

## Introduction

### À propos des articulations

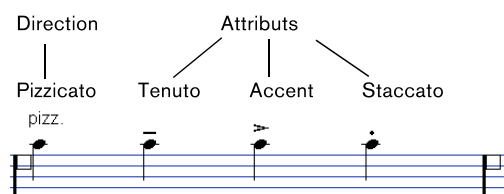
Les articulations musicales, ou expressions, définissent comment certaines notes "sonnent", c'est-à-dire comment elles devraient sonner ou être interprétées sur un instrument donné. Elles vous permettent par exemple de spécifier qu'un instrument à cordes est joué à l'archet (et non pas pincé), qu'une trompette est bouchée (et non pas libre), etc. Les articulations définissent également le volume relatif des notes (afin de jouer certaines notes plus fort ou plus doux que d'autres) ou des changements de hauteur (pour créer un trémolo).

Les articulations peuvent être divisées en "Directions" et "Attributs".

- Les Directions sont valables pour toutes les notes à partir de leur position d'insertion, jusqu'à ce qu'une autre direction soit mentionnée dans la partition. Cela signifie, qu'elles ne sont pas appliquées à des notes séparées, mais à des suites continues de notes, ou même à une pièce de musique dans son ensemble.

Par exemple une direction peut-être un pizzicato, signifiant que l'instrument à cordes sera pincé.

- Les attributs appartiennent à des notes séparées. Ils ne sont appliqués qu'aux notes pour lesquelles ils sont insérés. Exemples : les accents, lorsqu'une note doit être jouée de façon accentuée, et le staccato, lorsque les notes sont jouées plus brièvement.



Expressions musicales dans l'Éditeur de Partition

## Articulations et MIDI

Lorsque vous travaillez en MIDI, c'est-à-dire lorsque vous entrez des notes via un clavier MIDI, éditez des notes dans les Éditeurs MIDI ou utilisez des instruments VST, ces articulations nécessitent d'être réalisées comme des sons différents. Vous les obtiendrez à l'aide des commandes et types de données suivants, qui servent à déclencher les changements de son nécessaires :

Option	Description
Program Change	Via les messages de Program Change, vous pouvez demander à un instrument VST connecté de passer d'un programme à un autre. En fonction de l'instrument, ceci peut servir à jouer une articulation différente.
Canal MIDI	Les instruments multi-timbraux, tel HALion de Steinberg, disposent de tels programmes, représentant habituellement des articulations différentes. Ils sont accessibles via des messages de Canal MIDI.
Key-switch (commutateurs)	Certains samplers logiciels, comme HALion Symphonic Orchestra de Steinberg, emploient des "Keyswitch", ce qui signifie que certaines touches ne servent pas à déclencher des sons, mais à passer d'une articulation à une autre, par exemple.
Édition MIDI	Les articulations telles les staccatos ou les accents peuvent être créés en modifiant les données MIDI réelles, c'est-à-dire en changeant la durée ou la vélocité.

## Expression Maps (Tables d'Expression)

Lorsque vous travaillez sur un projet, il peut s'avérer utile d'écouter une composition en incluant les articulations et autres expressions de notation. Dans Cubase, ceci peut être obtenu à l'aide de la fonctionnalité VST Expression. Cette fonction utilise des "Expression Maps", pouvant être sélectionnées via un menu local spécial dans l'Inspecteur pour les pistes MIDI ou d'instrument. Dans ces tables, la répartition du son et les caractéristiques sonores de toutes vos expressions musicales peuvent être spécifiées, à l'aide de méthodes décrites dans le tableau ci-dessus.

Voici comment cela fonctionne en détails :

Lorsque vous sélectionnez une Expression Map pour une piste MIDI ou d'instrument, les articulations (sons) définies dans la map sont automatiquement appliquées pendant la lecture. Cubase reconnaît les expressions définies pour le conteneur MIDI puis recherche dans les cases de son de l'Expression Map le son qui correspond aux critères définis.

Lorsqu'une case de son adéquate est trouvée, la note actuelle est soit modifiée (c'est-à-dire réduite en durée ou jouée plus fort), ou les informations de Canal MIDI, Program Change ou Keyswitch sont envoyés à l'instrument

connecté (l'instrument sélectionné dans le menu local de Routage de la Sortie de la piste), afin qu'un son différent soit joué. Si aucune case de son n'est trouvée correspondant aux articulations utilisées dans le conteneur, la "correspondance la plus proche" sera utilisée, voir "[Groupes](#)" à la [page 411](#).

Lorsque vous entrez des articulations dans un conteneur MIDI, vous devez configurer une Expression Map de manière à ce que les bons sons soient déclenchés dans l'instrument VST ou MIDI connecté (voir "[Créer et éditer des Expression Maps](#)" à la [page 410](#)).

Les Expression Maps permettent également de relier vos articulations à des touches de télécommande sur un périphérique d'entrée MIDI et de les assigner à des sons qui pourront être joués par un périphérique MIDI ou un instrument VST. Vous pouvez ainsi entrer des notes et des articulations à l'aide d'un pupitre de télécommande MIDI ; elles seront automatiquement enregistrées et relues correctement par Cubase.

Les Expression Maps sont, par exemple, utiles dans les situations suivantes :

- Lorsque vous désirez entrer des articulations musicales directement dans un des éditeurs MIDI, particulièrement l'Éditeur de Partition, sans avoir à enregistrer d'abord des données MIDI.
- Lorsque vous désirez lire/enregistrer de la musique en temps réel et contrôler les changements d'articulation tout en jouant.
- Lorsque vous ouvrez et éditez des projets provenant d'autres utilisateurs. Grâce aux Expression Maps, vous pouvez assigner rapidement et facilement les informations d'articulation à un autre ensemble d'instruments ou au contenu d'une bibliothèque.

## VST Expression dans Cubase

Les fonctionnalités VST Expression se trouvent dans différents endroits dans Cubase. Pour pouvoir utiliser ces fonctions, une Expression Map ou un préréglage de piste contenant une telle table doit avoir été chargé.

### Exemple

Pour avoir un rapide aperçu de la fonction VST Expression dans Cubase, regardons un exemple de projet :

1. Ouvrez le projet "VST Expression Demo", se trouvant sur le DVD du programme dans le dossier Additional Content (sous-dossier Demo Projects).

Ce projet contient 5 pistes d'instrument, chacune d'elles étant assignée à une occurrence d'HALionOne qui utilise une Expression Map adaptée au son de celle-ci. Les préréglages de piste utilisés dans ce projet ont été installés avec le programme et utilisent le Set HALionOne Expression.

2. Observons maintenant la liste des pistes. La piste "Nylon Guitar" est sélectionnée.

Les événements de cette piste sont affichés dans l'Éditeur de Partition. Dans l'Inspecteur, l'onglet VST Expression est affiché, montrant pour la guitare.

3. Déclenchez la lecture.

Dans l'Éditeur de Partition, vous pouvez voir plusieurs symboles d'articulation. Chaque fois qu'un tel symbole est atteint pendant la lecture, l'Expression Map passe à une autre case de son.

4. Double-cliquez sur un des conteneurs Nylon Guitar.

L'Éditeur Clavier s'ouvre. Ici, les articulations sont affichées sous forme d'événements d'articulation sur la piste d'Articulation (pas sous forme de symboles comme dans l'Éditeur de Partition). Pour de plus amples informations, voir "[Articulations dans les Éditeurs Clavier, de Rythme, et Sur Place](#)" à la [page 408](#).

5. Dans le menu MIDI, sélectionnez "Configuration VST Expression...".

La fenêtre Configuration VST Expression s'ouvre. Elle montre les détails de l'Expression Map et permet de créer ou d'éditer les Expression Maps, voir "[Créer et éditer des Expression Maps](#)" à la [page 410](#).

6. Dans la section Expression Maps à gauche, sélectionnez la table "Nylon Guitar". Dans la liste des cases de son au centre de la fenêtre, sont affichées les différentes articulations, ainsi que les symboles qui sont utilisés. Si vous sélectionnez des cases dans la liste, vous pouvez voir qu'elles ont toutes des Keyswitch différents qui sont envoyés à l'instrument connecté (ici HALionOne). Grâce à ces Keyswitch l'instrument sait qu'il doit passer à un autre ensemble d'échantillons, pour relire une autre articulation.

Les autres pistes du projet utilisent également un programme HALionOne et une Expression Map séparée. Pour elles également, les articulations sont déclenchées par des Keyswitch envoyés à l'instrument VST.

## Charger une Expression Map

Les Expression Maps peuvent soit faire partie de préréglages de piste ou VST, soit être sauvegardées séparément. En fonction de cela, la manière de les rendre disponibles dans Cubase est légèrement différente.

### Charger des Expression Maps faisant partie de préréglages

Cubase est fourni avec un ensemble d'Expression Maps prédéfinies qui font partie des préréglages par défaut. Elles sont chargées automatiquement avec les préréglages. Les préréglages de piste sont décrits en détail dans le chapitre "Travailler avec des préréglages de piste" à la page 315.

Ce qui suit s'applique :

- Plusieurs préréglages de piste sont fournis avec Cubase, ils ont été préconfigurés pour être utilisés avec VST Expression. Ils contiennent des sons employant des Keyswitch et ayant des articulations différentes. Pour indiquer que ces préréglages peuvent être utilisés dans ce contexte, ils ont le suffixe "VX".

Les mêmes sons que ceux utilisés dans ces préréglages de piste sont également disponibles comme partie des préréglages VST3 d'HALionOne (avec le même nom). Ceci vous permet de les utiliser de façon plus souple avec les Expression Maps de vos projets.

- Les préréglages de piste d'HALion Symphonic Orchestra peuvent aussi être utilisés avec VST Expression. Les préréglages sont installés automatiquement avec Cubase. Toutefois, pour qu'ils soient disponibles, vous devez installer séparément l'instrument VST.

Ces préréglages de piste commencent par "HSO" et se terminent par "VX".

### Expression Maps ayant été sauvegardées séparément

Il est également possible de définir vos propres Expression Maps, voir "Créer et éditer des Expression Maps" à la page 410. Pour les charger, procédez comme ceci :

- Dans l'Inspecteur de la piste sélectionnée, choisissez l'onglet VST Expression, ouvrez le menu local Expression Map et sélectionnez "Configuration VST Expression...". Si l'onglet VST Expression n'est pas affiché dans l'Inspecteur, faites un clic droit sur un autre onglet de l'Inspecteur et sélectionnez "VST Expression" dans le menu contextuel.

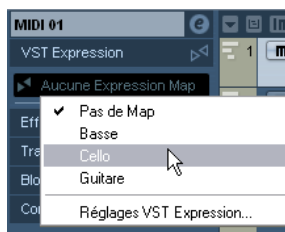
- Dans le dialogue Configuration VST Expression, cliquez sur le bouton Charger dans la section Expression Maps à gauche.

Un sélecteur de fichier apparaît.

- Localisez et sélectionnez une Expression Map et cliquez sur Ouvrir.

L'Expression Map est ajoutée à la liste des tables.

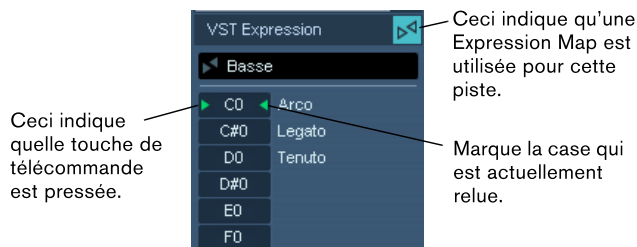
- Répétez ces étapes pour toutes les tables qui doivent être disponibles, et refermez le dialogue.



Toutes les tables chargées sont disponibles dans le menu local Expression Map dans l'Inspecteur.

### Articulations dans la fenêtre Projet

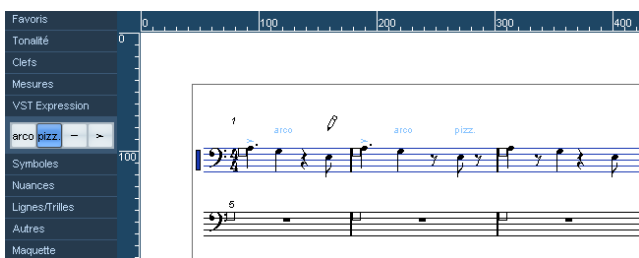
Dans l'Inspecteur, une section VST Expression est disponible pour les pistes MIDI et d'instrument. Elle indique si une Expression Map est utilisée pour une piste. Elle indique également les cases de son qui sont actives pour la lecture et pour l'entrée en temps réel.



La possibilité d'écouter les cases actives est particulièrement utile lors de l'enregistrement d'articulations avec un appareil externe, tel qu'un clavier MIDI. Ainsi, vous pouvez voir si la case de son correcte, c'est-à-dire la bonne articulation, est utilisée.

## Articulations dans l'Éditeur de Partition

Dans l'Éditeur de Partition, les articulations peuvent être insérées comme les autres symboles. Il y a un onglet spécial dans l'Inspecteur de symboles, contenant tous les symboles d'articulation de l'actuelle Expression Map.



- Pour insérer un symbole, cliquez dessus dans l'onglet VST Expression, puis cliquez à la position désirée dans l'affichage des notes.
- Pour supprimer un symbole d'articulation de la partition, sélectionnez-le et pressez [Suppr] ou [Arrière]. Vous pouvez également cliquer sur dessus avec l'outil Gomme.

⇒ Dans le dialogue des Préférences (page Partition-Couleurs pour d'autres Significations), vous pouvez spécifier une couleur pour les symboles VST Expression. Ainsi, vous pourrez facilement les distinguer des autres symboles de la partition.

L'édition des articulations dans la partition est identique à l'édition de symboles habituels, voir le chapitre "Usage des symboles" à la page 608.

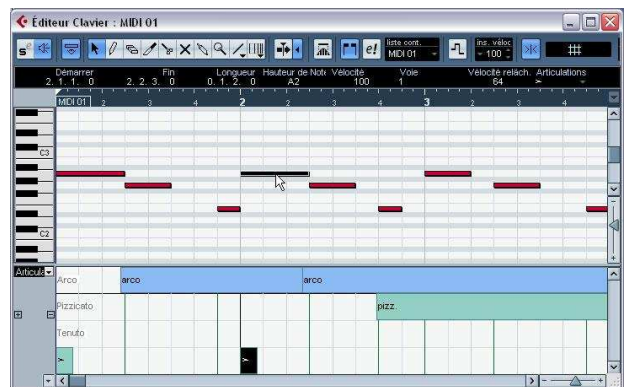
⚠ Notez que dans l'Éditeur de Partition, il est possible d'insérer des symboles pour une seule note, ce qui peut en fait s'avérer ne pas être très judicieux du point de vue musical. Aussi lorsque vous ajoutez des articulations, vérifiez qu'elles ne sont pas en conflit avec d'autres.

## Articulations dans les Éditeurs Clavier, de Rythme, et Sur Place

Si une Expression Map est utilisée pour une piste MIDI ou d'instrument, ses articulations sont affichées dans les événements de note dans l'Éditeur Clavier, si le facteur de zoom vertical est suffisamment élevé. Si le facteur de zoom horizontal est suffisamment élevé, la description de l'attribut (le Texte dans la colonne Description, voir "Édition des articulations" à la page 411) est également affiché.

Vous pouvez insérer et éditer les expressions musicales dans les Éditeurs Clavier, de Rythme, et Sur Place à l'aide de la piste de contrôleur. C'est assez similaire à l'édition normale de la piste de contrôleur (voir "Édition dans la piste de contrôleur" à la page 381).

Pour afficher les articulations disponibles (c'est-à-dire toutes les articulations configurées dans l'Expression Map sélectionnée), ouvrez le menu local à gauche de la piste et sélectionnez "Articulations".



L'option "Articulations" sélectionnée pour la piste de contrôleur dans l'Éditeur Clavier.

- Lorsque "Articulations" est sélectionné pour une piste de contrôleur, les débuts de notes sont affichés sous forme de fines lignes verticales dans l'affichage de contrôleur.
- Toutes les articulations qui sont spécifiées dans l'Expression Map sélectionnée sont disponibles sur la piste de contrôleur. Elles apparaissent sur différentes rangées les unes au-dessus des autres. L'ordre selon lequel elles sont listées est le même que dans l'Expression Map. Les différents groupes (1 à 4) sont également reportés ici, voir "Groupes" à la page 411. Ils sont séparés par des lignes noires. Les articulations appartenant au même groupe sont affichées de la même couleur.

- Les directions sont affichées sous forme de barres dans la piste de contrôleur. Elles commencent au point d'insertion d'une direction et se terminent au point d'insertion de l'articulation suivante issue du même groupe (ou à la fin du conteneur si aucune autre direction suit). Les attributs sont insérés au début de la note.

Vous pouvez assigner au maximum un attribut par groupe pour chaque note.

### Édition sur la piste de contrôleur

- Pour insérer de nouvelles directions sur la piste de contrôleur, sélectionnez l'outil Crayon et cliquez à la position désirée dans la rangée adéquate, c'est-à-dire là où vous voulez que la direction commence. Notez que vous devez cliquer sur la position exacte de la première note à laquelle vous désirez appliquer cette articulation ou à sa gauche. Au lieu de sélectionner l'outil Crayon, vous pouvez également maintenir [Alt]/[Option] et cliquer sur la position désirée.

- Pour insérer de nouveaux attributs sur la piste de contrôleur, sélectionnez l'outil Crayon et cliquez sur la ligne de la note adéquate dans la rangée correspondante de la piste de contrôleur.

Au lieu de sélectionner l'outil Crayon, vous pouvez également maintenir une touche morte (par défaut [Alt]/[Option]) et cliquer sur la position désirée.

- Pour supprimer une direction, cliquez dessus avec l'outil Gomme ou sélectionnez-la puis appuyez sur [Suppr] ou [Arrière].

- Pour supprimer un attribut, cliquez dessus avec l'outil Crayon.

Notez que vous ne pouvez pas sélectionner des attributs dans la piste de contrôleur sans automatiquement sélectionner aussi la note correspondante. Donc, vous ne pouvez pas supprimer une articulation en la sélectionnant et appuyant sur [Suppr] ou [Arrière]. Car ceci supprimerait aussi la note.

- ⇒ Si plusieurs notes sont sélectionnées, vous pouvez utiliser l'outil Crayon pour insérer ou supprimer des attributs pour les notes en une seule fois.

### Édition sur la ligne d'infos

Lorsqu'une note MIDI est sélectionnée dans l'affichage des notes, la ligne d'infos contient l'option "Articulations". Celle-ci indique les attributs de la note (symboles) spécifiés pour la note sélectionnée. Cliquez dans cette section pour ouvrir le menu local Articulations. Ce qui suit s'applique :

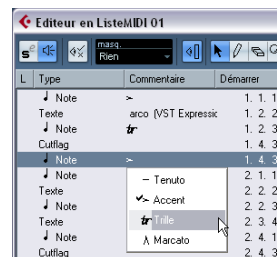
- Tous les attributs de note disponibles dans l'Expression Map sont affichés dans le menu local, triés par groupe (voir "Groupes" à la page 411).

- Pour ajouter un attribut à une note, il suffit de le sélectionner dans le menu local. Les attributs qui sont actifs pour une note sont indiqués dans le menu. Si vous cliquez à nouveau sur un attribut actif dans le menu, il sera supprimé.

- Si vous sélectionnez un autre attribut du même groupe pour une note, cet attribut remplacera le précédent.

### Articulations dans l'Éditeur en Liste

Dans l'Éditeur en Liste, les articulations peuvent être visualisées et éditées dans la colonne Commentaire. Les options sont les mêmes que dans la ligne d'infos de l'Éditeur Clavier, voir ci-dessus.



Les directions sont affichées sous forme de texte ou de symboles graphiques (comme dans l'Éditeur de Partition). De toute façon, elles sont suivies du texte "VST Expression" entre crochets, afin qu'il soit facile de les reconnaître et de les distinguer des symboles de partition ordinaires.



# Créer et éditer des Expression Maps

## Créer une Expression Map

Procédez comme ceci :

1. Dans l'Inspecteur d'une piste MIDI ou d'instrument, ouvrez l'onglet VST Expression, ouvrez le menu local Expression Map puis sélectionnez "Configuration VST Expression..." (ou sélectionner "Configuration VST Expression..." dans le menu MIDI).

Une fenêtre s'ouvre, vous permettant de charger et de créer des Expression Maps.



La fenêtre Configuration VST Expression

2. Pour créer une map entièrement nouvelle, cliquez sur le bouton Plus en haut de la liste des tables dans la section Expression Maps du dialogue.

Une nouvelle table nommée "Sans Titre" apparaît dans la section Expression Maps.

3. Cliquez sur le nom de la table et entrez un nom expressif (par ex. "Cello" pour configurer l'Expression Map d'un violoncelle).

## Ajouter des cases de son

Ensuite, vous pouvez créer des "cases de son", une pour chaque articulation que vous désirez ajouter. Procédez comme ceci :

1. Dans la section Cases de Son à droite de la liste des tables, une case de son est automatiquement ajoutée lorsqu'une nouvelle table est créée.

C'est la case par défaut qui sera utilisée. Vous pouvez spécifier une articulation pour celle-ci ou la laisser vide, en fonction de ce que vous préférez comme réglage par défaut.

2. Cliquez dans la première colonne d'Articulation (Art. 1) pour la case de son et sélectionnez une articulation dans le menu.

Une nouvelle entrée est ajoutée dans la section Articulations en bas à droite de la fenêtre.

3. Lorsque vous ajoutez des articulations, le nom de la case de son est automatiquement réglé sur celui de l'articulation. Pour modifier le nom, cliquez dans le champ de nom et entrez un nouveau nom.

Les noms des cases de sons sont affichés dans l'Inspecteur de la piste, voir "Articulations dans la fenêtre Projet" à la page 407.

4. Pour créer une articulation complexe, composée de plusieurs articulations simples différentes, cliquez dans les autres colonnes d'Articulation (Art. 2-4) pour la case de son et ajoutez les articulations correspondantes. Pour chaque nouvelle articulation, une entrée supplémentaire est ajoutée dans la section Articulations.

- En plus de permettre la création de combinaisons d'articulations, les colonnes d'Articulation servent aussi à donner des priorités aux articulations, en les triant selon différents groupes.

Lorsque le programme recherche des sons et qu'aucune correspondance exacte n'est trouvée, le réglage de groupe définira la "correspondance la plus proche", c'est-à-dire le son qui correspond à la plupart des critères lorsque qu'une recherche de gauche à droite est utilisée. Par exemple, si deux sons ayant la même articulation sont trouvés dans le groupe 1, le son qui correspond aussi au groupe 2 sera préféré et ainsi de suite. Pour de plus amples informations sur les groupes, voir ci-après.

- Si vous ne trouvez pas l'articulation que vous désirez ajouter au menu local, vous pouvez définir vos propres articulations en sélectionnant "Ajouter Articulation Utilisateur". Ceci ajoute une articulation par défaut que vous pourrez définir dans la section Articulations, voir ci-après.

5. Lorsque vous avez fait les réglages désirés, cliquez à nouveau sur le bouton plus afin d'ajouter une autre case de son.

Ajoutez autant de cases de son que vous le désirez.

- Dans la colonne Touche, vous pouvez spécifier la touche de votre périphérique externe qui déclenchera cette case de son.

Pour de plus amples informations, voir "Télécommande" à la page 412.

## Réglages de sortie

Après avoir ajouté les cases de son désirées, vous pouvez les assigner à certains "caractères sonores" ou "expressions" d'un instrument, par ex. un violon joué avec un archet ou un violon joué pizzicato, une trompette libre ou une trompette bouchée ou une trompette jouant staccato, etc. Les sons disponibles dépendent de l'instrument qui est sélectionné pour la piste MIDI ou d'instrument. Vous

pouvez également créer des expressions en éditant les données MIDI reçues, par exemple en changeant la durée ou la vélocité de la note. Ceci s'effectue dans la section Réglages de sortie.

Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètre	Description
1er/2nd Keyswitch	Si vous disposez d'un instrument utilisant les Keyswitch (comme le HALion Symphonic Orchestra de Steinberg), vous pouvez entrer jusqu'à deux Keyswitch dans ces champs. Ceci vous permet, par exemple, de passer d'un violon joué avec un archet à un violon joué pizzicato.
Programme	Ici vous pouvez spécifier un numéro de Program Change, pour passer à un autre programme contenant une Articulation différente sur un instrument connecté.
Voie	Ici vous pouvez spécifier le canal MIDI qui doit être utilisé. Lorsque vous utilisez HALion Symphonic Orchestra par exemple, cela permet de passer à un autre programme.
Longueur	Ici vous pouvez spécifier la durée de la note. Ainsi, vous pouvez créer des sons staccato ou tenuto.
Vélocité	Ici vous pouvez spécifier la vélocité désirée. Ceci vous permet de créer des accents, par exemple.
Vélocité min.	Si vous utilisez un instrument ayant des valeurs de vélocité différentes sur une même touche, vous pouvez spécifier une vélocité minimale ici, pour être sûr que l'échantillon assigné à une plage de valeurs particulière est bien utilisé.
Transposer	Vous permet de spécifier une valeur de transposition. Ceci peut servir à sélectionner des articulations différentes dans certaines bibliothèques d'échantillons, dans lesquelles des articulations différentes sont situées sur des octaves différentes, par exemple.

## Édition des articulations

Dans la section Articulations, sont affichées les articulations que vous avez ajoutées aux cases de son. Vous pouvez y effectuer les réglages suivants :

Option	Description
Art.	Cliquez dans cette colonne pour ouvrir un menu contextuel, dans lequel vous pouvez choisir si vous désirez insérer un symbole ou une chaîne de texte. Si vous sélectionnez Symbole, le dialogue contenant les symboles disponibles s'ouvre. Si vous sélectionnez Texte, vous pouvez entrer directement le texte désiré.
Type	Dans cette colonne vous spécifiez si vous désirez ajouter un "Attribut" (qui influencera uniquement une seule note, par ex. un accent) ou une "Direction" (qui sera valable de sa position d'insertion jusqu'à ce qu'elle soit remplacée par une autre articulation, par ex. archet et pizzicato).

Option	Description
Description	Ici, vous pouvez entrer un texte descriptif. Par exemple, cela peut être le nom du symbole (par ex. Accent) ou le nom complet d'une direction (par ex. pizz et pizzicato).
Grouper	Cette colonne permet de spécifier le groupe, ou l'importance du symbole, voir ci-après.

## Groupes

Vous pouvez trier les différentes articulations que vous définissez pour une Expression Map en un ou quatre groupes. Les groupes servent à combiner des directions et des attributs en expressions musicales plus complexes en choisissant des articulations dans différents groupes, par exemple pour jouer une note à l'archet ET staccato ET avec un accent.

Les groupes eux-mêmes sont exclusifs. Cela signifie que les articulations résidant au sein d'un même groupe ne peuvent pas être utilisées ensemble. Comme certaines articulations ne peuvent pas être combinées, par exemple un violon ne peut pas être joué arco (archet) et pizzicato (pincé) en même temps, ces articulations doivent donc être placées dans le même groupe.

De plus, les groupes représentent l'importance musicale, le groupe 1 ayant la priorité la plus élevée (les expressions du groupe 1 sont plus importantes que celles des groupes 2, 3 et 4). Ce réglage est nécessaire lorsque l'Expression Map ne trouve pas de correspondance exacte pour vos données et essaie d'identifier le son le plus proche possible. Supposons que vous ayez ajouté un symbole de staccato et un accent à une note dans un éditeur. Dans l'Expression Map, vous avez spécifié que staccato est dans le groupe 2 et que l'accent est dans le groupe 3. Toutefois, l'instrument connecté n'a pas d'échantillon correspondant à ces réglages. Dans ce cas, le programme recherchera un son staccato, en ignorant l'accent.

## Télécommande

Les touches de télécommande spécifient quelle touche d'un périphérique externe sera utilisée pour jouer une certaine case de son, c'est-à-dire quelles touches seront ensuite utilisées pour insérer des articulations à la place des notes.

Les touches de télécommande actives (s'il y en a) sont indiquées dans l'Inspecteur de la piste, voir "[Articulations dans la fenêtre Projet](#)" à la [page 407](#).

⇒ Si vous ne prévoyez pas d'enregistrer ou de déclencher des articulations via un périphérique d'entrée MIDI, vous n'avez pas besoin de spécifier de touches de télécommande.

## Mode Latch

Ce réglage détermine si la fonction Touche de Télécommande réagit aux messages note-off.

- Lorsque le Mode Latch est désactivé, la touche que vous pressez sur votre périphérique d'entrée MIDI reste valide tant qu'elle est maintenue, c'est-à-dire que la case de son continue à jouer jusqu'à ce que la touche soit relâchée. Au relâchement, la case de son par défaut (la première) est rejouée.
- Lorsque le Mode Latch est activé, la touche que vous pressez reste valide jusqu'à ce que la touche suivante soit pressée.

⚠ Notez que le Mode Latch ne peut être activé ou désactivé que globalement dans Cubase, et pas séparément pour chaque Expression Map.

## Note de Base

Ici, vous pouvez spécifier la première touche de votre périphérique externe qui sera utilisée comme touche de télécommande. C'est utile, car cela vous permet d'ajuster automatiquement les assignations des touches de télécommande existantes pour les adapter à vos besoins, par exemple lorsque vous utilisez un clavier MIDI avec une tessiture très large ou très étroite.

## Attribution de touches

Les touches de télécommande peuvent être spécifiées manuellement pour chaque case de la section Cases de Son de la fenêtre. Toutefois, vous pouvez également assigner automatiquement une suite de touches de votre périphérique externe aux cases de son de l'Expression Map. Procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le bouton Attribution de touches. Un dialogue s'ouvre.



2. Utilisez le menu local Touche initiale pour spécifier la première touche du périphérique d'entrée MIDI qui déclenchera une case de son.
3. Dans le menu local du bas, vous pouvez spécifier avec quelles touches de votre périphérique vous désirez déclencher les cases de son. Vous pouvez choisir d'utiliser toutes les touches du clavier comme touches de télécommande, ou seulement les touches blanches ou noires.
4. Cliquez sur OK pour refermer le dialogue.

## Sauvegarder les réglages

Après avoir terminé les réglages désirés, il vous faudra sauvegarder votre Expression Map. Pour cela, cliquez sur le bouton Enregistrer dans la section Expression Maps de la fenêtre, spécifiez un nom de fichier et un emplacement pour la map puis cliquez sur Enregistrer.