonctions de l'Éditeur d'Échantillon, qui vous serviront à peaufiner vos enregistrements audio.

Chaque commande opère sur la portion du fichier actuellement sélectionnée. Utilisez la fonction **Édition > Tout sélectionner** si vous souhaitez agir sur le fichier tout entier.

Attention

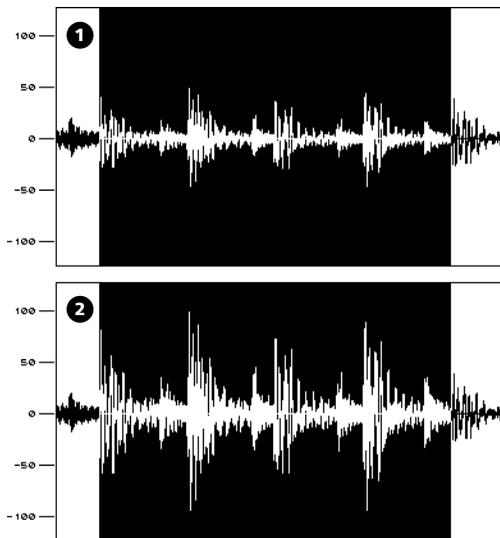
Les opérations suivantes sont toutes destructives, ce qui signifie qu'elles modifieront le fichier audio sur le disque dur. La commande **Annuler** ne peut annuler que la toute dernière édition destructive. Changer de zone sélectionnée n'a pas d'incidence sur le fonctionnement de la commande **Annuler**.

Normaliser

L'option **Fonctions > Normaliser** porte un signal numérique audio à son son niveau le plus élevé possible sans écrêtage.



La zone sélectionnée du fichier audio est analysée, et la crête la plus élevée est localisée. La sélection entière reçoit alors uniformément un gain qui permet d'amener la crête juste à 0 db. Le niveau général du fichier a ainsi été relevé sans que soit modifiée sa dynamique.



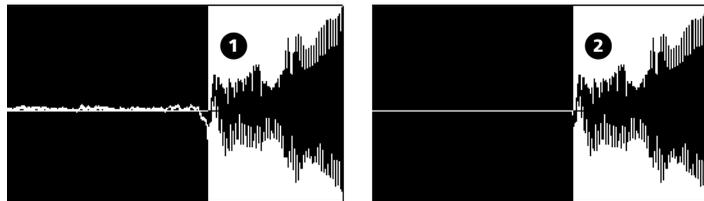
 Exemple de normalisation. ❶ Avant. ❷ Après.

Choisissez plutôt vos points de début et de fin de zone à normaliser de façon à ce qu'ils soient précédés ou suivis de plages de silence. Autrement des sautes de niveau subites dans le fichier pourraient devenir audibles et gênantes.

Conseil

Silence

L'option **Fonctions > Silence** réduit totalement la sélection au silence en réduisant son niveau au zéro numérique. On utilise habituellement cette fonction pour éliminer le bruit entre les phrases dans un enregistrement.



 Exemple d'utilisation de la fonction Silence. ❶ Avant, ❷ Après.

Vidéo et fichiers MIDI

15.1 Lecture de fichiers vidéo numériques

La vidéo sous Windows (PC)

Logic Fun peut charger, dans un morceau, des vidéos numériques au format Windows .AVI ou .MOV, et le lire en synchronisme.



La vidéo sera lue en synchronisme depuis le début du morceau.

Pour pouvoir lire la vidéo, il faut d'abord la charger:

1. Dans la barre des menus, sélectionnez **Options > Vidéo... ou Options > Vidéo en premier plan...**
2. Dans la boîte de sélection de fichier, sélectionnez un fichier vidéo Windows, puis confirmez avec *OK*.

Logic Fun ouvre une fenêtre pour la lecture de la vidéo, que vous pouvez placer n'importe où sur l'écran. La première image de la séquence vidéo correspond à la mesure «1 1 1 1» du morceau dans Logic Fun.

3. Recalez le morceau à son début, puis lancez la lecture.

Les images tournent alors en synchronisme avec le morceau. Vous pouvez aller en arrière ou en avant en positionnant la Song Position Line ou les Locateurs à n'importe quel endroit — le fichier vidéo suivra la Song Position.

Lecture vidéo sur Macintosh

Logic Fun peut importer des fichiers vidéo numériques au format standard QuickTime (Movies) puis les lire en synchronisme avec une séquence MIDI. Vous pouvez ainsi composer

librement à l'image dans Logic Fun, sans devoir recourir à un magnétoscope séparé.

Pour pouvoir lire des vidéos QuickTime, il faut évidemment avoir installé Apple QuickTime® sur votre Macintosh. Ce logiciel utilitaire est livré avec toutes les versions récentes de Mac OS, et il est téléchargeable gratuitement sur Internet.

Conseil

Pour ouvrir une vidéo QuickTime dans Logic Fun :

1. Dans la barre des menus, sélectionnez **Options > Vidéo... ou Options > Vidéo en premier plan...**

Un dialogue apparaît, permettant de sélectionner la vidéo QuickTime désirée.

2. Sélectionnez la vidéo de votre choix, puis confirmez en cliquant sur *OK*.

La vidéo est alors chargée, et Logic Fun ouvre une fenêtre supplémentaire, dans laquelle la vidéo apparaît.



Pour vous déplacer dans le morceau, vous pouvez soit utiliser la fenêtre Transport de Logic Fun, soit les commandes de la fenêtre QuickTime. Comme la vidéo et le morceau sont synchronisés, toute modification de position dans l'un affectera l'autre.

Fonctions de déplacement via la barre de défilement

La barre de défilement située en bas de la fenêtre QuickTime permet de se déplacer en avant ou en arrière dans la vidéo.

Logic Fun «suit» alors toutes les évolutions de la vidéo Quick-Time.



- La barre de défilement de la vidéo permet de passer rapidement à différents endroits dans la vidéo. Cliquez dessus avec la souris, puis faites glisser le curseur vers la gauche ou vers la droite.

Le bouton apparaissant à la gauche de la barre de défilement est une touche Play/Pause:

- Cliquer une fois sur le bouton lance la lecture de la vidéo ; le bouton change alors d'aspect et se transforme en symbole «Pause». Cliquer à nouveau sur le bouton suspend la lecture de la vidéo.
- Les boutons situés à droite de la barre de défilement permettent de faire avancer ou reculer la vidéo d'une image. Maintenez enfoncé le bouton de la souris pour aller rapidement en avant ou en arrière.

Fonctions de transport du Pointeur de Position

Position	20	3	4	90
SMPTE	0:	0:	45:	1
Movie Start	0:	0:	0:	0

- Le champ Position indique l'endroit où on se trouve dans le morceau, en mesures/temps.
- Le champ SMPTE indique lui aussi l'endroit où on se trouve, mais au format SMPTE (heures:minutes:secondes:images:bits).

Logic Fun *ne peut pas* se synchroniser via SMPTE ou MTC : il se contente d'indiquer la position temporelle (*Song Position*) dans ce format.

Important!

- Le champ Start Movie indique le point auquel la vidéo démarrera par rapport au morceau. Rien ne vous empêche, par exemple, de lancer la lecture de la vidéo après une introduction musicale, par exemple à la mesure 8.1.1.1.

Vous pouvez entrer directement la position de votre choix dans n'importe lequel des trois champs. Pour cela :

1. Cliquez sur un champ, maintenez enfoncé le bouton de la souris et modifiez la valeur en faisant glisser la souris.
2. Double-cliquez sur un champ, puis entrez-y la valeur désirée, en séparant les chiffres avec des espaces.

15.2 Fichiers MIDI (SMF)

Logic Fun peut sauvegarder des morceaux (ou des parties de morceaux) au format standard MIDI File (SMF). Les morceaux enregistrés à ce format peuvent être chargés et lus par pratiquement tous les séquenceurs, par le logiciel «Lecture QuickTime» sous Mac OS et par l'accessoire Windows «Media Player».

Préparer un morceau pour la conversion en MIDI File

Cette section décrit comment convertir un fichier de séquence Logic Fun au format MIDI File standard, en prenant le morceau de démonstration (Tutorial) comme exemple.

Le format MIDI File standard ne préserve pas les paramètres de lecture ou les répartitions de pistes réglés dans Logic Fun, mais rassemble toutes les données sur une piste continue.

Pour pouvoir sauvegarder le morceau Tutorial sous forme de MIDI File, il faut :

- Neutraliser tous les paramètres de lecture en éditant les données en conséquence.
- Convertir les boucles en «vraies» données.
- Rassembler toutes les séquences sur chaque piste, sous forme d'une séquence continue, en utilisant l'outil Tube de Colle.

Sauvegarder le morceau sous forme de MIDI File

Pour sauvegarder un morceau sous forme de MIDI File, déroulez le menu local dans la fenêtre Arrangement, puis sélectionnez **Édition > Tout sélectionner. Puis sélectionnez Fichier > Exporter la sélection en MIDI File...**

Sauvegarder des séquences séparées sous forme de MIDI Files

Vous pouvez sauvegarder sous forme de MIDI Files des séquences individuelles, ou n'importe quel groupe de séquences, en ne sélectionnant que la(les) séquence(s) de votre choix avant de lancer la fonction «**Exporter la sélection...**».

Sauvegarder des morceaux au format SMF 0

Les fichiers au format SMF (Standard MIDI Files) peuvent être sauvegardés au format 0 ou au format 1. Le format le plus «typique» est le 1: le fichier SMF contient plusieurs pistes. Le format 0, lui, rassemble toutes les données sur une seule piste.

Il sera indispensable de sauvegarder vos morceaux sous forme de MIDI Files au format 0 si vous désirez pouvoir les lire sur des appareils ne reconnaissant pas le format 1.

Par défaut, les fichiers MIDI Files créés par Logic Fun sont au format 1 ; pour modifier ce format, procédez comme ceci :

1. Dans la barre des menus, sélectionnez **Options > Réglage > Global: Préférences.**
2. Activez «*Exporter MIDI File...*» *sauver les séquences simples en Format 0.*

Logic Fun ne peut créer de MIDI Files au format 0 qu'à partir de séquences séparées. Si vous désirez créer un fichier au format 0 à partir d'un morceau comprenant plusieurs pistes, il faut d'abord rassembler toutes les séquences séparées en une seule séquence, avec l'outil Tube de Colle.

Conseil

Importation de MIDI Files

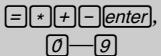
Logic Fun permet de charger des MIDI Files, de les lire, de les modifier, de les imprimer sous forme de partition, puis de les sauvegarder sous forme de MIDI File ou au format Logic Fun. Pour charger un MIDI File, sélectionnez **Fichier > Importer**. La mention *MIDI Files* apparaît alors. Sélectionnez-en un : il est alors importé, et apparaît dans la fenêtre Arrangement.

Chapitre 16

Utilisation des raccourcis-clavier et de la souris, réglages

16.1 Symboles des Raccourcis-clavier

Windows 	Explication	Macintosh 
	Contrôle	
—	Touche Commande	
	Touche Alt/Option	
	Shift	
	Touches de curseur	
	Entrée (clavier alphanumérique)	
	Entrée (pavé numérique)	
	Barre espace	
	Escape	
	Retour arrière (efface à gauche)	
	Supprime (efface à droite)	
	Tabulation	
	Insère	—
	Début de ligne	—
	Fin de ligne	—

Windows 	Explication	Macintosh 
	Page précédente	
	Page suivante	
	Verrou numérique	
	Pause	—
	Touches de Fonction	
	Touches du pavé numérique	
	Touches normale	

16.2 Raccourcis-clavier

Vous pouvez régler vos propres raccourcis-clavier dans la fenêtre **Options > Réglage > Raccourcis clavier** pour toutes les fonctions de Logic Fun (voir la section *Raccourcis-clavier* [à la page 238](#)).

Verrou Num. doit être activé pour que les raccourcis clavier fonctionnent correctement.

Les raccourcis-clavier assignés sont affichés dans la fenêtre des raccourcis-clavier, et dans le menu, à côté du nom de la fonction.

16.3 Utilisation de la souris

Les opérations décrites ici s'appliquent à toutes les fenêtres de Logic Fun, à l'exception de la fenêtre de Transport.

Windows 		Macintosh 
Mouse	Explication	Mouse
Cliquer à l'extérieur d'un objet + faire glisser	Sélectionne les objets dans le lasso	Cliquer à l'extérieur d'un objet + faire glisser
 -clik	Sélectionne des objets épars	 clic
Faire Glisser	Déplace les objets sélectionnés	Faire Glisser
 Faire Glisser	Copie les objets sélectionnés	 Faire Glisser
Clic droit sur un menu	Le menu reste ouvert jusqu'à ce que vous ayez choisi une option.	Double-clic sur un menu

16.4 Réglages

Réglages du morceau

Les réglages du morceau sont enregistrés avec chaque morceau, ce qui signifie que différents morceaux peuvent avoir des réglages différents. Vous pouvez enregistrer tous vos réglages standard dans le morceau Autoload, qui correspond au fichier du morceau chargé automatiquement lorsque vous lancez Logic Fun (à moins que vous n'ayez lancé le programme en double-cliquant sur un fichier de morceau spécifique, au lieu de l'icône du programme). De cette façon, vous pouvez commencer chaque session Logic Fun dans votre environnement de travail préféré.

Pour ouvrir la fenêtre Réglages du morceau, sélectionnez **Options > Réglage > Options d'enregistrement...** dans le menu principal.



Click en enregistrement (e)

Le clic du métronome est automatiquement activé pour l'enregistrement. Cela revient au même que d'activer le bouton du métronome dans le fenêtre de Transport en enregistrement.

Click en lecture (p)

Le clic du métronome est automatiquement activé pour l'écoute. Cela revient au même que d'activer le bouton du métronome dans le panneau de Transport pendant l'écoute.

Click MIDI

Le clic du métronome est émis en tant que note MIDI.

Transmettre l'horloge MIDI

Ceci active la transmission de l'horloge MIDI pour la synchronisation avec d'autres séquenceurs MIDI.

Décompte

Ce menu déroulant permet de régler l'introduction qui précède un enregistrement.

Pas de décompte L'enregistrement démarre sans décompte.

Décompte de 1 à 4 mesures 1 à 4 mesures de décompte.

Préférences Globales

Bien que les réglages effectués dans les Préférences affectent la manière dont Logic Fun gère tous les morceaux ouverts, vous devez cependant ouvrir un morceau avant de pouvoir modifier les Préférences. Vous ne pouvez pas éditer directement le fichier «Logic Fun.PRF».

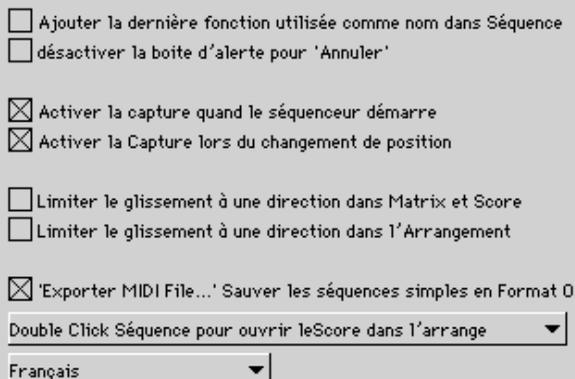
Initialisation des Préférences

Si vous effacez le fichier «Logic Fun.PRF» du répertoire Windows de votre PC, Logic Fun créera un nouveau fichier de Préférences à son prochain démarrage. Tous les paramètres seront alors réinitialisés à leur valeur par défaut.

Lorsque vous effacez le fichier de Préférences, vous perdez également tous vos raccourcis-clavier.

Prudence !

Vous accédez à cette page par **Options > Réglages > Global: Préférences.**



The screenshot shows a preferences dialog box with the following options:

- Ajouter la dernière fonction utilisée comme nom dans Séquence
- désactiver la boîte d'alerte pour 'Annuler'
- Activer la capture quand le séquenceur démarre
- Activer la Capture lors du changement de position
- Limiter le glissement à une direction dans Matrix et Score
- Limiter le glissement à une direction dans l'Arrangement
- 'Exporter MIDI File...' Sauver les séquences simples en Format 0
- Double Click Séquence pour ouvrir leScore dans l'arrange (dropdown menu)
- Français (dropdown menu)

SPL Large

Vous pouvez élargir la tête de lecture (SPL) pour la rendre plus facile à manipuler avec la souris. De plus, une tête de lecture large est plus visible, surtout sur un fond gris.

«Exporter MIDI File» sauver les séquences simples en Format 0

Si une seule séquence est sélectionnée lorsque vous choisissez **Fichier > Exporter sélection en MIDI File...**, le contenu de la séquence sera enregistré en fichier MIDI au format 0. Ce format de fichier est compatible avec tout lecteur de fichier MIDI.

Activer la capture quand le séquenceur démarre

Cette option active la fonction Capture lorsque le séquenceur est mis en mode Lecture.

Ajouter la dernière fonction utilisée comme nom dans séquence

Après avoir effectué une opération d'édition (par exemple couper), la description de l'opération d'édition est ajoutée au nom de l'objet (ou des objets) obtenu(s).

Désactiver la boîte d'alerte pour «Annuler»

Signifie qu'aucune alerte de sécurité n'apparaît lorsque vous utilisez la fonction Annuler.

Langage

Vous pouvez sélectionner la langue de l'interface ici. La langue par défaut est la langue de l'interface de votre système d'exploitation.

«Double Click séquence pour ouvrir... dans Arrange»

Ce menu déroulant est l'endroit où vous sélectionnez l'éditeur à ouvrir lorsque vous double-cliquez sur une séquence.

Liste des Menus

17.1 Menu Pomme



A propos de Logic Fun Ouvre une case d'information contenant des informations sur la version du programme et les auteurs.

Upgrade Informations de mise à jour de Logic.

17.2 Menu Fichier

Nouveau crée un nouveau morceau vierge et ouvre une fenêtre Arrangement.

Ouvrir... ouvre un morceau à partir du disque dur, ou d'une disquette.

Fermer ferme le morceau actif, après avoir proposé de l'enregistrer.

Sauver enregistre le morceau sur le disque dur ou une disquette.

Sauver comme enregistre le morceau sous un autre nom, et/ou un emplacement différent.

Version précédente remplace le morceau ouvert par la dernière version enregistrée.

Importer... charge un fichier MIDI standard.

Exporter sélection en MIDI File... enregistre le fichier au format de fichier MIDI standard (extension Windows: *.MID).

17.3 Menu Edition

- Annuler** annule la dernière commande.
- Couper** supprime la sélection de la fenêtre active, et la place dans le presse-papiers.
- Copier** copie la sélection vers le presse-papiers.
- Coller** colle le contenu du presse-papiers au point d'insertion.
- Effacer** supprime la sélection de la fenêtre active.
- Tout sélectionner** sélectionne tous les objets de la fenêtre active.

17.4 Menu Piste dans la fenêtre Arrangement

- Créer** insère une nouvelle piste sous la piste sélectionnée.
- Effacer** efface la piste sélectionnée.

17.5 Menu Options

Réglage

- Réglages Métronome** ouvre une fenêtre utilisée pour configurer le métronome MIDI.
- Options d'enregistrement** ouvre la fenêtre des Réglages «Song», qui contient les réglages d'enregistrement.
- Communication MIDI...** ouvre les options MIDI/Global des Préférences. 
- Global: Préférences** ouvre la fenêtre des Préférences Globales.

Raccourcis clavier ouvre la fenêtre des raccourcis clavier.

Tempo

Tempo en liste ouvre l'éditeur de liste de tempo.

Autres

Vidéo ouvre la fenêtre de dialogue d'importation des vidéos.

Vidéo en premier plan ouvre la fenêtre de dialogue d'importation des vidéos en tant que fenêtre flottante, qui ne peut pas être recouverte par d'autres fenêtres.

Réglages Vidéo ouvre les réglages de la vidéo.



Ouvrir la fenêtre clavier ouvre un clavier virtuel, qui peut déclencher des événements MIDI par des clics de souris.

Envoi MIDI

Volume Maximum envoie le contrôleur 7 avec une valeur maximum à tous les canaux MIDI

Contrôleurs Reset réinitialise tous les contrôleurs à des positions neutres (pas de modulation, relâcher la pédale Forte, pas de Pitch Bend, etc.)

Dans la fenêtre Score

Insert Diatonic les notes insérées sont automatiquement altérées en fonction de la gamme courante.

Police du Score ouvre la fenêtre permettant de sélectionner une police pour le texte de la partition.

17.6 Menu Vue dans l'éditeur de Partition

Boîte à Outils cache/affiche la Boîte à Outils.

Paramètres cache/affiche la zone de paramètres. Cacher cette zone fera de la place pour l'arrangement.

Fond blanc affiche un fond blanc.

17.7 Menu Fenêtre

Ouvrir Arrangement ouvre la fenêtre Arrangement du morceau actif.

Ouvrir Liste d'événements ouvre l'éditeur d'évènements de l'objet sélectionné.

Ouvrir Score ouvre l'éditeur de partition de l'objet sélectionné.

Ouvrir Edition Matrix ouvre l'éditeur Matrix.

Ouvrir Transport ouvre la fenêtre flottante de Transport.

Ouvrir Mixeur ouvre le mixer de pistes.

Elargir Vue augmente le zoom.



Rétrécir Vue diminue le zoom.



Fenêtre suivante affiche la fenêtre suivante au premier plan.

Zoomer Fenêtre règle la taille maximale de la fenêtre active pour qu'elle tienne à l'écran.

Close Window ferme la fenêtre active.

Mosaïque verticale dispose les fenêtres ouvertes côte à côte.

Mosaïque horizontale dispose les fenêtres ouvertes horizontalement.

Fenêtres superposées empile les fenêtres ouvertes.

17.8 Menu Aide

- A propos de l'aide** des explications peuvent être affichées pour la plupart des objets affichés à l'écran. 
- Comment utiliser l'aide** ouvre l'index de l'aide en ligne. 
- Chercher Aide** recherche des sujets ou termes dans l'aide en ligne. 
- A propos de Logic Fun** ouvre une case d'information contenant des informations sur la version du programme et les auteurs. 
- Update** information de mise à jour de Logic. 

Glossaire

After Touch Type de données MIDI générées par la pression exercée sur le clavier après l'enfoncement initial d'une touche. Sert par exemple à contrôler le vibrato ou le timbre d'un son.

Ascenseurs (Barres de défilement) Bandes situées sur le côté d'une fenêtre (dans Windows) et comportant un petite case (case de défilement). Pour vous déplacer vers une autre partie de la fenêtre, faites glisser l'ascenseur avec la souris ou cliquer dans la barre de défilement.

Bascule Terme de jargon informatique signifiant le passage d'un état à un autre (ouvert/fermé, sélectionné/désélectionné...)

Boucle Répétition d'une séquence dans une piste.

Capture Mode dans lequel la partie visible d'une fenêtre suit constamment la position d'horloge (SPL) en cours.

Chemin d'accès Dossier d'un disque dur dans lequel un fichier est stocké.

Clic Autre terme pour désigner le métronome d'un séquenceur.

Contrôleur Divers types de données MIDI qui permettent de rendre la musique enregistrée plus expressive en contrôlant des paramètres standard comme le volume, le panoramique, le portamento, etc... Souvent rencontré sous la dénomination «Control change».

Cycle Mode dans lequel Logic Fun répète un passage entre la Position de → Locator gauche et droit.

Décompte Nombre de temps programmable avant le déclenchement effectif de l'enregistrement.

Délai Réglage qui permet d'avancer ou de retarder une piste par Cran de → Tics.

Éditeur de Partition (ou de Score) Fenêtre Logic Fun dans laquelle les événements, séquences et morceaux sont affichés, édités et imprimés sous forme de notation musicale.

Événement Événement MIDI.

Événement MIDI Un événement MIDI complet consiste en un octet d'état et, le cas échéant, un ou deux octets de données.

Fenêtre Arrangement Fenêtre Logic Fun dans laquelle s'affichent et s'éditent pistes et séquences.

Format d'affichage (Valeur de...) Subdivision en noires dans les fenêtres d'édition de Logic Fun. Détermine, entre autres, la façon dont sont affichées les positions ainsi que l'affichage de la quantification dans la fenêtre de Partition (ou Score).

Fusionner Dans Logic Fun, la fusion s'effectue à l'aide du Tube de Colle, qui fait fusionner en une seule toutes les séquences sélectionnées.

General MIDI Standard destiné aux modules de sons MIDI, qui définit, entre autres, les spécifications minimum applicables aux sons, comprenant les emplacements mémoire, les kits de batterie et les spécifications du matériel. Les morceaux compatibles GM — comme par exemple le Morceau d'Apprentissage (Tutorial Song) — peuvent être rejoués à l'aide de n'importe quel générateur de sons GM sans avoir à effectuer le moindre réglage.

Horloge MIDI Événement de synchronisation MIDI, émis par un générateur tous les 1/96 de ronde et qui fait avancer tout appareil esclave en conséquence.

Interface MIDI Appareil qui transmet des données entre l'ordinateur et des instruments MIDI connectés.

Interface utilisateur Tous les éléments et les fonctions de contrôle d'un logiciel ou d'un appareil.

Lien Mode dans lequel une fenêtre d'éditeur affiche en permanence le contenu de toute séquence actuellement sélectionnée.

Liste d'événements Fenêtre d'édition dans Logic Fun dans laquelle les événements s'affichent sous forme de texte et peuvent être édités.

Locator Marqueurs de position délimitant une section à l'intérieur d'un morceau (Cycle, Autodrop).

Matrix (Éditeur...) Fenêtre d'édition de Logic Fun dans laquelle les notes sont représentées par des barres horizontales. La hauteur est déterminée par la position verticale de la note et la durée par sa longueur.

Mémoire virtuelle Espace mémoire sur le disque dur utilisé par Windows comme «fichier de permutation» pour augmenter la capacité en RAM.

Menu flottant Également appelé fenêtre pop-up ou menu déroulant. C'est une liste d'entrées qui s'ouvre à la souris par cliquer-maintenir.

Menu local Menu à l'intérieur d'une fenêtre et qui n'agit que sur cette fenêtre.

Méta-événement Type d'événement dans la liste d'événements qui représente des événements non MIDI (texte, symboles de l'éditeur de partition).

MIDI File standard Format de fichier standard qui permet de charger un morceau dans pratiquement n'importe quelle application MIDI sur n'importe quelle plate-forme informatique.

Normaliser (MIDI) Fonction qui applique les réglages de → Paramètres de Lecture aux événements MIDI et remet à zéro ces Paramètres.

Paramètre de lecture Paramètre de piste qui influe sur l'émission des → Événements MIDI lors de la lecture, mais sans affecter physiquement les données elles-mêmes.

Pilote MIDI Pilotes logiciels qui régissent la communication entre l'ordinateur et l'interface MIDI.

Pitch Bend Type d'événement MIDI qui modifie la hauteur des notes d'un canal donné. Les synthétiseurs génèrent habituellement ce type d'événement à l'aide d'une molette (Pitch Wheel ou molette de hauteur) ou d'une manette.

Police Fichier appartenant au système et qui détermine la forme et la taille des caractères du texte. Vous pouvez choisir n'importe quelle police du système pour l'utiliser avec les fonctions Texte de l'éditeur de partition (Score).

Polices TrueType Polices librement redimensionnables qui peuvent être installées dans votre système et utilisées dans Logic Fun pour saisir du texte dans la partition. Elles offrent l'intérêt de présenter la même apparence sur l'écran et à l'impression.

Préférences Réglages ayant une action universelle sur tous les morceaux.

Quantification Correction rythmique des notes dans Logic Fun. Les positions temporelles des notes sont recalculées en fonction d'une grille dont on choisit le pas. La mise en place s'en trouve corrigée.

Quantification mixte Forme de quantification qui combine des valeurs binaires et ternaires, comme la double-croche (1/16) et le triolet de doubles-croches (1/24).

Raccourci clavier Touche ou combinaisons de touches du clavier de l'ordinateur permettant de contrôler une fonction dans Logic Fun.

Règle des Mesures Dans les fenêtres de Logic Fun, règle qui affiche l'axe du temps, subdivisé en mesures. C'est là également que sont affichés graphiquement les modes Cycle et Autodrop. Utilisez la souris pour contrôler diverses fonctions de Logic Fun (→ Locators, → Song Position Line).

Scrub Déplacement d'avant en arrière de la «tête de lecture». Ici, déplacez à la souris le curseur de position (→ Song Position Line) pour entendre les événements MIDI.

Sélectionner Les objets sélectionnés s'affichent en couleur inversée.

Séquence Objet contenant des événements MIDI dans Logic Fun et représenté par une bande horizontale dans la fenêtre Arrangement.

Solo Fonction permettant d'écouter isolément une piste ou une séquence.

Song Position Line (SPL ou Tête de Lecture) Ligne verticale qui permet de visualiser la position en cours dans le morceau. On la trouve dans la fenêtre Arrangement, l'éditeur de Samples, l'éditeur Matrix et l'éditeur de Partition (Score). Elle

peut être déplacée en la faisant glisser avec la souris pour changer de position dans le morceau.

Song Position Pointer Événement MIDI qui indique la position en cours dans le morceau, calculée en doubles-croches depuis le début du morceau. Le Song Position Pointer (ou Pointeur de Song) est utilisé en conjonction avec l'horloge MIDI pour les besoins de synchronisation.

Statut (ou État) Le premier octet (octet de statut) d'un événement MIDI, affiché dans la colonne S de la liste d'événements.

Style Réglage de la fenêtre de partition (Score) qui définit les modalités d'affichage par séquence, soit la tonalité, la transposition d'affichage, le nombre de portées, etc...

Synchronisation Procédé permettant à plusieurs appareils de tourner ensemble «en synchro». Un des appareils se comporte en «horloge maîtresse» et envoie un signal de synchro, comme par exemple une horloge MIDI, aux autres appareils «esclaves», qui suivent ce signal d'horloge.

Synchroniseur Appareil servant à convertir divers formats de synchronisation ; il surveille et dirige de façon centralisée la synchronisation de divers appareils.

Transport (Fenêtre de...) Fenêtre indépendante dans Logic Fun qui contient les fonctions de Transport et les boutons pilotant les modes de séquence (par exemple Cycle, Autodrop, Solo).

Vélocité C'est la force avec laquelle une note est frappée sur un clavier ou un contrôleur MIDI. Elle est représentée par le second octet de données (Val) dans la liste d'événements. La fourchette de vélocité est comprise entre 0 et 127.

WAV (Fichiers...) Format de fichier audio sur PC Windows. Les fichiers .WAV peuvent être enregistrés sous divers formats (8 bits, 16 bits, stéréo/mono), et à différentes fréquences d'échantillonnage, comme 22 kHz ou 44,1 kHz.

WAVE Player Dispositif qui permet à l'ordinateur de déclencher la lecture de fichiers audio à partir de notes MIDI.

Glossaire

Windows Système d'exploitation répandu sur ordinateurs compatibles PC. Il dispose d'une interface graphique.

Zoom Option d'agrandissement ou de réduction à l'écran du contenu d'une fenêtre dans Logic Fun.

A

A propos de ce manuel [27](#)
 A propos de Logic fun [23](#)
 Activer la capture quand le séquenceur démarre [88](#)
 affichage de la forme d'onde
 axe d'Amplitude [223](#)
 axe du Temps [223](#)
 Conserver la position du point d'ancrage dans [227](#)
 régler le facteur de zoom [223](#)
 Affichage des crêtes
 sur les objets audio [164](#)
 Ajouter une nouvelle piste [120](#)
 All (piste de voie) [117](#)
 Ancre
 Conserver la position du point d'ancrage dans l'affichage de forme d'onde [227](#)
 définition [139](#)
 emplacement dans l'éditeur d'Échantillon [139](#)
 positionner le point de référence d'une région [151](#)
 Annuler [90](#)
 Armer
 pistes audio à partir de la console [152](#)
 pistes audio à partir de la fenêtre Arrangement [152](#)
 sur les objets audio [165](#)
 Arrangement
 Insérer des événements [127](#)
 ASCII (entrée de symboles) [78](#)
 Audio
 armer les pistes à partir de la console [152](#)
 armer les pistes à partir de la fenêtre Arrangement [152](#)
 Automatisation de [144](#)

commencer l'enregistrement [140](#)
 Définir le chemin d'accès [141](#)
 Enregistrement en mode Cycle [154](#)
 Enregistrement manuel en mode «Drop» [154](#)
 enregistrer en stéréo [142](#)
 Générer une région [147](#)
 Régions (définition) [138](#)
 réglage des pistes à enregistrer [152](#)
 Autoload (morceau) [97](#)
 Automatisation de l'audio [144](#)
 Automatisation de la console
 comment automatiser un mixage [170](#)
 principe de base [169](#)
 Avance Rapide [108](#)
 axe d'Amplitude
 dans l'Éditeur d'Échantillon [223](#)
 axe du Temps
 dans l'Éditeur d'Échantillon [223](#)

B

Bank Select (voir Sélection de Banque) [118](#)
 blocs inutilisés [98](#)
 Boucle [129](#)
 Arrêter [129](#)
 Boucler
 Région [151](#)
 Boucler une région audio [149](#)
 Bounce to Disk (voir Transfert disque) [154](#)
 Boutons de mode
 dans la Fenêtre de Transport [108](#)

Index

C

- Cacher inutilisé [96](#)
- Cacher utilisé [96](#)
- canal MIDI
 - Assigner à une piste [117](#)
- Capture [88](#), [92](#), [213](#)
 - Activer lorsque la SPL se déplace [242](#)
 - capturer automatiquement [88](#)
 - Désactiver la capture automatique [88](#)
- Carte son [29](#)
- Case des Paramètres d’Affichage [206](#)
- Case des Paramètres d’événement [205](#)
- Case des Paramètres de Séquence MIDITHRU [67](#)
- Cases à cocher [77](#)
- champ des paramètres de sélection dans l’Editeur d’Échantillon [226](#)
- changement de programme événements [180](#)
- Changements de programme insérer des événements [119](#)
 - Messages de [118](#)
- Changer les niveaux d’affichage [93](#)
- Changer les valeurs entrée algébrique [78](#)
- Chemin d’accès définir pour l’enregistrement audio [141](#)
- Chorus [168](#)
- Ciseaux [81](#)
- Cliquer [76](#)
- Cliquer-maintenir [76](#)
- Cocher
 - Options [77](#)
- Coller [91](#)
 - à la position d’origine [92](#)
 - remplacer [92](#)
- Commandes d’édition dans l’Editeur d’Échantillon [228](#)
- Commandes MIDI
 - Supprimer [95](#)
- Console de mixage armer les pistes audio à partir de [152](#)
- Console GM
 - Programme [160](#)
- Contenu lié [213](#)
- Contrôle Midi de l’émission des événements [92](#)
- Contrôleur événements [181](#)
- Contrôleurs Reset envoi depuis la fenêtre Arrangement [135](#)
- Copier [91](#)
- Couper [91](#)
 - Opérations d’édition [91](#)
- Crayon [81](#)
- Crête
 - affichage des [164](#)
- Curseur de position [102](#)
- Cycle
 - réglage dans la Fenêtre de Transport [103](#)
 - réglage de la zone de Cycle dans la Règle des Mesures [110](#)
 - zone affichée dans la Règle des Mesures [113](#)
- Cycle (bouton) dans l’Editeur d’Échantillon

[225](#)
 Cycle (Mode) [108](#)
 Cycle (mode)
 activer [113](#)
 configuration et usage [113](#)
 Enregistrement audio en [154](#)
 Cycle (zone)
 Sélectionner toutes les
 séquences dans [121](#)

D

Début du morceau
 réglage dans la Règle des
 Mesures [110](#), [111](#)
 Début et fin
 dans la Règle des Mesures
 [112](#)
 Défilement automatique [88](#)
 Défiler
 jusqu'à l'événement
 sélectionné [92](#)
 jusqu'à la tête de lecture
 (SPL) [92](#)
 Définir le Chemin d'Accès audio
 [141](#)
 Définir les tailles d'objets
 optimales [127](#)
 Délai [131](#)
 Région
 [151](#)
 Départs de bus
 sur les objets audio [165](#)
 Déplacer [76](#)
 Désactiver la boîte d'alerte pour
 Annuler [90](#)
 Désélectionner
 tout [90](#)
 Détecteur d'écrêtage
 sur les objets audio [164](#)
 Dialogues [87](#)
 disque dur

comme support
 d'enregistrement audio [138](#)
 Distance entre les portées [212](#)
 Double-cliquer [76](#)
 Duplex [29](#)

E

Echange de morceaux entre Mac
 et PC [49](#)
 Editeur
 de Partition [189](#)
 Liste d'Événements [171](#)
 Editeur d'Échantillon
 affichage de l'ancre [139](#)
 axe d'Amplitude dans
 l'affichage de la forme
 d'onde [223](#)
 axe du Temps dans
 l'affichage de la forme
 d'onde [223](#)
 bouton Cycle [225](#)
 champ des paramètres de
 sélection [226](#)
 Commandes d'édition [228](#)
 commandes de sélection [225](#)
 Conserver la position du
 point d'ancrage dans
 l'affichage de forme d'onde
 [227](#)
 Déplacer la zone
 sélectionnée dans [226](#)
 Description [219](#)
 Disposition [220](#)
 Fonctions disponibles [229](#)
 Lecture en mode Cycle [225](#)
 Lire à partir d'un point
 donné [225](#)
 Lire depuis la Vue
 d'ensemble [225](#)
 Lire tout le fichier audio [225](#)
 Manipuler les régions dans

Index

- [226](#)
- mode Capture [222](#)
- mode Lien [222](#)
- Modifier les limites de la sélection dans [226](#)
- outil Zoom [223](#)
- ouvrir depuis la fenêtre
 - Arrangement [219](#)
- Play/Stop sélection [225](#)
- réglage du format d'affichage [223](#)
- sélection manuelle dans [226](#)
- Vue d'ensemble [221](#)
- Editeur d'Échantillon (fonctions)
 - Normaliser [229](#)
 - Silence [230](#)
- éditeur d'Échantillons
 - édition des régions [150](#)
- Éditeur de partition
 - Case des paramètres d'affichage [73](#)
 - Style de Score [73](#)
- Editeur de Partition (voir Fenêtre Score) [189](#)
- Editeur de Samples
 - voir Editeur d'Échantillon [219](#)
- éditeur de Samples
 - travailler avec des régions [143](#)
- éditeur Matrix [183](#)
 - Affichage des notes [184](#)
 - changer la durée des notes [186](#)
 - Copier des notes [186](#)
 - Créer des notes [185](#)
 - Déplacer des notes [185](#)
 - Dupliquer des notes [185](#)
 - Effacer [187](#)
 - Modifier la vitesse [187](#)
 - Ouvrir [183](#)
 - Techniques de sélection [188](#)
- Edition
 - sortie MIDI [92](#)
- édition destructive
 - définition [138](#)
- édition non destructive
 - définition [138](#)
- Effacer [92](#)
 - éditeur Matrix [187](#)
 - et sélectionner l'objet suivant [92](#)
- Egaliseur
 - sur objet audio [165](#)
- Elément X/Y [84](#)
- Enregistrement
 - à partir de la position actuelle [107](#)
 - Audio [140](#)
 - audio en mode Cycle [154](#)
 - commencer [140](#)
 - créer des fichiers audio stéréo [142](#)
 - définir un chemin d'accès pour l'audio [141](#)
 - manual en mode «Drop» [154](#)
 - réglage des pistes pour enregistrer de l'audio [152](#)
 - supprimer un nouvel enregistrement audio du disque dur [148](#)
- Enregistrement (bouton) [107](#)
- Enregistrement stéréo
 - régler l'objet audio pour un [142](#)
- Enregistrer
 - Raccourci clavier [154](#)
- Entrée de nombres [78](#)
- entrée ligne [32](#)
- entrée microphone [32](#)
- événement de tempo
 - insérer dans la liste [105](#)

événements

- Ajouter [175](#)
- canal MIDI [178](#)
- changement de programme [180](#)
- Coller depuis le Presse-papier [175](#)
- de Contrôleur [181](#)
- de pression polyphonique [182](#)
- Déplacer [175](#)
- dupliquer [175](#)
- Insérer [127](#)
- Modifier les valeurs notes [176](#)
- notes [179](#)
- octets de données [178](#)
- position [177](#)
- Statut [178](#)
- Supprimer [92](#)
- Événements de notes [179](#)
- Events
 - length/Info [178](#)
- Exécution de MicroLogic AV sous Windows par un raccourci [44](#)
- Extensions de fichier [43](#)

F

- Faire glisser [76](#)
- Fenêtre Score
 - Saisie à la souris [196](#)
- Fenêtre [27](#)
 - éditeur Matrix [183](#)
 - Liste d'Événements [171](#)
- Fenêtre Arrangement
 - armer les pistes audio à partir de [152](#)
 - Bouton Mute [121](#)
 - Créer une piste dans [120](#)
 - Déplacer une piste dans [120](#)
 - disposition [115](#)
 - Effacer une piste dans [120](#)
 - envoi du message
 - Contrôleurs Reset [135](#)
 - Liste des Pistes [117](#)
 - Outils [116](#)
 - ouvrir l'Éditeur d'Échantillon depuis [219](#)
 - Piste Audio [140](#)
 - travailler avec des régions [143](#)
- Fenêtre de Transport [101](#)
 - affichage de la mémoire disponible [105](#)
 - Avance et Rebobinage Rapide [108](#)
 - bouton Cycle [59](#), [108](#)
 - Bouton Enregistrement [107](#)
 - bouton Métrologue [109](#)
 - Boutons de mode [108](#)
 - Champs de paramètre et témoins [103](#)
 - Curseur de position [102](#)
 - disposition de la [101](#)
 - fenêtre flottante [101](#)
 - Indicateur MIDI [106](#)
 - Indicateurs de position [103](#)
 - Lecture [108](#)
 - Options d'affichage [101](#)
 - ouvrir (Macintosh) [46](#)
 - Pause [107](#)
 - Position en Mesures [103](#)
 - réglage de la Fraction de mesure dans la [105](#)
 - réglage de la valeur du Format d'affichage [103](#)
 - réglage de la zone de Cycle dans la [103](#)
 - réglage du Tempo dans la [104](#)
 - régler la taille de la [102](#)
 - Réinitialisation MIDI [106](#)

Index

- réorganiser la Mémoire
 - Disponible [105](#)
- Stop [108](#)
- Fenêtre Score
 - Case des Paramètres d’Affichage [206](#)
 - Case des Paramètres d’événement [205](#)
 - Déplacer, Copier et Coller [202](#)
 - Édition [205](#)
 - éléments [190](#)
 - Enregistrement MIDI en temps réel [195](#)
 - Grille de positionnement [203](#)
 - Insert Diatonic [199](#)
 - Ligne d’Info [196](#), [197](#), [202](#)
 - Menu Vue [191](#)
 - ouvrir [189](#)
 - Palette [198](#)
 - Quantification d’insertion [197](#)
- Fenêtre Score (Partition) [189](#)
- Fenêtres
 - Capture [88](#)
 - Capture automatique [88](#)
 - fenêtres flottantes [101](#)
 - Fonctions [82](#)
 - Raccourcis clavier [94](#)
 - relations entre [87](#)
 - Sélectionner la zone de travail [84](#)
 - taille [83](#)
 - taille maximale [84](#)
 - Zoomer [85](#)
- Fichier audio
 - ancré dans une région [139](#)
 - définition de base [137](#)
 - formats de [145](#)
 - Formats des fichiers stéréo [145](#)
- Fréquence
 - d’échantillonnage [145](#)
 - importer dans MicroLogic AV [147](#)
 - Lire tout le fichier dans l’Editeur d’Échantillon [225](#)
 - région [138](#)
 - split stéréo [146](#)
- Fichier MIDI [43](#)
- fichier MIDI Standard
 - Format 0 [235](#)
 - Importation [236](#)
 - Sauvegarder le morceau sous forme de [235](#)
 - Sauvegarder une seule séquence sous forme de [235](#)
- fichier Vidéo
 - ouvrir [231](#), [232](#)
- Fichiers MIDI [234](#)
- File Extensions [43](#)
- File Management
 - Extensions [43](#)
- Fin du morceau
 - réglage dans la Règle des Mesures [110](#), [111](#)
- Fixer la Quantification [133](#)
- Fonction Panique [135](#)
- Fonctions
 - dans l’Editeur d’Échantillon [229](#)
- Fonctions de la fenêtre
 - Arrangement
 - Définir les tailles d’objets optimales [127](#)
 - format d’affichage [124](#), [125](#)
 - réglage dans l’Editeur d’Échantillon [223](#)
- Formats de fichiers stéréo
 - split stéréo [146](#)
 - types supportés par

MicroLogic AV [145](#)
 Formats des fichiers audio [145](#)
 Fraction de mesure
 réglage dans la Fenêtre de
 Transport [105](#)
 Fréquence d'échantillonnage
 convertir pour adapter un
 morceau [145](#)
 Full duplex [29](#)
 Full Panic
 activé depuis la Fenêtre de
 Transport [106](#)

G

General MIDI
 expandeur [51](#)
 Glossaire [249](#)
 Gomme [81](#)
 groupement irrégulier
 Quantification par [133](#)
 GS [163](#)
 GS (Standard) [26](#)

I

Icône
 Assigner à une piste [119](#)
 Importer
 Fichiers audio [147](#)
 Indicateur MIDI
 dans la Fenêtre de Transport
 [106](#)
 Indicateurs de position
 dans la Fenêtre de Transport
 [103](#)
 Insert Diatonic [199](#)
 Instruments
 Changements de programme
 [118](#)
 panoramique [118](#)
 réglages des banques [118](#)

 volume [118](#)
 interface utilisateur [27](#)

K

Key Signatures [200](#)

L

Lancer MicroLogic AV
 automatiquement sur le
 Macintosh [47](#)
 sous Windows [41](#)
 sur le Macintosh [44](#)
 sur le Macintosh avec un
 morceau Autoload [47](#)
 Lasso (Sélection) [90](#)
 Lecture [108](#)
 Lecture en mode Cycle
 dans l'Éditeur d'Échantillon
 [225](#)
 Liaisons [199](#)
 Ligne d'Info [197](#)
 Liste d'Événements
 Affichage [172](#)
 colonne de Statut (état) [173](#)
 Défilement [173](#)
 insérer des Program Changes
 [69](#)
 Monitoring [173](#)
 Ouvrir [171](#)
 sélectionner des événements
 [173](#)
 vue d'ensemble [172](#)
 Liste de tempo
 insérer un nouvel
 événement [105](#)
 ouvrir [105](#)
 Liste des Pistes
 dans la Fenêtre
 Arrangement [117](#)
 Locators

Index

- Sélectionner toutes les séquences entre [121](#)
- Loupe [82](#)
- LSO (fichiers) [43](#)
- ### M
- Manipuler les régions dans l'Éditeur d'Échantillon [226](#)
- Marqueurs de position [103](#)
- Matrix (voir éditeur Matrix) [183](#)
- Mémoire Disponible réorganiser dans la Fenêtre de Transport [105](#)
- Mémoire disponible affichée dans la Fenêtre de Transport [105](#)
- Mémoriser la touche (bouton) [95](#)
- Menu Vue [191](#)
- Menus déroulants [77](#) les garder ouverts [77](#)
- Métronome [109](#) Réglage des paramètres MIDI [109](#)
- métronome clic [240](#)
- MID (fichiers) [43](#)
- MIDI Clic [109](#) connexion avec un Macintosh [44](#) Conversion en MIDI File [234](#) Enregistrement [66](#) Fenêtre de Communication avec l'interface (Macintosh) [45](#) fichier au Standard [43](#) fichiers MIDI standard (SMF) [234](#) indicateur dans la fenêtre de transport [42](#) interface avec pilote Multi Client [43](#) MIDI Time Piece (compatibilité avec) [45](#) MIDI-Out test (Macintosh) [46](#) Test de la connexion [42](#) Test de la connexion sur Macintosh [46](#) Test pour MTP [45](#) Tester la sortie sous Windows [42](#) MIDI File (fichier MIDI) [43](#) MIDI File Standard [43](#) extension des fichiers [43](#) préparer un morceau MicroLogic à être converti en [234](#) MIDI Out (bouton) [92](#) MIDI Reset Full Panic [106](#) MIDI Time Piece Vitesse rapide [45](#) Mise en page (Score) aperçu des réglages [195](#) Mode Capture [58](#) mode Capture dans l'Éditeur d'Échantillon [222](#) mode Lien dans l'Éditeur d'Échantillon [222](#) Modification de valeur absolue [176](#) Modification de valeur relative [176](#) Modification flexible de valeur relative [176](#) Modifier la valeur de plusieurs événements [176](#)

- Modifier les valeurs
 - numériquement [177](#)
 - Morceau
 - Autoload [97](#)
 - endommagé [98](#)
 - Importer des réglages [98](#)
 - Ouvrir [98](#)
 - par défaut [98](#)
 - préparer un morceau pour la conversion en MIDI file
 - conversion [234](#)
 - Réglages [239](#)
 - Sauvegarder [99](#)
 - Sauvegarder en MIDI file [235](#)
 - Sauvegarder sous forme de fichier MIDI au Format 0 [235](#)
 - Morceau Autoload [47](#)
 - Morceau d'apprentissage
 - Annuler [63](#)
 - Boîte à outils [62](#)
 - Boucles (séquences) [61](#)
 - Case des Paramètres de Séquence [61](#)
 - Charger [51](#)
 - Copier des séquences [64](#)
 - couper (Mute) les changements de programme de la séquence [52](#)
 - Diviser des séquences (Ciseaux) [64](#)
 - Écouter [54](#)
 - Enregistrement MIDI [66](#)
 - entrée de texte [73](#)
 - entrer du texte dans la partition [73](#)
 - Expandeurs GM [52](#)
 - Fenêtre d'Arrangement [56](#)
 - Imprimer la partition [74](#)
 - insérer des Program Changes dans la Liste d'Événements [69](#)
 - le configurer pour les expandeurs non GM [52](#)
 - MIDI THRU [67](#)
 - Mode Cycle [59](#)
 - position actuelle du morceau [58](#)
 - Quantification [60](#)
 - Sauvegarder [68](#)
 - Sons et canaux MIDI utilisés dans le [53](#)
 - Transposition de séquences [65](#)
 - Morceau d'apprentissage (Tutorial) [51](#)
 - Multimedia [26](#)
 - Multitâche avec d'autres programmes [43](#)
 - Mute [82](#), [126](#)
- ## N
- Navette
 - dans la Règle des Mesures [112](#)
 - Niveau
 - affichage sur un objet audio [142](#)
 - Niveau d'entrée [30](#)
 - No Output (piste) [118](#)
 - Noms
 - numérotés [79](#)
 - saisie [79](#)
 - noms numérotés [127](#)
 - Normaliser
 - fichier audio [229](#)
 - Notation
 - Adaptation de séquences MIDI [214](#)
 - affichage de la partition

Index

- complète [214](#)
- Case des Paramètres
 - d’Affichage [206](#)
- Case des Paramètres d’événement [205](#)
- Concept général [192](#)
- Distance entre les portées [212](#)
- Impression [216](#)
- insertion diatonique [199](#)
- Interprétation rythmique [208](#)
- Key Signatures [200](#)
- Liaisons [199](#)
- objets muets [214](#)
- Options d’affichage [195](#)
- Options d’affichage rythmique [206](#)
- Palette [198](#)
- Quantification d’affichage (Qua) [209](#)
- Réglages par défaut pour les séquences [207](#)
- Styles de Partition [194](#)
- Styles de texte [200](#)
- Swing [211](#)
- Triolets [210](#)
- Vue de la Page [191](#)
- Notes
 - Modifier la durée [186](#)
- notes
 - Copier [186](#)
 - Créer [185](#)
 - Déplacer [185](#)
 - Dupliquer [185](#)
 - Modifier la vitesse [187](#)
- Num [178](#)
- O**
- Objet audio
 - Affichage des crêtes [164](#)
 - affichage des niveaux [142](#)
 - Armer [165](#)
 - configuration stéréo [166](#)
 - contrôle d’égalisation sur [165](#)
 - contrôle du volume sur [164](#)
 - contrôle pan/balance [165](#)
 - Départs de bus sur [165](#)
 - Détecteur d’écrtage [164](#)
 - représentation du canal de lecture audio sur la console [140](#)
 - opérations arithmétiques [78](#)
 - Opérations d’édition [90](#)
 - Annuler [90](#)
 - Coller [91](#)
 - Copier [91](#)
 - Effacer [92](#)
 - Options d’affichage de la partition [195](#), [206](#)
 - Outil
 - Solo [126](#)
 - outil Zoom
 - dans l’Editeur d’Échantillon [223](#)
 - Outils [81](#)
 - 2 en même temps [79](#)
 - Champ d’action [80](#)
 - Ciseaux [81](#)
 - Crayon [81](#)
 - dans la Fenêtre Arrangement [116](#)
 - Gomme [81](#)
 - Loupe [82](#)
 - Mute [82](#)
 - Pointeur [81](#)
 - Solo [82](#)
 - Texte [81](#)
 - Tube de Colle [81](#)
 - Outils (voir Boîte à Outils) [79](#)
 - Ouvrir [98](#)
 - Overdub [29](#)

P

Page (Vue) [191](#)
 Page Haut/Bas/Gauche/Droite [84](#)
 Palette [198](#)
 Pan/Balance
 explication de la différence
 entre [165](#)
 Panic Function [106](#)
 Panique (Fonction) [135](#)
 Panoramique
 insérer des événements [119](#)
 Paramètres de séquence
 Boucle [129](#)
 Délai [131](#)
 MIDI THRU [128](#)
 quantifier [128](#)
 Partition
 Impression [216](#)
 Pause [107](#)
 Pilotes Multi Client MIDI [43](#)
 Piste
 Ajouter à la fin de la liste [120](#)
 Assigner à une icône [119](#)
 Audio [140](#)
 Créer [120](#)
 Déplacer [120](#)
 Effacer [120](#)
 Effacer le contenu [121](#)
 Muette (Mute) [121](#)
 piste «No Output» [118](#)
 piste de voie «All» [117](#)
 Sélectionner toutes les
 séquences dans [120](#)
 Piste audio
 Créer [141](#)
 définition [140](#)
 Sélectionner [141](#)
 Pistes
 Assigner un canal MIDI [117](#)
 Pistes audio
 bouton Solo [164](#)

Play/Stop sélection
 dans l'Éditeur d'Échantillon
 [225](#)
 Pointeur [81](#)
 port imprimante
 choisi pour le MIDI [45](#)
 port modem
 choisi pour le MIDI [45](#)
 Position en Mesures
 affichée dans la Fenêtre de
 Transport [103](#)
 Positions du séquenceur sous
 forme de liste [179](#)
 Préférences
 communication [241](#)
 Globales [242](#)
 Initialisation [241](#)
 Préférences Globales [45](#)
 Presse-papiers [91](#)
 pression polyphonique
 événements [182](#)
 Program Change (voir
 Changements de
 programme) [118](#)

Q

Qua (Quantification d'affichage)
 [210](#)
 Quantification
 Définir la valeur de [132](#)
 explication [131](#)
 Fixer la Quantification [133](#)
 mixte [134](#)
 Opérer la [132](#)
 par groupement irrégulier
 [133](#)
 Paramètres de séquence [128](#)
 standard [133](#)
 Swing [134](#)
 Quantification d'affichage [209](#),
 [210](#)

Index

QuickTime
format de fichier vidéo pour
Macintosh [231](#)
Quitter [99](#)
Quitter l'application [99](#)
Quitter le Programme [99](#)

R

Raccourci
créer pour le programme
MicroLogic AV [44](#)
Raccourcis clavier [93](#)
Annuler [96](#)
Assigner [95](#)
fenêtre [94](#)
les définir [49](#)
Recherche [96](#)
Supprimer [95](#)
raccourcis-clavier
liste de référence [237](#)
Rebobinage Rapide [108](#)
Région
Ancre [151](#)
Boucler [149](#), [151](#)
case des paramètres de
région [151](#)
comparaison avec une
séquence MIDI [147](#)
Délai [151](#)
Déplacer [150](#)
déplacer avec précision dans
l'éditeur d'Échantillon [150](#)
Diviser [148](#)
Générer [147](#)
Nommer [151](#)
régler les limites [150](#)
relation avec le fichier audio
[138](#)
Supprimer [148](#)
travailler avec dans l'éditeur
de Samples [143](#)

travailler avec dans la fenêtre
Arrangement [143](#)
Régions
Audio (définition) [138](#)
Réglage de Volume [118](#)
Réglage du panoramique [118](#)
Réglages du morceau [239](#)
Règle des Mesures
cycle affiché dans [113](#)
Début et fin [112](#)
Navette [112](#)
réglage de la zone de Cycle
dans la [110](#)
réglages des points de début
et de fin du morceau dans
[110](#), [111](#)
Sauter à une certaine
position [112](#)
Tête de Lecture [112](#)
Réinitialisation
Fonction Panique [135](#)
Réinitialisation MIDI
depuis la Fenêtre de
Transport [106](#)

S

Saisie d'une valeur numérique
[177](#)
Saisie de texte [79](#)
Saisie de valeurs numériques [78](#)
saisie par curseur [77](#)
Saisir [76](#)
Sauter à une certaine position
dans la Règle des Mesures
[112](#)
Sauvegarder
Morceau d'apprentissage [68](#)
Sauver [99](#)
Sauver comme [99](#)
Sélection
alphabétique [89](#)

- Assigner une icône à une piste [119](#)
 - au lasso [90](#)
 - commandes dans l'Editeur d'Échantillon [225](#)
 - commuter [90](#)
 - horizontale [89](#)
 - objets individuels [89](#)
 - objets non sélectionnés [90](#)
 - plusieurs objets en même temps [89](#)
 - tous les objets [90](#)
 - Sélection de Banque [118](#)
 - Sélectionner
 - Piste audio [141](#)
 - Séquence
 - Boucle [129](#)
 - Changer la durée [123](#)
 - Copier [122](#)
 - Créer une séquence vide [122](#)
 - définition [121](#)
 - Déplacer dans le temps [122](#)
 - Diviser [124](#)
 - division multiple [125](#)
 - Fusionner [126](#)
 - grille plus fine [124](#)
 - jouer en solo [126](#)
 - muette [126](#)
 - Nommer [126](#)
 - nommer automatiquement [242](#)
 - Nommer plusieurs [127](#)
 - Optimiser la durée d'une [127](#)
 - Sauvegarder sous forme de fichier MIDI [235](#)
 - Sélectionner à l'intérieur des
 - Locators [121](#)
 - toutes les sélectionner dans une piste [120](#)
 - Séquences
 - Insérer des événements [127](#)
 - Shuttle (voir Navette) [112](#)
 - Silence [230](#)
 - SMF [234](#)
 - Solo [82](#)
 - Solo (bouton)
 - sur les objets audio [164](#)
 - Song (Réglages) [239](#)
 - Source d'entrée [30](#)
 - souris [76](#)
 - comme curseur [77](#)
 - SPL
 - positionner dans la partition [196](#)
 - toujours visible [88](#)
 - Stéréo
 - objets audio [166](#)
 - Stop [108](#)
 - Style
 - Apprentissage [73](#)
 - Styles de Partition [194](#), [211](#)
 - Assigner [212](#)
 - Suivi du morceau (Capture) [88](#)
 - Swing
 - Quantification [134](#)
 - Swing (Notation) [211](#)
- ## T
- Tableau de bord
 - Son [30](#)
 - Taille
 - de l'affichage [85](#)
 - Télécommande MIDI
 - activer/désactiver [96](#)
 - Téléscopes [85](#)
 - Tempo
 - réglage dans la Fenêtre de Transport [104](#)
 - Tempo et Timeline
 - changer le tempo après avoir

Index

- enregistré l'audio n'est pas une bonne idée [144](#)
 - Test pour MTP [45](#)
 - Tête de Lecture
 - dans la Règle des Mesures [112](#)
 - Tête de lecture
 - suivre automatiquement (Capture) [88](#)
 - Texte
 - Copier [202](#)
 - Modification [201](#)
 - Texte (outil) [81](#)
 - tic d'horloge [103](#)
 - Transfert disque [154](#)
 - Transport
 - indicateur MIDI [42](#)
 - Transposer [130](#)
 - Triolets
 - dans la partition [199](#)
 - notation [210](#)
 - Tube de Colle [81](#)
 - Types de fichiers reconnus par
 - Logic fun [43](#)
- U**
- Usage [27](#)
- V**
- V (outil) [187](#)
 - Val [178](#)
 - valeur du Format d'affichage
 - réglage dans la Fenêtre de Transport [103](#)
 - Vélocité [130](#)
 - outil V [187](#)
 - Vidéo
 - fichiers QuickTime Apple [231](#)
 - Fonctions de déplacement
 - sur Macintosh [232](#)
 - ouvrir des fichiers [231](#), [232](#)
 - Vitesse rapide
 - réglage pour MIDI Time Piece [45](#)
 - Volume [160](#)
 - AV [31](#)
 - Contrôle sur les objets audio [164](#)
 - insérer des événements [119](#)
 - Vue d'ensemble
 - dans l'Editeur d'Échantillon [221](#)
 - Lire depuis la Vue d'ensemble dans l'Editeur d'Échantillon [225](#)
 - VU-mètre
 - sur les objets audio [163](#)

X

- XG [163](#)
- XG (Standard) [26](#)

Z

- Zoom [82](#), [85](#)
 - vertical/horizontal [85](#)