



MainStage 2

Manuel de l'utilisateur

Copyright © 2011 Apple Inc. Tous droits réservés.

Vos droits sur le logiciel sont régis par le contrat de licence de logiciel qui l'accompagne. Le propriétaire ou l'utilisateur autorisé d'une copie valide du logiciel MainStage peut reproduire cette publication à des fins d'apprentissage de l'utilisation du logiciel. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise à des fins commerciales, comme la vente d'exemplaires de cette publication ou la fourniture de services d'assistance payants.

Le logo Apple est une marque d'Apple Inc. déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. L'utilisation du logo Apple du clavier (Option-1) à des fins commerciales sans le consentement écrit préalable d'Apple peut constituer une contrefaçon de marque ou un acte de concurrence déloyale et enfreindre les lois américaines.

Tous les efforts nécessaires ont été mis en œuvre pour que les informations contenues dans ce manuel soient les plus exactes possibles. Apple n'est pas responsable des erreurs d'écriture et d'impression.

Remarque: Apple proposant régulièrement de nouvelles versions et mises à jour de son logiciel système, de ses applications et de ses sites Internet, les illustrations de ce manuel peuvent être légèrement différentes de ce que vous constatez à l'écran.

Apple
1 Infinite Loop
Cupertino, CA 95014–2084
408-996-1010
www.apple.com

Apple, le logo Apple, Finder, FireWire, GarageBand, Logic, Mac, MainStage, Time Machine et Ultrabeat sont des marques d'Apple Inc. déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Intel, Intel Core et Xeon sont des marques d'Intel Corp. déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Les autres noms de sociétés ou de produits mentionnés ici sont des marques de leurs détenteurs respectifs. La mention de produits tiers n'est effectuée qu'à des fins informatives et ne constitue en aucun cas une approbation ni une recommandation. Apple n'assume aucune responsabilité vis-à-vis des performances ou de l'utilisation de ces produits.

Sommaire

Préface	7	Bienvenue dans MainStage
	7	À propos de MainStage
	8	À propos de la documentation de MainStage
	8	Ressources supplémentaires
Chapitre 1	11	Présentation de MainStage
	11	Qu'est-ce que MainStage ?
	13	Utilisation de MainStage avec des contrôleurs de clavier
	13	Utilisation de MainStage avec des guitares électriques
	13	Utilisation de MainStage avec des voix, des percussions et d'autres instruments
	14	Utilisation de MainStage dans votre configuration musicale
	16	Utilisation de MainStage lors de représentation en direct
Chapitre 2	17	Configuration de votre système
	18	Utilisation de matériels MIDI avec MainStage
	19	Utilisation de matériels audio avec MainStage
	19	Utilisation de modules d'effets avec MainStage
	20	Utilisation de MainStage avec Time Machine
Chapitre 3	21	Interface MainStage
	22	Fenêtre MainStage
	23	Mode Layout
	25	Mode Édition
	26	Mode Exécution
	27	Personnalisation de la fenêtre MainStage
Chapitre 4	31	Premiers contacts avec MainStage
	31	Avant de commencer
	32	Ouverture de MainStage
	32	Choix d'un modèle de concert
	34	Sélection des réglages de patch dans la bibliothèque de patches
	34	Ajout de patches
	35	Attribution d'un nom à un patch
	36	Sélection et lecture de patches

- 37 Ajout d'une tranche de console
- 39 Modification d'un réglage de tranche de console
- 40 Présentation de l'assignation de contrôleur
- 42 Mappage d'un contrôle d'écran
- 42 Familiarisation avec le mode Exécution

Chapitre 5

- 45 **Utilisation du mode Édition**
- 45 Utilisation de patches en mode Édition
- 53 Utilisation de tranches de console en mode Édition
- 78 Utilisation de modules en mode Édition
- 82 Mappage de contrôles d'écran
- 91 Modification des paramètres de contrôle d'écran en mode Édition
- 97 Utilisation de l'onglet Assignations et mappages
- 99 Utilisation de sets en mode Édition
- 102 Manipulations par set
- 103 Partage de patches et de sets entre concerts
- 104 Enregistrement de la sortie audio d'un concert

Chapitre 6

- 105 **Utilisation de concerts**
- 106 Ouverture et fermeture de concerts
- 107 Enregistrement de concert
- 108 Conséquences de l'enregistrement sur les valeurs des paramètres
- 109 Définition de la signature temporelle pour un concert
- 109 Utilisation du Tempo dans un concert MainStage
- 111 Définition de la source des messages de changement de programme pour un concert
- 111 Définition du Pan Law pour un concert
- 112 Changement de l'accord pour un concert
- 112 Notes MIDI en muet
- 113 Désactivation du son de la sortie audio
- 114 Manipulations par concert
- 121 Contrôle du métronome

Chapitre 7

- 123 **Utilisation du mode Layout**
- 124 Modification de la layout d'un concert
- 124 Utilisation des contrôles d'écran
- 136 Assignation de contrôles matériels à des contrôles d'écran
- 138 Modification des paramètres des contrôles d'écran
- 144 Transition de messages dans le canal MIDI Thru avec MainStage
- 145 Exportation d'une layout
- 145 Importation d'une layout
- 146 Modification des proportions d'une layout

Chapitre 8	147 Lecture audio dans MainStage
	147 Ajout d'un module Playback
	152 Utilisation du module Playback
Chapitre 9	155 Représentation en direct avec MainStage
	155 Avant de commencer à jouer
	156 Utilisation du mode Exécution
	157 Sélection de patchs pendant la représentation
	158 Utilisation des contrôles d'écran pendant l'interprétation
	159 Gestion des changements de tempo pendant l'interprétation
	159 Conseils pour l'utilisation de contrôleurs de clavier
	159 Conseils pour l'utilisation de guitares et autres instruments
	160 Utilisation du syntoniseur
	162 Utilisation du module Playback en représentation
	163 Enregistrement de vos représentations
	163 Après la représentation
	164 Conseils pour la configuration complexe de matériel
Chapitre 10	165 Raccourcis clavier
	165 Utilisation de l'éditeur de raccourcis clavier
	166 Raccourcis clavier par défaut de MainStage
Annexe A	171 Module Playback
	172 Présentation de l'interface Playback
	173 Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Playback
	174 Utilisation des commandes de transport et de fonction de Playback
	176 Utilisation de l'affichage des informations dans Playback
	177 Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de dans Playback
	178 Utilisation des fonctions Grouper dans Playback
	179 Utilisation du menu Action et du champ Fichier de Playback
	180 Utilisation du menu contextuel dans Playback
Annexe B	181 Module Loopback
	182 Présentation de l'interface Loopback
	183 Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Loopback
	183 Utilisation des commandes de transport et de fonction de Loopback
	185 Utilisation de l'affichage des informations dans Loopback
	186 Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire depuis dans Loopback
	186 Utilisation des fonctions de groupe dans Loopback
	188 Utilisation du menu Action dans Loopback
	189 Ajout du module Loopback à une tranche de console

Annexe C	191	Définition des préférences MainStage
	191	Préférences générales
	193	Préférences Audio
	194	Préférences MIDI
	195	Préférences d'affichage
Annexe D	197	Utilisation des actions MainStage
	197	Tableau des actions

MainStage transforme votre ordinateur en un instrument de musique puissant et personnalisable et en un outil de traitement d'effets que vous pouvez utiliser avec votre matériel musical (vos instruments, vos microphones, contrôleurs et autres équipements) pour vous produire en concert.

Cette préface traite des sujets suivants :

- À propos de MainStage (p 7)
- À propos de la documentation de MainStage (p 8)
- Ressources supplémentaires (p 8)

À propos de MainStage

MainStage donne aux musiciens spécialistes des représentations la puissance et la souplesse de Logic Pro dans une application optimisée pour les représentations live. Que vous soyez pianiste, guitariste, chanteur, batteur ou que vous jouiez d'un autre instrument, vous pouvez utiliser MainStage au sein de l'installation de vos représentations live.

Avec MainStage, vous pouvez notamment :

- Créer des sons personnalisés à l'aide des nombreux instruments logiciels et effets inclus. Vous pouvez également utiliser des modules tiers, des applications ReWire et des modules son externes.
- Organiser vos sons pour un accès rapide lorsque vous vous représentez.
- Créer une configuration adaptée à vos appareils matériels afin de placer les commandes à portée de main.
- Connecter les appareils MIDI à votre concert MainStage pour que vous puissiez contrôler les paramètres de vos sons en temps réel.
- Déclencher des pistes d'arrière-plan et d'autres fichiers audio en même temps que vous jouez.
- Mettre en boucle vos réalisations pour créer des environnements sonores dynamiques à plusieurs textures.
- Enregistrer vos représentations en temps réel.

Il ne s'agit là que d'une liste brève de ce qui est possible de réaliser avec MainStage. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à la section [Présentation de MainStage](#).

À propos de la documentation de MainStage

MainStage inclut plusieurs documents qui présentent l'application, vous aident à la prendre en main et vous fournissent des informations détaillées sur ses fonctionnalités et ses commandes.

- *Manuel de l'utilisateur de MainStage* : ce manuel numérique (le *Manuel de l'utilisateur de MainStage*) décrit l'interface, les commandes et les menus de MainStage et vous donne des instructions étape par étape pour créer des concerts MainStage et accomplir des tâches spécifiques. Vous y trouverez également des informations pour la configuration de votre système. Il a été conçu pour vous fournir les informations dont vous avez besoin pour utiliser rapidement l'interface intuitive et les puissantes fonctionnalités de MainStage.

Si vous voulez commencer à apprendre comment configurer le matériel audio et MIDI afin de l'utiliser avec MainStage, consultez la section [Configuration de votre système](#). Si vous voulez en savoir plus sur les fonctionnalités et les commandes de l'interface MainStage, consultez la section [Interface MainStage](#). Si vous voulez vous lancer et utiliser l'application immédiatement, passez à la section [Premiers contacts avec MainStage](#), puis lisez les chapitres sur le mode Édition, l'utilisation des concerts et le mode Layout. Si vous voulez en savoir plus sur l'utilisation de MainStage en représentations live, reportez-vous à la section [Représentation en direct avec MainStage](#).

- *Découverte de MainStage* : ce livret présente les bases de MainStage dans une approche facile et accessible. Il permet aux nouveaux utilisateurs d'être opérationnels avec MainStage rapidement pour comprendre les bases et continuer à apprendre à leur rythme. Chaque chapitre présente les fonctionnalités majeures et vous guide pour essayer de nouvelles opérations.
- *Instruments de Logic Pro* : ce manuel numérique fournit des instructions exhaustives sur l'utilisation de la puissante collection d'instruments inclus avec Logic Pro et MainStage.
- *Effets de Logic Pro* : ce manuel numérique fournit des instructions exhaustives sur l'utilisation de la puissante collection d'effets fournis avec Logic Pro et MainStage.
- *Utilisation du matériel Apogee* : ce manuel numérique décrit l'utilisation de matériel Apogee avec Logic Pro et MainStage.

Ressources supplémentaires

Outre la documentation fournie avec MainStage, il existe de nombreuses autres ressources qui vous permettront d'en savoir plus.

Notes commerciales et Nouvelles fonctionnalités

Chaque application est fournie avec une documentation détaillée couvrant les nouvelles fonctions et les modifications apportées à celles-ci. Cette documentation est accessible à l'adresse :

- Cliquez sur les liens Notes commerciales et Nouvelles fonctionnalités dans le menu Aide de l'application.

Site web de MainStage

Pour des informations d'ordre général et les dernières mises à jour de MainStage, consultez

- <http://www.apple.com/fr/logicpro/mainstage>

Sites web de service et d'assistance Apple

Pour les mises à jour du logiciel ou des réponses aux questions les plus fréquemment posées pour tous les produits Apple, visitez la page Assistance d'Apple. Vous aurez également accès aux spécifications des produits, à la documentation de référence et aux articles techniques sur les produits Apple et tiers.

- <http://www.apple.com/fr/support>

Pour les mises à jour logicielles, la documentation, des forums de discussion et trouver des réponses aux questions les plus fréquentes sur MainStage, consultez

- <http://www.apple.com/fr/support/mainstage>

Pour accéder à des forums de discussion sur tous les produits Apple dans le monde entier, dans lesquels vous pouvez effectuer des recherches, trouver des réponses, poser vos questions ou répondre aux questions d'autres utilisateurs, visitez le site :

- <http://discussions.apple.com>

Ce chapitre vous fournit une présentation de MainStage et de sa conception et décrit comment vous pouvez l'utiliser avec vos instruments et d'autres équipements de musique lorsque vous vous représentez en concert.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Qu'est-ce que MainStage ? (p 11)
- Utilisation de MainStage avec des contrôleurs de clavier (p 13)
- Utilisation de MainStage avec des guitares électriques (p 13)
- Utilisation de MainStage avec des voix, des percussions et d'autres instruments (p 13)
- Utilisation de MainStage dans votre configuration musicale (p 14)
- Utilisation de MainStage lors de représentation en direct (p 16)

Qu'est-ce que MainStage ?

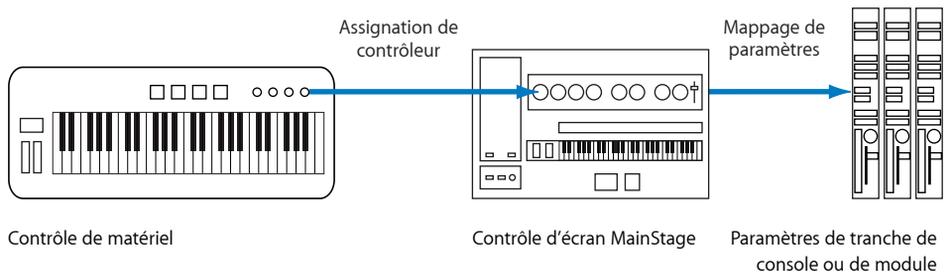
MainStage est une nouvelle application musicale conçue pour que vous l'utilisiez pour vos représentations en live. MainStage transforme votre ordinateur en un puissant instrument multiple et processeur d'effets exploitable sur scène en cours de représentation. Que vous jouiez du clavier, de la guitare, d'un autre instrument ou que vous chantiez, vous pouvez utiliser MainStage avec vos instruments, vos microphones et votre matériel MIDI lorsque vous vous représentez en live.

MainStage vous permet d'utiliser des instruments et des effets Logic Pro de qualité professionnelle pendant vos représentations. Vous pouvez accéder aux instruments et effets et les modifier dans MainStage à l'aide de l'interface déjà familière en tranches de console de Logic. Si vous jouez du clavier MIDI ou USB, vous pouvez jouer et contrôler toute une gamme d'instruments logiciels et notamment du piano, du clavier, du synthétiseur, des cordes, des cuivres, des percussions, etc. Si vous jouez de la guitare électrique, vous pouvez jouer en utilisant les réglages d'effets intégrés tels que la simulation d'ampli, l'overdrive, la réverbération et la compression. Vous pouvez créer vos propres réglages d'effets et passer de l'un à l'autre facilement. Les chanteurs et musiciens acoustiques peuvent également utiliser des réglages d'effets avec leur entrée de son via un microphone.

MainStage est une interface simple et adaptable permettant d'organiser et d'accéder aux sons inclus dans des *concerts*. Ces concerts sont des documents MainStage : ils permettent de stocker tous les sons que vous comptez utiliser lors d'une représentation ou série de représentations. Dans un concert MainStage, chaque son est stocké sous forme de *patch* contenant chacun une ou plusieurs tranches de console et ses propres instruments et effets. Vous pouvez ajouter des tranches de console, choisir leurs réglages, ajouter des instruments et des effets et modifier leurs paramètres pour personnaliser vos sons. Vous pouvez même mixer des tranches de console de différents types dans un même patch.

Vous pouvez organiser les patches en un concert en les triant dans la liste de patches et en les regroupant également en sets. Les sets fonctionnent comme des « dossiers » dans lesquels vous pouvez stocker les patches pour les regrouper.

Chaque concert comprend une interface visuelle appelée *layout* avec des contrôles permettant de modifier vos patches en pleine représentation. Les layouts contiennent des *contrôles d'écran*, qui représentent sur l'écran les claviers, curseurs, potentiomètres, boutons, pédales, pads de batterie et autres contrôles matériels et affichages. Vous pouvez établir des connexions entre les matériels MIDI et votre concert MainStage en assignant des commandes matérielles aux contrôles d'écran dans le concert. Après avoir procédé aux assignations de contrôleur, vous devez mapper les contrôles d'écran à une tranche de console et aux paramètres de module, terminant ainsi la connexion de façon à pouvoir facilement accéder et manipuler les paramètres voulus pour chacun des patches du concert. Vous pouvez également mapper des contrôles d'écran aux *actions*, qui permettent de sélectionner des patches, de contrôler le Syntoniseur et le métronome, de fournir un retour visuel et d'exécuter d'autres fonctions.



MainStage vous permet de créer rapidement et facilement des assignations de contrôleur et des mappages de paramètres pour accélérer votre travail. Vous pouvez personnaliser votre layout pour l'adapter à votre matériel MIDI et optimiser l'utilisation de l'espace disponible à l'écran ou l'adapter à vos besoins particuliers.

Utilisation de MainStage avec des contrôleurs de clavier

Si vous vous jouez à l'aide d'un clavier contrôleur USB ou MIDI, vous pouvez lire et contrôler des patches MainStage avec des instruments logiciels à l'aide de votre contrôleur. Vous pouvez assigner des curseurs, des ports, des boutons et autres commandes du clavier à des contrôles d'écran dans votre concert puis les mapper à des paramètres de vos patches. Vous pouvez choisir exactement les paramètres que vous voulez pour avoir sous la main chacun des patches et y accéder à partir du contrôleur pendant la représentation.

MainStage prend en charge d'autres contrôleurs MIDI et d'autres matériels capables d'envoyer des messages MIDI standard, notamment les pédales Sustain et expression, les interrupteurs à pied MIDI, les guitares MIDI, etc. Vous pouvez également contrôler des synthétiseurs matériels externes, des applications ReWire et d'autres instruments virtuels à l'aide de tranches de console d'instruments externes.

Utilisation de MainStage avec des guitares électriques

Si vous jouez de la guitare électrique, vous pouvez utiliser MainStage comme un puissant processeur d'effets personnalisable. Après avoir branché votre instrument sur l'ordinateur à travers une interface audio, vous envoyez le signal audio de votre guitare vers les tranches de console audio de vos patches où vous pouvez ajouter des effets, notamment les modules Amp Designer et Pedalboard, spécialement conçus pour être utilisés avec une guitare électrique. Vous pouvez également utiliser des effets d'égaliseur, de compression, de réverbération, d'overdrive et d'autres effets Logic Pro dans vos patches de guitare. Vous pouvez alors contrôler le volume, le mélange d'effets ou l'expression avec une pédale d'expression et utiliser un interrupteur à pied pour sélectionner les patches en cours de représentation (en gardant vos mains sur votre instrument).

Utilisation de MainStage avec des voix, des percussions et d'autres instruments

Les chanteurs et les musiciens jouant d'un instrument acoustique peuvent utiliser MainStage de la même façon, en envoyant un signal de sortie audio du micro connecté à leur ordinateur vers les tranches de console de leurs patches. Vous pouvez utiliser MainStage avec des périphériques audio compatibles Core Audio, comme des interfaces audio et des tables de mixage numériques, pour l'entrée d'instruments et de micros, et la sortie sur des haut-parleurs, des moniteurs, une table de mixage ou un système de sonorisation. Dans MainStage, vous pouvez accéder à une large gamme d'effets dans vos patches.

Les percussionnistes peuvent aussi utiliser MainStage en envoyant le signal de sortie audio des microphones vers les tranches de console audio de leurs patches ou en utilisant des pads de batterie ou un kit de batterie virtuel pour contrôler l'échantillonneur EXS24 mkII ou les modules de type Ultrabeat, destinés aux effets de batterie.

Utilisation de MainStage dans votre configuration musicale

Pour ajouter MainStage à votre configuration d'équipement musical, suivez les étapes suivantes :

Étape 1 : Création d'un concert à partir d'un modèle

Commencez par ouvrir MainStage et par créer un nouveau concert à partir d'un modèle. MainStage inclut des modèles de concert pour les claviers, guitares et d'autres instruments, pour faciliter le choix d'un modèle selon vos besoins. MainStage reconnaît les contrôleurs MIDI parmi les plus populaires et assigne automatiquement des contrôles matériels sur le contrôleur aux contrôles d'écran correspondants dans l'espace de travail, pour simplifier la configuration matérielle.

Pour des informations sur le choix d'un modèle pour créer un concert, reportez-vous à la section [Choix d'un modèle de concert](#).

Étape 2 : Ajout et modification de patches pour personnaliser vos sons

Après avoir créé un concert, vous pouvez ajouter des patches aux sons que vous voulez jouer et modifier les patches en ajoutant des tranches de console, des instruments et des effets et en réglant leurs paramètres pour qu'ils s'intègrent à vos sons personnalisés. Vous pouvez modifier et organiser les patches en *mode Édition*. Ils sont alors « en direct » ce qui vous permet d'écouter instantanément le résultat de vos modifications. Vous pouvez sélectionner et lire des patches, choisir des réglages et modifier des paramètres de tranche de console et de module. Vous avez la possibilité de définir rapidement des plages de notes pour les tranches de console afin de créer des couches et des scissions de clavier, des expressions de gamme et autres paramètres à l'aide de transformations, et en filtrant les messages MIDI entrants.

Pour en savoir plus sur la modification de patches, reportez-vous à la section [Utilisation de patches en mode Édition](#).

Étape 3 : Organisation de vos patches pour un accès rapide

Lorsque vous ouvrez un concert en mode Édition, ses patches apparaissent dans la Liste des sons où vous pouvez les sélectionner et lancer la lecture. Vous pouvez modifier des paramètres de patch, ajouter des tranches de console aux patches existants ou en créer de nouveaux et réorganiser des patches pour construire une collection de sons personnalisés à utiliser en représentation.

Vous pouvez aussi organiser les patches en *sets* pour une plus grande flexibilité. Les sets sont des dossiers pouvant accueillir des groupes de patches que vous voulez associer, ce qui peut s'avérer utile. Par exemple, vous pouvez stocker tous vos patches de synthé préférés dans un set ou plusieurs patches que vous avez l'intention d'utiliser dans un seul et même morceau pour pouvoir facilement les sélectionner lors de la représentation. Vous avez aussi la possibilité d'ajouter des tranches de console au set entier et les mettre à disposition à n'importe quel patch qu'il contient.

Pour en savoir plus sur l'organisation de patches, reportez-vous à la section [Utilisation de patches en mode Édition](#). Pour en savoir plus sur la création et la modification de sets, reportez-vous à la section [Utilisation de sets en mode Édition](#).

Étape 4 : Personnalisation de la représentation visuelle de votre concert en fonction de vos appareils matériels

En mode *Layout*, vous disposez vos contrôles d'écran dans l'espace de travail pour créer la disposition visuelle correspondant à vos commandes matérielles. MainStage propose une large gamme de contrôles d'écran, dont des claviers, des potentiomètres, des curseurs, des molettes de modulation et de hauteur (pitch bend), des pédaliers et des pads de batterie. Des contrôles d'écran sont également fournis pour afficher des informations sur les paramètres et sur le système, du texte et des images et un sélecteur de patch que vous pouvez utiliser pour visualiser et sélectionner des patches ou des marqueurs pendant l'exécution sur scène.

Vous pouvez rapidement ajouter des contrôles d'écran à l'espace de travail, les déplacer, les redimensionner et les copier pour créer votre layout. Des guides d'alignement et d'autres outils vous aident à disposer visuellement vos contrôles d'écran ; vous pouvez aussi personnaliser la couleur d'affichage, les étiquettes de texte et d'autres paramètres dans l'inspecteur de contrôle d'écran. Vous pouvez également regrouper des contrôles et les arranger en une seule unité.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des contrôles d'écran, reportez-vous à la section [Utilisation des contrôles d'écran](#).

Étape 5 : Réalisation de connexions entre MainStage et votre matériel musical

En mode *Layout*, vous pouvez connecter des contrôles physiques de votre matériel MIDI aux contrôles d'écran de votre concert en assignant des commandes physiques aux contrôles d'écran correspondants dans l'espace de travail. Vous pouvez déplacer ou redimensionner les contrôles d'écran et personnaliser la représentation visuelle des paramètres et autres informations. Vous n'avez à effectuer les assignations matérielles qu'une fois pour tout le concert, ce qui réduit considérablement le travail de connexion du matériel à l'ordinateur.

Pour en savoir plus sur les assignations matérielles, consultez la section [Assignation de contrôles matériels à des contrôles d'écran](#).

Étape 6 : Mappage de contrôles d'écran aux paramètres que vous voulez contrôler en cours de représentation

Le mode *Édition* vous permet de mapper des contrôles d'écran à des paramètres de tranche de console. Vous pouvez mapper n'importe quel paramètre à modifier pour chaque patch à un contrôle d'écran afin de le manipuler facilement à partir de votre matériel lorsque vous êtes en représentation. Vous pouvez également mapper des contrôles d'écran à des actions de MainStage, comme la sélection du patch suivant que vous voulez lire.

Pour en savoir plus sur le mappage de commandes d'écran, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran](#).

Vous devez suivre ces étapes dans un ordre strict ; néanmoins, dans la plupart des cas, vous verrez qu'il est plus simple de créer votre layout avant d'effectuer vos assignations matérielles et d'effectuer ces assignations avant de mapper les contrôles d'écran. Si vous envisagez d'utiliser un des modèles de concert existants sans modifier son layout de façon significative, vous pouvez vous concentrer sur les étapes 1 à 3 et sur l'étape 6.

Pour faciliter la configuration, MainStage divise ses tâches en deux groupes avec des modes distincts pour chaque groupe de tâches. Vous pouvez personnaliser et organiser vos patchs en mode Édition, personnaliser votre layout et établir des connexions avec votre matériel en mode Layout. Cette répartition a l'avantage de séparer des tâches que vous n'exécutez normalement qu'une seule fois, comme la configuration de la layout (tâches du mode Layout), de celles que vous risquez de répéter plus souvent, comme la modification de sons (tâches du mode Édition).

Utilisation de MainStage lors de représentation en direct

Après avoir créé un concert à l'aide de vos patchs personnalisés en suivant les étapes décrites ci-dessus, vous voilà prêts à jouer. Lors de la représentation en direct, vous pouvez utiliser un ordinateur comme module de son et boîte d'effets finals. Vous avez la possibilité de sélectionner un patch et de le lire instantanément. MainStage passe d'un patch à l'autre sans coupure et peut tenir des notes du patch précédent tout en commençant à jouer celui qui vient d'être sélectionné. La représentation de vos patchs se fait en temps réel, incluant notamment le nom, la valeur des paramètres et les niveaux de sortie audio. Vous avez également la possibilité de régler des effets portant sur tout le concert à l'aide de tranches de console auxiliaires et de contrôler d'autres réglages de même portée.

En mode Exécution, l'espace de travail occupe par défaut tout l'écran, optimisant ainsi l'espace disponible pour le layout de l'écran. Vous pouvez également choisir le mode « Exécution dans la fenêtre » pour que l'espace de travail occupe toute la fenêtre MainStage tout en ayant accès au Finder et aux autres applications.

Vous pouvez utiliser MainStage avec plusieurs contrôleurs MIDI, micros, instruments et autres équipements de musique. Pour les effets temporels, comme la réverbération ou le retard, vous avez la possibilité d'utiliser un tempo prédéfini, d'utiliser l'entrée MIDI pour les changements de tempo ou de taper le tempo lors de la représentation.

Pour des conseils et d'autres informations sur l'utilisation de MainStage lors de représentation en live, reportez-vous à la section [Représentation en direct avec MainStage](#).

Vous pouvez utiliser MainStage avec un large éventail de contrôleurs MIDI et d'appareils audio compatibles Core Audio. La section suivante fournit des informations de base sur l'utilisation des appareils MIDI et audio avec MainStage.

La génération et le traitement en temps réel de l'audio numérique requièrent une puissance de traitement importante de la part de votre ordinateur. Si vous envisagez de travailler sur des projets volumineux ou complexes, vous pouvez améliorer votre productivité en dotant votre ordinateur d'un processeur plus rapide et de mémoire RAM supplémentaire. De la RAM supplémentaire est particulièrement utile lorsque l'on a recours à un grand nombre de modules d'effets et à des instruments logiciels s'appuyant sur des échantillons. Nous vous recommandons de ne pas exécuter d'autres applications mettant à rude épreuve le processeur ou la mémoire en même temps que MainStage, particulièrement si vous jouez en direct.

Vous avez également la possibilité d'ouvrir MainStage en mode 64 bits, ce qui vous permet d'accéder à une plus grande quantité de mémoire, par exemple, lorsque vous utilisez des instruments logiciels nécessitant le chargement de bibliothèques de sons très volumineuses. Pour ouvrir MainStage en mode 64 bits, cliquez sur l'icône de MainStage dans le dossier Applications tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, choisissez Lire les informations, puis décochez la case « Ouvrir en mode 32 bits ».

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Utilisation de matériels MIDI avec MainStage (p 18)
- Utilisation de matériels audio avec MainStage (p 19)
- Utilisation de modules d'effets avec MainStage (p 19)
- Utilisation de MainStage avec Time Machine (p 20)

Utilisation de matériels MIDI avec MainStage

MainStage fonctionne avec de nombreux claviers contrôleurs USB et MIDI et autres périphériques MIDI tels que des pédales et des interrupteurs au pied. Pour que les périphériques MIDI fonctionnent avec MainStage, ils doivent pouvoir envoyer des messages de contrôle MIDI standard. MainStage reçoit les messages MIDI standard et peut être utilisé pour piloter des appareils MIDI externes à l'aide des tranches de console d'instruments MID ou externes.

Utilisation de périphériques MIDI envoyant des types de message MIDI particuliers

Certains types de contrôles matériels, tels que des potentiomètres (contrôles rotatifs) et des boutons, peuvent envoyer des messages MIDI de plusieurs types. Lorsque vous assignez ces contrôles aux contrôles d'écran MainStage à l'aide du processus Apprendre, MainStage analyse les données MIDI entrantes afin de déterminer le type de message envoyé par le contrôle matériel. Pour que MainStage puisse assimiler ces contrôles correctement, veillez à tourner les potentiomètres sur toute leur course et à appuyer exactement trois fois sur les boutons pendant le processus d'apprentissage.

Certains contrôleurs MIDI peuvent envoyer des messages MIDI non standard ou des messages en format propriétaire. MainStage ne peut ni traiter ni répondre aux messages MIDI non standard, aux messages de paramètres « enregistrés » ou « non enregistrés » et aux messages System Exclusive (SysEx). Pour que MainStage puisse traiter certains messages système en temps réel et certains messages MMC (MIDI Machine Control), vous devez assigner à un contrôle d'écran un contrôle matériel qui envoie ces messages.

Certains matériels présentent des boutons qui envoient des messages de changement de programme. Vous pouvez utiliser ces boutons pour envoyer des messages de changement de programme à MainStage mais vous ne pouvez pas les assigner pour contrôler d'autres paramètres à l'aide des contrôles d'écran de MainStage.

Sélection d'un préréglage de contrôleur

Certains contrôleurs de clavier permettent de choisir divers préréglages ou « scènes » qui reconfigurent les messages envoyés par les contrôles de l'appareil. Dans la plupart des cas, choisissez un préréglage générique qui envoie des messages MIDI standard plutôt que des messages System Exclusive ou des messages destinés à une application en particulier. Après avoir assigné des commandes matérielles à des contrôles d'écran dans MainStage, ne modifiez pas le préréglage de l'appareil MIDI sous peine de perdre vos assignations.

Dans certains cas, il est possible de modifier le type de message que le contrôleur envoie en choisissant un autre préréglage ou en reprogrammant le matériel. Certains appareils intègrent des logiciels utilisables pour reprogrammer potentiomètres, boutons et autres contrôles. Pour en savoir plus sur la reprogrammation d'un matériel MIDI, reportez-vous à la documentation l'accompagnant.

Utilisation d'appareils MIDI prenant en charge la configuration automatique

MainStage peut configurer automatiquement les contrôles d'écran dans un concert pour qu'ils prennent en charge plusieurs des contrôleurs MIDI les plus populaires. Si vous utilisez un appareil qui prend en charge la configuration automatique, MainStage vous invite à sélectionner le préréglage adéquat sur votre appareil lorsque vous ouvrez un nouveau concert. Après avoir sélectionné le préréglage sur votre appareil MIDI, les contrôles d'écran dans le concert sont assignés aux contrôles correspondants sur votre matériel pour que vous puissiez les utiliser dans MainStage, sans autre configuration.

Utilisation de matériels audio avec MainStage

MainStage fonctionne avec les matériels audio compatibles Core Audio, dont les interfaces audio FireWire, USB, ExpressCard et PCI. Vous pouvez connecter des micros, des instruments de musique électroniques et d'autres types d'équipements de musique à votre ordinateur ou à une interface audio (ou tout autre type d'appareil audio) et les utiliser avec MainStage.

MainStage peut nécessiter une grande quantité de mémoire RAM, particulièrement avec les instruments logiciels s'appuyant sur des échantillons. Avant toute représentation en direct avec MainStage, il est recommandé de tester votre système et les concerts que vous envisagez d'utiliser afin de vous assurer que la mémoire dont vous disposez est suffisante pour sélectionner et jouer les patchs que vous voulez utiliser sans provoquer de pertes du signal audio ou de distorsion. Pour en savoir plus sur la sélection de gestionnaires audio, reportez-vous à la section [Définition des préférences MainStage](#).

Utilisation de modules d'effets avec MainStage

Vous pouvez utiliser tous les modules d'effets Logic Pro inclus dans les tranches de console MainStage. Pour en savoir plus sur les modules d'effets inclus, reportez-vous aux manuels *Instruments de Logic Pro* et *Effets de Logic Pro*. Vous pouvez aussi utiliser des effets Audio Units Apple et de tierce partie dans les tranches de console MainStage de la même façon que dans les tranches de console Logic Pro.

Certains effets Logic Pro, notamment Space Designer, nécessitent un traitement en temps réel intensif du signal audio. L'utilisation de Space Designer dans des patchs individuels peut affecter les performances de votre concert, et dans certains cas provoquer des pertes du signal audio ou d'autres problèmes, en particulier si vous définissez une petite taille pour la mémoire tampon audio. C'est pourquoi nous vous recommandons de limiter l'utilisation de Space Designer dans vos concerts et d'utiliser quelques instances de Space Designer sur des tranches de console auxiliaires vers lesquelles sont redirigés plusieurs patchs, plutôt que dans les différents patchs.

Certains modules Audio Units peuvent entraîner un effet de latence. L'utilisation d'effets générant de la latence, tels que les compresseurs et les limiteurs, peut produire des résultats indésirables ou imprévisibles sur scène. D'autres modules Audio Units, en particulier les modules de modélisation d'instrument et d'ampli, nécessitent un traitement en temps réel important et peuvent affecter les performances de votre concert.

Pour en savoir plus sur l'ajout et la configuration de modules dans MainStage, reportez-vous à la section [Utilisation de modules en mode Édition](#).

Utilisation de MainStage avec Time Machine

En mode Exécution (« Exécution en plein écran » et « Exécution dans la fenêtre »), les sauvegardes Time Machine sont automatiquement désactivées. Cela évite tout risque de dégradation des performances lors de votre représentation.

Dans MainStage, vous ne travaillez que dans une seule fenêtre : celle de MainStage.

La fenêtre MainStage est organisée de façon à faciliter l'utilisation de vos patches et du layout de votre concert. Lorsque vous ouvrez MainStage, l'espace de travail occupe le centre de la fenêtre, les inspecteurs et autres zones de modification se trouvant sur les côtés gauche et droite et dans la partie inférieure. Au moment de la représentation, vous pouvez optimiser les performances de votre ordinateur, ainsi que votre espace d'affichage pour une meilleure visualisation sur scène.

Lorsque vous ouvrez MainStage pour la première fois, vous pouvez choisir un modèle de concert dans la zone de dialogue Sélectionner le modèle pour créer un concert. Pour savoir comment ouvrir MainStage, reportez-vous à la section [Ouverture de MainStage](#). Pour en savoir plus sur le choix d'un modèle, reportez-vous à la section [Choix d'un modèle de concert](#).

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Fenêtre MainStage (p 22)
- Mode Layout (p 23)
- Mode Édition (p 25)
- Mode Exécution (p 26)
- Personnalisation de la fenêtre MainStage (p 27)

Fenêtre MainStage

Certaines fonctionnalités de l'interface MainStage sont communes à tous les modes alors que d'autres ne sont disponibles que dans certains.



Parmi les fonctionnalités principales de MainStage, on trouve :

- *La barre d'outils* : inclut des boutons pour un accès rapide aux commandes et aux outils les plus courants. Vous pouvez la personnaliser pour rendre plus accessibles les commandes que vous utilisez le plus souvent.
- *Le moniteur d'activité* : indique l'utilisation du processeur et de la mémoire de votre ordinateur ainsi que les données entrantes des matériels MIDI pendant l'édition et la représentation.
- *L'espace de travail* : c'est le « canevas » à partir duquel vous pouvez personnaliser la layout de l'écran, assigner des commandes matérielles et visualiser vos concerts.
- *Les contrôles d'écran* : objets à l'écran qui correspondent aux commandes de vos matériels. Vous pouvez ajouter ou modifier des contrôles d'écran dans l'espace de travail, assigner des commandes matérielles aux contrôles d'écran puis les mapper à des paramètres à contrôler pour chacun des patches de votre concert. Il existe trois types de contrôles d'écran : les contrôles de panneaux, les contrôles d'étagères et les contrôles groupés.

- *Les tranches de console* : c'est dans ces tranches de console que vous construisez et personnalisez vos sons. Les tranches de console de MainStage sont similaires à celles de Logic Pro, prévoyant des Insertions, des Envois, des menus E/S ainsi que des VU-mètres, des curseurs, des potentiomètres de balance et autres commandes.
- *Les inspecteurs* : les inspecteurs apparaissent dans la partie inférieure (en mode Édition) ou sur le côté gauche de la fenêtre MainStage (en mode Layout) lorsque vous sélectionnez plusieurs éléments à l'écran. Ils vous permettent de modifier des paramètres et des attributs pour les patches, les sets, les contrôles d'écran, les tranches de console et le concert. La plupart des inspecteurs se composent d'onglets pour vous faciliter l'accès aux paramètres que vous voulez modifier.

Pour faciliter son utilisation, MainStage propose trois modes, chacun étant adapté à une tâche distincte. Vous pouvez écouter, modifier et organiser des sons ainsi que mapper des contrôles d'écran en mode Édition. La personnalisation de l'agencement de vos contrôles d'écran et les assignations des contrôleurs se font en mode Présentation. Le mode Exécution s'utilise lors de la représentation.

Mode Layout

En mode Layout, vous pouvez personnaliser la disposition de l'écran et établir des liens entre le matériel MIDI et les contrôles d'écran dans votre concert. *Vous pouvez faire glisser des contrôles d'écran dans l'espace de travail et les réorganiser à l'écran pour créer des connexions (appelées assignations de contrôleur) entre le matériel MIDI et les contrôles d'écran.*

Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, vous pouvez modifier les paramètres de disposition pour personnaliser les assignations de matériel et modifier l'apparence des contrôles d'écran dans votre concert.

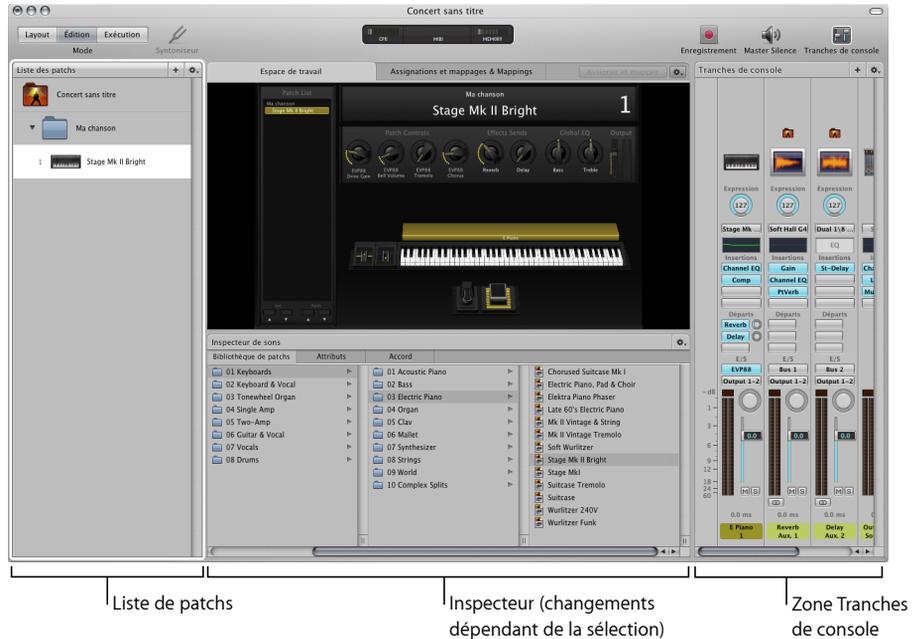


- *Inspecteur de contrôles d'écran* : visualisez et modifiez les paramètres des contrôles d'écran dans l'espace de travail, et notamment les paramètres d'entrée de matériel, d'apparence et de certains types de sortie MIDI.
- *Palette des contrôles d'écran* : faites glisser les contrôles d'écran de la palette dans l'espace de travail pour les ajouter à la layout de l'écran. La palette compte quatre onglets pour que vous puissiez rapidement afficher tous les contrôles d'écran ou uniquement un type de contrôle d'écran. Les contrôles de panneau sont des objets en deux dimensions dans l'espace de travail alors que les contrôles de tablette s'affichent sur une tablette ajustable en 3D.
- *Boutons de layout* : sur le côté gauche de l'espace de travail se trouve une série de boutons que vous pouvez utiliser pour positionner rapidement les contrôles d'écran sélectionnés dans l'espace de travail. Vous pouvez aligner, distribuer et grouper les contrôles d'écran sélectionnés.

En mode Layout, contrairement aux autres modes de MainStage, vous pouvez sélectionner ou modifier des patches individuellement. Pour savoir ce que vous pouvez faire en mode layout, reportez-vous à la section *Utilisation du mode Layout*.

Mode Édition

C'est dans le mode Édition que vous créez, personnalisez et organisez vos sons. Vous pouvez ajouter des patches, ajouter et modifier des tranches de console, créer des couches et des scissions de clavier et modifier des paramètres de tranches de console et de modules. C'est aussi dans ce mode que vous pouvez mapper des contrôles d'écran à des paramètres de tranches de console et des actions, et que vous pouvez modifier des patches, des sets et des paramètres portant sur l'intégralité du concert.



- *Liste des sons* : affiche les patches et les sets du concert. Vous pouvez ajouter des patches et des sets à la Liste des patches, puis les nommer et les organiser. Cette liste comprend un menu Action avec des commandes pour créer des patches et des sets, réinitialiser les numéros de changement de programme, passer des éléments et importer et exporter des patches et des sets pour les utiliser dans d'autres concerts.
- *Inspecteur (varie selon le type d'élément sélectionné)* : affichez et modifiez les paramètres du patch, de la tranche de console, du contrôle d'écran, du set ou du concert sélectionné actuellement. Le nom de l'inspecteur se change pour identifier le type d'élément que vous examinez actuellement.
- *Zone Tranches de console* : visualisez et modifiez les tranches de console dans vos patches ou portant sur l'intégralité du concert ou du set. Les tranches de console s'affichent dans un format vertical similaire aux tranches de console de Logic Pro, avec sensiblement les mêmes commandes. Vous pouvez aussi ajouter des tranches de console et enregistrer des réglages de tranches de console.

- *Onglet Assignations et mappages* : affiche les assignations et les mappages du patch, du set ou du concert sélectionné. Vous pouvez créer et modifier des assignations et des mappages, et modifier les réglages d'entrée matérielle d'une assignation.

Pour savoir ce que vous pouvez faire en mode Édition, reportez-vous à la section *Utilisation du mode Édition* Utilisation de concerts.

Le dernier mode, Exécution, est optimisé pour les représentations.

Mode Exécution

Par défaut, le mode Exécution s'ouvre en plein écran. L'espace de travail occupe l'intégralité de l'écran de l'ordinateur afin de maximiser la taille des contrôles d'écran pour une lisibilité optimale. Le réglage « Exécution en plein écran » optimise l'affichage en représentation lorsque vous ne voulez utiliser que MainStage pendant que vous jouez. Il désactive également l'enregistrement automatique au niveau du système d'exploitation, Spotlight et Time Machine.



Vous pouvez choisir d'ouvrir le mode Exécution dans une fenêtre. La barre d'outils reste visible pour vous permettre de passer d'un mode à l'autre à l'aide des boutons Mode, d'utiliser les boutons Panique et Silence Master, et de visualiser les niveaux d'utilisation du processeur et de la mémoire, ainsi que l'entrée MIDI dans le moniteur d'activité. Les navigateurs et les inspecteurs sont cachés pour optimiser l'espace de travail, ce qui permet des contrôles d'écran plus grands et plus faciles à lire lorsque vous êtes sur scène. Vous pouvez toujours accéder au Finder et passer à d'autres applications, mais vous ne pouvez pas ouvrir de fenêtres de module.



Pour en savoir plus sur l'utilisation du mode Exécution lors d'une représentation, reportez-vous à la section [Représentation en direct avec MainStage](#).

Personnalisation de la fenêtre MainStage

Vous pouvez personnaliser la fenêtre MainStage pour l'adapter à votre façon de travailler. En mode Édition, vous pouvez ajuster la largeur de la Liste des patches, afficher ou masquer les inspecteurs et la zone Tranches de console, et personnaliser les boutons de la barre d'outils.

Redimensionnement de l'espace de travail

Vous pouvez ajuster la hauteur et la largeur de l'espace de travail pour laisser plus de place à la Liste des patches, à l'inspecteur ou à la zone Tranches de console.

Pour élargir l'espace de travail

- 1 Déplacez le pointeur sur l'espace entre l'espace de travail et l'inspecteur. Il se transforme alors en pointeur de redimensionnement.

- 2 Faites-le glisser verticalement pour redimensionner l'espace de travail.

Pour augmenter la hauteur de l'espace de travail

- 1 Placez le pointeur sur l'espace entre l'espace de travail et la zone Tranches de console. Il se transforme alors en pointeur de redimensionnement.
- 2 Faites-le glisser horizontalement pour redimensionner l'espace de travail.

Affichage et masquage de l'inspecteur

Vous pouvez masquer l'inspecteur ou l'afficher s'il a été masqué.

Pour masquer ou afficher l'inspecteur

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Présentation > Inspecteurs (ou appuyez sur Commande + 5).
- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Inspecteurs.

Masquage et affichage de la zone Tranches de console

Vous pouvez masquer la zone Tranches de console ou l'afficher si elle a été masquée. En la masquant, vous laissez plus de place à l'espace de travail.

Pour masquer ou afficher la zone Tranches de console

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Présentation > Tranches de console (ou appuyez sur Commande + 6).
- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Tranches de console.

Personnalisation de la barre d'outils

La barre d'outils en haut de la fenêtre MainStage contient des boutons pour les commandes souvent utilisées. Vous pouvez la personnaliser en ajoutant des boutons pour les fonctions les plus souvent utilisées puis revenir à la configuration par défaut par la suite.



La configuration par défaut de la barre d'outils comprend des boutons pour sélectionner les différents modes des fenêtres, masquer l'inspecteur et la zone Tranches de console, activer ou désactiver le son principal et d'autres commandes courantes. Vous pouvez personnaliser la barre d'outils en lui ajoutant le bouton d'autres commandes et ajuster la position et l'espacement des éléments. Il est également possible de la masquer pour optimiser l'espace disponible à l'écran. Vous pouvez personnaliser la barre d'outils en y faisant glisser les éléments de la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils ».

Pour afficher la zone de dialogue Personnaliser

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Présentation > Personnaliser la barre d'outils.
- Cliquez sur la barre d'outils tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, puis choisissez « Personnaliser la barre d'outils » dans le menu contextuel.

La zone de dialogue correspondante apparaît alors et les boutons de la barre d'outils sont entourés en gris.

Pour ajouter un bouton à la barre d'outils

- Faites glisser un bouton de la zone de dialogue Personnaliser sur la barre d'outils.

Si vous faites glisser un bouton entre deux boutons existants, ces derniers s'écartent pour lui céder de la place.

Pour déplacer un bouton sur la barre d'outils

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Si la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils » est visible, faites déplacer le bouton.
- Si elle n'est pas visible, faites glisser le bouton tout en maintenant la touche Commande enfoncée pour le déplacer.

Vous pouvez également réorganiser la barre d'outils en utilisant des espaces à largeur fixe, des espaces flexibles et des séparateurs.

Pour ajouter un espace ou un séparateur dans la barre d'outils

- Faites glisser un espace, un espace flexible ou un séparateur depuis la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils » sur la barre d'outils.

Pour rétablir la configuration par défaut de la barre d'outils

- Faites glisser l'ensemble reprenant les boutons par défaut situé en bas de la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils » sur la barre d'outils.

Vous pouvez aussi modifier la barre d'outils pour qu'elle n'affiche que les icônes ou le texte en cliquant sur la barre d'outils tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, puis en choisissant Icône seulement ou Texte seulement dans le menu contextuel.

Pour afficher uniquement les icônes dans la barre d'outils

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur la barre d'outils tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée puis choisissez Icône seulement dans le menu contextuel.
- Dans la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils », choisissez Icône seulement dans le menu contextuel Afficher.

Pour afficher uniquement le texte dans la barre d'outils

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur la barre d'outils tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée puis choisissez Texte seulement dans le menu contextuel.
- Dans la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils », choisissez Texte seulement dans le menu contextuel Afficher.

Pour afficher à la fois les icônes et le texte dans la barre d'outils

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur la barre d'outils tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée puis choisissez Icône & Texte dans le menu contextuel.
- Dans la zone de dialogue « Personnaliser la barre d'outils », choisissez Icône et texte dans le menu contextuel Afficher.

Pour fermer la zone de dialogue Personnaliser

- Lorsque vous avez terminé de personnaliser la barre d'outils, cliquez sur Terminé.

Pour masquer la barre d'outils

- Choisissez Présentation > Masquer la barre d'outils.

Lorsqu'elle est masquée, l'élément de menu correspondant devient « Afficher la barre d'outils ».

Vous pouvez rapidement commencer à travailler dans MainStage en choisissant un modèle de concert et en testant les réglages des patchs qui y sont inclus. Ce chapitre se veut un rapide « tour d'horizon » guidé que vous pouvez suivre lorsque vous lancez MainStage pour la première fois. Si vous souhaitez poursuivre l'apprentissage pratique des principales fonctions de l'application, consultez le guide *Découverte de MainStage*.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Avant de commencer (p 31)
- Ouverture de MainStage (p 32)
- Choix d'un modèle de concert (p 32)
- Sélection des réglages de patch dans la bibliothèque de patchs (p 34)
- Ajout de patchs (p 34)
- Attribution d'un nom à un patch (p 35)
- Sélection et lecture de patchs (p 36)
- Ajout d'une tranche de console (p 37)
- Modification d'un réglage de tranche de console (p 39)
- Présentation de l'assignation de contrôleur (p 40)
- Mappage d'un contrôle d'écran (p 42)
- Familiarisation avec le mode Exécution (p 42)

Avant de commencer

Avant de commencer à travailler dans MainStage, nous vous recommandons de brancher le matériel, par exemple un clavier contrôleur, une interface audio, des instruments ou des micros, que vous avez l'intention d'utiliser sur votre ordinateur. Pour utiliser des claviers contrôleurs et autres appareils MIDI avec MainStage, ils doivent être en mesure d'envoyer des messages MIDI standard. Si vous ne savez pas exactement si c'est le cas, consultez le manuel ou le site Internet du produit. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section *Configuration de votre système*.

Ouverture de MainStage

Commencez par ouvrir MainStage et par créer un nouveau concert à partir d'un modèle.

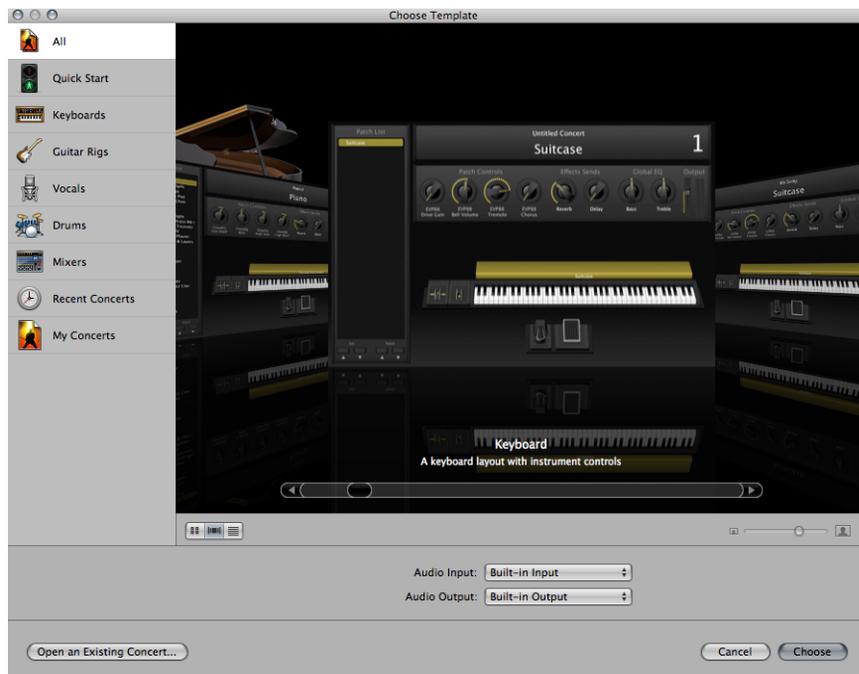
Pour ouvrir MainStage

- Double-cliquez sur l'icône MainStage dans votre dossier Applications ou dans le Dock.



Choix d'un modèle de concert

MainStage inclut des modèles pour différents instruments de musique, comme les claviers, les guitares, les percussions, les voix, etc. Vous pouvez choisir un modèle de concert dans la zone de dialogue Sélectionner le modèle qui apparaît lorsque vous ouvrez MainStage pour la première fois ou à chaque création ou fermeture d'un concert.



Pour choisir un modèle de concert

- 1 Choisissez Fichier > Nouveau (ou appuyez sur Commande + N).

- 2 Dans la zone de dialogue Sélectionner le modèle, choisissez les appareils que vous souhaitez utiliser pour l'entrée et la sortie audio dans les menus locaux Entrée audio et Sortie audio.
- 3 À gauche, cliquez sur la catégorie d'instruments dont vous souhaitez afficher les modèles. Vous pouvez également cliquer sur Démarrage rapide et choisir un simple modèle de clavier ou de guitare pour commencer à jouer immédiatement.
Une brève description sous chaque modèle décrit ses fonctionnalités et son objectif d'utilisation.
- 4 Faites défiler les modèles disponibles pour trouver celui que vous voulez utiliser.
- 5 Cliquez sur Choisir ou double-cliquez sur le modèle.

Lorsque vous choisissez l'un des modèles Démarrage rapide, un nouveau concert s'ouvre en mode Exécution pour vous permettre de commencer à jouer immédiatement. Lorsque vous choisissez un autre modèle, le nouveau concert s'ouvre en mode Édition. L'espace de travail apparaît au centre de la fenêtre MainStage et affiche les contrôles d'écran dans le concert. À gauche de l'espace de travail se trouve la Liste des sons qui indique les patches et les sets du concert. Les tranches de console du patch sélectionné s'affichent dans la zone Tranches de console, sur la droite de l'espace de travail. Le nouveau concert peut contenir un seul patch ou plusieurs patches. Sous l'espace de travail, la bibliothèque de patches est ouverte, pour que vous puissiez tester les différents réglages de patch et trouver celui que vous voulez utiliser.

Dans la zone de dialogue Sélectionner le modèle, vous pouvez visualiser les modèles avec une présentation de type grille, liste ou Cover Flow. Vous pouvez choisir une vue différente à l'aide des boutons de présentation, situés dans la partie inférieure gauche de la zone de dialogue.

Pour choisir une autre vue dans la zone de dialogue Sélectionner le modèle
Procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour afficher les modèles dans une grille, cliquez sur le bouton Grille.
- Pour afficher les modèles dans Cover Flow, cliquez sur le bouton Cover Flow.
- Pour afficher les modèles dans une liste, cliquez sur le bouton Liste.

Pour en savoir plus sur l'ouverture, la modification et l'enregistrement de concerts, reportez-vous à la section [Utilisation de concerts](#).

Sélection des réglages de patch dans la bibliothèque de patches

Lorsque vous ouvrez un concert ou sélectionnez un patch, la bibliothèque de patches s'ouvre dans l'inspecteur de patches sous l'espace de travail. La bibliothèque de patches contient une variété de patches optimisés pour l'instrument pour lequel le concert a été conçu. Vous pouvez rapidement tester les réglages de patch dans la bibliothèque de patches et choisir un réglage pour le patch sélectionné.

Pour sélectionner un réglage de patch

- 1 Parcourez les réglages dans la bibliothèque de patches pour trouver celui que vous voulez utiliser.
- 2 Cliquez sur le réglage de patch.

Vous pouvez démarrer la lecture du patch immédiatement en utilisant le réglage de patch sélectionné. Vous pouvez aussi rechercher des réglages de patch par leur nom.

Pour rechercher des réglages de patch par nom

- 1 Choisissez Rechercher dans la bibliothèque dans le menu Action du coin supérieur droit de l'inspecteur de patches.
- 2 Saisissez le nom du réglage de patch que vous recherchez.
- 3 Cliquez sur Rechercher.

Le premier réglage de patch avec le texte que vous avez saisi apparaît sélectionné dans la bibliothèque de patches.

- 4 Pour rechercher les réglages de patch suivants avec le même nom, choisissez Rechercher le suivant dans la bibliothèque dans le menu Action.

Remarque : si vous avez enregistré plusieurs patches à l'aide de la commande Enregistrer comme set (ou la commande Exporter comme set dans MainStage 1.0) du menu Action, le fichier enregistré apparaît en tant que patch dans la bibliothèque de patches, sauf si vous avez sélectionné un autre emplacement pour enregistrer le fichier. Cliquer sur le fichier enregistré dans la bibliothèque de patches peut provoquer l'apparition d'une alerte lorsque les patches individuels sont ouverts à partir du fichier .patch.

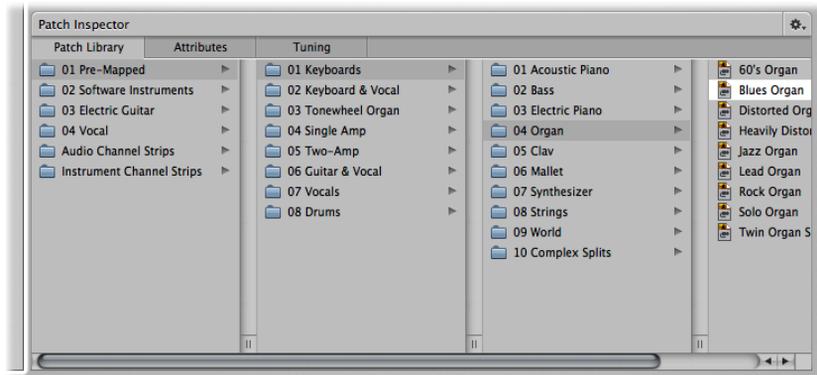
Ajout de patches

Vous pouvez ajouter des patches au concert et les organiser dans la Liste des sons. Le nombre de patches n'est limité que par la mémoire disponible de votre système. Lorsque vous ajoutez un patch à un concert, le patch est sélectionné pour que vous puissiez facilement tester et choisir un réglage de patch dans la bibliothèque de patches.

Pour ajouter un nouveau patch

- 1 Cliquez sur le bouton d'ajout d'un patch (+), situé dans le coin supérieur droit de la Liste des sons.

Le nouveau patch apparaît dans la liste des patchs et la bibliothèque de patch est ouverte dans l'inspecteur de patchs.



- 2 Sélectionnez le réglage de patch que vous voulez utiliser dans la bibliothèque de patchs. Si vous utilisez un clavier contrôleur, sélectionnez un patch Clavier. Si vous jouez de la guitare électrique, sélectionnez un patch Guitare. Pour d'autres instruments ou des voix, vous pouvez choisir un modèle de la catégorie adéquate ou modifier un modèle de clavier ou de guitare qui s'adapte à vos besoins.
- 3 Si le patch utilise une tranche de console audio, assurez-vous que la tranche de console est définie pour utiliser l'entrée audio adéquate, puis augmentez progressivement le curseur de volume sur la tranche de console jusqu'à ce que vous entendiez un son sur le canal.

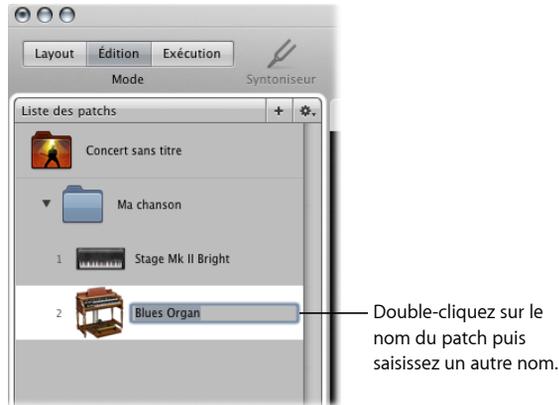
Attribution d'un nom à un patch

Lorsque vous ajoutez un patch, par défaut, il prend le nom de la tranche de console que vous lui ajoutez. Vous pouvez donner à chaque patch un nom personnalisé afin de mieux les différencier.

Pour attribuer un nom à un patch

- 1 Double-cliquez sur le patch dans la Liste des sons.

Un champ apparaît autour du nom du patch sélectionné.



- 2 Saisissez un autre nom dans le champ du nom du patch.

Pour en savoir plus sur la modification et l'organisation des patches, reportez-vous à la section [Utilisation de patches en mode Édition](#).

Sélection et lecture de patches

Les patches d'un concert apparaissent dans la Liste des sons du côté gauche de la fenêtre MainStage. Vous pouvez facilement accéder aux patches dans votre concert en les sélectionnant dans la liste de patches. Vous pouvez rapidement sélectionner les patches en cliquant dessus dans la liste des patches.

Avec un contrôleur MIDI, vous pouvez lire des patches comportant une tranche de console d'instrument logiciel. Si vous jouez de la guitare électrique ou tout autre instrument branché sur une interface audio, ou si vous utilisez un micro, vous pouvez jouer ou chanter en utilisant des patches comportant une tranche de console audio. Avant de lire une tranche de console audio, vérifiez qu'elle est bien configurée pour recevoir une entrée à travers le canal (ou à travers la paire stéréo de canaux) auquel est branché l'instrument ou le micro.

Lorsque le patch est sélectionné, changez certaines commandes du contrôleur MIDI pour vérifiez que les contrôles d'écran répondent aux commandes dans l'espace de travail. Certains contrôles, et notamment la pédale Sustain, la molette de modulation/pitch bend et le clavier, répondent aux messages MIDI correspondants sans avoir à les assigner ou les mapper.

Sélectionnez et lisez d'autres patches dans le concert pour trouver des sons que vous voulez interpréter ou utiliser comme point de départ pour la création de patches personnalisés. Vous pouvez aussi ajouter de nouveaux patches et modifier le réglage de leurs tranches de console pour créer des sons uniques et personnels.

Pour en savoir plus sur l'organisation et la sélection des patches dans la liste des patches, reportez-vous à la section [Utilisation de patches en mode Édition](#).

Ajout d'une tranche de console

Vous pouvez ajouter des tranches de console à un patch pour créer des sons en couches et des scissions de clavier. Lorsque vous ajoutez une tranche de console à un patch, vous choisissez le type de tranche de console, la sortie et d'autres réglages. Vous pouvez mélanger les deux types dans un seul patch.

Pour ajouter une tranche de console à un patch

- 1 Vérifiez que le patch est sélectionné dans la Liste des sons.
- 2 Cliquez sur le bouton « Ajouter une tranche de console » (+) dans le coin supérieur droit de la zone Tranches de console.

La zone de dialogue « Nouvelle tranche de console » apparaît alors. Choisissez les réglages comme vous le feriez lors de l'ajout d'un patch.

- 3 Dans la zone de dialogue « Nouvelle tranche de console », sélectionnez le type de bande à créer.
- 4 Choisissez la sortie audio de la tranche de console dans le menu local Sortie.
- 5 Pour les tranches de console, choisissez Mono ou Stéréo dans le menu local Format, et l'entrée audio dans le menu local Entrée. Pour des tranches de console d'instruments externes, choisissez aussi l'entrée MIDI, la sortie MIDI et le canal MIDI dans les menus locaux respectifs.

Important : les tranches de console audio peuvent générer un retour sonore, plus particulièrement si vous utilisez un micro en entrée audio. Lorsque vous ajoutez une tranche de console audio, le volume de la tranche de console est défini sur le son coupé et la fonction Protection contre l'effet retour est activée pour vous alerter lorsqu'un effet retour se produit sur la tranche de console. Lorsque vous ajoutez une tranche de console d'instrument externe, le volume de la tranche de console est défini sur le son coupé, mais la fonction Protection contre l'effet retour est désactivée.

- 6 Vous pouvez également ajouter plusieurs tranches de console à un patch en saisissant un nombre dans le champ Numéro. Vous pouvez ajouter un nombre maximal de type de tranche de console.
- 7 Cliquez sur Créer.

Une nouvelle tranche de console apparaît dans la zone Tranches de console ; elle est mise en surbrillance pour indiquer qu'elle est sélectionnée. L'inspecteur Tranche de console apparaît en dessous de l'espace de travail et indique les différents paramètres disponibles pour la nouvelle tranche de console.

- 8 Pour les tranches de console audio et d'instrument externe, augmentez progressivement le curseur de volume jusqu'à entendre le son sur le canal.



Vous pouvez ajuster la sortie de la tranche de console à l'aide de son curseur, Volume ajuster la balance à travers le potentiomètre correspondant et influencer sur le son général d'une tranche de console à l'aide de ses boutons Muet et Solo. Pour les tranches de console audio, vous pouvez passer de Mono à Stéréo à l'aide du bouton Format. Pour les tranches de console d'instruments logiciels, vous avez le choix entre plusieurs instruments dans le menu local Entrée. Vous pouvez choisir de nouveaux réglages de tranche de console, ajouter et modifier des effets, ajouter des envois aux bus et changer la sortie à l'aide des commandes de la tranche de console.

Vous pouvez également définir une plage de touches pour une tranche de console, créer des graphiques de transformation et de vélocité et filtrer les messages MIDI envoyés à une tranche de console dans l'inspecteur Tranche de console. Pour des informations générales sur l'utilisation des tranches de console, consultez le chapitre « Utilisation d'instruments et d'effets » du *Manuel de l'utilisateur de Logic Pro*. Pour en savoir plus sur l'utilisation de tranches de console dans MainStage, reportez-vous à la section Utilisation de tranches de console en mode Édition.

Modification d'un réglage de tranche de console

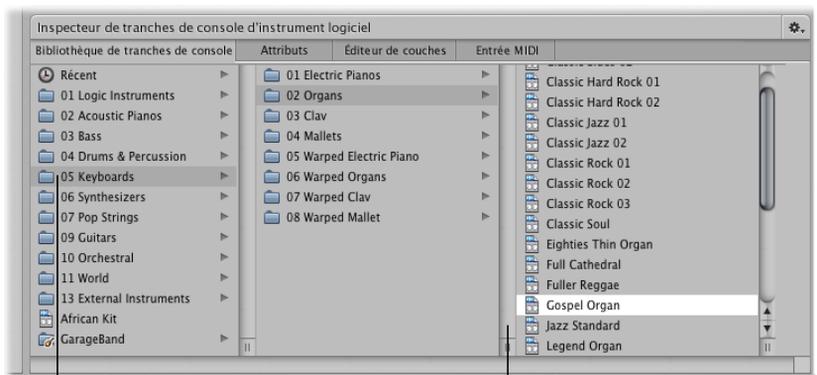
Vous pouvez rapidement changer l'instrument, les effets et d'autres paramètres d'une tranche de console en sélectionnant un autre réglage dans la bibliothèque des tranches de console. Vous y retrouvez les réglages disponibles pour la tranche de console sélectionnée.

Pour sélectionner un autre réglage de tranche de piste

- 1 Assurez-vous que la tranche de console que vous voulez modifier est sélectionnée.
La tranche de console sélectionnée est mise en surbrillance.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Bibliothèque de tranches de console.

Les réglages de tranches de console disponibles apparaissent dans la bibliothèque de tranches de console. Les réglages des tranches de console Logic Studio apparaissent sous la forme d'une série de dossiers avec différentes catégories d'instruments et d'utilisations. Si GarageBand ou des collections Jam Pack sont installés sur votre ordinateur, ces réglages apparaissent en dessous des réglages intégrés.

- 3 Cliquez sur une catégorie de la colonne de gauche puis sur des sous-catégories des colonnes de droite pour atteindre les réglages souhaités.



Cliquez sur une catégorie de la colonne pour voir les choix disponibles.

Cliquez sur le réglage de tranche de console à utiliser parmi les colonnes de droite.

Vous pouvez également rechercher des réglages de tranches de console par nom et exécuter d'autres fonctions en utilisant la bibliothèque de tranches de console. Pour en savoir plus sur l'inspecteur des tranches de console, reportez-vous à la section [Sélection de réglages de tranche de console](#).

Présentation de l'assignation de contrôleur

Lorsque vous sélectionnez un patch ou un réglage de tranche de console, certains paramètres répondent instantanément aux contrôles de votre appareil MIDI. MainStage répond aux notes jouées sur un clavier contrôleur, au volume, aux messages d'expression, aux messages de molette de modulation/pitch bend et aux messages de pédale Sustain sans que vous configuriez de contrôles d'écran pour recevoir ces messages. Pour les autres commandes comme les curseurs, les potentiomètres et les boutons, vous devez les assigner à des contrôles d'écran MainStage avant de pouvoir les utiliser dans votre concert.

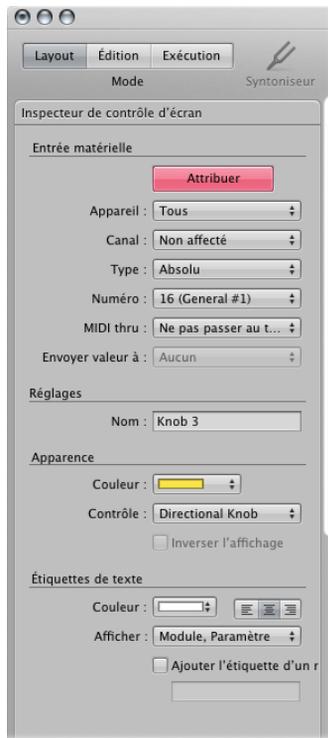
Dans MainStage, vous devez attribuer des commandes matérielles à des contrôles d'écran dans l'inspecteur de layout à l'aide du processus d'apprentissage, tout comme vous le feriez pour une surface de contrôle dans Logic Pro. L'apprentissage d'assignations de contrôleur est une méthode simple et rapide pour attribuer des commandes matérielles aux contrôles d'écran.

Remarque : pour pouvoir assigner une commande matérielle à un contrôle d'écran, elle doit envoyer des messages MIDI. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Utilisation de matériels MIDI avec MainStage](#).

Pour savoir comment effectuer une assignation de contrôleur

- 1 Cliquez sur le bouton de layout de la barre d'outils.
MainStage passe en mode Layout.
- 2 Dans l'espace de travail, sélectionnez le contrôle d'écran que vous voulez apprendre.
Le contrôle sélectionné apparaît en surbrillance bleue.
- 3 Cliquez sur le bouton Assignement dans l'inspecteur de contrôle d'écran (ou appuyez sur Commande + L).

Le bouton Assignment devient rouge pour indiquer que le processus d'assignation est en cours et le contrôle d'écran sélectionné est mis en surbrillance rouge.



- 4 Sur votre appareil MIDI, utilisez la commande que vous voulez assigner. Pour les curseurs et les potentiomètres, utilisez toute leur amplitude de mouvement et appuyez trois fois (mais pas trop vite) sur les boutons pour permettre à MainStage de bien assimiler les types de messages MIDI envoyés par ces commandes.

Les valeurs des menus locaux Assignment de matériel changent pour refléter la commande matérielle apprise par le contrôle d'écran. Pendant l'apprentissage, les messages MIDI entrants apparaissent dans le Moniteur d'activité au-dessus de l'espace de travail.

Lorsque l'assignation est terminée, le contrôle d'écran répond à la commande matérielle correspondante. Cela indique que le contrôle d'écran reçoit l'entrée MIDI et est bien assigné.

- 5 Tant que le bouton Assignment est rouge, vous pouvez faire assimiler d'autres assignations de contrôleur en sélectionnant un autre contrôle d'écran et en utilisant la commande matérielle que vous voulez lui attribuer.
- 6 Lorsque vous avez terminé l'assignation de contrôles, cliquez de nouveau sur le bouton Assignment (ou appuyez sur Commande + L) pour mettre fin au processus d'assignation.

Pour en savoir plus sur l'assignation de contrôleur, consultez la section [Assignation de contrôles matériels à des contrôles d'écran](#).

Mappage d'un contrôle d'écran

Lorsque vous avez terminé l'apprentissage des assignations de contrôleur pour les contrôles d'écran que vous utilisez, vous pouvez passer à l'étape suivante qui consiste à mapper les contrôles d'écran aux paramètres des patches que vous voudrez contrôler lors de vos représentations. Vous pourriez être amené à mapper des contrôles d'écran à des paramètres dans chaque patch d'un concert afin de pouvoir accéder facilement à ces paramètres et les modifier pendant l'exécution en live. Vous pouvez aussi mapper les paramètres pour tout le concert afin de contrôler le volume du master, voir les niveaux du master et modifier des effets portant sur tout le concert.

Il existe deux moyens pour mapper les contrôles d'écran aux paramètres : en sélectionnant visuellement les paramètres sur les tranches de console ou dans les fenêtres de module, ou en choisissant les paramètres dans le navigateur des correspondances de paramètres. Pour savoir comment mapper un contrôle d'écran à une tranche de console ou à un paramètre de module, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran à des paramètres de tranches de console et de modules](#). Pour savoir comment mapper un contrôle d'écran à une action, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran à des actions](#).

Familiarisation avec le mode Exécution

Vous pouvez maintenant lire les patches comme vous le feriez lors d'une représentation. Vous pouvez afficher l'espace de travail en plein écran, ce qui maximise la taille des contrôles d'écran pour une meilleure visualisation dans un environnement live, ou l'afficher dans une fenêtre pour pouvoir utiliser les boutons de barre d'outils et accéder à d'autres applications.

Pour passer en mode Exécution

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton Exécution de la barre d'outils.
- Choisissez Présentation > Exécution en plein écran (ou appuyez sur Commande + 4).

Remarque : par défaut, le bouton Exécution ouvre l'espace de travail en plein écran. Pour en savoir plus sur la modification de cette préférence, reportez-vous à la section [Préférences d'affichage](#).

Pour afficher l'espace de travail dans une fenêtre

- Choisissez Présentation > Exécution dans la fenêtre (ou appuyez sur Commande + 3).

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des présentations de l'espace de travail pour lire les patches que vous avez ajoutés ou modifiés, et utiliser les commandes de votre contrôleur MIDI pour modifier les paramètres que vous avez associés à des contrôles d'écran.

En mode Édition, vous ajoutez et modifiez les patches pour créer vos sons personnalisés, choisissez des réglages de patches dans la bibliothèque de patches, organisez et sélectionnez des patches dans la liste des patches, modifiez les paramètres de patch dans l'inspecteur et associez des contrôles d'écran à des paramètres et à des actions. Vous pouvez créer des patches personnalisés en mode Édition et les organiser dans la liste des patches pour pouvoir facilement y accéder quand vous êtes sur scène.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Utilisation de patches en mode Édition (p 45)
- Utilisation de tranches de console en mode Édition (p 53)
- Utilisation de modules en mode Édition (p 78)
- Mappage de contrôles d'écran (p 82)
- Modification des paramètres de contrôle d'écran en mode Édition (p 91)
- Utilisation de l'onglet Assignations et mappages (p 97)
- Utilisation de sets en mode Édition (p 99)
- Manipulations par set (p 102)
- Partage de patches et de sets entre concerts (p 103)
- Enregistrement de la sortie audio d'un concert (p 104)

Utilisation de patches en mode Édition

Les patches sont chacun des sons que vous jouez à l'aide de votre clavier contrôleur (pour les utilisateurs de claviers MIDI) ainsi que les configurations d'effets que vous utilisez avec votre guitare ou un autre instrument (pour les guitaristes, les chanteurs et autres instrumentistes). Les patches MainStage peuvent contenir plusieurs tranches de console, chacune incluant un instrument différent ou une configuration d'effets différente.

Certaines opérations de base des patches, y compris l'ajout de patches, l'attribution de noms, la sélection de patches et l'ajout de tranches de console aux patches, sont décrites dans la section [Premiers contacts avec MainStage](#).

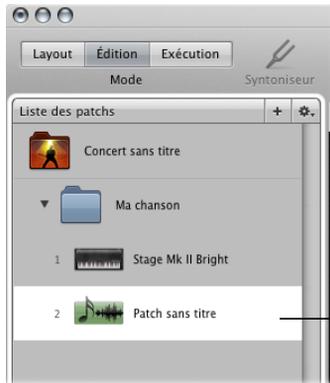
Si MainStage est en mode Layout ou Exécution, cliquez sur le bouton Édition dans le coin supérieur gauche de la fenêtre MainStage pour commencer à travailler en mode Édition.

Sélection d'éléments dans la liste des patches

L'ensemble des patches et des sets d'un concert apparaissent dans la liste des patches, sur la gauche de l'espace de travail. Pour sélectionner un élément dans la liste des patches en mode Édition, vous pouvez cliquer dessus ou utiliser les raccourcis clavier.

Pour sélectionner un patch dans la liste des patches

- 1 Dans la liste des patches située à gauche de l'espace de travail, cliquez sur le patch.



Cliquez sur un patch de la liste de patches pour le sélectionner, puis commencez la lecture.

- 2 Lorsque le patch est sélectionné, vous pouvez lancer la lecture immédiatement.

Vous pouvez aussi sélectionner des patches dans la liste des patches à l'aide du clavier.

Pour cela

- Appuyez sur la Flèche vers le bas pour sélectionner le patch suivant (celui en dessous) dans la liste.
- Appuyez sur la Flèche vers le haut pour sélectionner le précédent (celui au-dessus).

D'autres raccourcis clavier existent que vous pouvez utiliser pour sélectionner des éléments dans la liste des patches.

Raccourci clavier par défaut	Sélectionne
Flèche vers le haut	L'élément (patch ou set) précédent dans la liste des patches
Flèche vers le bas	L'élément (patch ou set) suivant dans la liste des patches
Commande + Flèche vers le haut	Le patch précédent dans la liste des patches.
Commande + Flèche vers le bas	Le patch suivant dans la liste des patches.
Commande + Flèche gauche	Premier patch du set précédent
Commande + Flèche droite	Premier patch du set suivant

Remarque : lorsque vous utilisez les combinaisons de touches Commande + Flèche énumérées ci-dessus pour sélectionner différents patchs, le contrôle d'écran sélectionné reste sélectionné dans l'espace de travail. Ainsi, vous pouvez facilement identifier comment un contrôle d'écran est configuré dans plusieurs patchs.

Vous pouvez également sélectionner un patch (ou un set) dans la liste des patchs en saisissant les premières lettres de son nom.

Pour sélectionner un patch ou un set en saisissant son nom

- 1 Cliquez sur la bordure de la liste des patchs pour la sélectionner.
- 2 Après avoir sélectionné la liste des patchs, commencez à saisir le nom du patch. Une fois que vous avez saisi suffisamment de lettres pour identifier un nom unique, le patch ou set correspondant est sélectionné.

Vous pouvez également sélectionner un patch en saisissant son nom en mode Exécution. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Sélection de patchs par saisie](#).

Vous pouvez également sélectionner un patch à l'aide du clavier de votre ordinateur en saisissant son numéro de patch. Les numéros de patch apparaissent à gauche des noms de patch dans la liste des patchs.

Pour sélectionner un patch en saisissant son numéro de patch

- 1 Cliquez sur la bordure de la liste des patchs pour la sélectionner.
- 2 Lorsque la liste des patchs est sélectionnée, saisissez le numéro de patch à l'aide du clavier de votre ordinateur.

Éléments ignorés dans la liste des patchs

Vous pouvez ignorer des patchs ou des sets de la liste des patchs. Lorsqu'un patch ou un set est ignoré et que vous utilisez la touche Commande conjointement avec les touches fléchées pour sélectionner des éléments, le patch ou le set en question n'est pas pris en compte et l'élément suivant (non ignoré) est sélectionné. Toutefois, vous pouvez toujours sélectionner l'élément en cliquant dessus ou en utilisant les touches fléchées seules.

Les éléments ignorés le sont également lorsque vous utilisez le sélecteur de patchs en mode Exécution.

Pour ignorer un patch ou un set

- 1 Sélectionnez le patch ou le set dans la liste des patchs.
- 2 Choisissez Ignorer dans le menu Action de la liste des patchs.

L'élément apparaît sous la forme d'une fine ligne dans la liste des patchs.

Pour qu'un patch ou un set ignoré ne le soit plus

- 1 Sélectionnez l'élément (patch ou set) dans la liste des patchs.
- 2 Choisissez Ne pas passer dans le menu Action de la liste des patchs.

L'élément reprend sa taille normale dans la liste des patches.

Condensation de sets dans la liste des patches

Vous pouvez condenser des sets dans la liste des patches. Une fois condensé un set, vous pouvez l'utiliser ainsi que toute tranche de console ou bus placé sur son niveau, mais vous ne pouvez en revanche pas y sélectionner ou y lire de patches en mode Édition.

Pour condenser un set

- Dans la liste des patches, cliquez sur le triangle d'affichage du set.

Vous pouvez développer le set en cliquant à nouveau sur son triangle d'affichage.

Condenser un set ne vous empêche pas d'y sélectionner des patches en mode Exécution.

Pour en savoir plus sur la création et l'utilisation de sets, reportez-vous à la section [Utilisation de sets en mode Édition](#).

Copie et collage de patches

Vous pouvez copier, coller et dupliquer des patches dans la liste des patches en utilisant les raccourcis clavier et les menus Mac OS X standard ou en les faisant glisser tout en maintenant la touche Option enfoncée. Lorsque vous collez ou dupliquez un patch, il inclut tous les mappages des paramètres du patch d'origine.

Modification de l'ordre des patches dans la liste des patches

Lorsque vous ajoutez un patch à un concert, il apparaît sous le patch sélectionné dans la liste des patches. Vous pouvez faire glisser les patches dans la liste des patches pour les réorganiser.

Pour réordonner des patches dans la liste des patches

- Faites glisser dans l'ordre voulu les patches verticalement dans la liste des patches.

Déplacements répétés des patches dans la liste des patches

Le jeu de commandes de MainStage inclut une commande Déplacer à nouveau qui vous permet de déplacer facilement et à plusieurs reprises les patches sélectionnés. Vous pouvez utiliser la commande Déplacer à nouveau lorsque vous faites glisser, collez, créez ou supprimez des patches de la liste des patches. Par défaut, la commande Déplacer à nouveau n'est pas affectée à un raccourci clavier. Pour l'utiliser, vous devriez d'abord l'assigner à un raccourci clavier dans l'Éditeur de commandes. Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'Éditeur de commandes, reportez-vous à la section [Utilisation de l'éditeur de raccourcis clavier](#).

Création d'un patch à partir de plusieurs patches

Vous pouvez créer un patch en associant plusieurs patches existants. Le nouveau patch contient toutes les tranches de console des patches sélectionnés.

Pour créer un patch à partir de plusieurs patches existants

- 1 Dans la liste des patches, sélectionnez les patches que vous voulez utiliser pour créer le nouveau patch.
- 2 Choisissez l'option « Créer un patch à partir de la sélection » dans le menu Action, dans le coin supérieur droit de la liste des patches.

Le nouveau patch « combiné » apparaît dans la liste des patches sous le nom Patch sans titre.

- 3 Double-cliquez sur le nom et saisissez un nom pour le patch combiné.

Remarque : la création d'un patch avec plus de trois tranches de console peut affecter les performances, en particulier si elles utilisent un grand nombre de modules ou des modules exigeants en termes d'utilisation du processeur.

Définition de la signature temporelle pour un patch

Vous pouvez définir la signature temporelle pour un patch. Les signatures temporelles peuvent être utilisées avec le module Playback et affectent également le contrôle des battements du métronome. Lorsque vous définissez la signature temporelle pour un patch, elle prévaut sur la signature temporelle du concert ou du set.

Pour définir la signature temporelle pour un patch

- 1 Dans l'inspecteur de patches, sélectionnez l'onglet Attributs.
- 2 Dans l'onglet Attributs, cochez la case Possède une signature temporelle.
- 3 Double-cliquez sur le nombre dans le champ à droite et saisissez le nombre de battements pour une mesure de signature temporelle.
- 4 Choisissez la valeur de battement dans le menu local à droite.

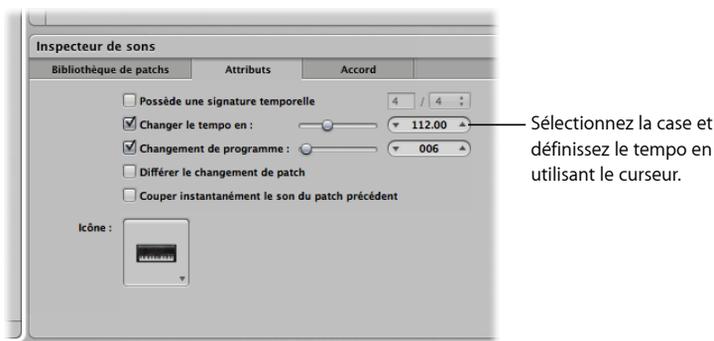
Modification du tempo lorsque vous sélectionnez un patch

Vous pouvez attribuer à un patch un réglage de tempo propre. Ainsi, quand vous sélectionnez ce patch, son tempo passe alors au tempo qui lui est défini. MainStage utilise le nouveau tempo jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre patch ou set et son réglage de tempo, et que vous saissiez un nouveau tempo, ou jusqu'à ce que MainStage reçoive des informations de tempo à travers les messages MIDI entrants. Pour en savoir plus sur l'utilisation et la modification du tempo dans MainStage, reportez-vous à la section [Utilisation du Tempo dans un concert MainStage](#).

Pour changer de tempo en utilisant un patch

- 1 Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de patches, définissez le tempo du patch à l'aide du curseur de valeur « Changer le tempo : ».

- 2 Cochez la case « Changer le tempo : » pour activer le tempo du patch lorsque ce dernier est sélectionné.



Définition des numéros de changement de programme d'un patch

Lorsque vous ajoutez un patch à un concert, un numéro de changement de programme MIDI lui est attribué (le plus petit numéro disponible entre 0 et 127). Il en va de même des patches suivants jusqu'à ce que tous les numéros de changement de programme disponibles aient été épuisés. Vous pouvez utiliser ces numéros pour sélectionner des patches lors d'une représentation en assignant des boutons d'un matériel MIDI pour envoyer des messages de changement de programme. Pour les modifier, vous pouvez utiliser l'inspecteur de sons.

Pour modifier le numéro de changement de programme d'un patch

- 1 Sélectionnez le patch dans la liste des patches.
En sélectionnant un patch, l'inspecteur de sons apparaît sous l'espace de travail.
- 2 Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de patches, cochez la case Changement de programme.
- 3 À l'aide du curseur de valeur, définissez le numéro de changement de programme.

La norme MIDI autorise les numéros de changement de programme de 0 à 127. Si tous les numéros de changement de programme disponibles dans un concert sont déjà utilisés, tous les patches ajoutés au concert se verront attribués un zéro (0) comme numéro de changement de programme, mais celui-ci est inactif (la case n'est pas cochée). Le changement de plage de numéros n'est pas pris en charge.

Si vous définissez un numéro de changement de programme de façon à dupliquer un numéro de changement de programme existant, le mot Dupliquer apparaît en rouge en regard du curseur de valeur de changement de programme. Si au moins deux patches partagent un même numéro actif, le patch qui apparaît en premier dans la liste des patches ou dans le sélecteur de patches est celui sélectionné lorsque vous envoyez le message de changement de programme par le biais de la valeur correspondante.

Vous pouvez réinitialiser les numéros de changement de programme de tous les patches actifs (non ignorés) d'un concert. Lorsque vous réinitialisez ces numéros, ils sont assignés aux patches en fonction de l'ordre de ces derniers dans la Liste des patches, de haut en bas. Les numéros de changement de programme pour les patches ignorés (inactifs) ne sont pas réinitialisés.

Pour réinitialiser les numéros de changement de programme des patches actifs d'un concert

- Choisissez « Réinitialiser le numéro de modification de programme » dans le menu Action de la Liste des patches (ou appuyez sur Commande + Maj + Option + R).

Vous pouvez assigner des boutons et autres contrôles pour l'envoi de messages de changement de programme et les utiliser pour sélectionner des patches dans le concert. Pour en savoir plus sur l'assignation de boutons, reportez-vous à la section [Assignation de boutons](#).

Changements de patch différés

Par défaut, lorsque vous basculez entre les patches, le nouveau patch est prêt pour une lecture immédiate. Vous pouvez « différer » un changement de patch afin que le changement de patch se produise une fois que la dernière note du patch précédent a été relâchée ou tenue.

Pour différer un changement de patch

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de patches, cochez la case Différer le changement de patch.

Remarque : différer un changement de patch fonctionne en mode Exécution, mais pas lorsque vous modifiez les patches en mode Édition. Vous pouvez différer les changements de programme MIDI entrants, ainsi que les boutons associés aux actions, mais pas les changements de patch effectués en cliquant dans le sélecteur ou en utilisant les touches fléchées.

Désactivation instantanée du son du patch précédent

Il arrive que vous vouliez que le son du patch précédent continue même après avoir sélectionné un nouveau patch, comme lorsque vous voulez appliquer un effet Sustain sur un pad d'accord tout en effectuant un solo dessus. À d'autres moments, vous voulez désactiver instantanément le son du patch précédent lorsque vous sélectionnez un nouveau patch.

Pour désactiver instantanément le son du patch précédent lorsque vous sélectionnez un nouveau patch

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de patches, cochez la case Couper instantanément le son du patch précédent.

Changement de l'icône de patch

Chaque patch possède une icône qui apparaît près de son nom dans la liste des patches. Par défaut, l'icône d'un patch indique le type de tranche de console créé lorsque le patch a été ajouté. Vous pouvez choisir une nouvelle icône pour vos patches et vous servir des icônes pour les distinguer dans la liste des patches.

Pour changer l'icône d'un patch

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de patches, choisissez une icône dans le menu local Icône.

Changement de l'accord pour un patch

Par défaut, les patches utilisent la même méthode d'accord que le concert (ou le set, s'ils sont dans un set avec sa propre méthode d'accord). Vous pouvez changer l'accord pour un patch pour qu'il utilise un accord différent. Lorsque vous changez l'accord pour un patch, il prévaut sur la méthode d'accord du concert ou du set.

Pour changer l'accord d'un patch

- 1 Dans l'inspecteur de patches, sélectionnez l'onglet Accord.
- 2 Choisissez l'accord que vous voulez utiliser pour le patch dans le menu local Méthode.

Suppression de patches

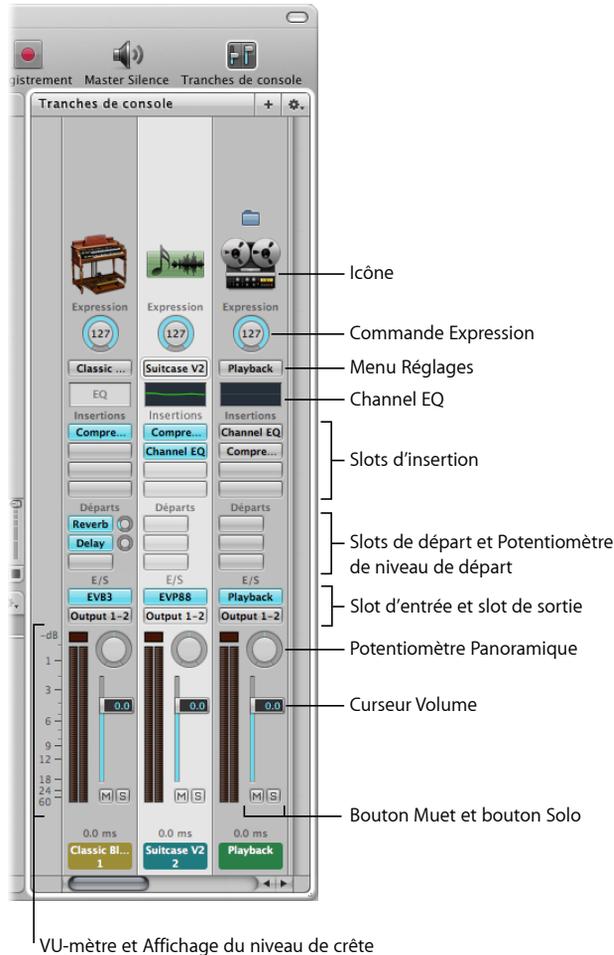
Vous pouvez supprimer un patch si vous pensez ne plus en avoir besoin dans le concert.

Pour supprimer un patch

- 1 Sélectionnez le patch dans la liste des patches.
- 2 Choisissez Édition > Supprimer (ou appuyez sur la touche Supprimer).

Utilisation de tranches de console en mode Édition

Les tranches de console correspondent aux bases de vos patches. Elles contiennent les instruments et les effets sonores destinés à être utilisés en représentation. Les tranches de console MainStage reprennent l'interface à laquelle vous êtes habitué dans Logic Pro, avec la même structure que les tranches de console Logic Pro et la plupart des fonctions de ces dernières. Les principales fonctions des tranches de console MainStage sont décrites ci-dessous :



- *Icône* : indique le type de tranche de console pour faciliter l'identification.
- *Commande Expression* : permet d'ajuster rapidement la valeur d'expression de la tranche de console.
- *Menu Réglages* : permet de charger et d'enregistrer toute la configuration d'acheminement d'une tranche de console, y compris l'ensemble des modules chargés et des réglages.

- *Channel EQ* : permet d'ajouter un effet d'égalisation pour modeler le son du signal de la tranche de console avant d'appliquer d'autres effets.
- *Slots d'insertion* : permettent d'insérer jusqu'à 15 modules d'effet dans chaque tranche de console audio, d'instrument, auxiliaire et de sortie.
- *Slots de départ* : permettent d'acheminer le signal d'une tranche de console vers une tranche de console auxiliaire. Les départs sont généralement utilisés pour appliquer le ou les mêmes effets à plusieurs signaux.
- *Potentiomètre de niveau de départ* : contrôle l'intensité du signal transmis à une tranche de console auxiliaire. Ce potentiomètre apparaît lorsqu'un slot de départ est activé.
- *Slot d'entrée* : définit la source d'entrée de la tranche de console. Selon le type de tranche de console, il peut s'agir d'une entrée physique, d'un bus ou d'un module d'instrument logiciel, auquel cas on l'appelle *slot Instrument*.
- *Slot de sortie* : définit le chemin de sortie de la tranche de console. Il peut s'agir d'une sortie physique ou d'un bus.
- *Potentiomètre Panoramique* : sur une tranche de console mono, le potentiomètre Panoramique/Balance contrôle la position du signal dans l'image stéréo. Sur une tranche de console stéréo, il contrôle le niveau relatif des signaux gauche et droit au niveau de leur sortie.
- *Curseur Volume* : permet de régler le volume de lecture d'une tranche de console.
- *Bouton Muet* : permet de désactiver et d'activer le son de la tranche de console.
- *Bouton Solo* : permet d'activer et de désactiver la lecture solo de la tranche de console.
- *VU-mètre* : affiche le niveau de lecture d'une tranche de console.
- *Affichage du niveau de crête* : s'actualise pendant la lecture pour afficher le niveau de crête atteint.

Dans MainStage, vous pouvez utiliser des tranches de console auxiliaires (aux) ou des instruments logiciels dans vos patchs, vos sets ou s'appliquant à un concert entier. Vous pouvez également utiliser des patchs d'instruments externes pour « faire jouer » des appareils externes et des applications ReWire. Les tranches de console s'utilisent dans MainStage comme c'est le cas dans Logic Pro. Vous pouvez ajuster le volume à l'aide de son curseur, ajuster la balance à travers le potentiomètre correspondant et influencer sur le son général d'une tranche de console à l'aide de ses boutons Muet et Solo.

Un concert MainStage peut compter un maximum de 1023 tranches de console d'instruments logiciels, 512 tranches de console audio, 256 tranches de console d'instruments externes et 256 tranches de console auxiliaires (aux).

Vous pouvez ajouter des effets à l'aide des slots d'insertion, envoyer le signal à un canal auxiliaire (aux) à l'aide des slots de départ et choisir une autre sortie dans le slot de sortie. Pour les tranches de console audio, vous pouvez permuter entre les formats mono et stéréo à l'aide du bouton Format. Pour les tranches de console d'instrument logiciel, vous pouvez changer d'instrument à l'aide du slot Instrument. Vous pouvez également choisir, copier et enregistrer des réglages de tranche de console, choisir un autre type de tranche de console ou réinitialiser la tranche de console depuis le menu Réglages.

Si vous avez déjà travaillé avec les tranches de console Logic Pro, notez qu'il existe quelques différences entre celles-ci et les tranches de console MainStage :

- Les tranches de console MainStage incluent un cadran Expression qui permet de voir facilement l'expression MIDI active qu'elles reçoivent.
- Les tranches de console MainStage ne disposent pas de boutons Enregistrement activé ou Bounce.
- Les tranches de console audio MainStage peuvent utiliser la fonction Protection contre l'effet retour automatique pour vous prévenir lorsqu'un effet retour se produit sur le canal. Pour en savoir plus sur l'utilisation de la fonction Protection contre l'effet retour, reportez-vous à la section [Utilisation de la fonction Protection contre l'effet retour avec les tranches de console](#).
- Les tranches de console audio MainStage ne disposent pas d'un bouton de monitoring d'entrée (i). Vous pouvez utiliser le bouton Muet pour désactiver le son des tranches de console.
- Dans MainStage, vous pouvez utiliser le bouton Format pour sélectionner le format mono ou stéréo. MainStage ne prend pas en charge l'entrée de son Surround, pas plus que le traitement Surround.
- Les tranches de console MainStage n'ont pas de menus locaux Grouper ou Mode d'Automation.
- Les tranches de console MainStage incluent une option Tout modifier dans les menus Entrée et Sortie que vous pouvez utiliser pour modifier l'entrée ou la sortie de toutes les tranches de console dans un patch, un set ou pour le concert tout entier.
- Dans MainStage, la tranche de console sélectionnée est mise en surbrillance en blanc.
- Seule une tranche de console dans chaque patch, la première tranche de console audio, envoie de l'audio au Syntoniseur. La tranche de console qui envoie de l'audio vers le Syntoniseur (i) est signalée par une icône représentant un diapason dans la partie supérieure de la tranche de console.
- Dans MainStage, le nom de la tranche de console change quand vous sélectionnez un autre réglage de tranche de console, à moins que vous ne l'ayez renommée.
- Dans MainStage, le numéro de la tranche de console (en bas de cette dernière) reflète sa position dans le patch et non celle qu'elle occupe dans le concert.

- Les modules Surround ne sont pas disponibles dans MainStage.
- Vous pouvez choisir les informations affichées dans la tranche de console, y compris les informations de latence, en cliquant tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée sur la tranche de console et en choisissant les informations que vous voulez afficher dans le menu contextuel.
- Le module Playback est disponible uniquement dans MainStage, pas dans Logic Pro.
- Le module Loopback est disponible uniquement dans MainStage, pas dans Logic Pro.

Pour obtenir des informations complètes sur les instruments et les effets disponibles dans Logic Pro, reportez-vous aux manuels *Instruments de Logic Pro* et *Effets de Logic Pro*. Pour en savoir plus sur la façon d'ajouter une tranche de console, reportez-vous à la section [Ajout d'une tranche de console](#). Pour en savoir plus sur la façon de modifier un réglage de tranche de console, reportez-vous à la section [Modification d'un réglage de tranche de console](#).

Sélection de tranches de console

Lorsque vous ajoutez une tranche de console à un patch (ou que vous ajoutez une tranche de console s'appliquant à un set ou à un concert entier), elle est sélectionnée dans la zone Tranches de console et les réglages disponibles apparaissent dans le navigateur Réglages de tranche de piste. Vous pouvez sélectionner une tranche de console directement en cliquant dessus dans la zone Tranches de console, et pouvez également en sélectionner une adjacente à l'aide des raccourcis clavier

Raccourci clavier	Sélection
Flèche gauche	Tranche de console de gauche
Flèche droite	Tranche de console de droite

Affichage des tranches de console du cheminement du signal

En plus des tranches de console d'un patch, vous pouvez afficher et modifier les tranches de console du cheminement du signal dans la zone Tranches de console. Les tranches de console de cheminement du signal incluent les tranches de console Sortie et principale pour le concert, les tranches de console auxiliaires qui reçoivent un signal depuis une tranche de console dans le patch et toutes les tranches de console de set ou de concert qui sont disponibles lorsque le patch est sélectionné. Vous pouvez aussi afficher des tranches de cheminement du signal portant sur un set entier.

Lorsque vous affichez les tranches de console de cheminement du signal, les tranches de console du concert, incluant les tranches de console Sortie et Auxiliaire, présentent une petite icône de concert dans la partie supérieure de la tranche de console pour mieux les distinguer des tranches de console au niveau des patches. Les tranches de console de set présentent une petite icône de dossier pour les distinguer facilement également.

Vous pouvez modifier les tranches de console de cheminement du signal dans la zone Tranches de console. Par exemple, vous pouvez ajuster le curseur du volume ou de panoramique d'une tranche de console de cheminement du signal ou ajouter des effets à une tranche de console auxiliaire.

Pour afficher des tranches de console du cheminement du signal

- Choisissez « afficher les tranches de console pour le cheminement du signal » dans le menu Action situé dans le coin supérieur droit de la zone Tranches de console.

Création d'un alias pour une tranche de console

Vous pouvez créer un alias pour une tranche de console et utiliser l'alias dans différents patches ou sets. Les alias vous permettent de répartir des modules qui occupent beaucoup de mémoire, tels que des instruments et des échantillonneurs multicanaux tiers, entre différents patches, plutôt que de créer plusieurs instances de ces modules. Dans certains cas, créer un alias peut s'avérer plus efficace (utiliser moins de ressources) que d'ajouter une tranche de console de concert ou de set.

Pour créer un alias pour une tranche de console

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche.
- 2 Choisissez Édition > copier ou appuyez sur les touches Commande + C (par défaut).
- 3 Dans la liste des patches, sélectionnez le patch dans lequel vous voulez utiliser l'alias.
- 4 Choisissez Édition > coller comme alias ou appuyez sur Commande + Option + V (par défaut).

L'alias est collé après la dernière tranche de console dans le patch (mais avant les tranches de console de cheminement du signal, si elles sont visibles). Une icône d'alias apparaît dans la partie supérieure de l'alias pour les distinguer des tranches de console dans le patch.



Vous pouvez utiliser un alias dans plusieurs patches ou sets. Si vous modifiez des réglages de la tranche de console d'origine (à l'exception du volume, du panoramique et de l'expression), les modifications sont appliquées aux alias de la tranche de console. Vous pouvez tester chaque patch utilisant un alias après avoir modifié les réglages de la tranche de console originale, pour vous assurer que le son est conforme à vos attentes.

Remarque : vous ne pouvez pas importer un patch ou un set contenant un alias, car il se peut que la tranche de console à laquelle est associé l'alias ne soit pas disponible.

Vous pouvez créer un alias d'un instrument multisortie, comme le EXS24 mkII, à utiliser dans un autre patch ou set dans le concert. Lorsque vous copiez un instrument multisortie pour créer un alias, assurez-vous de sélectionner toutes les tranches de console auxiliaires pour l'instrument afin que l'instrument multisortie complet soit collé en tant qu'alias. Pour en savoir plus sur l'utilisation d'instruments multisortie dans MainStage, reportez-vous à la section [Utilisation de plusieurs sorties d'instruments dans MainStage](#).

Modification de tranches de console dans MainStage

Vous pouvez ajouter des instruments à des tranches de console d'instruments logiciels et ajouter des effets à n'importe quelle tranche de console dans la zone Tranches de console. L'ajout d'instruments et d'effets se fait de la même manière dans MainStage que dans Logic Pro.

Pour modifier les paramètres d'une tranche de console, sélectionnez-la dans la zone Tranches de console, puis sous l'espace de travail, modifiez les paramètres dans l'inspecteur de tranche de console. Vous pouvez définir la tonalité et le décalage de vitesse, créer une transformation du contrôleur et filtrer les messages de contrôle MIDI envoyés à la tranche de console. Vous pouvez également renommer la tranche de console et modifier la couleur et l'icône de la tranche de console. L'inspecteur de tranche de console compte quatre onglets, permettant d'accéder aux fonctions suivantes :

- *Bibliothèque de tranches de console et Bibliothèque de modules :* avec une tranche de console sélectionnée, vous pouvez choisir les réglages de tranche de console dans la Bibliothèque de tranches de console. Lorsque l'option Insérer slot est sélectionnée, vous pouvez choisir des réglages pour le module dans la Bibliothèque de modules.
- *Attributs :* vous pouvez renommer la tranche de console et choisir une couleur et une icône différentes pour la tranche de console.
- *Entrée MIDI :* vous pouvez créer des transformations de contrôleur dans l'onglet Entrée MIDI. Pour les tranches de console d'instruments logiciels et d'instruments externes, vous pouvez également choisir l'appareil d'entrée MIDI, filtrer l'entrée MIDI, transposer l'instrument et créer des graphiques de changement d'échelle de vitesse.
- *Éditeur de couche :* pour les tranches de console d'instruments logiciels et d'instruments externes, vous pouvez définir la tonalité, définir les points de scission flottants ainsi que la vitesse minimale et maximale de la tranche de console.

La bibliothèque de tranches de console permet d'accéder à toutes les tranches de console disponibles. Toutefois, certaines d'entre elles incluent des modules (en particulier Space Designer) non adaptés aux représentations en raison de leur usage intensif du processeur. L'utilisation de ces tranches de console peut affecter les performances de votre concert en entraînant des pertes du signal audio et d'autres problèmes.

Les modules d'effet Surround de Logic Pro ne peuvent pas être utilisés avec MainStage. Si vous choisissez un réglage de tranche de console contenant l'un de ces effets, les effets inutilisés apparaissent désactivés (gris et barrés d'un trait diagonal).

Sélection de réglages de tranche de console

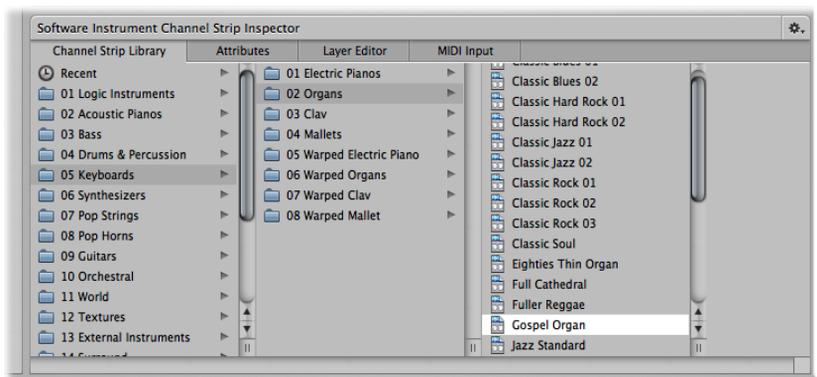
Il est possible de rapidement changer les paramètres d'un instrument, d'un effet et autres pour une tranche de console en choisissant un autre réglage de tranche de console. Vous pouvez choisir un nouveau réglage de tranche de console de deux façons distinctes : en utilisant la Bibliothèque de tranche de console ou en utilisant le bouton Réglages dans la partie supérieure de la tranche de console.

Pour choisir un réglage de tranche de console dans la Bibliothèque de tranche de console

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez celle à modifier.
La tranche de console sélectionnée est mise en surbrillance dans un cadre bleu.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Bibliothèque de tranches de console.

Les réglages de tranches de console disponibles apparaissent dans la bibliothèque de tranches de console. Les réglages des tranches de console internes à MainStage apparaissent sous la forme d'une série de dossiers avec différentes catégories d'instruments. Si GarageBand ou des Jam Packs sont installés sur votre ordinateur, ces réglages apparaissent en dessous des réglages internes.

- 3 Cliquez sur une catégorie de la colonne de gauche puis sur des sous-catégories des colonnes de droite pour atteindre les réglages souhaités.



Pour sélectionner un réglage de tranche de console récent, cliquez sur Récent dans la colonne de gauche, puis sélectionnez-en un dans la seconde colonne. Vous pouvez aussi choisir un autre réglage de tranche de console dans le menu Réglages en haut de la tranche de console.

Pour choisir un réglage de tranche de console dans le menu Réglages

- Cliquez sur le bouton Réglages en haut de la tranche de console, puis choisissez un autre réglage dans le menu qui apparaît.

En choisissant un dans le menu Réglages, vous constaterez qu'il n'apparaît cependant pas sélectionné dans la Bibliothèque de tranche de console.

Vous pouvez aussi rechercher des réglages de tranche de console par leur nom.

Pour rechercher des réglages de tranche de console dans la Bibliothèque de tranche de console

- 1 Dans l'inspecteur des tranches de console, sélectionnez l'onglet Bibliothèque de tranches de console.
- 2 Choisissez Rechercher dans la bibliothèque dans le menu Action du coin supérieur droit de l'inspecteur de tranche de console.
- 3 Dans la zone de dialogue qui apparaît, tapez le texte à rechercher.
La tranche de console dont le nom contient le texte saisi apparaît sélectionnée dans la bibliothèque.
- 4 Si plusieurs tranches de console incluent dans leur nom le texte saisi, choisissez Rechercher le suivant dans la bibliothèque dans le menu Action pour les parcourir.
- 5 Pour modifier le réglage de tranche de console, cliquez sur le nom du nouveau réglage dans l'inspecteur de tranche de console.

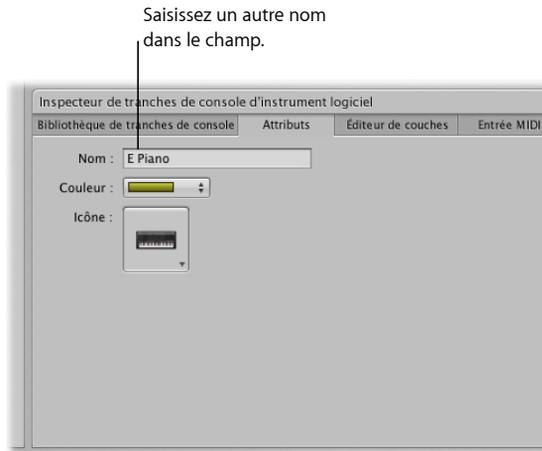
La bibliothèque de tranches de console affiche tous les réglages de tranche de console disponibles, y compris ceux dont l'utilité est moindre dans MainStage. Si vous choisissez un réglage de tranche de console contenant des modules non utilisables dans MainStage, ces derniers apparaissent barrés d'un trait épais diagonal dans la zone Tranches de console.

Attribution d'un nouveau nom à une tranche de console

Lorsque vous ajoutez une tranche de console à un patch, cette dernière est pourvue d'un nom par défaut. Vous pouvez alors renommer les tranches pour distinguer vos réglages personnalisés des réglages par défaut.

Pour renommer une tranche de console

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de tranche de console, sélectionnez le nom dans le champ Nom, puis tapez un nouveau nom.

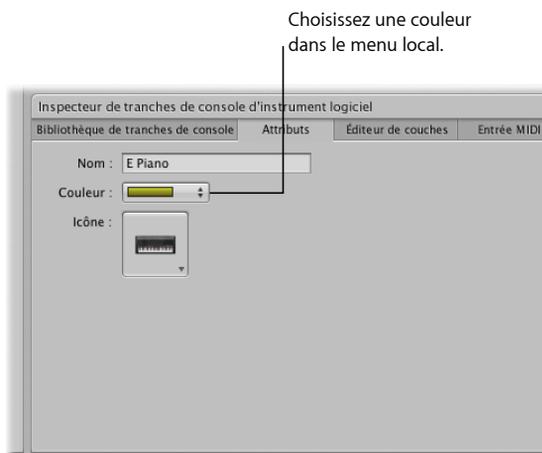


Changement de couleur d'une tranche de console

Chaque tranche de console a une couleur, qui apparaît dans la partie inférieure de la tranche de console et sous la forme d'une couche au-dessus du contrôle d'écran clavier dans l'espace de travail et dans l'Éditeur de couche. Vous pouvez changer la couleur d'une tranche de console pour mieux distinguer les différentes tranches de console.

Pour changer la couleur d'une tranche de console d'instrument logiciel

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de tranche de console, choisissez une couleur dans le menu local Couleur.



Changement de l'icône d'une tranche de console

Lorsque vous ajoutez une tranche de console, elle apparaît avec une icône par défaut située au-dessus du menu Réglages. Vous pouvez changer cette icône pour vous aider à distinguer les tranches de console de différents types d'instrument ou faisant l'objet de différents usages.

Pour changer l'icône d'une tranche de console

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de tranche de console, choisissez une icône dans le cadre Icône.



Choisissez une icône dans le menu.

Utilisation de la fonction Protection contre l'effet retour avec les tranches de console

Vous pouvez utiliser la fonction « Protection contre l'effet retour » sur les tranches de console d'instrument externes dans MainStage. Par défaut, la fonction « Protection contre l'effet retour » est activée pour les tranches de console audio et désactivée pour les tranches de console d'instrument externes. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction « Protection contre l'effet retour » pour les différentes tranches de console dans l'inspecteur de tranche de console.

Pour activer ou désactiver la fonction Protection contre l'effet retour

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de tranche de console, cochez la case Protection contre l'effet retour pour activer cette fonction. Décochez la case pour la désactiver.

Lorsque la fonction Protection contre l'effet retour est activée pour une tranche de console, MainStage vous alerte lorsqu'il détecte un effet retour sur le canal. Lorsque l'alerte de effet retour apparaît, le son du canal est momentanément coupé. Vous pouvez ensuite choisir de désactiver le son du canal pour rechercher et éliminer la source de l'effet retour, désactiver la fonction « Protection contre l'effet retour » pour toutes les tranches de console audio et externes dans tous les concerts, ou continuer d'utiliser le canal et de recevoir des alertes lorsque l'effet retour se produit.

Pour en savoir plus sur la désactivation globale de la fonction « Protection contre l'effet retour », reportez-vous à la section [Préférences Audio](#).

Définition de l'entrée clavier pour une tranche de console d'instrument logiciel

Dans l'inspecteur de tranche de console, vous pouvez choisir le contrôleur clavier à partir duquel la tranche de console reçoit l'entrée MIDI. Si vous utilisez un instrument multitimbral, vous pouvez également choisir l'entrée pour chaque canal MIDI. Par exemple, vous pouvez utiliser l'instrument EVB3 comme instrument multitimbral et envoyer un signal d'entrée vers la tessiture supérieure et inférieure et vers la pédale de pied en utilisant trois canaux MIDI séparés.

Pour définir l'entrée clavier pour une tranche de console d'instrument logiciel

- 1 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Entrée MIDI.
- 2 Choisissez l'appareil d'entrée MIDI dans le menu local Clavier dans la section Entrée.
Les noms dans le menu Clavier correspondent aux contrôles d'écran clavier dans l'espace de travail.

Pour définir l'entrée multitimbrale pour différents canaux MIDI

- 1 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Entrée MIDI.
- 2 Choisissez Multitimbral dans le menu local Clavier dans la section Entrée.
- 3 Dans la zone de dialogue Réglages multitimbraux, choisissez l'appareil d'entrée pour chaque canal MIDI sur lequel vous voulez recevoir le signal d'entrée MIDI.

Transposition des tranches de console d'instrument logiciel

Vous pouvez transposer (modifier la hauteur tonale) d'une tranche de console d'instrument logiciel. Lorsque vous transposez une tranche de console, chaque note MIDI reçue par la tranche de console est transposée par le nombre de demi-tons défini dans le curseur de valeur Transposer.

Pour transposer l'entrée MIDI d'une tranche de console d'instrument logiciel

- 1 Sélectionnez la tranche de console dans la zone Tranches de console.
- 2 Dans l'onglet Entrée MIDI de l'inspecteur de tranche de console, définissez la valeur à l'aide du curseur de valeur Transposer. Vous pouvez cliquer sur la valeur et faire glisser le curseur verticalement pour définir la valeur, cliquez sur la flèche vers le haut ou vers le bas ou double-cliquez sur la valeur et saisissez une nouvelle valeur.

Filtrage de messages MIDI

Vous pouvez filtrer certains messages MIDI pour une tranche de console dans l'inspecteur de tranche de console. Lorsque vous sélectionnez des types de messages MIDI dans la section Filtre de l'inspecteur de tranche de console, toutes les données MIDI entrantes sont filtrées pour ne pas envoyer les messages de ces types à la tranche de console.

Vous pouvez filtrer les types de messages MIDI suivants :

- Pitch Bend
- Sustain (message de contrôle 64)
- modulation (message de contrôle 1)
- expression (message de contrôle 11)
- Aftertouch

Pour filtrer des messages MIDI entrants

- 1 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Entrée MIDI.
- 2 Dans la section Filtre de l'onglet Entrée MIDI, cochez la case correspondant aux messages MIDI que vous désirez filtrer.

Si vous avez créé une transformation de contrôleur, vous pouvez filtrer le type de message d'entrée. La transformation de contrôleur envoie alors toujours des messages de sortie de son propre type. Il est également possible de filtrer le type de message de sortie, auquel cas la sortie de la transformation de contrôleur est alors filtrée.

Définition d'une tranche de console pour ignorer Hermode Tuning

Si un patch (ou le concert ou le set contenant le patch) est défini pour utiliser Hermode tuning, mais le patch contient une tranche de console (par exemple, une tranche de console avec des percussions) pour laquelle vous ne voulez pas utiliser Hermode tuning, vous pouvez définir la tranche de console individuelle pour qu'elle ignore Hermode tuning.

Pour définir une tranche de console pour ignorer Hermode Tuning

- Dans l'onglet Entrée MIDI de l'inspecteur de tranche de console, cochez la case Ignorer Hermode Tuning.

Pour en savoir plus sur l'utilisation de Hermode tuning, consultez le Manuel de l'utilisateur de Logic Pro.

Utilisation de graphiques

À l'aide de graphiques, vous pouvez graphiquement remapper les valeurs de certains messages de contrôle MIDI de sorte que les valeurs d'entrée issues de votre contrôleur produisent des valeurs de sortie différentes pour la tranche de console ou le paramètre de module. Les graphiques permettent de visualiser et de modifier facilement une plage de valeurs d'un paramètre, telle que la vitesse ou la fréquence de coupure d'un filtre.

Vous pouvez utiliser des graphiques pour les types de paramètres suivants :

- Transformations du contrôleur
- Changement d'échelle de vitesse (à la fois pour la vitesse d'entrée et l'entrée de notes)

- Paramètres auxquels un contrôle d'écran est mappé

Vous pouvez ouvrir une fenêtre de graphique en cliquant sur le bouton de ce type de graphique dans l'inspecteur adéquat. Les graphiques Transformation et Changement d'échelle de vitesse pour la tranche de console sélectionnée sont disponibles dans l'onglet Entrée MIDI de l'inspecteur de tranche de console. Le graphique Paramètre du contrôle d'écran sélectionné est disponible dans l'onglet du mappage individuel ainsi que dans l'onglet Mappages de l'inspecteur de contrôle d'écran (mode Édition).

Le graphique affiche la plage des valeurs d'entrée sur l'axe horizontal (x), de gauche à droite, et la plage de valeurs de sortie sur l'axe vertical (y), de bas en haut.

Dans la fenêtre de graphique, il existe plusieurs moyens pour travailler. Vous pouvez directement modifier la courbe du graphique, modifier les valeurs numériques à l'aide de l'éditeur de précision ou utiliser les boutons Courbe pour définir le graphique sur l'une des courbes prédéfinies.

Les façons de modifier un graphique se ressemblent toutes, quel que soit le type de graphique, mais certaines fonctionnalités sont spécifiques à l'un ou l'autre type de graphique. Pour les graphiques Paramètre, vous pouvez modifier les valeurs de plage minimales ou maximales du graphique à l'aide des curseurs de valeurs Min. plage et Max. plage. Pour en savoir plus sur les transformations du contrôleur, reportez-vous à la section [Création de transformations du contrôleur](#). Pour en savoir plus sur le changement d'échelle de vitesse, reportez-vous à la section [Changement de l'échelle de vitesse de la tranche de console](#). Pour en savoir plus sur les graphiques de mappage de paramètres, reportez-vous à la section [Utilisation de graphiques de mappage de paramètres](#).

Pour modifier un graphique

- 1 Sélectionnez la tranche de console ou le contrôle d'écran auquel (ou à laquelle) vous voulez appliquer le graphique.
- 2 Sélectionnez l'onglet Entrée MIDI (pour les graphiques de transformation ou de changement d'échelle de vitesse) ou l'onglet Mappage (pour les graphiques de mappage de paramètres).
- 3 Cliquez sur le bouton graphique du type de graphique que vous voulez modifier. La fenêtre du graphique s'ouvre.
- 4 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Cliquez sur l'un des boutons Courbe pour définir le graphique sur l'une des courbes prédéfinies.
 - Cliquez sur la courbe à l'endroit où vous voulez ajouter un nœud, puis faites-le glisser vers la valeur souhaitée. Faites-le glisser horizontalement pour modifier la valeur d'entrée ou verticalement pour modifier la valeur de sortie.Lorsque vous faites glisser le nœud, les valeurs de celui-ci s'affichent à côté du pointeur.

- Double-cliquez sur la courbe à l'endroit où vous voulez ajouter un nœud, puis modifiez les valeurs de celui-ci dans l'éditeur de précision.
 - Cliquez tout en maintenant la touche Option enfoncée sur une partie de la courbe (à l'exception du nœud), puis faites glisser la partie en pointillé de la courbe pour rendre la courbe non linéaire.
- 5 Continuez d'ajouter et d'ajuster les points de la courbe jusqu'au résultat souhaité.
 - 6 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton de fermeture dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de graphique pour la fermer.

Pour inverser les valeurs du graphique

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans la fenêtre du graphique, cliquez sur le bouton Inverser.
- Dans l'onglet du mappage, cochez la case Inverser la plage de paramètres.

Pour réinitialiser le graphique sur ses valeurs par défaut

- Cliquez sur le bouton Revenir aux valeurs par défaut dans la partie supérieure de la fenêtre du graphique.

Après avoir modifié un graphique, le bouton du graphique dans l'Inspecteur affiche la forme modifiée du graphique dans une couleur bleue foncée pour mieux identifier les graphiques que vous avez modifiés et comment ils ont été modifiés.

Pour fermer la fenêtre du graphique

- Appuyez sur Échap (Esc).

Création de transformations du contrôleur

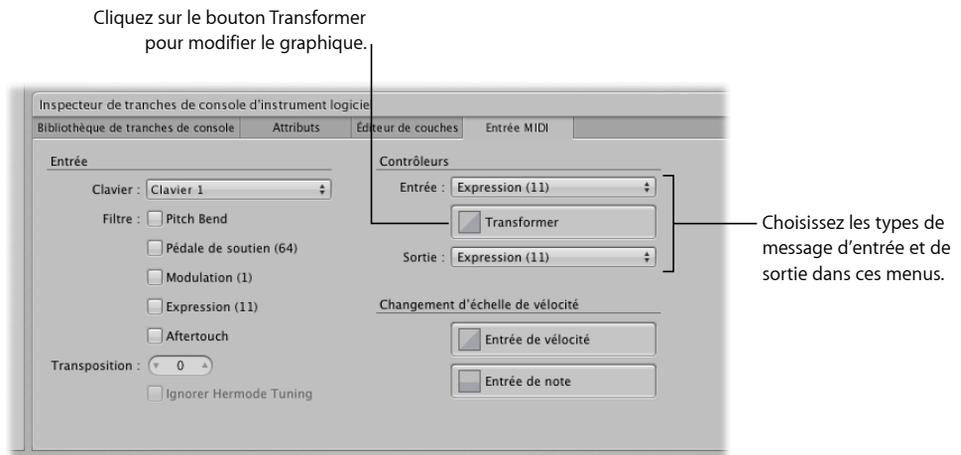
À l'aide du graphique de transformation, vous pouvez remapper les valeurs de certains messages de contrôle MIDI de sorte que les valeurs d'entrée issues de votre contrôleur produisent des valeurs de sortie différentes pour la tranche de console. On utilise fréquemment les transformations pour l'échelonnement des expressions, pour les besoins duquel des valeurs d'expression MIDI d'entrée sont mappées à différentes valeurs de sortie sur une courbe graphique.

De plus, vous pouvez *transformer des valeurs d'entrée pour un type de message* en valeurs de sortie pour un autre type de message. Par exemple, vous pouvez transformer les valeurs de volume MIDI à partir de votre contrôleur pour envoyer des valeurs d'expression à la tranche de console, ou transformer des valeurs Breath en entrée pour envoyer des valeurs de modulation. Le graphique de transformation est un moyen polyvalent de remapper les valeurs et la destination de sortie pour ces messages de contrôle MIDI. Dans MainStage, vous pouvez transformer les valeurs pour les messages d'expression, de modulation, de volume MIDI et de Breath Control.

L'onglet Entrée MIDI, de l'inspecteur de tranche de console, vous permet de choisir les types de message d'entrée et de sortie et de créer graphiquement des courbes de transformation. Dans un graphique de transformation, l'axe horizontal représente les valeurs d'entrée de votre contrôleur tandis que l'axe vertical représente les valeurs de sortie envoyées à la tranche de console.

Pour définir les types de message d'entrée et de sortie d'une transformation de contrôleur

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche de console pour laquelle vous voulez créer une transformation de contrôleur.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, sélectionnez l'onglet Entrée MIDI.
- 3 Dans la section Contrôleurs, choisissez le type de message d'entrée dans le menu local Entrée.
- 4 Choisissez le type de message de sortie dans le menu local Sortie.



Pour ouvrir le graphique Transformation

- Dans l'onglet Entrée MIDI de l'inspecteur de tranche de console, cliquez sur le bouton Transformation.

Le graphique Transformation s'ouvre.

Si un patch contient plusieurs tranches de console avec un graphique de transformation, les courbes de transformation des autres tranches du patch apparaissent dans la fenêtre du graphique de transformation de contrôleur derrière la courbe active. Chacune des tranches de console d'un patch peut posséder une transformation de contrôleur propre.

Pour en savoir plus sur la modification du graphique, reportez-vous à la section [Utilisation de graphiques](#).

Changement de l'échelle de vitesse de la tranche de console

Vous pouvez changer l'échelle de vitesse d'une tranche de console à l'aide des graphiques Changement d'échelle de vitesse. Vous pouvez changer l'échelle de vitesse de la sortie selon l'entrée de notes ou la vitesse d'entrée.

Lorsque vous effectuez un *changement d'échelle de vitesse*, chaque vitesse d'entrée (quelle que soit la note jouée) est mise à l'échelle de la vitesse de sortie.

Lorsque vous effectuez un *changement d'échelle de note*, la vitesse de sortie est mise à l'échelle selon la note de la gamme de notes. Cette opération est utile lorsque vous voulez qu'un paramètre change dans différents endroits de la gamme de notes ; par exemple, lorsqu'un filtre ou un paramètre d'attaque s'ouvre pour des valeurs de note plus élevées afin de donner un son plus clair et plus aigu.

Pour ouvrir un graphique de changement d'échelle de vitesse

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche de console sur laquelle vous voulez effectuer le changement d'échelle de vitesse.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, sélectionnez l'onglet Entrée MIDI.
- 3 Dans l'onglet Entrée MIDI, procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour ouvrir le graphique d'entrée de vitesse, sélectionnez le bouton Entrée de vitesse.
 - Pour ouvrir le graphique d'entrée de note, sélectionnez le bouton Entrée de note.

Le graphique de changement d'échelle de vitesse sélectionné s'ouvre.

Pour en savoir plus sur la modification du graphique, reportez-vous à la section [Utilisation de graphiques](#).

Création de couches et de scissions de clavier

Si vous jouez sur un clavier contrôleur, vous pouvez facilement créer des couches et des scissions de clavier dans vos patches MainStage. Vous pouvez créer des couches et des scissions en ajoutant deux ou plusieurs tranches de console à un patch et en définissant les valeurs Note basse et Note élevée de chaque tranche de console afin de déterminer sa plage de notes. Sur un clavier contrôleur, la plage de notes déclenche les sons de l'instrument logiciel ou de l'instrument externe de la tranche de console. Vous pouvez définir des plages de notes de sorte que les tranches de console se chevauchent (pour les sons en couches) ou soient contiguës (pour les scissions).

L'onglet Éditeur de couche de l'inspecteur de tranche de console affiche la plage de notes de chaque tranche de console dans un patch et dans le concert ou le set contenant le patch (si l'un ou l'autre inclut une tranche de console avec une plage de notes). Vous pouvez définir la plage de notes d'une tranche de console de plusieurs façons : vous pouvez faire glisser les bords de la couche, utiliser les boutons d'apprentissage pour définir les valeurs Note basse et Note élevée ou utiliser les curseurs de valeurs Note basse et Note élevée.

Pour ouvrir l'éditeur de couche

- Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Éditeur de couche.

Pour définir une plage de notes à l'aide de couches

- 1 Dans l'éditeur de couche, déplacez le pointeur sur le bord gauche de la couche que vous voulez changer/définir.

Il se change alors en pointeur de redimensionnement.

- 2 Faites-glisser le bord gauche de la couche vers la note que vous voulez utiliser comme note basse (la plus basse des notes de la plage de notes).
- 3 Déplacez le pointeur sur le bord droit de la couche.
- 4 Faites-glisser le bord droit de la couche vers la note que vous voulez utiliser comme note élevée (la plus élevée des notes de la plage de notes).

Pour définir une plage de notes à l'aide des boutons d'apprentissage

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Éditeur de couche.
- 3 Cliquez sur le bouton Apprendre à côté du curseur de valeurs Note basse.



- 4 Sur votre clavier contrôleur, appuyez sur la touche correspondant à la note que vous souhaitez définir comme la note la plus grave de votre plage de notes.
- 5 Cliquez sur le bouton Apprendre pour désactiver le mode d'apprentissage pour de la note grave.
- 6 Cliquez sur le bouton Apprendre à côté du curseur de valeurs Tons clairs.
- 7 Sur votre clavier contrôleur, appuyez sur la touche correspondant à la note que vous souhaitez définir comme la note la plus aiguë de votre plage de notes.

- 8 Cliquez sur le bouton Apprendre pour désactiver le mode d'apprentissage pour de la note aiguë.

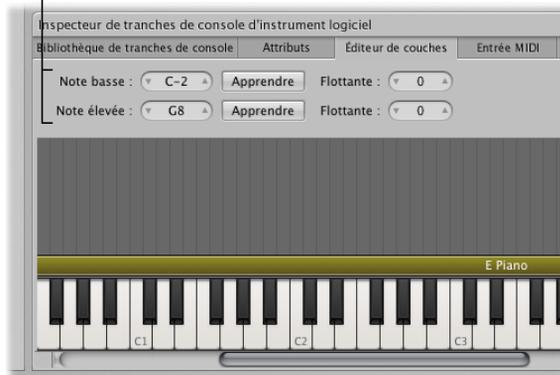
Lorsque vous lancez la lecture du patch, vous pouvez entendre le son de la tranche de console quand vous jouez les notes faisant partie de la plage de notes. Les notes en dehors de la plage ne génèrent aucun son à travers la tranche de console.

Pour définir une plage de notes à l'aide des curseurs de valeur

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Éditeur de couche.
- 3 Modifiez la valeur dans le curseur de valeur Note basse.

Vous pouvez cliquer sur la valeur et faire glisser le curseur verticalement, cliquez sur la flèche vers le haut ou vers le bas ou double-cliquez sur la valeur et saisissez une nouvelle valeur.

Définissez la touche aiguë et la touche grave à l'aide de ces curseurs de valeurs.



- 4 Modifiez la valeur dans le curseur de valeur Note élevée.

Vous pouvez cliquer sur la valeur et faire glisser le curseur verticalement, cliquez sur la flèche vers le haut ou vers le bas ou double-cliquez sur la valeur et saisissez une nouvelle valeur.

Définition de points de scission flottants

Lorsqu'une plage de notes présente un *point de scission flottant*, les notes situées aux extrémités de cette dernière varient en fonction des touches que vous jouez près de ces extrémités. Vous pouvez définir les points de scission flottants dans l'onglet Éditeur de couche de l'inspecteur de tranche de console.

Voici une explication de ce que sont les points de scission flottants, exemple à l'appui : si vous définissez la note grave (Tons sombres) d'une plage de notes sur Do1, définissez une valeur de point de scission flottant de 3, puis jouez les notes directement au-dessus de Do1 (par exemple les notes Fa1, Mib1, Ré1), et jouez progressivement vers les graves en dessous de Do1 (par exemple les notes Do1, Sib0, La0) : le point de scission se déplace vers le bas pour inclure ces notes, jusqu'à la valeur du point de scission flottant (3 demi-tons). En revanche, si vous commencez à jouer les notes immédiatement en dessous de la note grave (les notes Sol0, La0, Si0 par exemple) et que vous jouez en remontant vers les aiguës au-dessus de Do1 (les notes Do1, Ré1, Mi1 par exemple), le point de scission se déplace vers le haut pour inclure ces notes, jusqu'à la valeur du point de scission flottant (dans cet exemple, Do1 et Ré1 seraient incluses, mais pas Mi1, qui se trouve quatre demi-tons plus haut que la note grave).

Pour définir des points de scission flottants pour une couche/plage de notes

- 1 Dans l'onglet Éditeur de couche, cliquez sur le curseur de la valeur flottante de note basse et faites-le glisser verticalement pour modifier la valeur, ou double-cliquez sur la valeur actuelle et saisissez une nouvelle valeur (la valeur est le nombre de demi-tons utilisés pour la scission).
- 2 Cliquez sur le curseur de la valeur flottante de note élevée et faites-le glisser verticalement pour changer la valeur ou double-cliquez sur la valeur actuelle et saisissez une nouvelle valeur.

Vous pouvez aussi créer une scission de clavier en ajoutant une tranche de console portant sur un set et en ajustant la plage de notes des tranches de console dans les patchs du set. La tranche de console du set entier prend la priorité sur toutes les tranches de console des patchs du set pour les notes incluses dans sa plage de notes. Pour en savoir plus sur l'ajout d'une tranche de console au niveau du set, reportez-vous à la section [Manipulations par set](#).

Définition de la plage de vitesse

Par défaut, la vitesse d'une tranche de console s'étend de 1 à 127. Vous pouvez réduire la plage de vitesse de sorte que la tranche de console ne réponde que si les notes que vous jouez à partir de votre contrôleur sont situées entre les valeurs minimale et maximale que vous avez définies.

Pour définir la plage de vitesse d'une tranche de console

- 1 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche.
- 2 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Éditeur de couche.
- 3 Dans l'Éditeur de couche, définissez la vitesse minimale à partir de laquelle la tranche de console doit se déclencher. (Cliquez sur la valeur et faites glisser le curseur verticalement pour changer la valeur ou double-cliquez sur la valeur et saisissez une nouvelle valeur.)
- 4 À l'aide du curseur, définissez la vitesse maximale en dessous de laquelle la tranche de console doit se déclencher.

Substitution de plages de notes portant sur un concert ou un set entier

Si une tranche de console d'instrument logiciel s'applique au concert entier, la tranche de console du concert prend la priorité sur toute tranche de console d'instrument logiciel portant sur un patch et dont les notes se trouvent dans sa plage de notes. Cela signifie que lorsque vous jouez des notes faisant partie de la plage de la tranche de console du concert sur un clavier contrôleur, vous n'entendez que la tranche du concert, même si un patch est sélectionné.

De même, si une tranche de console d'instrument logiciel existe pour le set entier, les mêmes conditions s'appliquent à tous les patches du set. Autrement dit, la tranche de console du set prend la priorité sur celles du patch et dont les notes se situent dans sa plage de notes.

Vous pouvez substituer les tranches de console applicables à un concert ou à un set entier par une tranche de console d'un patch particulier de manière à ce que la tranche du patch prenne la priorité sur celles du concert ou du set entier.

Pour substituer des plages de notes applicables à un concert ou à un set entier

- 1 Dans la liste des patches, sélectionnez le patch correspondant à la tranche de console dont vous souhaitez substituer la tranche de console de concert ou de set.
- 2 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche de console dont vous souhaitez écraser la plage de notes de concert ou de set.
- 3 Dans l'inspecteur des tranches de console, sélectionnez l'Éditeur de couche.
- 4 Cochez la case Ignorer les plages parentes.

La case Ignorer les plages parentes est disponible uniquement si une tranche de console au niveau concert ou set existe.

Utilisation de l'Éditeur d'instrument EXS24 mkII dans MainStage

Pour les tranches de console utilisant l'instrument d'échantillonneur EXS24 mkII, vous pouvez modifier les zones et les groupes de l'instrument d'échantillonneur dans l'Éditeur d'instruments EXS. L'Éditeur d'instruments EXS24 mkII fonctionne exactement de la même façon dans MainStage que dans Logic Pro, à une exception près : dans MainStage, vous ne pouvez pas ouvrir l'éditeur d'échantillons pour modifier des échantillons audio individuels.

Dans un instrument EXS24 mkII, une *zone* est un emplacement dans lequel un seul échantillon (fichier audio) est chargé depuis un disque dur. Vous pouvez modifier les paramètres de zone en mode d'affichage Zone. Des zones peuvent être assignées à des *groupes*, qui fournissent des paramètres vous permettant de modifier simultanément toutes les zones d'un même groupe. Vous pouvez définir autant de groupes que vous le souhaitez. L'Éditeur d'instruments compte deux modes d'affichage : Zones et Groupes. Vous pouvez modifier des zones en mode d'affichage Zones et modifier des paramètres de groupe en mode d'affichage Groupes.

Pour ouvrir l'Éditeur d'instruments EXS24 mkII

- 1 Dans une tranche de console utilisant l'instrument EXS24 mkII, double-cliquez sur le logement EXS24 dans la section E/S.
- 2 Dans la zone supérieure droite de la fenêtre du module EXS24 mkII, cliquez sur le bouton Modifier.



Cliquez sur le bouton Modifier pour ouvrir l'éditeur d'instruments.

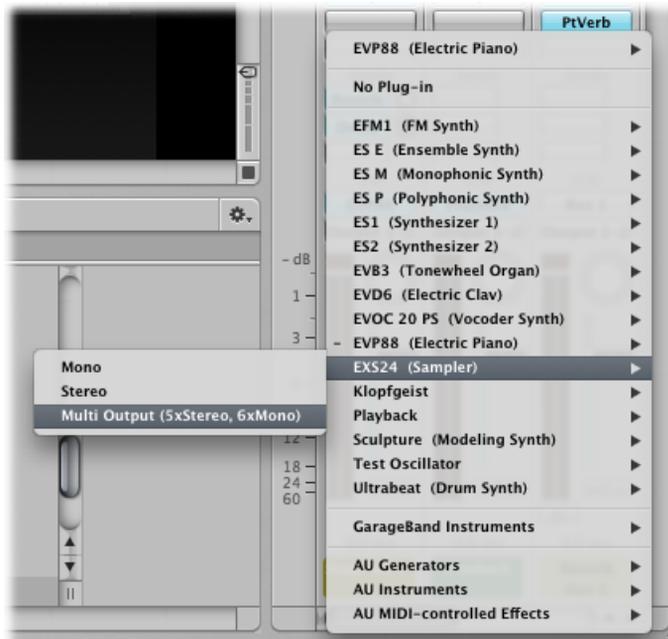
L'Éditeur d'instruments s'ouvre. Lorsque vous jouez des notes sur le clavier de l'Éditeur d'instruments EXS24 mkII, elles sont reproduites sur la tranche de console sélectionnée. Vous pouvez basculer entre les modes d'affichage Zones et Groupes, cliquer sur des zones individuelles pour afficher leurs paramètres, cliquer sur des notes du clavier pour entendre les échantillons pour leur sont assignés, créer des zones et des groupes et modifier les paramètres de zone et de groupe comme vous le faites dans Logic Pro.

Pour des informations détaillées sur l'utilisation de l'Éditeur d'instruments EXS24 mkII, reportez-vous au manuel *Instruments de Logic Pro*.

Utilisation de plusieurs sorties d'instruments dans MainStage

MainStage prend en charge plusieurs versions de sortie des instruments EXS24 mkII, Ultrabeat et de certains instruments Audio Units. Vous pouvez insérer des instruments à plusieurs sorties et les utiliser pour acheminer différentes sorties vers différentes sorties physiques, appliquer des modules différents ou un traitement différent à plusieurs sorties, ou pour d'autres utilisations.

Si un instrument prend en charge plusieurs sorties, une ou plusieurs versions multisorties sont disponibles dans le menu Module de l'instrument.



Le menu Module affiche des informations spécifiques sur les configurations de sortie, par exemple : EXS24: Multi-sortie (5xStéréo, 6xMono).

Remarque : tous les instruments ne prennent pas en charge les sorties multiples. Si aucune version multisortie n'est disponible dans le menu Module, cela signifie que l'instrument ne prend *pas* en charge plusieurs sorties.

Pour insérer un instrument multisortie

- 1 Sur la tranche de console dans laquelle vous voulez utiliser l'instrument multisortie, cliquez sur le logement Instrument.
- 2 Choisissez l'instrument dans le menu Module et choisissez la version multisortie dans le sous-menu.

Le nom de l'instrument apparaît dans le logement Instrument et un petit bouton Ajouter (+) apparaît sous le bouton Solo de la tranche de console. La sortie de l'instrument est définie sur Sortie 1-2.

- 3 Double-cliquez sur le logement Instrument pour ouvrir la fenêtre de l'instrument (du module).

Vous devez configurer le cheminement de sortie des sons ou des échantillons individuels dans l'instrument (dans la fenêtre du module). Configurez le cheminement de sortie de l'instrument EXS24 mkII dans l'éditeur d'instrument et configurez le cheminement de sortie de Ultrabeat dans le menu Sortie de la section Assignment de la fenêtre Ultrabeat.

- 4 Sur la tranche de console, cliquez sur le bouton Ajouter pour ajouter des sorties supplémentaires.

À chaque fois que vous ajoutez une sortie, une nouvelle section de la tranche de console est ajoutée, avec la paire de sorties suivante disponible.

Chaque sortie utilise le même instrument, mais chacun peut compter ses propres réglages d'insertions, de volume, de panoramique et d'expressions et ses propres envois d'effets, ainsi que ses propres sorties.

Pour en savoir plus sur l'utilisation de plusieurs sorties d'instrument, consultez le *Manuel de l'utilisateur de Logic Pro* et le manuel *Instruments de Logic Pro*. Des informations sur des instruments spécifiques (par exemple, Ultrabeat) sont disponibles dans les chapitres relatifs à ces instruments.

Utilisation d'instruments MIDI externes dans MainStage

Vous pouvez ajouter une tranche de console d'instrument MIDI externe à un patch et l'utiliser pour jouer d'un instrument externe, comme un synthétiseur. Vous pouvez également utiliser un instrument externe pour « jouer » d'une application ReWire.

Lorsque vous utilisez une tranche de console d'un instrument MIDI externe, vous choisissez le canal MIDI pour envoyer le signal de sortie MIDI de MainStage vers l'instrument et vous choisissez les entrées audio pour recevoir l'audio de l'instrument. Le signal de sortie audio de l'instrument est acheminé vers l'entrée de la tranche de console, où vous pouvez le traiter en utilisant les effets MainStage.

Pour ajouter une tranche de console d'un instrument externe

- 1 Cliquez sur le bouton « Ajouter une tranche de console » (+) dans le coin supérieur droit de la zone Tranches de console.
- 2 Dans la zone de dialogue Nouvelle tranche de console, sélectionnez Instrument externe.

Vous pouvez également choisir l'entrée et la sortie MIDI, le format, ainsi que l'entrée et la sortie audio de la tranche de console. Vous pouvez choisir un canal audio ou une application ReWire pour l'entrée, mais vous ne pouvez pas choisir un bus. Le menu local Entrée MIDI affiche les contrôles d'écran Clavier ou Activité MIDI (qui reçoivent le signal d'entrée de note MIDI) actuellement dans l'espace de travail.

Remarque : lorsque vous utilisez un instrument externe pour envoyer le signal MIDI vers une application ReWire esclave (telle que Reason ou Live), vous devriez désactiver tout signal d'entrée MIDI que l'application esclave pourrait recevoir directement du contrôleur matériel. Pour en savoir plus sur la désactivation de l'entrée MIDI depuis un matériel, consultez la documentation de l'application concernée.

Pour les applications ReWire, lorsque vous ajoutez une tranche de console externe, définissez le port MIDI sur l'esclave ReWire. La liste Canal se met également à jour selon le port utilisé. Certaines applications ReWire esclaves utilisent plusieurs ports. Pour utiliser une application ReWire avec MainStage, ouvrez l'application ReWire après avoir ouvert MainStage.

Lorsque vous jouez de votre contrôleur de clavier avec le patch contenant l'instrument MIDI externe sélectionné, MainStage envoie des notes et d'autres messages MIDI vers la Sortie MIDI et le Canal MIDI choisis, reçoit l'audio de l'Entrée choisie et envoie la sortie audio vers la Sortie choisie. Vous pouvez également envoyer un message de changement de programme à l'instrument externe lorsque vous sélectionnez le patch pour contrôler le programme utilisé par l'instrument externe.

Pour envoyer un changement de programme à un instrument externe lorsque vous sélectionnez un patch

- 1 Dans l'inspecteur des tranches de console, cliquez sur l'onglet Sortie MIDI.
- 2 Dans l'onglet Sortie MIDI, cochez la case Envoyer changement de programme.
La valeur Changement de programme est définie par défaut sur -1. Aucun changement de programme n'est donc envoyé lorsque vous cochez la case « Envoyer changement de programme » tant que vous ne modifiez pas la valeur.
- 3 Définissez le numéro de changement de programme que vous voulez envoyer à l'aide du curseur de valeur Envoyer changement de programme.
- 4 Si vous voulez envoyer un message de changement de banque, cochez la case Envoyer changement de banque, puis définissez l'octet le plus significatif (MSB) et l'octet le moins significatif (LSB) du numéro de changement de banque à l'aide des curseurs de valeurs MSB de banque et LSB de banque.

Lorsque vous sélectionnez le patch, les messages de changement de programme et de changement de banque sont envoyés vers l'instrument externe. Notez également que les changements de programme et de banque sont envoyés lorsque vous ajustez les curseurs de valeur de changement de programme et de changement de banque dans l'inspecteur de tranche de console (vous êtes donc assuré que les valeurs que vous saisissez envoient les bons messages de changement de programme et de banque).

Si vous souhaitez que l'instrument externe réponde au changement de programme mais que vous ne voulez pas qu'il reçoive les informations de notes MIDI ou autres de votre contrôleur, cliquez sur l'onglet Entrée MIDI et choisissez Rien dans le menu local Clavier.

Vous pouvez également utiliser un potentiomètre ou un curseur associé à l'action Changement de programme pour envoyer des changements de programme à un instrument externe.

Pour envoyer des changements de programme à un instrument externe à l'aide d'un contrôle d'écran

- 1 Dans l'espace de travail, cliquez sur le contrôle d'écran que vous souhaitez utiliser pour envoyer des messages de changement de programme.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, cliquez sur l'onglet Non mappé.
- 3 Dans le navigateur Mappage, sélectionnez l'instrument externe, puis le dossier Contrôleur MIDI dans le sous-menu.
- 4 Dans la troisième colonne en partant de la gauche, sélectionnez Changement de programme.

Le contrôle d'écran est désormais associé au paramètre Changement de programme. Vous pouvez envoyer des changements de programme à l'instrument externe à l'aide de la commande matérielle assignée au contrôle d'écran.

Remarque : si le paramètre Sortie MIDI de la tranche de console d'instrument externe est défini sur l'instrument externe lorsque vous associez le contrôle d'écran au paramètre Changement de programme, un changement de programme (Programme 0) est envoyé lorsque vous créez le mappage. Si vous êtes en train de modifier le programme sur l'instrument externe, il se peut que vos modifications soient perdues. Pour associer le contrôle d'écran sans envoyer immédiatement de changement de programme à l'instrument externe, choisissez Rien dans le slot Sortie MIDI de l'instrument externe avant de créer le mappage, puis choisissez l'instrument externe dans le slot Sortie MIDI lorsque vous avez terminé le mappage. Aucun changement de programme n'est envoyé tant que vous ne déplacez pas le potentiomètre ou le curseur.

Vous pouvez également envoyer des messages MIDI, notamment des messages SysEx et de contrôle continu, aux appareils MIDI connectés à l'aide d'une tranche de console d'instrument externe. L'inspecteur de tranche de console comporte une commande « Envoyer fichier MIDI » permettant de sélectionner un fichier MIDI standard contenant les informations à envoyer.

Pour envoyer un fichier MIDI à l'aide d'un instrument externe

- 1 Dans l'inspecteur de tranche de console d'instrument externe, cliquez sur l'onglet Sortie MIDI.
- 2 Cochez la case « Envoyer fichier MIDI », puis cliquez sur le bouton Sélectionner.
- 3 Naviguez jusqu'à l'emplacement du fichier MIDI à ajouter, sélectionnez le fichier, puis cliquez sur Envoyer.

Le fichier MIDI est envoyé immédiatement au port sélectionné dans la tranche de console d'instrument externe. Il est renvoyé à chaque changement de patch tout comme les autres options de l'inspecteur de tranche de console (telles que les messages Changement de programme ou Horloge MIDI).

Seuls les types SMF (fichier MIDI standard) 0 et 1 sont pris en charge. Les fichiers MIDI sont envoyés un à la fois concert par concert. Si vous parcourez rapidement plusieurs patches qui envoient de longs fichiers MIDI, ceux-ci sont mis en attente et envoyés l'un après l'autre. Les messages MIDI sont envoyés au tempo stocké dans le fichier MIDI.

Utilisation du Moniteur d'activité

Lorsque vous travaillez sur votre concert en mode Édition, le Moniteur d'activité dans la barre d'outils affiche des informations sur l'utilisation actuelle du processeur et de la mémoire ainsi que les messages MIDI reçus. La section Processeur du Moniteur d'activité apparaît en rouge pour indiquer un état de surcharge du processeur.

La section Mémoire du Moniteur d'activité apparaît en jaune pour indiquer un état de faible mémoire. Les états de mémoire faible peuvent se produire lorsqu'un grand nombre de tranches de console ou de modules exigeants en termes de mémoire sont utilisés dans un concert ou lorsque vous utilisez d'autres applications gourmandes en mémoire (notamment des applications ReWire) en même temps que le concert. Si un état de faible mémoire se produit, tentez d'ouvrir le concert à nouveau et de consolider certains modules ou tranches de console occupant beaucoup de mémoire.

Suppression de tranches de console

Vous pouvez supprimer une tranche de console que vous ne voulez plus dans un patch.

Pour supprimer une tranche de console

- 1 Sélectionnez la tranche de console dans la zone Tranches de console.
- 2 Choisissez Édition > Supprimer (ou appuyez sur la touche Supprimer).

Utilisation de modules en mode Édition

MainStage inclut un ensemble complet de modules d'instrument et d'effet Logic Pro de qualité professionnelle, ainsi que des modules utilitaires tels que le Syntoniseur.

Dans les tranches de console MainStage, vous pouvez utiliser les modules dans des patches, ainsi qu'au niveau des concerts et des sets. Vous pouvez utiliser les modules d'instrument dans les tranches de console d'instrument logiciel, et les modules d'effet dans les tranches de console audio, d'instrument logiciel, d'instrument externe et auxiliaires. En plus des modules standard intégrés, MainStage permet d'utiliser des modules d'instrument et d'effet Audio Units.

Ajout, suppression, déplacement et copie de modules

Vous pouvez ajouter des modules à une tranche de console, remplacer un module par un autre et supprimer des modules d'une tranche de console. Vous pouvez également déplacer, réorganiser et copier des modules au sein d'une tranche de console ou d'une tranche de console à une autre.

Pour ajouter un module d'instrument

- Cliquez sur le slot Instrument et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis parcourez le menu de modules pour rechercher et sélectionner celui que vous souhaitez utiliser.

Pour ajouter un module d'effet

- Cliquez sur le slot d'insertion, puis parcourez le menu de modules pour rechercher et sélectionner celui que vous souhaitez utiliser.

Pour remplacer un module

- Cliquez sur le slot d'insertion ou Instrument et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis parcourez le menu de modules pour en rechercher et en sélectionner un autre.

Pour supprimer un module

- Cliquez sur le slot d'insertion ou Instrument et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis choisissez Aucun module dans le menu.

Pour déplacer un module

- Tout en maintenant la touche Commande enfoncée, faites glisser le module vers un slot vide de la même tranche de console ou d'une autre.

Pour réorganiser les modules

- Tout en maintenant la touche Commande enfoncée, faites glisser le module vers un slot occupé de la même tranche de console ou d'une autre.

Pour copier un module

- Tout en maintenant les touches Commande + Option enfoncées, faites glisser le module vers un autre slot de la même tranche de console ou d'une autre.

Utilisation du module Channel EQ

Le module Channel EQ permet de modeler le son de la tranche de console avant d'appliquer d'autres effets.

Pour utiliser le module Channel EQ

- 1 Double-cliquez sur l'icône EQ en haut de la tranche de console.

Le module Channel EQ est ajouté au premier slot d'insertion disponible et sa fenêtre s'ouvre.

- 2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Choisissez un réglage Channel EQ dans le menu Réglages en haut de la fenêtre du module.
- Modifiez graphiquement une bande EQ en faisant glisser la souris verticalement pour modifier le niveau ou horizontalement pour modifier la fréquence centrale.
- Modifiez numériquement une bande EQ en cliquant sur la valeur et en faisant glisser la souris pour l'augmenter ou la diminuer, ou en double-cliquant sur la valeur puis en saisissant une nouvelle.

Pour des informations détaillées sur l'utilisation de l'effet Channel EQ, reportez-vous au manuel *Effets de Logic Pro*.

Utilisation des réglages des modules

Les modules MainStage incluent des réglages combinant des valeurs de paramètres optimisées pour obtenir un résultat précis. Pour un module d'instrument, un réglage peut recréer le son caractéristique d'un instrument donné, tandis que pour un module d'effet, il peut être conçu pour être utilisé avec un instrument spécifique ou pour créer un son précis. Le menu Réglages de chaque module permet de choisir, de copier, de coller et d'enregistrer des réglages, et d'effectuer d'autres actions.

Pour choisir un réglage de module

- 1 Double-cliquez sur le slot du module pour ouvrir la fenêtre de celui-ci.
- 2 Cliquez sur le menu Réglages (en haut de la fenêtre du module), recherchez le réglage voulu, puis sélectionnez-le.

Astuce : vous pouvez également sélectionner le slot du module, puis choisir un réglage dans l'inspecteur de tranche de console.

Pour choisir le réglage de module précédent

- Cliquez sur la flèche gauche en regard du menu Réglages (ou choisissez Réglage précédent dans le menu Réglages).

Pour choisir le réglage de module suivant

- Cliquez sur la flèche droite en regard du menu Réglages (ou choisissez Réglage suivant dans le menu Réglages).

Pour copier et coller des réglages de module

- 1 Cliquez sur le bouton Copier dans l'en-tête de la fenêtre du module (ou choisissez Copier les réglages dans le menu Réglages).

Les réglages de tous les paramètres sont alors copiés dans un presse-papiers pour réglages de module, qui est indépendant du presse-papiers global.

- 2 Cliquez sur le bouton Coller dans l'en-tête de la fenêtre du module (ou choisissez Coller le réglage dans le menu Réglages).

Pour enregistrer les modifications apportées à un réglage de module

- Choisissez Enregistrer les réglages pour enregistrer les valeurs actives des paramètres du module dans le réglage. Le réglage existant est alors écrasé.
- Choisissez « Enregistrer le réglage sous » pour enregistrer le réglage sous un nouveau nom dans le dossier de votre choix. Vous pouvez créer un dossier dans la zone de dialogue Enregistrer sous, si vous le souhaitez.

Remarque : les sous-dossiers doivent se trouver dans le dossier du module correspondant. Par exemple, vous pouvez enregistrer un réglage appelé Euro Lead dans le sous-dossier Lead Synths du dossier ES2.

Pour rétablir les réglages par défaut d'un module

- Choisissez Réinitialiser le réglage dans le menu Réglages.

Pour créer un réglage par défaut

- Enregistrez un réglage appelé #default dans le dossier Settings du module.

Pour supprimer un réglage de module

- Choisissez Supprimer le réglage dans le menu Réglages.

Modification des paramètres des modules

La fenêtre de chaque module comporte des commandes permettant de modifier les valeurs des paramètres du module. Certaines commandes, telles que les boutons, les potentiomètres et les curseurs, sont communes à plusieurs modules, tandis que d'autres sont spécifiques à un module donné. La plupart des commandes sont libellées pour indiquer le paramètre auquel elles s'appliquent. Vous trouverez des informations complètes sur les paramètres de chaque module dans les manuels *Instruments de Logic Pro* et *Effets de Logic Pro*.

Pour modifier les paramètres des modules

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur les boutons pour les activer ou les désactiver.
- Faites glisser verticalement les potentiomètres pour modifier leur valeur.
- Faites glisser horizontalement ou verticalement les curseurs, selon leur orientation.
- Saisissez une valeur dans un champ numérique.
- Sélectionnez une commande, puis faites tourner la molette de la souris ou balayez le trackpad pour modifier la valeur.

Pour rétablir la valeur par défaut d'un paramètre

- Cliquez sur le paramètre tout en appuyant sur la touche Option.

Pour modifier plus précisément un paramètre

- Maintenez la touche Maj enfoncée avant de manipuler une commande.

Utilisation des autres commandes des fenêtres des modules

L'en-tête de la fenêtre est commun à tous les modules Logic. En plus du menu Réglages, l'en-tête comporte des commandes permettant de changer de présentation, de désactiver le module et de comparer les réglages du module avant et après modification. Des paramètres avancés sont également disponibles au bas de la fenêtre de certains modules.

Vous pouvez visualiser les paramètres des modules dans une présentation Éditeur, qui tient lieu d'interface graphique du module, ou dans une présentation Contrôles, qui affiche les paramètres sous la forme d'une rangée de curseurs de valeur lorsque cela est possible.

Pour basculer entre les présentations Éditeur et Contrôles

- Choisissez l'option Contrôles ou Éditeur dans le menu Présentation de l'en-tête de la fenêtre du module.

Pour désactiver un module

- Cliquez sur Inactif dans l'en-tête de la fenêtre du module.

Pour comparer le module avant et après modification

- 1 Cliquez sur Comparer dans l'en-tête de la fenêtre du module pour écouter le module avec ses réglages enregistrés.
- 2 Cliquez à nouveau sur Comparer pour écouter le module avec vos dernières modifications (apportées depuis l'enregistrement).

Pour afficher les paramètres avancés du module

- Cliquez sur le triangle d'affichage au bas de la fenêtre du module.

Mappage de contrôles d'écran

Après avoir créé vos patches et assimilé les assignations de contrôleur pour les contrôles d'écran que vous voulez utiliser, vous pouvez mapper les contrôles d'écran MainStage aux paramètres de tranche de console et de module pour modifier le son de vos patches en cours de représentation ou les associer à des actions MainStage pour contrôler d'autres fonctions.

Vous devez mapper des contrôles d'écran à des paramètres en mode Édition. Une fois que vous avez assimilé les assignations de contrôleur (en mode Layout), sachez que les contrôles d'écran dans l'espace de travail ne répondent pas aux activations de commandes physiques du matériel MIDI tant qu'ils ne sont pas mappés à des paramètres des tranches de console (en mode Édition). Il existe deux moyens pour mapper les contrôles d'écran aux paramètres : en sélectionnant visuellement les paramètres sur les tranches de console ou dans les fenêtres de module, ou en choisissant les paramètres dans le navigateur des correspondances de paramètres. Vous pouvez également créer des mappages dans le tableau Assignations et mappages. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section *Utilisation* de l'onglet Assignations et mappages.

Mappage de contrôles d'écran à des paramètres de tranches de console et de modules

Lorsque vous avez effectué vos assignations de contrôleur, vous pouvez commencer à mapper les contrôles d'écran aux paramètres dans les patches que vous voulez contrôler lors de la représentation. Vous pourriez être amené à mapper des contrôles d'écran à des paramètres dans chaque patch d'un concert afin de pouvoir accéder facilement à ces paramètres et les modifier pendant l'exécution en live. Vous pouvez aussi mapper les paramètres pour tout le concert afin de contrôler le volume du master, voir les niveaux du master et modifier des effets portant sur tout le concert.

Vous pouvez mapper des contrôles d'écran à des paramètres de tranches de console et de modules de deux façons : en mappant visuellement les contrôles d'écran aux paramètres sur la tranche de console, dans une fenêtre de module ou à l'aide du navigateur de correspondance des paramètres.

Vous devez mapper des contrôles d'écran à des paramètres en mode Édition. Les contrôles d'écran dans l'espace de travail ne répondent pas aux activations de commandes physiques du matériel MIDI tant qu'ils ne sont pas mappés à des paramètres des tranches de console.

Pour mapper un contrôle d'écran à une tranche de console ou à un paramètre de module

- 1 Dans l'espace de travail, cliquez sur le contrôle d'écran à mapper.

Le contrôle d'écran apparaît en surbrillance bleue. L'inspecteur de contrôle d'écran apparaît en dessous de l'espace de travail et indique les paramètres correspondant au contrôle d'écran sélectionné. L'inspecteur de contrôle d'écran inclut les onglets Général et Correspondance ainsi qu'un onglet intitulé Non mappé.

- 2 Appuyez sur Commande + L.

L'inspecteur de contrôle d'écran s'ouvre sur l'onglet Non mappé et affiche le navigateur de correspondance de paramètres. Il s'allume en rouge pour indiquer que le mappage est actif.

- 3 Pour mapper le contrôle d'écran d'un paramètre de tranche de console, cliquez sur la commande du paramètre sur la tranche de console dans la zone Tranches de console.

- 4 Pour mapper le contrôle d'écran d'un paramètre de module, double-cliquez sur le module dans la section Insertions de la tranche de console pour ouvrir la fenêtre du module, puis cliquez sur le paramètre.



Le contrôle d'écran est mappé au paramètre sélectionné et l'onglet Non mappé prend le nom du paramètre. Vous pouvez ensuite mapper d'autres contrôles d'écran en cliquant dessus dans l'espace de travail, puis sur les paramètres correspondants dans la fenêtre d'une tranche de console ou d'un module.

- 5 Lorsque vous avez terminé, appuyez à nouveau sur Commande + L (ou cliquez sur le bouton Paramètre de mappage) pour mettre fin au mappage.

Pour mapper un contrôle d'écran à l'aide du navigateur de correspondance de paramètres

- 1 Dans l'espace de travail, cliquez sur le contrôle d'écran à mapper.

Le contrôle d'écran apparaît en surbrillance bleue. L'inspecteur de contrôle d'écran apparaît en dessous de l'espace de travail et indique les paramètres correspondant au contrôle d'écran sélectionné. L'inspecteur de contrôle d'écran inclut les onglets Général et Correspondance ainsi qu'un onglet intitulé Non mappé.

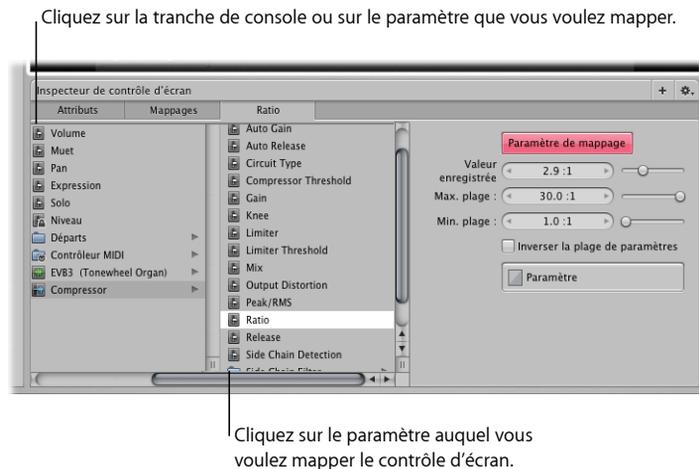
- 2 Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, cliquez sur l'onglet Non mappé.

Le navigateur de correspondance de paramètres apparaît, pour afficher les tranches de console et les modules disponibles pour le mappage ainsi que le dossier Actions.

- 3 Dans la colonne de gauche, sélectionnez la tranche de console avec le paramètre auquel vous voulez mapper le contrôle d'écran.

Les paramètres de la tranche de console sélectionnée apparaissent dans les colonnes de droite. Des dossiers supplémentaires pour les instruments et pour les effets dans la tranche peuvent apparaître dans ces colonnes. Cliquez sur un dossier pour voir les paramètres de cet instrument ou effet.

- 4 Sélectionnez le paramètre à mapper.



Le contrôle d'écran est mappé au paramètre sélectionné et l'onglet Non mappé prend le nom du paramètre. Vous pouvez mapper d'autres contrôles d'écran en cliquant dessus dans l'espace de travail et en choisissant les paramètres dans le navigateur Mappage de paramètres. À travers ce navigateur, vous pouvez mapper des paramètres qui ne sont pas visibles dans la fenêtre des modules.

Vous pouvez aussi mapper des contrôles d'écran à des actions de MainStage et à des scripts AppleScript. Pour en savoir plus sur l'association de commandes d'écran, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran](#).

Remarque : si vous modifiez le réglage d'une tranche de console sur laquelle vous avez mappé des contrôles d'écran, vous perdez alors tous les mappages des paramètres.

Vous pouvez également modifier la sensibilité de la vitesse d'une tranche de console, créer des transformations de contrôleur et filtrer différents messages MIDI. Pour en savoir plus sur la modification de tranches de console, reportez-vous à la section [Modification de tranches de console](#) dans MainStage.

Mappage de contrôles d'écran à des actions

Outre le mappage à des paramètres de tranche de console et de module, vous pouvez associer des commandes d'écran à des *actions* de MainStage. Les actions vous permettent de sélectionner des patches et des sets, de couper le son de notes MIDI, de contrôler le Syntoniseur et le métronome, de taper un nouveau tempo, d'afficher des informations à propos des patches, des messages MIDI et d'autres informations et d'exécuter d'autres fonctions à l'aide des commandes d'écran.

Pour un tableau complet des actions, incluant des descriptions et des remarques sur leur utilisation, reportez-vous à la section [Utilisation des actions MainStage](#).

Le dossier Actions, qui apparaît dans le navigateur Mappage de paramètres aux côtés des paramètres disponibles, contient des actions destinées à la sélection de patches et de sets, à l'affichage du syntoniseur, à l'activation du marquage de tempo (tap tempo), du muet du master ou de la fonction Panique, etc. Le dossier Actions contient également un sous-dossier AppleScript comportant des scripts utiles.

Vous pouvez mapper des contrôles d'écran de bouton à des actions pour sélectionner différents patches et utiliser des boutons physiques de votre matériel MIDI pour sélectionner des patches quand vous êtes sur scène. Vous pouvez aussi mapper des boutons à des actions pour sélectionner différents sets ou sélectionner le concert. Pour en savoir plus sur l'assignation de boutons, reportez-vous à la section [Assignation de boutons](#).

Pour mapper un contrôle d'écran à une action

- 1 Dans l'espace de travail, cliquez sur le contrôle d'écran à mapper.

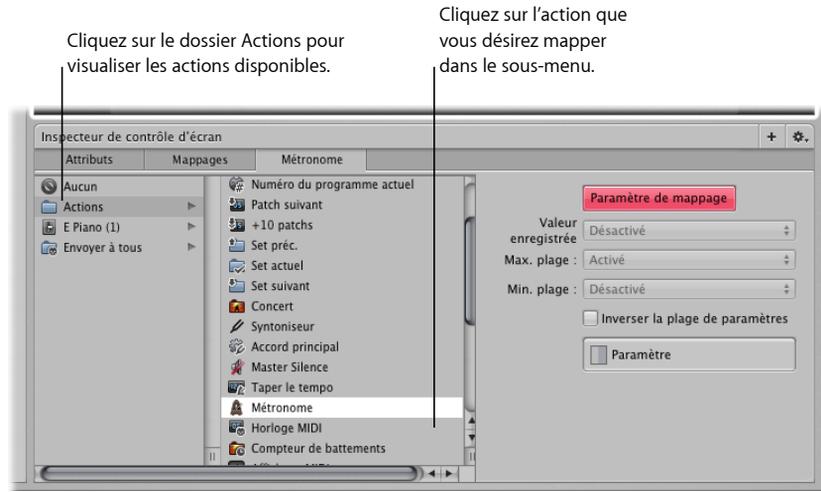
L'inspecteur de contrôle d'écran apparaît en dessous de l'espace de travail et indique les réglages correspondant au contrôle d'écran sélectionné. Si le contrôle d'écran est mappé actuellement, un onglet portant le nom du mappage apparaît en plus des onglets Général et Correspondance. Si le contrôle n'est pas mappé, l'onglet porte le nom « Non mappé ».

- 2 Cliquez sur l'onglet Non mappé (ou sur l'onglet portant le nom du mappage).

Le navigateur Mappage de paramètres s'affiche en dessous de l'espace de travail. Le dossier Actions est disponible dans le navigateur Mappage de paramètres.

- 3 Dans la colonne de gauche du navigateur Mappage de paramètres, cliquez sur le dossier Actions.

Les actions disponibles apparaissent dans la deuxième colonne du navigateur.



4 Sélectionnez l'action à mapper.

Remarque : si vous mappez un contrôle d'écran de potentiomètre et une action de sélection de patch (comme -10 patches, patch précédent, patch suivant ou +10 patches), le contrôle d'écran passe directement à la valeur de la commande matérielle, quel que soit le réglage du paramètre « Répondre au déplacement matériel » dans l'inspecteur de contrôle d'écran.

Mappage d'un contrôle d'écran à plusieurs paramètres

Vous pouvez mapper un contrôle d'écran à plusieurs paramètres et contrôler la façon dont le contrôle d'écran modifie chaque paramètre mappé. Le mappage d'un contrôle d'écran à plusieurs paramètres est aussi appelé *multimappage*. Vous pouvez mapper un contrôle d'écran à un maximum de huit paramètres en ajoutant des mappages dans l'inspecteur de contrôle d'écran.

Pour ajouter un mappage

- 1 Mappez le contrôle d'écran à un paramètre ou à une action, comme décrit dans les sections *Mappage de contrôles d'écran à des paramètres de tranches de console et de modules* et *Mappage de contrôles d'écran à des actions*.
- 2 Lorsque le contrôle d'écran est sélectionné, cliquez sur le bouton Ajouter une correspondance (+) dans le coin supérieur droit de l'inspecteur de contrôle d'écran.
Un nouvel onglet Non mappé apparaît dans l'inspecteur pour afficher le navigateur de correspondance de paramètres.
- 3 Dans le navigateur Mappage de paramètre, choisissez le paramètre auquel vous voulez mapper un contrôle d'écran.

Si vous ajoutez une correspondance lorsque le processus d'apprentissage est actif (le bouton Paramètre de mappage est rouge), vous pouvez immédiatement apprendre la nouvelle correspondance. L'Éditeur de commande inclut également des raccourcis clavier pour sélectionner l'onglet suivant et l'onglet précédent pour faciliter le mappage d'un contrôle d'écran à plusieurs paramètres. Pour en savoir plus sur l'utilisation des raccourcis clavier, reportez-vous à la section [Utilisation de l'éditeur de raccourcis clavier](#).

Si vous associez fréquemment des contrôles d'écran à plusieurs paramètres, vous pouvez accélérer votre flux de travaux en assignant des raccourcis clavier pour sélectionner l'onglet précédent et l'onglet suivant ou pour sélectionner un onglet spécifique dans l'inspecteur de contrôle d'écran. Pour en savoir plus sur l'assignation de raccourcis clavier, reportez-vous à la section [Utilisation de l'éditeur de raccourcis clavier](#).

Pour afficher tous les mappages d'un contrôle d'écran

- Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, sélectionnez l'onglet Mappages.

Les mappages apparaissent dans une vue de liste qui affiche les valeurs de plage minimales et maximales et le comportement de changement de patch de chaque mappage. Elle inclut également des boutons pour ouvrir le graphique Paramètre et afficher les valeurs de graphique Inverser de chaque mappage.

Si vous créez plusieurs mappages à un contrôle d'écran, vous pouvez définir les relations entre le premier mappage et les mappages suivants. Ceci peut se révéler particulièrement utile lorsque, par exemple, vous mappez le même contrôle à une fréquence de coupure et à une résonance de filtre, et lorsque vous voulez vous assurer que cette résonance ne dépasse pas une valeur maximale définie à mesure que la fréquence de coupure augmente. La relation par défaut affecte tous les mappages futurs (des mêmes contrôles d'écran et d'autres), mais n'affecte pas les mappages existants. Par défaut, la relation est définie sur Échelle à la première ouverture de MainStage.

Pour définir la relation par défaut entre le premier mappage et les mappages suivants

- 1 Sélectionnez un contrôle d'écran à mapper à plusieurs paramètres.
- 2 Choisissez l'option Relation par défaut à la première correspondance dans le menu Action, situé dans le coin supérieur droit de l'inspecteur de contrôle d'écran.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Pour définir les mappages suivants avec un décalage d'une valeur fixe par rapport au premier mappage, choisissez Décalage.
 - Pour définir les mappages suivants avec une mise à l'échelle suivant un rapport constant, en partant de la même valeur minimale, choisissez Échelle.
 - Pour définir les mappages suivants avec une mise à l'échelle suivant un rapport constant au point défini pour le mappage, en partant à la fois de la même valeur minimale et de la même valeur maximale, choisissez Pivot.

Modification de la valeur enregistrée d'un paramètre

Si vous avez défini le comportement par défaut d'enregistrement des valeurs des paramètres sur « Revenir à la valeur enregistrée » dans les préférences Générales de MainStage, ou dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de contrôle d'écran, les dernières valeurs enregistrées des paramètres d'un patch sont rétablies lorsque vous changez de patch. Vous pouvez consulter et modifier la valeur enregistrée dans l'onglet de mappage du paramètre de l'inspecteur de contrôle d'écran.

Pour consulter et modifier la valeur enregistrée d'un paramètre

- 1 Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, cliquez sur l'onglet de mappage.

La dernière valeur enregistrée du paramètre est affichée dans le curseur de valeur Valeur enregistrée.

- 2 Pour modifier la valeur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Modifiez la valeur dans le curseur de valeur Valeur enregistrée.
- Faites glisser le curseur présent à droite du curseur de valeur vers la gauche ou la droite.

Remarque : la valeur définie dans l'inspecteur de contrôle d'écran est automatiquement associée au contrôle d'écran. Toutefois, une modification apportée au contrôle d'écran n'est prise en compte dans l'inspecteur de contrôle d'écran qu'une fois le concert enregistré avec le patch sélectionné dans la liste des patches.

Utilisation de graphiques de mappage de paramètres

Chaque mappage de paramètre inclut un graphique Paramètre. Vous pouvez modifier le graphique pour mapper des valeurs d'entrée à des valeurs de sortie différentes pour le paramètre.

Pour ouvrir le graphique Paramètre d'un mappage

- Dans l'onglet du mappage ou dans l'onglet Mappages, double-cliquez sur le bouton Graphique du mappage que vous voulez modifier.

La fenêtre du graphique Paramètre s'ouvre. Le titre de la fenêtre de graphique affiche le nom du paramètre.

Pour en savoir plus sur la modification de graphiques, reportez-vous à la section [Utilisation de graphiques](#).

Mappage de contrôles d'écran à toutes les tranches de console d'un patch

Lorsque vous mappez un contrôle d'écran à un paramètre de tranche de console, tel que le volume ou la balance, vous pouvez lui imposer de contrôler ce même paramètre dans toutes les tranches de console du patch. Cela vous sera particulièrement utile si vous souhaitez contrôler le volume global d'un son en couches, même si les différentes couches sont jouées sur plusieurs claviers.

Pour mapper un contrôle d'écran à toutes les tranches de console d'un patch :

- 1 Mappez le contrôle d'écran en suivant les instructions données dans les sections précédentes.
- 2 Dans la colonne de gauche du navigateur Mappage de paramètres, sélectionnez le dossier Envoyer à tous.
- 3 Sélectionnez la destination dans la deuxième colonne.
- 4 Sélectionnez le paramètre auquel associer le contrôle d'écran dans la troisième colonne.

Vous pouvez associer le contrôle d'écran à des actions pour transposer des tranches de console d'instruments logiciels, des paramètres de tranches de console et des types de message de contrôle MIDI à partir du dossier Destinations. Lorsque vous associez un contrôle d'écran à toutes les tranches de console d'un patch, le paramètre auquel le contrôle d'écran est associé est modifié pour se définir sur la même valeur que celle de toutes les tranches de console du patch lorsque vous déplacez le contrôle d'écran.

Remarque : lorsque vous mappez un map de percussions à l'aide de l'option Envoyer à tous, le dossier Envoyer à tous contient des notes MIDI, pas des contrôleurs.

Annulation du mappage de paramètre

Vous pouvez annuler le mappage de paramètre si vous décidez que vous ne voulez pas conserver le mappage. Lorsque vous annulez le mappage de paramètre, tous les mappages créés dans la session du mode d'apprentissage en cours (soit en appuyant sur Commande + L soit en cliquant sur le bouton Paramètre de mappage) sont annulés.

Pour annuler les mappages de paramètre

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Édition > Annuler (ou appuyez sur les touches Commande + Z).
- Appuyez sur la touche Échap.

Suppression de mappages de contrôles d'écran

Si vous souhaitez libérer un contrôle d'écran de tout mappage, vous pouvez supprimer son mappage. Cela peut être utile avec les contrôles qui font transiter des messages au canal MIDI Thru (molettes de pitch bend et de modulation, ou pédales d'expression, par exemple), quand vous ne souhaitez pas qu'ils envoient des messages MIDI pour leur type de contrôle de transmission Thru. Quand vous remappez un contrôle d'écran, il est inutile d'en supprimer le mappage existant.

Pour réinitialiser le mappage d'un contrôle d'écran

- 1 Dans l'espace de travail, cliquez sur le contrôle d'écran à mapper.
- 2 Dans la colonne de gauche du navigateur Mappage de paramètres, cliquez sur Aucun.

Modification des paramètres de contrôle d'écran en mode Édition

En mode Layout, vous modifiez les paramètres de contrôle d'écran basiques qui sont constants dans l'ensemble du concert. En mode Édition, vous pouvez modifier les paramètres de contrôle d'écran pour un patch ou un set spécifique. Vous pouvez également ignorer les mappages de concert et de set pour un patch ou un set spécifique.

Substitution de mappages portant sur un concert ou un set entier

Par défaut, les mappages que vous réalisez et portant sur un concert entier (mappages à des paramètres et des actions) ont la priorité sur ceux à chaque patch ou chaque set du concert. Si vous mappez un contrôle d'écran à un paramètre portant sur tout le concert (au volume du master, par exemple), ce contrôle d'écran ne peut pas être mappé à un paramètre ou à une action dans un patch ou un set, à moins que vous ne substituiez le mappage du concert.

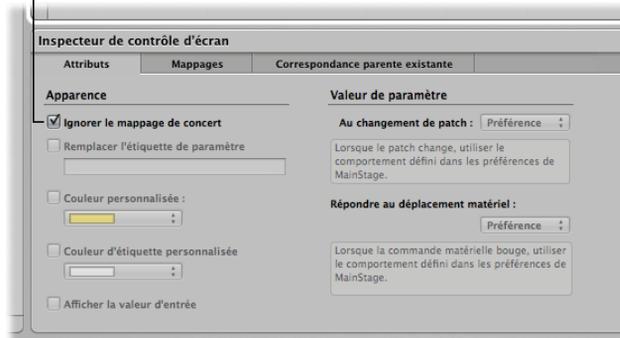
De même, les mappages que vous effectuez et s'appliquant à un set ont priorité sur les mappages de tout patch du set. Si vous mappez un contrôle d'écran à un paramètre portant sur tout le set (à un effet sur une tranche de console de niveau set par exemple), ce contrôle d'écran ne peut pas être mappé à un paramètre ou à une action dans un patch du set, à moins que vous ne substituiez le mappage du set.

Si vous tentez de mapper un contrôle d'écran mappé pour le concert ou le set entier, un texte apparaît dans l'inspecteur de contrôle d'écran pour vous informer que le contrôle mappé s'applique à un autre élément d'autre nature et ses paramètres sont estompés dans l'inspecteur de contrôle d'écran. Vous pouvez substituer les mappages d'un patch particulier, portant sur un concert et un set entier, pour mapper le contrôle d'écran en le faisant porter sur un patch.

Pour substituer des mappages de concert

- Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, cochez la case « Ignorer le mappage de concert ».

Cochez cette case pour ignorer les mappages portant sur l'intégralité du concert.



Les paramètres de l'inspecteur de contrôle d'écran deviennent actifs.

Pour ignorer les mappages portant sur le set et autres paramètres d'un patch

- Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, cochez la case « Ignorer le mappage de set ».

La section Mappage de paramètre devient active. Vous pouvez alors mapper le paramètre.

Des onglets pour les mappages de concert sont disponibles uniquement au niveau du concert, tandis que les onglets de mappages de set sont disponibles uniquement au niveau du set. Lorsque vous ignorez un mappage de concert ou de set, les onglets de mappages deviennent disponibles au niveau auquel vous avez ignoré le mappage.

Remplacement de l'étiquette de paramètre

Vous pouvez remplacer l'étiquette de paramètre pour un contrôle d'écran (d'un patch ou d'un set) pour faciliter l'identification de l'étiquette.

Pour remplacer l'étiquette de paramètre d'un contrôle d'écran

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran dans l'espace de travail.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, sélectionnez l'onglet Attributs.
- 3 Cochez la case Remplacer l'étiquette de paramètre.
- 4 Saisissez le nouveau texte de l'étiquette dans le champ.

Sélection d'une couleur personnalisée pour un contrôle d'écran

Vous pouvez modifier la couleur d'une zone active d'un contrôle d'écran (d'un patch ou d'un set spécifique).

Pour choisir une couleur personnalisée pour un contrôle d'écran

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran dans l'espace de travail.

- 2 Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, sélectionnez l'onglet Attributs.
- 3 Cochez la case Couleur personnalisée.
- 4 Choisissez une nouvelle couleur dans le menu local Couleur personnalisée.

Modification de l'apparence d'un contrôle d'écran d'arrière-plan ou d'un groupe de contrôles d'écran

Vous pouvez modifier l'apparence d'un contrôle d'écran d'arrière-plan ou d'un groupe de contrôles d'écran en choisissant un autre panneau ou en ajoutant une image personnalisée.

Pour changer le panneau d'un contrôle d'écran d'arrière-plan ou d'un groupe de contrôles d'écran

- 1 En mode Édition, cliquez sur le contrôle d'écran dans l'espace de travail tout en appuyant sur la touche Option.
Les commandes Panneau et Image apparaissent dans l'inspecteur de contrôle d'écran.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, assurez-vous que la case Personnaliser l'arrière-plan est cochée.
- 3 Sélectionnez le bouton Panneau.
- 4 Cliquez sur le cadre Panneau et choisissez un autre panneau dans le menu local.

Pour ajouter une image personnalisée à un contrôle d'écran d'arrière-plan ou un groupe de contrôles d'écran

- 1 En mode Édition, cliquez sur le contrôle d'écran dans l'espace de travail tout en appuyant sur la touche Option.
Les commandes Panneau et Image apparaissent dans l'inspecteur de contrôle d'écran.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, assurez-vous que la case Personnaliser l'arrière-plan est cochée.
- 3 Sélectionnez le bouton Image, puis cliquez sur Sélectionner.
Une zone de dialogue Ouvrir apparaît.
- 4 Recherchez l'image que vous souhaitez utiliser, sélectionnez-la, puis cliquez sur Choisir une image.

Sélection d'une couleur de texte personnalisée pour un contrôle d'écran

Vous pouvez modifier la couleur du texte d'un contrôle d'écran (d'un patch ou d'un set spécifique).

Pour choisir une couleur de texte personnalisée pour un contrôle d'écran

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran dans l'espace de travail.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, sélectionnez l'onglet Attributs.
- 3 Cochez la case Couleur d'étiquette personnalisée.

- 4 Choisissez une nouvelle couleur dans le menu local Couleur d'étiquette personnalisée.

Définition d'un contrôle d'écran pour afficher la valeur du matériel

Par défaut, les contrôles d'écran affichent la valeur du paramètre auquel le contrôle est associé. Dans certains cas, par exemple, lorsque le contrôle d'écran est assigné à une pédale de pied, ou lorsque le contrôle d'écran est associé à plusieurs paramètres, il est préférable d'afficher la valeur du contrôle de matériel assigné au contrôle d'écran.

Pour définir un contrôle d'écran pour afficher la valeur du matériel

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran dans l'espace de travail.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôles d'écran, sélectionnez l'onglet Attributs.
- 3 Cochez la case Afficher la valeur d'entrée.

Définition du comportement de changement de paramètre pour les contrôles d'écran

Vous pouvez définir le comportement pour enregistrer les valeurs de paramètres pour les commandes d'écran en patchs individuels. Cette opération peut s'avérer utile, par exemple, lorsque le comportement par défaut pour enregistrer des valeurs de paramètres est défini sur Réinitialiser, mais vous voulez que certains contrôles d'écran (par exemple, les contrôles d'écran de concert ou de set) conservent leur valeur actuelle lorsque vous passez d'un patch à un autre.

Pour définir le comportement pour l'enregistrement de valeurs de paramètres dans un patch

- 1 Sélectionnez le patch.
- 2 Sélectionnez le contrôle d'écran pour lequel vous voulez définir le comportement de changement de paramètre.
- 3 Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de contrôle d'écran, choisissez le comportement de changement de paramètre pour le contrôle d'écran dans le menu local portant un nom de type « Lorsqu'un patch est modifié et que la valeur à l'écran diffère du patch enregistré » :
 - Pour que le contrôle d'écran utilise le comportement par défaut défini dans les préférences MainStage, choisissez Préférence.
 - Pour conserver les modifications apportées aux valeurs de paramètres lorsque vous changez de patchs, choisissez Conserver.
 - Pour revenir aux valeurs de la dernière valeur enregistrée, choisissez Réinitialiser. Lorsque cette valeur est sélectionnée, vous devriez enregistrer le concert après avoir apporté les modifications désirées au patch avant de sélectionner un autre patch.
 - Pour que le contrôle d'écran utilise la dernière valeur reçue du contrôle physique qui lui a été assigné, choisissez Concordance.

Lorsque vous choisissez un élément dans le menu local, une brève description de cette fonction apparaît sous le menu.

Important : si vous définissez le comportement pour l'enregistrement des valeurs de paramètre dans un patch sur Réinitialiser, les valeurs de paramètre sont également réinitialisées lorsque vous passez en mode Layout.

Définition du comportement de concordance du matériel pour les contrôles d'écran

Certains synthétiseurs matériels et certaines stations de travail musicales permettent aux utilisateurs de contrôler ce qui se produit lorsque vous déplacez un contrôle physique qui est défini sur une autre valeur que le paramètre qu'il modifie. La valeur du paramètre peut instantanément passer à la position du contrôle physique (on parle parfois de « sauter ») et elle peut être modifiée avec la même proportion (on parle de modification « relative »). Elle peut aussi ne pas être modifiée du tout jusqu'à ce que la commande physique corresponde à sa valeur actuelle (aussi appelé « s'aligner »).

Vous pouvez définir le comportement des contrôles d'écran dans MainStage sur l'un de ces comportements lorsque vous déplacez la commande physique assignée au contrôle d'écran.

Pour définir le comportement des contrôles d'écran lorsque vous bougez une commande matérielle

- 1 Sélectionnez le patch.
- 2 Sélectionnez le contrôle d'écran pour lequel vous voulez définir le comportement de concordance de matériel.
- 3 Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur de contrôle d'écran, choisissez le comportement de changement de paramètre pour le contrôle d'écran dans le menu local portant un nom de type « Lorsqu'une valeur matérielle diffère de la valeur à l'écran » :
 - Pour que le contrôle d'écran utilise le comportement par défaut défini dans les préférences MainStage, choisissez Préférence.
 - Pour que le contrôle d'écran soit modifié instantanément pour correspondre à la valeur matérielle, choisissez Ignorer.
 - Pour que le contrôle d'écran soit modifié lorsque le contrôle matériel correspond à sa valeur actuelle, choisissez Relever.
 - Pour que le contrôle d'écran soit modifié proportionnellement à la commande matérielle, choisissez Relative.

Remarque : lorsque vous choisissez un élément dans le menu, une brève description de cette fonction apparaît sous le menu.

Réinitialisation et comparaison des changements apportés à un patch

Vous pouvez réinitialiser les changements apportés à tous les paramètres d'un patch qui sont mappés aux contrôles d'écran sur leur dernière valeur enregistrée, pour vous permettre d'entendre le patch dans l'état dans lequel il était lors de son dernier enregistrement (état original) et basculer entre l'état original et l'état modifié du patch. Il existe deux moyens pour réinitialiser et comparer les modifications apportées à un patch : en utilisant le bouton Réinitialiser/Comparer le patch dans la barre d'outils ou en utilisant l'action Réinitialiser/Comparer le patch associée au contrôle d'écran au niveau du concert.

Pour réinitialiser les changements apportés aux paramètres de patch mappés à l'aide du bouton Réinitialiser/Comparer le patch

- 1 Lorsque le patch est sélectionné, cliquez sur le bouton Réinitialiser/Comparer le patch. Le patch est réinitialisé à son état enregistré précédemment.
- 2 Pour entendre le patch dans son état modifié, cliquez sur le bouton Réinitialiser/Comparer le patch.

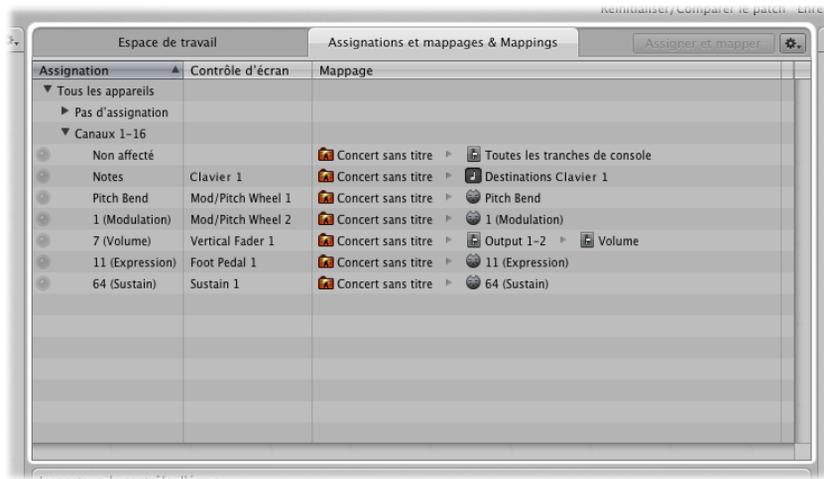
Pour réinitialiser et comparer les changements à l'aide de l'action Réinitialiser/Comparer le patch

- 1 En mode Layout, ajoutez un contrôle d'écran de bouton à votre layout.
- 2 Assignez un bouton sur votre contrôleur matériel au nouveau contrôle d'écran bouton.
- 3 En mode Édition, cliquez sur l'icône du concert dans la liste des patches.
- 4 Sélectionnez le nouveau contrôle d'écran bouton dans l'espace de travail.
- 5 Dans le navigateur de correspondance de paramètres, sélectionnez le dossier Actions, puis sélectionnez l'action Réinitialiser/Comparer le patch dans la deuxième colonne.

Pour en savoir plus sur le mappage d'un contrôle d'écran au niveau du concert, reportez-vous à la section [Contrôle du volume général d'un concert](#).

Utilisation de l'onglet Assignations et mappages

Vous pouvez consulter et modifier les assignations et les mappages du patch, set ou concert sélectionné dans le tableau Assignations et mappages. La colonne de gauche du tableau Assignations et mappages répertorie les assignations du patch par appareil et canal MIDI. La colonne centrale indique le contrôle d'écran auquel la commande matérielle est assignée (le cas échéant). La colonne de droite indique le mappage de chaque commande en suivant le même ordre que dans l'inspecteur de contrôle d'écran. Le tableau Assignations et mappages permet de créer et de modifier des assignations et des mappages sans quitter le mode Édition.



Vous pouvez rapidement déterminer si une commande matérielle est assignée et savoir à quel paramètre ou à quelle action elle est associée. Lorsque vous manipulez une commande matérielle, la rangée sur laquelle figurent son assignation et son mappage est mise en surbrillance. Si elle n'est pas assignée, une rangée est créée.

L'onglet Assignations et mappages comporte également un menu Action proposant des options permettant de créer des assignations et de sélectionner une rangée de mappage lors de la réception d'une entrée MIDI.

Pour afficher le tableau Assignations et mappages

- Cliquez sur l'onglet Assignations et mappages en haut de l'espace de travail (ou appuyez sur Commande + Maj + M).

Pour revenir à l'espace de travail

- Cliquez sur l'onglet Espace de travail en haut de la fenêtre (ou appuyez sur Commande + Maj + W).

Création et suppression d'assignations et de mappages

L'onglet Assignations et mappages comporte un bouton Assigner et mapper permettant de créer rapidement des assignations et des mappages. Vous pouvez également créer des assignations et des mappages indépendants des contrôles d'écran, ce qui vous permet d'utiliser une commande matérielle pour modifier la valeur d'un paramètre ou d'une action ne disposant d'aucun contrôle d'écran dans l'espace de travail.

Pour créer une assignation et un mappage

- 1 Dans le menu Action, choisissez Nouvelle assignation.
Une nouvelle rangée vierge apparaît dans le tableau.
- 2 Cliquez sur le bouton Assigner et mapper.
- 3 Manipulez la commande matérielle à assigner.
La rangée est actualisée et présente la nouvelle assignation.
- 4 Pour créer un mappage, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez un paramètre ou une action de mappage dans l'inspecteur de contrôle d'écran.
 - Cliquez sur un paramètre dans une tranche de console ou la fenêtre d'un module.Le tableau est actualisé et présente le nouveau mappage.

Vous pouvez supprimer des assignations et des mappages dans le tableau Assignations et mappages. Si vous sélectionnez une rangée du tableau contenant à la fois une assignation et un mappage, seul le mappage est supprimé. Si vous sélectionnez une rangée ne contenant qu'une assignation, une alerte apparaît. Si l'assignation contient un contrôle d'écran, elle est supprimée mais le contrôle d'écran reste dans le tableau. Si l'assignation ne contient aucun contrôle d'écran, toute la rangée est supprimée.

Pour supprimer une assignation

- 1 Dans le tableau, sélectionnez la rangée contenant l'assignation, puis appuyez sur la touche suppr.
- 2 Dans l'alerte qui apparaît, cliquez sur Supprimer.

Pour supprimer un mappage

- Dans le tableau, sélectionnez la rangée contenant le mappage, puis appuyez sur la touche suppr.

Modification des assignations et des mappages

Le bouton Assigner et mapper permet également de modifier des assignations et des mappages existants dans le tableau Assignations et mappages.

Pour modifier une assignation ou un mappage existant

- 1 Dans le tableau Assignations et mappages, sélectionnez l'assignation à modifier.

- 2 Cliquez sur le bouton Assigner et mapper.
- 3 Pour modifier l'assignation, manipulez la commande matérielle à assigner.
Le tableau est actualisé et présente la nouvelle assignation.
- 4 Pour modifier le mappage, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez un autre paramètre ou une autre action de mappage dans l'inspecteur de contrôle d'écran.
 - Cliquez sur un paramètre dans une tranche de console ou la fenêtre d'un module.Le tableau est actualisé et présente le nouveau mappage.

Modification des paramètres Entrée matérielle

Vous pouvez consulter et modifier les paramètres Entrée Matérielle d'une assignation dans le tableau Assignations et mappages, ce qui vous permet de modifier rapidement l'assignation sans quitter le mode Édition. Pour obtenir des informations détaillées sur des paramètres Entrée matérielle précis, reportez-vous à la section [Utilisation des contrôles d'écran](#).

Pour modifier les paramètres Entrée matérielle d'une assignation

- 1 Cliquez sur l'assignation à modifier.
Une zone de dialogue présentant les paramètres d'entrée matérielle actifs de l'assignation apparaît.
- 2 Choisissez de nouveaux paramètres Entrée matérielle pour l'assignation à l'aide des menus locaux de la zone de dialogue.
- 3 Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Terminé ou à l'extérieur de la zone de dialogue.

Utilisation de sets en mode Édition

Les sets fonctionnent comme des « dossiers » qui vous permettent de regrouper des patches ensemble. À l'aide des sets, vous pouvez organiser les patches de toutes les manières possibles. Vous pouvez par exemple placer ensemble tous les patches que vous désirez utiliser dans la première partie d'une représentation sur scène ou garder tous vos patches de synthé ensemble. Caractérisés par leur flexibilité, vous pouvez adapter les sets à votre méthode de travail.

Vous pouvez notamment utiliser des sets :

- pour grouper en « banques » des sons similaires ou en relation ;
- pour regrouper plusieurs patches que vous utilisez dans un morceau ;
- pour partager un instrument ou une tranche de console de set entre les morceaux d'un même groupe.

Création de sets

Vous pouvez créer un set vierge ou en créer un à partir d'un groupe de patches sélectionnés.

Pour créer un set vierge

- Choisissez Nouveau Set dans le menu Action situé dans le coin supérieur droit de la liste des patches.

Un nouveau set apparaît dans la liste des patches.

Pour créer un set à partir d'un groupe de patches

- 1 Dans la liste des patches, sélectionnez les patches à inclure dans le nouveau set.
- 2 Choisissez « Nouveau Set à partir de la sélection » dans le menu Action situé dans le coin supérieur droit de la liste des patches.

Le nouveau set apparaît dans la liste des patches contenant les patches sélectionnés. Vous pouvez ajouter de nouveaux patches au set ou faire glisser des patches dans le set.

Attribution d'un autre nom à des sets

Lorsque vous créez un set, un nom par défaut lui est attribué. Vous pouvez renommer un set de la même manière que vous renommeriez un patch dans la liste des patches.

Pour renommer un set

- 1 Double-cliquez sur le set dans la liste des patches.
Un champ de texte apparaît autour du nom du set sélectionné.
- 2 Saisissez un autre nom dans le champ du nom du set.

Définition de la signature temporelle pour un set

Vous pouvez définir la signature temporelle pour un set. Les signatures temporelles peuvent être utilisées avec le module Playback et affectent également les battements du métronome. Lorsque vous définissez la signature temporelle pour un set, elle prévaut sur la signature temporelle du concert (le cas échéant).

Pour définir la signature temporelle pour un set

- 1 Dans l'inspecteur Set, cochez la case Possède une signature temporelle.
- 2 Double-cliquez sur le nombre dans le champ à droite et saisissez le nombre de battements pour une mesure de signature temporelle.
- 3 Choisissez la valeur de battement dans le menu local à droite.

Modification du tempo lorsque vous sélectionnez un set

Vous pouvez attribuer à un set un réglage de tempo propre. Ainsi, quand vous sélectionnez ce set, son tempo passe alors au tempo qui lui est défini. MainStage utilise le nouveau tempo jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre patch ou set et son réglage de tempo, et que vous saissiez un nouveau tempo, ou jusqu'à ce que MainStage reçoive des informations de tempo à travers les messages MIDI entrants. Pour en savoir plus sur l'utilisation et la modification du tempo dans MainStage, reportez-vous à la section [Utilisation du Tempo dans un concert MainStage](#).

Pour changer le tempo à l'aide d'un set

- 1 Sélectionnez le set dans la liste des patches.
- 2 Dans l'inspecteur de jeu, définissez le tempo du set à l'aide du curseur de valeur « Changer le tempo : ».
- 3 Cochez la case « Changer le tempo : » pour activer le tempo du set lorsque ce dernier est sélectionné.

Changement de l'accord pour un set

Par défaut, les nouveaux sets (et ceux qui existent depuis longtemps) utilisent la même méthode d'accord que le concert. Vous pouvez changer l'accord pour un set pour qu'il utilise un accord différent. Lorsque vous modifiez la méthode d'accord pour un set, les patches dans le set utilisent l'accord du set à moins que vous ne changiez l'accord au niveau du patch.

Pour changer l'accord d'un set

- 1 Dans l'inspecteur de sets, sélectionnez l'onglet Accord.
- 2 Choisissez l'accord que vous voulez utiliser pour le set dans le menu local Méthode.

Substitution de plages de notes portant sur un concert pour un set

Si une tranche de console d'instrument logiciel s'applique au concert entier, la tranche de console du concert prend la priorité sur toute tranche de console d'instrument logiciel portant sur un set et dont les notes se trouvent dans sa plage de notes. Cela signifie que lorsque vous jouez des notes faisant partie de la plage de la tranche de console du concert sur un clavier contrôleur, vous n'entendez que la tranche du concert, même si un patch est sélectionné dans un set présentant une tranche de console de set.

Vous pouvez substituer la tranche de console portant sur le concert entier par une tranche sur un set de manière à ce qu'elle prenne la priorité sur la tranche de console portant sur le concert.

Pour substituer des plages de notes applicables à un concert ou à un set entier

- 1 Dans la liste des patches, sélectionnez le set correspondant à la tranche de console dont vous souhaitez substituer la tranche de console de concert.

- 2 Dans la zone Tranches de console, sélectionnez la tranche de console dont vous souhaitez écraser la plage de notes de concert.
- 3 Cochez la case Ignorer les plages parentes.

Suppression de sets

Vous pouvez supprimer un set si vous pensez ne plus en avoir besoin dans le concert.

Pour supprimer un set

- 1 Sélectionnez le set dans la liste des patches.
- 2 Choisissez Édition > Supprimer (ou appuyez sur la touche Supprimer).

En supprimant un set, les patches qu'il contient sont également supprimés. Pour supprimer le set sans supprimer les patches, déplacez les patches hors du dossier des sets avant de le supprimer.

Manipulations par set

Vous avez aussi la possibilité d'ajouter des tranches de console au set entier et jouer les tranches de console de set en même temps que chaque patch du set. Cela peut vous être utile par exemple si vous souhaitez utiliser la même basse dans un morceau ou dans un groupe de morceaux. Vous pouvez placer les patches de tous les morceaux dans un set, ajouter une tranche de console portant sur un set entier, puis ajouter une basse à la tranche en question. Vous pouvez définir la plage de notes de la basse de sorte que seules les notes des octaves inférieures soient jouées, et que vous puissiez jouer la basse en même temps que vos patches.

Important : si vous ajoutez une tranche de console appliquée à un set entier, elle prend la priorité sur toutes les tranches de console des patches inclus dans le set. Par exemple, si vous ajoutez une tranche de console applicable au set et contenant un instrument logiciel, ce dernier a la priorité sur les instruments logiciels de tous les patches du set, pour les notes se trouvant dans la plage de notes définie pour l'instrument logiciel du set.

Pour ajouter une tranche de console applicable à tout un set

- 1 Sélectionnez le set dans la liste des patches.
- 2 Cliquez sur le bouton « Ajouter une tranche de console » (+) en haut de la zone Tranches de console.
- 3 Dans la zone de dialogue « Nouvelle tranche de console », sélectionnez le type de bande à créer.
- 4 Choisissez la sortie audio de la tranche de console dans le menu local Sortie.
- 5 Pour les tranches de console, choisissez Mono ou Stéréo dans le menu local Format, et l'entrée audio dans le menu local Entrée.
- 6 Cliquez sur Créer.

Partage de patches et de sets entre concerts

Vous pouvez exporter des patches et des sets à partir d'un concert et les importer dans un autre concert. En important un set, tous les patches qu'il contient sont également importés.

Pour exporter un patch

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le patch de la liste des patches vers le Finder.
Le patch apparaît en tant que fichier .patch dans le Finder.
- Sélectionnez le patch, choisissez Enregistrer comme patch dans le menu Action de la Liste des patches, puis cliquez sur Enregistrer.
Le patch est exporté dans le dossier ~/Bibliothèque/Application Support/Logic/MainStage Patches.

Pour exporter un set

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le set de la liste des patches vers le Finder.
Le set apparaît en tant que fichier .patch dans le Finder.
- Sélectionnez le set, choisissez Enregistrer comme set dans le menu Action de la Liste des patches, puis cliquez sur Enregistrer.
Le set est alors exporté dans le dossier des patches de MainStage.

Remarque : vous pouvez aussi exporter l'intégralité d'un concert en tant que set en le sélectionnant et en choisissant Exporter le set dans le menu Action.

Vous pouvez exporter plusieurs patches ou sets. Quand vous exportez plusieurs patches en les faisant glisser dans le Finder, chacun d'entre eux est exporté en tant que fichier .patch. Quand vous sélectionnez plusieurs patches et que vous les exportez à l'aide de la commande Exporter le patch, ils sont regroupés dans un seul set exporté. Vous pouvez importer des patches ou des sets à partir du Finder dans un autre concert ouvert.

Pour importer un patch ou un set

Procédez de l'une des manières suivantes :

- En mode Édition, faites glisser le patch ou le set du Finder dans la liste des patches.
- Choisissez Charger un patch/set dans le menu Action de la Liste des patches, sélectionnez le patch ou le set à importer, puis cliquez sur Importer.

Enregistrement de la sortie audio d'un concert

Vous pouvez enregistrer la sortie audio d'un concert MainStage. Lorsque vous enregistrez la sortie audio, tout l'audio sur la sortie que vous choisissez est enregistré (y compris le métronome, etc.).

Avant d'enregistrer la sortie audio, assurez-vous que la sortie, l'emplacement de l'enregistrement et le format de fichier corrects sont définis dans l'onglet Audio des préférences MainStage. Pour en savoir plus sur la définition des préférences d'enregistrement, reportez-vous à la section [Définition des préférences MainStage](#).

Pour enregistrer de l'audio en mode Édition

- Cliquez sur le bouton Enregistrement dans la barre d'outils.

Pour désactiver l'enregistrement

- Cliquez à nouveau sur le bouton Enregistrement.

Vous pouvez également associer un contrôle d'écran à l'action Enregistrement pour enregistrer l'audio en mode Exécution et assigner un raccourci clavier à l'action pour activer ou désactiver l'enregistrement à l'aide d'une commande matérielle.

Les concerts sont les documents dans lesquels vous créez et organisez les sons que vous utilisez dans vos représentations, personnalisez la présentation de votre écran et établissez des connexions entre votre matériel MIDI et MainStage.

Un concert contient tous les sons à utiliser lors d'une représentation complète ou une série de représentations. Dans un concert, vous pouvez ajouter, modifier ou organiser des patchs et les sélectionner pendant que vous jouez. Vous pouvez réorganiser des patchs dans la Liste des sons ou les organiser en sets.

Les concerts contiennent également des présentations dans lesquelles vous pouvez arranger visuellement les contrôles d'écran dans l'espace de travail et établir des connexions entre vos matériels et MainStage. Vous pouvez ajouter ou arranger des contrôles d'écran et leur attribuer des commandes physiques sur vos appareils MIDI en mode Layout. Pour en savoir plus sur la personnalisation de votre présentation, reportez-vous à la section [Utilisation du mode Layout](#).

Vous pouvez aussi contrôler le volume d'un concert entier, ajouter des effets portant sur tout le concert ou réaliser d'autres modifications.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Ouverture et fermeture de concerts (p 106)
- Enregistrement de concert (p 107)
- Conséquences de l'enregistrement sur les valeurs des paramètres (p 108)
- Définition de la signature temporelle pour un concert (p 109)
- Utilisation du Tempo dans un concert MainStage (p 109)
- Définition de la source des messages de changement de programme pour un concert (p 111)
- Définition du Pan Law pour un concert (p 111)
- Changement de l'accord pour un concert (p 112)
- Notes MIDI en muet (p 112)
- Désactivation du son de la sortie audio (p 113)

- Manipulations par concert (p 114)
- Contrôle du métronome (p 121)

Ouverture et fermeture de concerts

Vous pouvez créer un concert, poursuivre votre travail dans un existant et bien sûr en enregistrer et fermer. Vous pouvez ajouter des patches à un concert et les organiser dans la Liste des sons. Le nombre de patches n'est limité que par la mémoire disponible. Vous pouvez ajouter des tranches de console à un patch existant ou aux nouveaux que vous créez, et pouvez les organiser en sets. Pour en savoir plus sur les patches et les sets, reportez-vous à la section [Utilisation du mode Édition](#).

Le processus de création d'un nouveau concert à partir d'un modèle de concert est décrit dans la section [Choix d'un modèle de concert](#). Vous pouvez ouvrir un concert pour y jouer les patches ou les y modifier.

Pour ouvrir un concert existant

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Fichier > Ouvrir un concert, sélectionnez le concert à ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.
- Choisissez Fichier > Nouveau pour ouvrir la zone de dialogue Sélectionner le modèle, cliquez sur « Ouvrir un concert existant » puis choisissez le concert dans la zone de dialogue Ouvrir.
- Dans le Finder, double cliquez sur le concert.
- Dans le Finder, faites glisser le concert sur l'icône MainStage dans le Dock.

Vous pouvez également rouvrir un concert ouvert récemment en choisissant Fichier > Ouvrir récent concert, puis en choisissant un concert dans le sous-menu ou en ouvrant la zone de dialogue Sélectionner le modèle, en cliquant sur Concerts récents, puis en choisissant le concert que vous voulez ouvrir.

Par défaut, un concert s'ouvre en mode Édition. Vous pouvez modifier le comportement par défaut dans les préférences de MainStage. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Définition des préférences MainStage](#).

La première fois que vous ouvrez un concert, le premier patch est sélectionné et la bibliothèque des patches est ouverte pour que vous puissiez facilement choisir un réglage de patch. Lorsque vous rouvrez un concert, c'est le patch choisi au dernier enregistrement qui est sélectionné.

Si des fichiers audio ou d'autres ressources sont introuvables lorsque vous ouvrez un concert, une zone de dialogue apparaît vous indiquant les ressources manquantes et vous demandant si vous souhaitez rechercher ces ressources, les localiser manuellement ou les ignorer.

Remarque: lorsque vous ouvrez un concert créé avec une version antérieure de MainStage, il s'ouvre sous la forme d'un concert sans titre et MainStage vous invite à enregistrer le concert en tant que concert MainStage 2.

Pour fermer un concert

- Choisissez Fichier > Fermer le concert.

Si vous avez modifié le concert depuis le dernier enregistrement, le système vous invite à enregistrer vos modifications.

Enregistrement de concert

Lorsque vous enregistrez un concert, les modifications apportées aux valeurs des paramètres associés ne sont enregistrées que pour le patch ou le set sélectionné, pas pour les autres.

Pour enregistrer un concert

- 1 Choisissez Fichier > Enregistrer.
- 2 Lorsque vous enregistrez un concert pour la première fois, la zone de dialogue Enregistrer s'affiche. Attribuez un nom au concert, choisissez l'emplacement de l'enregistrement puis cliquez sur Enregistrer.

Vous pouvez aussi enregistrer une copie d'un concert avec un autre nom en choisissant Fichier > Enregistrer le concert sous.

Vous pouvez enregistrer un concert avec les ressources (fichiers audio, instruments, échantillons Ultrabeat et fichiers de réponse d'impulsion Space Designer) que le concert utilise, comme lorsque vous enregistrez un morceau Logic sous la forme d'un projet.

Pour enregistrer un concert en incluant ses ressources

- 1 Choisissez Fichier > Enregistrer sous.
- 2 Dans la zone de dialogue Enregistrer sous, cochez la case Inclure les ressources.
- 3 De la même façon, avec la case Inclure les ressources cochée, cliquez sur le triangle Options avancées, puis sélectionnez les types de ressources que vous voulez inclure avec le concert.
- 4 Cliquez sur Enregistrer.

Pour savoir comment définir le comportement d'enregistrement des valeurs des paramètres auxquels sont associés les contrôles d'écran dans les différents patches, reportez-vous aux sections [Conséquences de l'enregistrement sur les valeurs des paramètres](#) et [Modification de la valeur enregistrée d'un paramètre](#).

Conséquences de l'enregistrement sur les valeurs des paramètres

Lorsqu'un concert est ouvert, toutes les modifications apportées aux paramètres associés (tranches de console ou modules) sont conservées tant qu'il reste ouvert. Si vous fermez le concert sans l'enregistrer puis le rouvrez, les paramètres associés reprennent les dernières valeurs enregistrées. Si vous enregistrez le concert avant de le fermer, les modifications apportées aux valeurs des paramètres associés ne sont enregistrées que pour le patch sélectionné.

Si vous ne souhaitez pas conserver les dernières modifications, vous pouvez revenir à l'état qu'elles avaient lors du dernier enregistrement.

Pour revenir au dernier enregistrement d'un concert

- Choisissez Fichier > Revenir à la version enregistrée.

Toutes les modifications apportées depuis le dernier enregistrement sont perdues lorsque vous rétablissez un concert à son dernier état enregistré.

Si vous modifiez les paramètres d'un patch, que vous sélectionnez un autre patch puis revenez au premier, les paramètres conservent ainsi les valeurs du premier patch. Vous pouvez également choisir le comportement par défaut pour enregistrer les modifications des valeurs de paramètres auxquels les commandes d'écran sont associés. Vous pouvez définir le comportement par défaut soit pour que les paramètres conservent leur valeur actuelle lors des changements de patches (le comportement par défaut dans MainStage version 1.0) soit pour réinitialiser leurs valeurs sur la dernière valeur enregistrée (similaire à de nombreux synthétiseurs matériels).

Pour définir le comportement par défaut pour l'enregistrement de valeurs de paramètres

- 1 Choisissez MainStage > Préférences.
- 2 Dans la section Valeurs des paramètres de la sous-fenêtre des préférences générales, choisissez le comportement par défaut dans le menu local Au changement de patch.
 - a Pour conserver les modifications apportées aux valeurs de paramètres lorsque vous changez de patches, choisissez Conserver les valeurs actives.
 - b Pour faire revenir les paramètres sur leur dernière valeur enregistrée lorsque vous changez de patches, choisissez Revenir à la version enregistrée.

Vous pouvez également définir le comportement pour enregistrer les valeurs de paramètres pour les commandes d'écran en patches individuels. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section Définition du comportement de changement de paramètre pour les contrôles d'écran.

Définition de la signature temporelle pour un concert

Vous pouvez définir la signature temporelle pour un concert. Les signatures temporelles peuvent être utilisées avec le module Playback et affectent également le fonctionnement du métronome. Lorsque vous définissez la signature temporelle d'un patch ou d'un set, celle-ci ignore la signature temporelle du concert lorsque le patch ou le set est sélectionné. Lorsque vous sélectionnez un patch ou un set sans signature de temps, celui-ci utilise la signature temporelle du concert.

Pour définir la signature temporelle pour un concert

- 1 Dans l'inspecteur Concert, cochez la case Possède une signature temporelle.
- 2 Double-cliquez sur le nombre dans le champ à droite et saisissez le nombre de battements pour une mesure de signature temporelle.
- 3 Choisissez la valeur de battement dans le menu local à droite.

Utilisation du Tempo dans un concert MainStage

Chaque concert possède un tempo, que vous pouvez changer de différentes façons en cours de représentation. Certains modules disponibles dans MainStage, tels que les effets de retard et de trémolo, les LFO de synthétiseur et le métronome, peuvent exiger un tempo spécifique. Vous pouvez définir le tempo initial pour un concert et modifier celui d'un patch ou d'un set disposant de ses propres réglages. Vous pouvez aussi modifier le tempo en temps réel en marquant un nouveau, ou paramétrer MainStage de façon à recevoir les changements de tempo à travers des messages MIDI entrants.

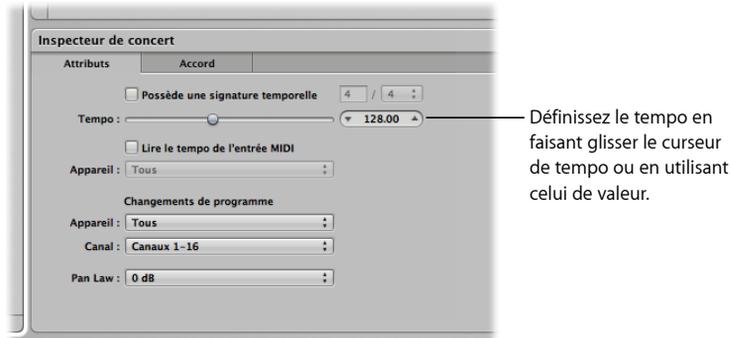
Lorsque vous ouvrez un concert MainStage, le réglage du tempo dans l'inspecteur de concert est utilisé jusqu'à ce que vous modifiez le tempo en sélectionnant un patch ou un set disposant de son propre tempo ou en marquant un tempo. Lorsque vous modifiez le tempo, MainStage utilise le nouveau tempo jusqu'à ce que vous le modifiez ou que vous fermiez le concert.

Vous pouvez spécifier le tempo dans l'inspecteur de concert qui s'affiche dans le coin inférieur gauche de la fenêtre MainStage lorsque l'icône de concert est sélectionnée dans la Liste des sons. Par défaut, le tempo des nouveaux concerts est de 120 battements par minute (bpm).

Pour régler le tempo d'un concert

- 1 Dans la Liste des sons, sélectionnez l'icône de concert.

- 2 Dans l'inspecteur de concert, réglez le tempo à l'aide du curseur de valeur ou du curseur Tempo.



Vous pouvez utiliser des patchs et des sets pour modifier le tempo lorsque vous sélectionnez le patch ou le set en cours de représentation. Pour en savoir plus sur les réglages de tempo du patch, reportez-vous à la section [Modification du tempo](#) lorsque vous sélectionnez un patch. Pour en savoir plus sur les réglages de tempo du set, reportez-vous à la section [Modification du tempo](#) lorsque vous sélectionnez un set.

Marquage du tempo

MainStage comprend une fonctionnalité permettant de marquer le tempo en temps réel lors de représentations. Vous pouvez le faire en utilisant le bouton « Tempo des claquettes » de la barre d'outils (si elle est visible) ou un raccourci clavier.

Pour marquer le tempo à l'aide du bouton Tempo des claquettes

- Cliquez plusieurs fois sur le bouton Tempo des claquettes de la barre d'outils, pour changer de tempo.

Pour en savoir plus sur l'ajout de boutons à la barre d'outils, reportez-vous à la section [Personnalisation de la barre d'outils](#).

Vous pouvez aussi marquer le tempo à l'aide du clavier de votre ordinateur.

Pour marquer le tempo avec le clavier d'un ordinateur

- Appuyez plusieurs fois sur Contrôle + T selon le tempo souhaité.

Vous pouvez également taper le tempo à l'aide de la commande d'écran associée à l'action Tempo des claquettes. Pour en savoir plus sur l'association de commandes d'écran à des actions, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran à des actions](#).

Récupération du tempo à partir d'une entrée MIDI

MainStage peut également recevoir des changements de tempo à partir des messages MIDI entrants. Lorsque la case « Obtenir le tempo de l'entrée MIDI » est cochée, MainStage écoute les informations de tempo provenant des messages d'horloge MIDI. S'il en reçoit, le tempo du concert adopte la nouvelle valeur.

Pour obtenir le tempo des messages entrants d'horloge MIDI

- 1 Dans l'inspecteur de concert, cochez la case « Obtenir le tempo de l'entrée MIDI ».
- 2 Choisissez la source de l'horloge MIDI dans le menu local Appareil.

Lorsque la case Lire le tempo de l'entrée MIDI est cochée, le curseur Tempo est grisé et ne peut pas être modifié. Si les messages MIDI que MainStage reçoit ne contiennent pas de données d'horloge MIDI, MainStage utilise le tempo du concert et le modifie lorsque vous sélectionnez un patch ou un set possédant ses propres réglages de tempo ou que vous marquez un nouveau tempo. Si MainStage ne reçoit plus de messages d'horloge MIDI, il utilise la dernière valeur reçue jusqu'à ce que vous sélectionniez un patch ou un set avec son propre tempo ou que vous en marquez un nouveau.

Définition de la source des messages de changement de programme pour un concert

Par défaut, MainStage reçoit et répond aux messages de changement de programme de tous les contrôleurs MIDI connectés. Certains contrôleurs MIDI, cependant, envoient des messages de changement de programme tout en effectuant d'autres opérations. Vous pouvez définir la source des messages de changement de programme pour un concert, de façon que le concert réponde aux messages d'un seul appareil, port ou canal MIDI.

Pour définir la source des messages de changement de programme

- 1 Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur Concert, choisissez l'appareil ou le port dont le concert recevra les messages de changement de programme dans le menu local Appareil.
- 2 Si vous voulez limiter les messages à un seul canal MIDI sur l'appareil, choisissez le canal MIDI dans le menu local Canal.

Définition du Pan Law pour un concert

Les signaux audio équilibrés au centre peuvent paraître plus forts que les signaux équilibrés à gauche ou à droite. La valeur Pan Law détermine le niveau de réduction du volume appliqué à l'audio qui est équilibré au centre. Vous pouvez choisir parmi les réglages suivants :

- *0 dB* : sans aucun changement appliqué au niveau du volume, les signaux paraîtront plus forts lorsqu'ils sont équilibrés au centre que lorsqu'ils sont équilibrés à l'extrême gauche ou à l'extrême droite.

- *-3 dB* : un signal d'échelle complète (0 dBfs) aura un niveau de -3 dB lorsqu'il est équilibré au centre.
- *-3 dB compensé* : un signal d'échelle complète (0 dBfs) aura un niveau de 0 dB lorsqu'il est équilibré au centre (ou $+3$ dB lorsqu'il est équilibré à l'extrême gauche ou à l'extrême droite).

Pour régler le pan law d'un concert

- Dans l'onglet Attributs de l'inspecteur Concert, choisissez la valeur de pan law pour le concert.

Changement de l'accord pour un concert

Par défaut, les concerts utilisent un accord tempéré. Vous pouvez changer l'accord pour un concert pour qu'il utilise un accord différent.

Pour changer l'accord pour un concert

- 1 Dans l'inspecteur Concert, sélectionnez l'onglet Accord.
- 2 Choisissez l'accord que vous voulez utiliser pour le concert dans le menu local Méthode.

Lorsque vous changez l'accord d'un concert, l'accord des patches et des sets dans le concert est changé si leur méthode d'accord est définie sur Utiliser l'accord parent. Les patches et les sets avec une méthode d'accord différente ne sont pas affectés.

Notes MIDI en muet

MainStage propose également une fonction Panique similaire à celle de Logic Pro. Elle coupe immédiatement le son de toutes les notes MIDI en attente.

Pour couper le son de toutes les notes MIDI

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur Contrôle + P.
- Double-cliquez sur Moniteur MIDI dans la barre d'outils.
- Si le bouton Panique est visible dans la barre d'outils, cliquez dessus.
- Si vous avez mappé la fonction Panique à un contrôle d'écran, appuyez sur le contrôleur correspondant ou déplacez-le.

Si le bouton Panique n'est pas visible dans la barre d'outils, vous pouvez personnaliser la barre d'outils en ajoutant le bouton Panique. Pour en savoir plus sur la personnalisation de la barre d'outils, reportez-vous à la section [Personnalisation de la barre d'outils](#).

Désactivation du son de la sortie audio

Parfois, lorsque vous jouez ou modifiez des sons, vous pouvez être amené à rapidement couper le son (muet) de toutes les sorties audio du concert. MainStage comprend un bouton Master silence qui désactive le son de la sortie de tous les patches inclus dans le concert.



Pour couper rapidement tous les sons

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur Contrôle + M.
- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Master Silence.
- Si vous avez attribué la fonction Master Silence à un contrôle d'écran, appuyez sur le contrôleur correspondant ou déplacez-le.

Le bouton Master Silence indique alors que le son de la sortie est coupé (un trait diagonal rouge barre l'icône du haut-parleur). Le son reste ainsi désactivé jusqu'à ce que vous cliquiez de nouveau sur le bouton.

Pour activer tous les sons

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez de nouveau sur Contrôle + M.
- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Master Silence à nouveau.
- Si vous avez attribué la fonction Master Silence à un contrôle d'écran, appuyez sur le contrôleur correspondant ou déplacez-le.

Vous pouvez également mapper Master Silence dans le navigateur Mappage de paramètres. Vous pouvez le mapper à un bouton ou un autre contrôleur de vos concerts afin de pouvoir couper rapidement le son de toutes les sorties lorsque vous jouez en live en mode Exécution.

De plus, vous pouvez désactiver le son de la sortie audio d'une seule tranche de console en cliquant sur son bouton Muet (M).

Manipulations par concert

Vous pouvez contrôler le volume d'un concert entier et effectuer d'autres modifications générales. Utilisez des bus pour contrôler des effets portant sur le concert tout entier ou sur plusieurs tranches de console attribuées au bus. Vous avez aussi la possibilité d'ajouter des tranches de console au concert entier et les mettre à disposition à n'importe quel patch qu'il contient.

Vous ne pouvez mapper des contrôles d'écran sur des bus et des tranches de console qu'à des concerts dans leur intégralité, et pas uniquement à des patches ou à des sets donnés.

Pour apporter des modifications applicables au concert entier

- En mode Édition, sélectionnez l'icône du concert dans la Liste des sons.

Cliquez sur l'icône du concert dans la liste de patches pour travailler sur le concert entier.



Contrôle du volume général d'un concert

Un concert MainStage contient des tranches de console de sortie et pour le master, que vous pouvez utiliser pour contrôler le volume général du concert. La tranche de console du master commande toujours le volume de sortie du concert entier. S'il contient plusieurs tranches de console de sortie, chacune contrôle le volume d'une sortie physique spécifique (mono ou stéréo). Vous pouvez utiliser les tranches de console de sortie et du master pour commander le volume général, comme dans un projet Logic Pro.

Pour voir toutes les tranches de console, il se peut que vous deviez redimensionner la zone.



Au niveau du concert, la zone des tranches de console affichent les tranches de console Sortie et Master, les auxiliaires et d'autres tranches de console s'appliquant à l'intégralité du concert.

Pour contrôler le volume général d'un concert

- Faites glisser le curseur du volume de la sortie 1-2 ou celui du volume du master.

Vous pouvez mapper un contrôle d'écran à un paramètre de tranche de console ou à une action portant sur le concert tout entier. Par exemple, vous pouvez mapper le curseur du volume de la sortie 1-2 sur un curseur de contrôle d'écran et utiliser la commande matérielle qui lui est assignée pour ajuster le volume général du concert.

Pour mapper un contrôle d'écran à un concert entier

- 1 Vérifiez que l'icône du concert est sélectionnée dans la Liste des sons.
- 2 Cliquez sur le contrôle d'écran à mapper.

Le navigateur Mappage de paramètres s'affiche en dessous de l'espace de travail.

- 3 Dans le navigateur Mappage de paramètre, cliquez sur le paramètre auquel vous voulez mapper un contrôle d'écran.

Dans l'exemple précédent, cela reviendrait à cliquer sur le contrôle d'écran du curseur, puis sur la sortie 1-2 de la colonne de gauche du navigateur Mappage de paramètres, puis sur Volume dans la deuxième colonne.

Les contrôles d'écran peuvent aussi indiquer visuellement des paramètres, notamment du volume. Par exemple, vous pouvez aussi mapper le curseur de volume de la sortie 1-2 sur un contrôle d'écran de VU-mètre et lui faire afficher le volume général lors d'une représentation. Dans ce cas, vous mappez le VU-mètre à Niveau dans la seconde colonne du navigateur, plutôt qu'à Volume.

Lorsque vous mappez un contrôle d'écran s'appliquant à l'intégralité d'un concert, vous ne pouvez pas le mapper aussi pour des patches et des sets donnés, à moins d'ignorer le mappage pour le concert entier. Pour savoir comment ignorer les mappages de concert, reportez-vous à la section [Substitution de mappages portant sur un concert ou un set entier](#).

Ajout d'effets portant sur un concert entier

Vous pouvez ajouter des effets, comme de la réverbération ou un retard, portant sur tout le concert en utilisant les canaux auxiliaires (*aux*). Lorsque vous choisissez un bus dans le logement d'envoi d'une tranche de console, un canal auxiliaire correspondant apparaît pour le concert tout entier. Vous pouvez insérer des effets sur le canal auxiliaire et les appliquer sur toutes les tranches de console en envoyant son signal au canal auxiliaire.

Pour envoyer un signal de tranche de console à un canal auxiliaire

- 1 Dans la Liste des sons, sélectionnez le patch à utiliser avec un effet portant sur tout le concert.

Les tranches de console pour le patch apparaissent dans la zone Tranches de console.

- 2 Sur la tranche de console, cliquez sur l'un des logements Départ et choisissez un bus dans le menu.



- 3 Faites glisser le potentiomètre Départ en regard du logement pour définir l'intensité du signal transmis au canal auxiliaire.

Pour appliquer au canal auxiliaire un effet portant sur tout le concert

- 1 Dans la Liste des sons, sélectionnez l'icône de concert.

Les canaux auxiliaires du concert apparaissent dans la zone Tranches de console avec les tranches de console applicables à l'intégralité du concert.

- 2 Sur un canal auxiliaire, cliquez sur l'un des logements d'insertion et choisissez un effet dans le menu.

Après avoir ajouté un effet au canal auxiliaire, vous pouvez modifier l'effet tout comme pour n'importe quel autre effet, en double-cliquant dessus pour ouvrir la fenêtre de module et en ajustant les paramètres dans la fenêtre du module. Vous pouvez ajouter plusieurs effets à un canal auxiliaire et ajuster le niveau et la balance du canal en utilisant les contrôles de tranche de console portant sur le canal auxiliaire.

Vous pouvez également ajouter des effets sur tout le concert à un canal auxiliaire au niveau du patch si l'option « Afficher les tranches de console pour le cheminement du signal » est active. Pour en savoir plus sur l'affichage des tranches de console pour le cheminement du signal dans la zone Tranches de console, reportez-vous à la section [Affichage des tranches de console du cheminement du signal](#).

Utilisation des canaux auxiliaires pour contrôler la sortie des tranches de console

Vous pouvez aussi envoyer la sortie de plusieurs tranches de console à une tranche de console auxiliaire puis utiliser cette dernière pour contrôler le volume et la balance des tranches de console. L'envoi de la sortie à un canal auxiliaire permet également d'ajouter de la compression ou de l'égalisation à un groupe de patches.

Pour envoyer la sortie d'une tranche de console à un canal auxiliaire

- 1 Dans la Liste des sons, sélectionnez le patch à contrôler par le biais d'un canal auxiliaire.
- 2 Dans la tranche de console, cliquez sur le logement de sortie et choisissez un bus dans le menu.

Lorsque vous envoyez une sortie de tranche de console à un canal auxiliaire, le curseur du volume de la tranche de console influe sur l'intensité du signal envoyé au canal auxiliaire.

Pour contrôler la sortie des tranches de console à l'aide d'un canal auxiliaire

- 1 Dans la Liste des sons, cliquez sur le concert.
Le concert est alors sélectionné. Les bus ajoutés au concert apparaissent dans la zone Tranches de console avec les tranches de console applicables à l'intégralité du concert.
- 2 Faites glisser le curseur du volume du canal auxiliaire pour ajuster le volume général en sortie du canal auxiliaire.
- 3 Faites glisser le potentiomètre Balance sur le canal auxiliaire pour ajuster la balance générale en sortie du canal.

Lorsque vous contrôlez la sortie de plusieurs tranches de console à l'aide d'un canal auxiliaire, leurs volume et balance relatifs sont conservés, mais le volume et la balance généraux sont modifiés par le curseur Volume et le potentiomètre Balance.

Ajout de tranches de console à un concert entier

Vous pouvez ajouter une tranche de console applicable à l'intégralité d'un concert, et l'utiliser pour un instrument logiciel ou une entrée audio à utiliser sur tous les patches du concert.

Important : lorsque vous ajoutez une tranche de console appliquée à un concert entier, elle prend la priorité sur les tranches de console des patches et des sets. Par exemple, si vous ajoutez une tranche de console applicable au concert et contenant un instrument logiciel, ce dernier a la priorité sur les instruments logiciels de tous les patches et sets du concert, pour les notes se trouvant dans sa plage de notes. Aussi, vous n'entendez que le son de l'instrument logiciel appliqué à l'intégralité du concert, et vous ne pouvez lire aucun des instruments d'un patch ou d'un set dont les notes se situent dans la même plage de notes.

Pour ajouter une tranche de console applicable à tout le concert

- 1 Dans la Liste des sons, sélectionnez le concert.
- 2 Cliquez sur le bouton « Ajouter une tranche de console » (+) en haut de la zone Tranches de console.
- 3 Dans la zone de dialogue « Nouvelle tranche de console », sélectionnez le type de bande à créer.
- 4 Choisissez la sortie audio de la tranche de console dans le menu local Sortie.
- 5 Pour les tranches de console audio, choisissez Mono ou Stéréo dans le menu local Format.

Important : les tranches de console audio peuvent générer un retour sonore, plus particulièrement si vous utilisez un micro en entrée audio. Lorsque vous ajoutez une tranche de console audio, le volume de la tranche de console est défini sur le son coupé et la fonction Protection contre l'effet retour est activée pour vous alerter lorsqu'un effet retour se produit sur la tranche de console. Lorsque vous ajoutez une tranche de console d'instrument externe, le volume de la tranche de console est défini sur le son coupé, mais la fonction Protection contre l'effet retour est désactivée.

- 6 Cliquez sur Créer.
- 7 Pour les tranches de console d'instrument logiciel, vous pouvez définir une plage de notes dans l'inspecteur de tranche de console pour que la tranche du concert entier n'empiète pas sur les instruments logiciels à utiliser dans vos patches et sets.

Pour en savoir plus sur la définition de la tonalité d'une tranche de console, reportez-vous à la section [Création de couches et de scissions de clavier](#).

Lorsque vous ajoutez une tranche de console pour le concert tout entier, vous ne pouvez mapper des contrôles d'écran de la tranche de console que pour l'intégralité du concert et non pour les patches et sets plus précisément.

Utilisation de l'horloge de MainStage

Certains modules, notamment les modules Playback et Ultrabeat, requièrent une source temporelle et utilisent les informations de temps et de tempo afin d'assurer une lecture adéquate dans le temps.

De plus, certains modules et applications tiers utilisant leur propre séquenceur ou moteur de lecture peuvent se comporter différemment des modules avec séquenceur intégré inclus. Ces modules (incluant les applications Reason, ReWire et Reaktor) nécessitent un message de lecture de l'application hôte pour commencer la lecture et un message d'arrêt pour terminer la lecture. Ils requièrent également un message de type « continuer » (aussi appelé message « reprendre » parfois) pour continuer la lecture à partir de la position temporelle actuelle.

MainStage inclut une horloge de battements interne ou « temporelle » que vous pouvez utiliser pour contrôler la lecture de ces modules. L'horloge de MainStage génère des informations de battements, de position temporelle et de tempo pour que les modules de type séquenceur puissent débiter et arrêter la lecture dans un temps adapté. L'horloge de MainStage fonctionne comme les positions de morceau dans Logic Pro.

Vous pouvez envoyer des messages de lecture et d'arrêt de l'une des façons suivantes :

- À l'aide du bouton Lecture/Stop dans la barre d'outils, s'il est visible
- À l'aide du bouton Métronome dans la barre d'outils, s'il est visible (l'activation du métronome déclenche également l'horloge de MainStage, si elle n'est pas déjà en cours d'exécution)
- À l'aide de la commande d'écran associée à l'action Lecture/Stop, Lecture ou Stop
- À l'aide de la commande d'écran associée à l'action Continuer pour reprendre la lecture d'un module tiers (à l'exception du module Playback)

Différents modules peuvent utiliser l'horloge de MainStage de différentes manières, selon les informations dont ils ont besoin et les modes sur lesquels ils sont définis. Certains modules peuvent utiliser uniquement des informations de battements, tandis que d'autres n'utilisent que des informations de tempo. Par exemple :

- Le module Playback peut démarrer automatiquement (si l'option Caler à est définie sur Désactivé), au début de la mesure suivante (si l'option Caler à est définie sur Mesure) ou au battement suivant (si l'option Caler à est définie sur Battement). Il peut aussi démarrer lorsque vous activez l'horloge de MainStage (si l'option Démarre avec : Action Lecture est sélectionnée dans le menu Action).
- UltraBeat démarre lorsque vous lancez l'horloge de MainStage si son séquenceur est activé (excepté en mode Pattern).
- Reason et les autres applications ReWire démarrent lorsque vous démarrez l'horloge de MainStage et s'arrêtent lorsque vous arrêtez l'horloge de MainStage.

- Pour les modules avec des LFO synchronisables, les LFO peuvent osciller au tempo défini par l'horloge de MainStage.

Vous pouvez visualiser les informations de battements de l'horloge de MainStage à l'aide de la commande d'écran Texte du paramètre associée à l'action Compteur de battements. Lorsque l'horloge de MainStage est en cours d'exécution, la mesure et le battement en cours sont affichés dans le contrôle d'écran.



Important : lorsque vous démarrez l'horloge de MainStage, le moteur audio est réinitialisé, provoquant une brève interruption de la sortie audio depuis MainStage. Dans certains cas, vous pouvez vouloir démarrer l'horloge de MainStage au début d'un morceau ou d'une représentation et utiliser les commandes d'écran associées à des paramètres de module individuels pour démarrer et arrêter ces modules, afin d'éviter une interruption de la sortie audio en cours de représentation.

Contrôle du métronome

MainStage comporte un métronome que vous pouvez utiliser pour suivre le tempo du concert. Le métronome adopte toujours le tempo actuel du concert.

Le métronome peut être lancé de plusieurs manières.

Pour lancer le métronome

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton Métronome de la barre d'outils, si elle est affichée.
- Cliquez sur un bouton associé à l'action Métronome.
- Si vous utilisez un module Playback, cliquez sur le bouton Métronome dans la fenêtre Playback (ou cliquez sur un bouton associé au bouton Métronome).
- Cliquez à nouveau sur l'un des boutons indiqués pour arrêter le métronome.

Remarque : lorsque vous lancez le métronome, l'horloge de MainStage démarre également si elle n'est pas encore activée.

Par défaut, le son du métronome est acheminé vers les sorties principales (Sortie 1-2). Vous pouvez acheminer le métronome vers une autre paire de sorties, ce qui peut s'avérer utile lors d'une représentation si vous souhaitez entendre le métronome par le biais d'une sortie audio distincte (par exemple, un mixage casque) et non par le biais des sorties principales.

Pour changer la sortie audio du métronome

- 1 Choisissez MainStage > Préférences.
- 2 Dans la section Métronome de l'onglet Général, choisissez une autre sortie audio dans le menu local Sortie.

Vous pouvez également modifier le volume du métronome par rapport à la sortie audio globale.

Pour modifier le volume relatif du métronome

- 1 Choisissez MainStage > Préférences.
- 2 Dans la section Métronome de l'onglet Général, faites glisser le curseur de volume vers la gauche ou la droite pour régler le volume relatif du métronome.

Utilisez le mode Layout pour agencer l'apparence visuelle de votre affichage et réaliser des connexions entre votre matériel musical et MainStage.

Il n'est pas possible de changer la position des curseurs physiques, de potentiomètres et autres contrôles de vos instruments et équipements musicaux mais vous pouvez organiser les contrôles d'écran de votre concert MainStage dans n'importe quel ordre en modifiant la layout. Vous pouvez modifier une layout ou en créer une à partir d'un modèle, mais aussi exporter la layout et l'importer dans un autre concert.

Chaque modèle de concert fourni avec MainStage comprend une layout intégrée, optimisée pour un type d'instrument de musique que vous utilisez avec MainStage.

Utilisez le mode Layout pour modifier la layout d'un concert. Vous pouvez ajouter et organiser vos contrôles d'écran dans l'espace de travail MainStage en fonction de votre matériel musical, optimiser la taille de votre affichage et effectuer des assignations des contrôles de votre matériel MIDI aux contrôles d'écran de votre concert. Sous l'espace de travail, la palette de contrôles d'écran contient différents types de contrôles d'écran que vous pouvez ajouter à votre layout. Sur la gauche de l'espace de travail apparaît l'inspecteur de contrôle d'écran, dans lequel vous pouvez effectuer des assignations de contrôleur et modifier les paramètres de la layout.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Modification de la layout d'un concert (p 124)
- Utilisation des contrôles d'écran (p 124)
- Assignation de contrôles matériels à des contrôles d'écran (p 136)
- Modification des paramètres des contrôles d'écran (p 138)
- Transition de messages dans le canal MIDI Thru avec MainStage (p 144)
- Exportation d'une layout (p 145)
- Importation d'une layout (p 145)
- Modification des proportions d'une layout (p 146)

Modification de la layout d'un concert

Vous pouvez modifier une layout en ajoutant et agençant les contrôles d'écran dans l'espace de travail, en changeant les assignations de contrôleur existantes ou en créant de nouvelles et en modifiant les paramètres des contrôles d'écran. Les sections ci-dessous expliquent comment ajouter et agencer les contrôles à l'écran, effectuer des assignations matérielles, changer l'apparence des contrôles d'écran et modifier les paramètres de layout. Vous pouvez aussi exporter une layout et en importer une dans un autre concert. Pour en savoir plus sur l'importation et l'exportation de layouts, reportez-vous à la section [Exportation d'une layout](#).

Pour utiliser la layout d'un concert, passez en mode Layout.

Pour passer en mode Layout

- Cliquez sur le bouton Layout dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de MainStage.

Utilisation des contrôles d'écran

Dans un concert MainStage, les contrôles d'écran sont les objets qui correspondent aux contrôles physiques de votre matériel musical. Les contrôles d'écran peuvent également afficher des numéros de patch, des valeurs de paramètres et d'autres informations ; ils peuvent aussi mettre à jour les informations affichées en temps réel.

Vous pouvez ajouter des contrôles d'écran à l'espace de travail de votre concert, dans lequel vous pouvez les déplacer et les redimensionner, les regrouper et modifier leur apparence de plusieurs façons.

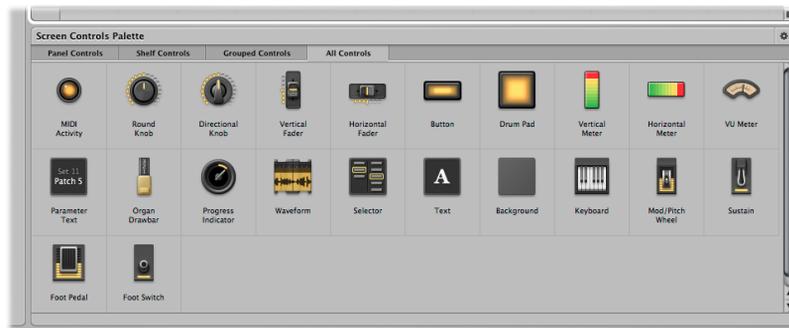
Après avoir agencé les contrôles d'écran pour votre concert, vous devez établir des connexions entre votre matériel MIDI et le concert en assignant des contrôles physiques de votre matériel aux contrôles d'écran dans l'espace de travail. Dès lors que vous utilisez le même matériel musical, vous ne devez réaliser les assignations matérielles qu'une seule fois pour un même concert.

Après avoir effectué des assignations de contrôleur, vous pouvez mapper les contrôleurs d'écran à des paramètres de tranches de console dans vos patches, ou à des actions. Les paramètres se mappent en mode Édition. Pour en savoir plus sur le mappage de paramètres, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran](#).

Types de contrôles d'écran

Vous pouvez utiliser trois types de contrôles d'écran dans une layout MainStage : les *commandes de panneau*, les *commandes de tablette* et les *commandes groupées*. Dans la palette Contrôles d'écran, située sous l'espace de travail en mode Layout, chaque type a son propre onglet ; de plus, il existe un onglet pour toutes les commandes. Vous pouvez ajouter des contrôles d'écran à l'espace de travail en les faisant glisser dans ce dernier à partir de la palette.

De plus, si vous créez et ajoutez une commande groupée à la palette Contrôles d'écran, un onglet pour Mes commandes groupées apparaît dans la palette. Vous pouvez ajouter vos commandes groupées personnalisées à la palette, pour qu'elles soient disponibles dans chaque concert.



Contrôles de panneau

Les contrôles de panneau apparaissent sur un plan à deux dimensions (ou *panneau*) dans l'espace de travail. Vous pouvez déplacer un contrôle de panneau vers n'importe quelle position dans l'espace de travail, sauf sur la tablette d'une commande de tablette. Les contrôles de panneau comprennent :

- un voyant Activité MIDI (affiche l'activité de note MIDI et peut être utilisé comme « clavier » de remplacement)
- un potentiomètre rond et un potentiomètre directionnel,
- un curseur vertical et un curseur horizontal,
- un bouton,
- un pad de batterie électronique,
- des VU-mètres verticaux et horizontaux (qui servent à représenter visuellement le volume ou un autre paramètre),
- un VU-mètre (qui sert à représenter visuellement le volume ou un autre paramètre),
- un texte de paramètre (qui sert à afficher dynamiquement le nom et la valeur des paramètres),
- orgue à tirettes
- indicateur de progression (utilisé avec le module Playback)
- forme d'onde (utilisé avec le module Playback)
- sélecteur (utilisé pour sélectionner les patches en cours de représentation ou pour sélectionner des marqueurs à utiliser avec le module Playback)
- du texte (qui sert à afficher les paroles des chansons, les notes de la performance sur scène et autres informations statiques),

- arrière-plan (utilisé pour regrouper une série de contrôles)

Contrôles de tablette

Lorsque vous ajoutez un contrôle de tablette, il apparaît sur une tablette tridimensionnelle. Vous pouvez déplacer la tablette, ajuster son angle et placer plusieurs contrôles de tablette sur une même tablette. Si vous avez par exemple un contrôle d'écran de clavier dans votre layout, vous pouvez ajouter des contrôles d'écran, pour la molette du pitch bend et pour la molette de modulation, à la même tablette que celle du contrôle d'écran de clavier. Les contrôles de tablette comprennent :

- le clavier,
- les molettes de modulation ou de pitch bend,
- la pédale Sustain,
- la pédale,
- l'interrupteur au pied.

Commandes groupées

Les commandes groupées sont des contrôles individuels qui sont regroupés pour faciliter leur utilisation en une seule unité. Les commandes groupées comprennent :

- Sélecteur groupé avec boutons d'augmentation ou de diminution
- Clavier groupé avec molette de modulation, de pitch bend et pédale Sustain
- Pédales Sustain et d'expression
- Orgue à tirettes
- Contrôles d'ampli de guitare
- Contrôles de pédale de guitare
- Matrice de potentiomètres et de curseurs avec taille et espacement uniformes
- Potentiomètres de contrôle des effets et de la hauteur
- Matrices de VU-mètres
- Matrices d'affichage textuel de paramètres
- Curseur de sortie principale groupé avec VU-mètre stéréo
- Matrices de pads de batterie
- Commandes de transport à utiliser avec le module Playback
- Commandes de tranches de console

Mes commandes groupées

La première fois que vous ajoutez une commande groupée personnalisée à la palette Contrôles d'écran, l'onglet Mes commandes groupées apparaît dans la palette. Vous pouvez ajouter des commandes groupées personnalisées et les nommer, pour qu'elles soient accessibles dans chaque concert. Pour en savoir plus sur l'ajout de commandes groupées personnalisées à la palette Contrôles d'écran, reportez-vous à la section [Regroupement de contrôles d'écran](#).

Ajout de contrôles d'écran à une layout

En mode Layout, vous pouvez rapidement ajouter des contrôles d'écran à votre layout et les agencer dans l'espace de travail.

Pour ajouter un contrôle d'écran

- Faites glisser le contrôle d'écran de la palette Contrôles d'écran vers l'espace de travail. Tandis que vous faites glisser le contrôle d'écran sur l'espace de travail, un contour blanc apparaît pour vous montrer où le contrôle est prévu de s'ajouter. Vous pouvez utiliser les repères d'alignement pour aligner le contrôle d'écran sur d'autres éléments de l'espace de travail.

Vous pouvez faire glisser les contrôles d'écran dans n'importe quel ordre dans l'espace de travail. Si vous envisagez d'utiliser un clavier contrôleur, vous pouvez d'abord faire glisser un contrôle d'écran de clavier sur l'espace de travail, le positionner près du centre, puis y faire glisser des contrôles d'écran pour les curseurs, les potentiomètres, les molettes, les boutons et autres contrôles physiques correspondant au clavier contrôleur.

Lorsque vous faites glisser un contrôle d'écran sur l'espace de travail, il est alors sélectionné et les assignations au matériel et autres paramètres disponibles qui lui correspondent apparaissent dans l'inspecteur de contrôle d'écran sur la gauche de l'espace de travail. Différents de contrôles d'écran présentent différents paramètres, décrits dans [Modification des paramètres des contrôles d'écran](#).

Ajout de contrôles d'écran pour les molettes de modulation/hauteur

Lorsque vous ajoutez des molettes de modulation/hauteur à une layout, elles sont configurées par défaut pour recevoir les types de messages MIDI suivants :

- La première molette de modulation/hauteur est configurée pour recevoir les messages de modulation.
- La seconde molette est configurée pour recevoir les messages de pitch bend.
- La troisième molette est configurée de façon à recevoir les messages aftertouch.

Par défaut, les contrôles d'écran de modulation et de pitch bend passent au travers des messages MIDI correspondant à leur usage commun : les molettes de modulation passent au travers des messages de modulation MIDI et les molettes de pitch bend passent au travers des messages de pitch bend MIDI. Dans la plupart des cas, ce comportement est justifié pour que vous puissiez faire usage de leurs fonctions standard sans aucune configuration supplémentaire. Si vous souhaitez utiliser ces contrôles d'écran pour contrôler d'autres paramètres, choisissez « Ne pas transiter par Thru » dans le menu local MIDI thru de l'inspecteur de contrôle d'écran.

Ajout de contrôles d'écran de pédale

Lorsque vous ajoutez des pédales à une layout, par défaut, la première pédale que vous ajoutez est configurée pour recevoir des messages d'expression et la seconde est configurée pour recevoir des messages de volume.

Par défaut, les contrôles d'écran pour les pédales d'expression passent au travers des messages MIDI pour ce qui est de leurs fonctions courantes (expression ou volume). Si vous désirez utiliser un contrôle d'écran pour une pédale d'expression afin de contrôler un autre paramètre, choisissez « Ne pas transiter par Thru » dans le menu local MIDI thru de l'inspecteur de contrôle d'écran.

Copie et collage de contrôles d'écran

Vous pouvez copier et coller des contrôles d'écran à l'aide des menus et de raccourcis clavier standard de Mac OS X.

Pour coller une copie d'un contrôle d'écran

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur Commande + C pour copier le contrôle d'écran sélectionné, puis appuyez sur Commande + V pour coller ce qui a été copié.
- Maintenez la touche Option enfoncée tout en faisant glisser le contrôle d'écran vers un nouvel emplacement dans l'espace de travail.

Pour ajouter plusieurs instances d'un même contrôle d'écran à une rangée ou colonne

- 1 Maintenez le bouton Option enfoncé tout en faisant glisser le contrôle d'écran pour créer la première copie.
- 2 Choisissez Édition > Dupliquer pour créer autant de copies supplémentaires de contrôle d'écran que vous le souhaitez.

Les contrôles d'écran dupliqués apparaissent avec un décalage similaire à celui de la première copie.



Remarque : vous ne pouvez pas copier une commande de panneau ou une commande de tablette en même temps.

Déplacement de contrôles d'écran

Quand vous êtes en mode Layout, vous pouvez déplacer les contrôles d'écran. Les guides d'alignement vous aident à aligner et à positionner les contrôles d'écran de façon ordonnée. Vous pouvez déplacer plusieurs contrôles simultanément en les sélectionnant (soit en cliquant dessus tout en appuyant sur la touche Maj, soit en « étirant » la sélection pour tous les inclure), puis en les faisant glisser jusqu'à l'emplacement voulu. Si les panneaux des contrôles d'écran sont fusionnés, l'étirement de la zone de sélection a pour effet de sélectionner l'intégralité du panneau obtenu.

Pour déplacer un contrôle d'écran

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le contrôle d'écran vers une nouvelle position dans l'espace de travail.
- Sélectionnez le contrôle d'écran, puis appuyez sur les touches fléchées pour le déplacer dans l'espace de travail.

Pour déplacer plusieurs contrôles d'écran

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Maintenez la touche Maj enfoncée tout en cliquant sur les contrôles d'écran, puis faites-les glisser vers une nouvelle position.
- Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser les commandes, puis faites-les glisser vers une nouvelle position.

Vous pouvez limiter le mouvement des contrôles d'écran soit verticalement soit horizontalement en appuyant sur la touche Maj lorsque vous les faites glisser.

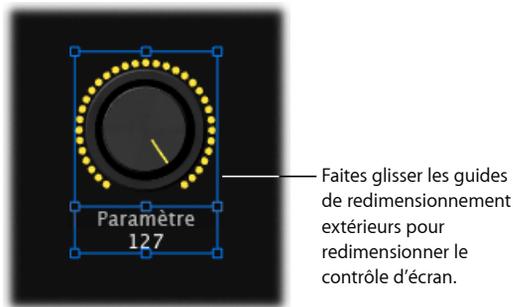
Si un contrôle d'écran chevauche un autre contrôle d'écran dans l'espace de travail lorsque vous passez du mode Layout à un autre mode, une alerte apparaît pour vous demander si vous voulez que les contrôles qui se superposent soient mis en surbrillance pour que vous puissiez les ajuster avant de quitter le mode Layout.

Redimensionnement de contrôles d'écran

Vous pouvez redimensionner les contrôles d'écran pour les rendre plus visibles ou pour pouvoir les insérer dans une zone plus petite. Lorsque vous sélectionnez un contrôle d'écran, des guides de redimensionnement bleus y apparaissent. Il vous suffit de les faire glisser pour redimensionner le contrôle.

Pour redimensionner un contrôle d'écran

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran dans l'espace de travail.
Des guides de redimensionnement bleus apparaissent sur le contrôle.
- 2 Faites glisser les guides pour redimensionner le contrôle d'écran.

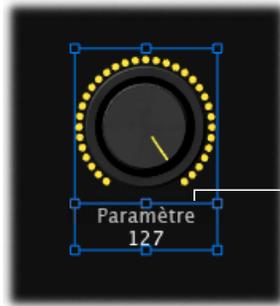


Pour les contrôles d'écran présentant une zone d'affichage de texte, tels que les potentiomètres ou les curseurs, vous pouvez redimensionner cette dernière indépendamment de son contrôle ou redimensionner les deux simultanément.

Pour redimensionner la zone d'affichage de texte d'un contrôle d'écran

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran dans l'espace de travail.
- 2 Faites glisser le guide de redimensionnement intérieur pour agrandir la zone d'affichage de texte.

- 3 Faites glisser le guide de redimensionnement extérieur pour agrandir la taille du contrôle global.



Faites glisser le guide de redimensionnement intérieur pour redimensionner la zone de texte.

Notez que lorsque vous redimensionnez la zone d’affichage de texte, le reste du contrôle d’écran se réduit en conséquence. Vous pouvez commencer par redimensionner l’intégralité du contrôle, puis redimensionner la zone d’affichage de texte à l’aide du guide de redimensionnement intérieur.

Alignement et disposition des contrôles d’écran

MainStage inclut des contrôles pour centrer, aligner et disposer les contrôles d’écran dans l’espace de travail.

Pour aligner les contrôles d’écran

- 1 Sélectionnez les contrôles d’écran dans l’espace de travail.
- 2 Procédez de l’une des façons suivantes :
 - Pour aligner les bords supérieurs des contrôles d’écran, cliquez sur le bouton Aligner en haut.
 - Pour aligner verticalement les centres des contrôles d’écran, cliquez sur le bouton Aligner le centre verticalement.
 - Pour aligner les bords inférieurs des contrôles d’écran, cliquez sur le bouton Aligner en bas.
 - Pour aligner les bords gauches des contrôles d’écran, cliquez sur le bouton Aligner à gauche.
 - Pour aligner horizontalement les centres des contrôles d’écran, cliquez sur le bouton Aligner le centre horizontalement.
 - Pour aligner les bords droits des contrôles d’écran, cliquez sur le bouton Aligner à droite.

Pour disposer les contrôles d’écran uniformément

- 1 Sélectionnez les contrôles d’écran dans l’espace de travail.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour disposer verticalement les contrôles d'écran, cliquez sur le bouton Disposer verticalement.
- Pour disposer horizontalement les contrôles d'écran, cliquez sur le bouton Disposer horizontalement.

Vous pouvez également aligner et disposer des contrôles d'écran en cliquant sur les contrôles d'écran sélectionnés tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée et en choisissant les commandes dans les sous-menus Aligner et Répartir dans le menu contextuel. Le menu contextuel Répartir contient des contrôles supplémentaires pour la disposition de l'espace entre les contrôles d'écran.

Ajustement de la tablette d'un contrôle de tablette

Lorsque vous ajoutez un contrôle de tablette, tel qu'un clavier, à l'espace de travail, il apparaît sous un angle par défaut, ce qui donne un effet d'apparence en trois dimensions. Vous pouvez ajuster l'angle du contrôle de tablette de manière à ce qu'il apparaisse plus ou moins en trois dimensions. Cela s'avère utile par exemple si vous désirez voir davantage de touches du clavier ou si vous souhaitez réduire la quantité d'espace que ce dernier occupe à l'écran.

Pour ajuster l'angle de la tablette pour un contrôle de tablette

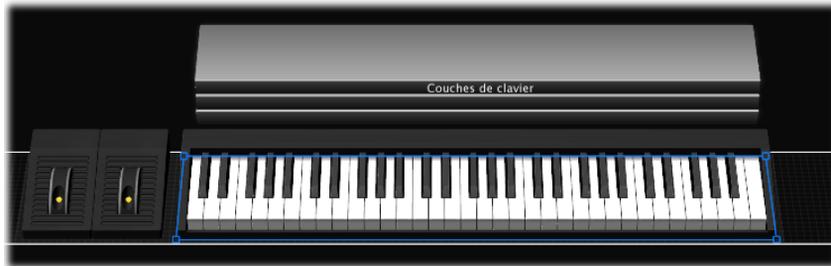
1 Dans l'espace de travail, sélectionnez le contrôle de tablette.

Des guides d'alignement blancs apparaissent pour la tablette du contrôle.



2 Faites glisser le guide d'alignement inférieur (celui qui est aligné avec l'avant du contrôle de tablette).

Faites glisser le guide d'alignement inférieur vers le bas pour rendre l'angle plus abrupt (comme si vous observiez le contrôle de tablette d'en haut) ou faites-le glisser vers le haut pour rendre l'angle moins abrupt (comme si vous l'observiez de face).



Faites glisser le guide d'alignement avant (inférieur) pour modifier l'angle de la tablette.

Déplacement vertical de la tablette

Vous pouvez aussi déplacer la tablette verticalement pour changer sa position dans l'espace de travail. Lorsque vous déplacez la tablette verticalement, tous les contrôles d'écran de cette dernière (par exemple, une molette de modulation ou de pitch bend et un clavier) se déplacent avec elle.

Pour déplacer une tablette verticalement

- 1 Sélectionnez l'un des contrôles d'écran de la tablette.
Les guides d'alignement de la tablette apparaissent.



Faites glisser le guide arrière (supérieur) pour déplacer la tablette verticalement.

- 2 Placez le pointeur sur le guide d'alignement supérieur (celui qui est aligné avec l'arrière du contrôle de tablette).
Le pointeur se transforme en pointeur de déplacement (une barre horizontale pourvue d'une flèche à ses extrémités verticales).
- 3 Faites glisser le guide d'alignement supérieur pour déplacer la tablette.

Regroupement de contrôles d'écran

Vous pouvez regrouper les contrôles d'écran ensemble afin de créer un *contrôle groupé*. Vous pouvez déplacer et redimensionner le contrôle groupé en une seule unité. Regrouper des contrôles d'écran ne change rien à leur fonctionnement mais facilite en revanche la création d'une layout. Vous pouvez regrouper des contrôles d'écran à l'aide du bouton Grouper, à l'aide du menu contextuel ou à l'aide d'un contrôle d'écran d'arrière-plan.

Pour regrouper des contrôles d'écran à l'aide du bouton Grouper

- 1 Sélectionnez les contrôles d'écran que vous désirez regrouper.

Le bouton Grouper est mis en surbrillance, pour indiquer que les contrôles sélectionnés peuvent être regroupés.

- 2 Cliquez sur le bouton Grouper, situé sous les boutons d'alignement et de distribution sur le bord gauche de l'espace de travail (ou appuyez sur Commande + Maj + G).

Les contrôles d'écran sont groupés en un seul contrôle groupé. Si aucun arrière-plan n'entoure les contrôles d'écran, un arrière-plan est ajouté pour les y inclure. La sélection d'un membre du groupe a pour effet de sélectionner le groupe entier, afin de le déplacer ou de le redimensionner.

Lorsque vous regroupez des contrôles d'écran, les bords de l'arrière-plan apparaissent « en pointillé » pour indiquer que les contrôles sont groupés. Lorsque les commandes groupées sont sélectionnées, le bouton Dissocier est mis en surbrillance pour indiquer que les contrôles sont groupés.

Pour regrouper des contrôles d'écran à l'aide du menu contextuel

- 1 Sélectionnez les contrôles d'écran que vous désirez regrouper.
- 2 Cliquez sur les contrôles sélectionnés tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée puis choisissez Grouper dans le menu contextuel.

Pour grouper des contrôles d'écran à l'aide d'un contrôle d'écran d'arrière-plan

- 1 Faites glisser un contrôle d'écran d'arrière-plan vers l'espace de travail.
- 2 Dimensionnez et placez le contrôle d'écran d'arrière-plan.
- 3 Faites glisser les contrôles d'écran que vous voulez inclure dans le contrôle groupé pour qu'ils s'insèrent entre les bords du contrôle d'écran d'arrière-plan.

Si vous souhaitez déplacer l'un des contrôles regroupés indépendamment, vous pouvez les dissocier.

Pour dissocier des contrôles d'écran

- 1 Sélectionnez la commande groupée.
- 2 Cliquez à nouveau sur le bouton Grouper (ou appuyez sur Commande + Maj + Option + G).

Vous pouvez rapidement ajouter un ou plusieurs contrôles d'écran à un groupe.

Pour ajouter un contrôle d'écran à un groupe

- Faites glisser le contrôle d'écran vers le groupe.

Vous pouvez également déplacer et redimensionner les contrôles individuels d'un groupe sans les dissocier.

Pour déplacer ou redimensionner un contrôle d'écran dans un groupe

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran individuel que vous désirez déplacer ou redimensionner. Les poignées du contrôle d'écran apparaissent pour que vous puissiez le déplacer ou le redimensionner indépendamment du groupe.
- 2 Maintenez la touche Commande enfoncée tout en déplaçant et en redimensionnant le contrôle d'écran.

Vous pouvez ajouter un panneau ou une image à l'arrière-plan d'un groupe de contrôles pour recréer l'aspect d'un panneau matériel et distinguer visuellement le groupe de contrôles dans l'espace de travail.

Pour ajouter un panneau à un arrière-plan

- 1 Sélectionnez l'arrière-plan. L'inspecteur de contrôle d'écran apparaît à gauche de l'espace de travail.
- 2 Dans la section Apparence de l'inspecteur de contrôle d'écran, cliquez sur le cadre Panneau, puis choisissez un panneau dans le menu. Si une image a déjà été sélectionnée pour l'arrière-plan, sélectionnez le bouton Panneau avant de choisir une texture pour l'arrière-plan.

Pour ajouter une image à un arrière-plan

- 1 Sélectionnez l'arrière-plan. L'inspecteur de contrôle d'écran apparaît à gauche de l'espace de travail.
- 2 Dans la section Apparence de l'inspecteur de contrôle d'écran, sélectionnez le bouton Image.
- 3 Procédez de l'une des façons suivantes :
 - Faites glisser une image vers le cadre Image.
 - Cliquez sur le bouton Sélectionner, puis naviguez jusqu'à l'emplacement contenant l'image que vous voulez utiliser et sélectionnez l'image.

Vous pouvez ajouter des commandes groupées personnalisées à la palette Contrôles d'écran ; vous pouvez les utiliser dans le même concert ou dans un autre. Les contrôles d'écran groupés que vous ajoutez à la palette apparaissent dans l'onglet Mes commandes groupées.

Pour ajouter une commande groupée à la palette Contrôles d'écran

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur la commande groupée, puis choisissez Ajouter à la palette dans le menu contextuel.
- Sélectionnez la commande groupée, puis choisissez Ajouter à la palette du menu Action dans le coin supérieur droit de l'espace de travail.

Après avoir ajouté la première commande groupée à la palette Contrôles d'écran, l'onglet Mes commandes groupées apparaît. Sélectionnez cet onglet (ou l'onglet Tout) pour afficher les commandes groupées personnalisées que vous avez ajoutées à la palette Contrôles d'écran.

Suppression de contrôles d'écran

Si vous souhaitez vous débarrasser d'un contrôle d'écran dans votre layout, vous pouvez le supprimer dans l'espace de travail.

Pour supprimer un contrôle d'écran

- 1 Sélectionnez le contrôle d'écran à supprimer.
- 2 Choisissez Édition > Supprimer (ou appuyez sur la touche Supprimer).

Lorsque vous supprimez un contrôle d'écran, toutes les assignations et autres mappages associés le sont également.

Assignation de contrôles matériels à des contrôles d'écran

Pour utiliser MainStage avec un contrôleur MIDI, vous devez assigner des contrôles matériels du contrôleur (par exemple, des curseurs, des potentiomètres, des boutons, des pads de batterie électronique, des pédales, etc.) à des contrôles d'écran de l'espace de travail. Une fois que vous avez assigné un contrôle matériel à un contrôle d'écran, ce dernier reçoit les messages MIDI du contrôle matériel. Dès lors que vous utilisez le même matériel, vous ne devez réaliser les assignations de contrôleur qu'une seule fois pour un même concert.

Vous devez attribuer des commandes matérielles à des contrôles d'écran à l'aide du processus d'apprentissage, tout comme vous le feriez pour une surface de contrôle dans Logic Pro. Le processus d'apprentissage est décrit dans la section [Présentation de l'assignation de contrôleur](#). Vous pouvez également assigner des commandes matérielles dans le tableau Assignations et mappages. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Utilisation de l'onglet Assignations et mappages](#).

Lorsque vous assignez une commande matérielle à l'aide du bouton Assignement, MainStage détermine le type de message MIDI que la commande envoie à chaque changement d'état, ainsi que la plage de valeurs qu'elle est capable d'envoyer. Lorsque vous mappez le contrôle d'écran à un paramètre de tranche de console ou à une action, MainStage convertit (ou « mappe ») la plage des valeurs envoyées par le contrôle matériel à la plage de valeurs optimales utilisables par le paramètre.

Par exemple, la plupart des curseurs, des potentiomètres et des autres commandes MIDI envoient des valeurs numériques comprises entre 0 et 127. Vous pourriez mapper un potentiomètre matériel à cette plage de valeurs pour contrôler le paramètre de fréquence d'un effet d'égalisation, dont la plage de valeurs utilisables se situe entre 20 Hz et 20 kHz. Si vous mappez le contrôle d'écran du potentiomètre au paramètre de fréquence de l'effet d'égalisation, MainStage convertit les valeurs envoyées par le potentiomètre matériel de manière à ce qu'elles soient incluses entre les valeurs minimales (20 Hz) et maximales (20 kHz) du paramètre.

Assignation de potentiomètres

Les contrôleurs MIDI peuvent être dotés de potentiomètres ou de contrôleurs rotatifs de différents types. Les potentiomètres peuvent correspondre soit à des contrôleurs absolus, qui envoient une valeur fixe que détermine la position du potentiomètre, soit à des contrôleurs relatifs, qui augmentent ou diminuent la valeur précédente quelle que soit leur position exacte. Les potentiomètres présentent une plage de mouvement fixe ou sont continus (*encodeurs rotatifs sans butée*).

Lorsque vous assignez un contrôle d'écran à un potentiomètre à l'aide du bouton Assignement, MainStage tente de déterminer quel est le type du potentiomètre ou du contrôleur rotatif matériel qui envoie le message MIDI et définit la valeur du menu local Type de l'inspecteur de contrôle d'écran sur la valeur adéquate. La valeur adaptée aux cas des contrôleurs absolus est Absolue ; pour les contrôleurs relatifs, cette valeur est soit « Relative (complément de 2) », soit « Relative (magnitude de signe) », en fonction du type de commande relative. Dans la plupart des cas, vous n'avez pas besoin de modifier les valeurs par défaut à moins que vous ne vouliez utiliser le potentiomètre dans un but spécifique et peu courant.

Lorsque vous assignez un contrôle d'écran à un potentiomètre, veillez à ce que le menu local Type affiche Absolue ou l'une des valeurs Relative selon le bouton encodeur rotatif dont vous disposez. Tournez le potentiomètre sur toute sa course pour être sûr que MainStage détermine correctement le type de potentiomètre que vous assignez.

Assignation de boutons

Les contrôleurs MIDI peuvent être dotés de différents types de boutons. Certains boutons envoient une seule valeur chaque fois que vous appuyez dessus, tandis que d'autres alternent entre deux valeurs lorsqu'on les enfonce. D'autres boutons encore peuvent envoyer des valeurs séparées lorsqu'ils sont enfoncés et relâchés (on dit de ces boutons qu'ils sont *momentanés* ou *temporaires*).

Lorsque vous assignez un contrôle d'écran à un bouton à l'aide du bouton Assignement, MainStage tente de déterminer quel est le type de bouton matériel qui envoie le message MIDI, et définit la valeur du menu local Type de l'inspecteur de contrôle d'écran sur la valeur appropriée à ce type de bouton. Pour permettre à MainStage de déterminer la bonne valeur, appuyez sur le bouton exactement trois fois quand vous activez son apprentissage. Ceci garantit que MainStage détermine bien si le bouton est un bouton à valeur unique, à valeur en alternance (binaire) ou momentané. Dans la plupart des cas, vous n'avez pas besoin de modifier les valeurs par défaut à moins que vous ne vouliez utiliser le bouton dans un but spécifique et peu courant.

Vous pouvez changer la fonction d'un bouton momentané de sorte qu'il corresponde à la fonction d'un bouton à valeur unique ou à valeur en alternance dans MainStage.

Pour changer la fonction d'un bouton momentané

- 1 En mode Layout, assurez-vous que le contrôle d'écran de bouton est sélectionné.
- 2 Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, choisissez soit Valeur simple soit Valeur en alternance dans le menu local Type.

Choisissez Valeur simple si vous souhaitez que le bouton fonctionne comme un bouton à n'envoyant qu'une seule valeur, et Valeur en alternance si vous désirez qu'il fonctionne comme un bouton transmettant des valeurs alternées. Il n'est pas possible de changer la fonction d'un bouton à valeur simple ou à valeur en alternance pour qu'il corresponde à la fonction d'un bouton momentané.

Modification des paramètres des contrôles d'écran

Lorsque vous sélectionnez un contrôle d'écran en mode Layout, ses paramètres apparaissent dans l'inspecteur de contrôle d'écran, à partir duquel vous pouvez les modifier. La plupart des contrôles d'écran partagent des paramètres communs, mais certains types possèdent des paramètres différents selon leur fonction. Les paramètres correspondant à chaque type sont décrits dans la section suivante.

Pour la plupart des paramètres Entrée matérielle, vous n'avez pas besoin de modifier les valeurs par défaut que MainStage définit lorsque vous apprenez une assignation de contrôleur, à moins que vous ne vouliez utiliser le contrôle d'écran dans un but spécifique et peu courant.

Pour modifier les paramètres d'un contrôle d'écran

- 1 En mode Layout, sélectionnez le contrôle d'écran (pour cela, faites-le glisser dans l'espace de travail).
- 2 Dans l'inspecteur de contrôle d'écran, modifiez les paramètres du contrôle d'écran sélectionné en choisissant leur élément de menu, en leur attribuant du texte, en cliquant sur leur bouton ou en cochant leur case.

Prélèvement et application de paramètres de contrôle d'écran

Vous pouvez « prélever » ou copier certains paramètres à partir d'un contrôle d'écran et les « appliquer » à d'autres contrôles d'écran. Par conséquent, il est facile de donner à plusieurs contrôles d'écran les mêmes attributs de taille, d'apparence et de texte afin de créer un aspect uniforme dans votre layout. Les paramètres affectés par les fonctions « prélever » et « appliquer » incluent les paramètres des titres Apparence et Étiquettes de texte dans l'inspecteur de contrôle d'écran (excepté le type de contrôle), ainsi que la taille du contrôle d'écran.

Pour prélever des paramètres à partir d'un contrôle d'écran

- Maintenez la touche Contrôle enfoncée tout en cliquant sur le contrôle d'écran dans l'espace de travail, puis choisissez Prélever les attributs dans le menu contextuel.

Pour appliquer des paramètres sur un autre contrôle d'écran

- Maintenez la touche Contrôle enfoncée tout en cliquant sur le contrôle d'écran dans l'espace de travail, puis choisissez Appliquer les attributs dans le menu contextuel.

Maintenez la touche Maj et cliquez pour sélectionner plusieurs contrôles d'écran, puis cliquez sur la sélection tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée.

Paramètres communs de contrôles d'écran

Vous pouvez modifier les paramètres communs suivants pour les contrôles d'écran de bouton, potentiomètre, curseur, pédale, pédale de pied, molette de modulation/hauteur, mesure, VU-mètre, orgue à tirettes, indicateur de progression et texte de paramètre.

Entrée matérielle

- *Menu local Appareil* : affiche le nom de l'appareil auquel appartient le contrôle assigné. Le nom de l'appareil peut correspondre au nom du clavier contrôleur ou à un port de ce contrôleur s'il est doté de plusieurs. Vous pouvez sélectionner un autre matériel, Tout ou Non affecté.
- *Menu local Canal* : choisissez le canal MIDI sur lequel MainStage reçoit les données du contrôleur en entrée.

Si vous envisagez d'utiliser plusieurs claviers lors de la représentation, assurez-vous que les contrôles d'écran tels que les curseurs et les potentiomètres reçoivent leurs données des contrôleurs appropriés en entrée, à l'aide des menus locaux Périphérique et Canal.

- *Menu local Type* : choisissez le type de messages de contrôle auxquels le contrôle répond. Les types de contrôle incluent les trois catégories suivantes :
 - Contrôle continu : inclut les potentiomètres, les boutons rotatifs encodeurs, les curseurs et la plupart des pédales qui envoient des valeurs dans la plage 0-127. Dans la plupart des cas, ces contrôles sont définis sur Absolu. Certains boutons rotatifs encodeurs peuvent être définis sur Relative après avoir programmé le matériel pour envoyer des messages de contrôleur relatifs. Les différents types de messages de contrôle Relative représentent différents types d'encodage utilisés par différents fabricants (qui peuvent porter des noms propriétaire).
 - Contrôle aux boutons - (Activer/Désactiver uniquement) : inclut des boutons qui envoient une (simple) ou deux (en alternance) valeurs.
 - Contrôle aux boutons - (Activer/Désactiver ou Momentané) : inclut des pads de batterie et d'autres boutons qui envoient une valeur lorsque le bouton est relâché comme lorsque vous appuyez dessus.
- *Menu local Numéro* : choisissez le numéro de contrôle MIDI que le contrôle envoie. Pour les contrôles MIDI courants, par exemple le volume, le nom du contrôle apparaît dans le menu à côté de son numéro.
- *Menu local MIDI Thru* : choisissez si le contrôle transite ou non automatiquement par le canal MIDI Thru.
- *Menu local Envoyer valeur à* : envoie la valeur actuelle du contrôle d'écran aux appareils pris en charge pour l'affichage à l'aide d'un anneau de diodes LED autour d'un bouton rotatif encodeur ou pour déplacer un curseur motorisé.

Apparence

- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur de la partie active du contrôle d'écran lorsque vous jouez en représentation (ce paramètre n'est pas disponible pour les contrôles d'écran texte ou indicateur).
- *Menu local Contrôle* : choisissez le type du contrôle d'écran. Si vous changez son type, il se peut que vous soyez amené à le redimensionner dans l'espace de travail.

Étiquettes textuelles

- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur des étiquettes de texte.
- *Menu local Affichage* : choisissez les informations à afficher dans la zone d'affichage de texte du contrôle, et combien de lignes ces informations occupent.
- *Case et champ « Ajouter l'étiquette d'un matériel »* : cochez cette case, puis saisissez du texte pour l'étiquette de matériel dans le champ pour qu'il s'affiche sur la ligne supérieure de l'affichage de texte du contrôle.

Paramètres de contrôles d'écran de clavier

Si vous utilisez un contrôleur de clavier ou un autre appareil MIDI qui envoie des messages de note MIDI, votre layout devrait inclure un contrôle d'écran de clavier (ou d'activité MIDI). Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour les contrôles d'écran de clavier.

Assignation de matériel

- *Menu local Appareil* : affiche le nom du clavier appris. Le nom de l'appareil peut correspondre au nom du clavier contrôleur ou à un port de ce contrôleur s'il est doté de plusieurs. Vous pouvez choisir un autre matériel ou choisir Tout.
- *Menu local Canal* : affiche le canal MIDI sur lequel MainStage reçoit les données du clavier en entrée. Vous pouvez choisir un autre canal ou choisir Tout.
- *Curseur Sensibilité de la vitesse* : définit la sensibilité à la vitesse du clavier. *Moins* signifie que des vitesses plus élevées sont requises pour déclencher la valeur maximale. À l'inverse, *Plus* signifie que des vitesses inférieures déclenchent la valeur maximale.

Réglages

- *Champ Nom* : attribuez dans ce champ un nom au clavier. Ce nom apparaît alors dans le menu local Entrée de l'inspecteur de tranche de console, dans lequel vous pouvez sélectionner le matériel auquel la tranche de console répond.
- *Curseur de valeur Nombre de notes* : saisissez le nombre de touches à afficher sur le contrôle d'écran de clavier.
- *Curseur de valeur Note la plus basse* : saisissez le nom de la note correspondant à la note la plus faible.
- *Bouton d'apprentissage Note la plus basse* : cliquez sur le bouton d'apprentissage, puis appuyez sur la touche la plus basse pour que MainStage l'apprenne.

Les curseurs « Nombre de notes » et « Note la plus basse » n'influent que sur l'apparence du contrôle d'écran. Ils ne concernent pas les notes reçues de votre clavier contrôleur.

Affichage des couches

- *Case « Afficher les couches de clavier »* : lorsque cette case est cochée, une couche s'affiche au-dessus du clavier dans l'espace de travail pour chacune des tranches de console d'instrument logiciel d'un patch. Les couches affichent le nom et la couleur de la tranche de console et répondent quand vous jouez sur le clavier.
- *Curseur de valeur Hauteur* : définit la hauteur de l'affichage de couches qui apparaît au-dessus du clavier.

Paramètres de contrôles d'écran d'activité MIDI

Les contrôles d'écran d'activité MIDI peuvent indiquer à quel moment les messages de note MIDI sont reçus et peuvent également être utilisés comme des contrôles d'écran de clavier, « sans note » et plus petits. Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour les contrôles d'écran d'activité MIDI.

Entrée matérielle

- *Menu local Appareil* : affiche le nom du périphérique dont vous voulez afficher l'activité MIDI. Vous pouvez sélectionner un autre matériel, Tout ou Non affecté.
- *Menu local Canal* : choisissez le canal MIDI sur lequel MainStage reçoit les données du contrôleur en entrée.
- *Curseur « Sensibilité de la vitesse »* : définissez le degré de sensibilité pour les données MIDI entrantes.

Réglages

- *Champ Nom* : saisissez un nom pour le contrôle d'écran.

Apparence

- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur du voyant d'activité MIDI.

Paramètres de contrôles d'écran du pad de batterie

Vous pouvez utiliser des contrôles d'écran de pad avec les pads de batterie matériels. Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour les contrôles d'écran de pad de batterie électronique.

Entrée matérielle

- *Menu local Appareil* : affiche le nom de l'appareil doté du contrôle de pad de batterie. Vous pouvez sélectionner un autre matériel, Tout ou Non affecté.

Remarque : si le paramètre Appareil pour un contrôle d'écran de pad de batterie est défini sur Tout, la note MIDI qui déclenche le pad de batterie (défini dans le curseur de valeur Note) n'est pas envoyé aux contrôles d'écran de clavier dans le patch et, par conséquent, ne produit pas de son de l'un des modules d'instrument logiciel « lu » à l'aide de ces contrôles d'écran de clavier.

- *Menu local Canal* : choisissez le canal MIDI sur lequel MainStage reçoit les données du contrôleur en entrée.
- *Curseur de valeur Note* : modifiez la note MIDI pour le pad de batterie sur une autre valeur que celle de l'apprentissage.

Apparence

- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur de la partie active du contrôle d'écran afin de pouvoir voir facilement quand le pad de batterie électronique est enfoncé.

Étiquettes textuelles

- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur pour la partie active de l'étiquette de texte.
- *Boutons Justification* : cliquez pour définir la justification de texte (gauche, centre ou droite).
- *Menu local Affichage* : choisissez les informations à afficher dans la zone d'affichage de texte, et combien de lignes ces informations occupent.

- *Case et champ « Ajouter l'étiquette d'un matériel »* : cochez cette case, puis saisissez du texte pour l'étiquette de matériel dans le champ pour qu'il s'affiche sur la ligne supérieure de l'affichage de texte du contrôle.

Paramètres de contrôles d'écran de forme d'onde

Vous pouvez utiliser des contrôles d'écran de forme d'onde pour afficher la forme d'onde audio du fichier audio pour un module Playback. Vous pouvez modifier les paramètres Couleur et Masquer la règle pour les contrôles d'écran de forme d'onde.

- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur de l'affichage de forme d'onde.
- *Case à cocher Masquer la règle* : lorsqu'elle est cochée, la règle dans la partie supérieure de l'affichage de la forme d'onde n'est pas visible.

Paramètres du sélecteur

Vous pouvez utiliser les contrôles d'écran du sélecteur pour afficher et sélectionner les patches et les sets ou pour afficher et sélectionner les marqueurs dans les fichiers audio utilisés par un module Playback. Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour les contrôles d'écran de sélecteur (de patches ou de marqueurs).

- *Bouton Sons et jeux* : lorsque ce bouton est actif, les patches et les sets s'affichent dans le sélecteur.
- *Case « Affichage en deux colonnes »* : lorsque cette case est cochée, les sets s'affichent dans la colonne de gauche et les patches dans celle de droite.
- *Bouton Patches ou marqueurs* : lorsque ce bouton est actif, seuls les patches s'affichent dans le sélecteur.
- *Curseur de valeur Éléments à afficher* : permet de définir le nombre d'éléments (en d'autres termes, de lignes) visibles dans le sélecteur.
- *Sélecteur Couleur* : choisissez la couleur des éléments sélectionnés dans le sélecteur.
- *Boutons Justification du set* : cliquez pour définir si vous voulez justifier les sets à gauche, au centre ou à droite dans le sélecteur.
- *Boutons Justification du patch* : cliquez pour définir si vous voulez justifier les patches à gauche, au centre ou à droite dans le sélecteur.

Paramètres textuels de contrôles d'écran

Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour les contrôles d'écran textuels après avoir ajouté du texte au champ textuel.

- *Bouton Police* : sélectionnez le texte, puis cliquez sur ce bouton pour afficher le menu Police vous permettant de sélectionner une police, un style, une couleur et une taille.
- *Boutons d'alignement* : À l'aide de ces boutons, alignez le texte sélectionné à gauche, à droite ou au centre, ou justifiez-le.
- *Champ Texte* : saisissez-y le texte que vous souhaitez voir s'afficher à l'écran.

- *Case « Afficher le cadre autour du texte »* : quand cette case est cochée, un cadre sombre apparaît autour du texte pour montrer les limites du contrôle d'écran.

Paramètres d'arrière-plan de contrôles d'écran

Vous pouvez utiliser des arrière-plans pour les commandes groupées. Vous pouvez modifier les paramètres suivants pour les contrôles d'écran d'arrière-plan.

- *Champ Nom* : saisissez un nom pour le contrôle groupe dans le champ Nom.
- *Champ Description* : saisissez une description pour le contrôle groupe dans le champ Description.
- *Bouton et cadre Panneau* : cliquez sur le bouton Panneau, puis choisissez un panneau ou une texture pour l'arrière-plan dans le menu qui apparaît.
- *Bouton et cadre Image* : cliquez sur le bouton Image, puis faites glisser une image dans le cadre pour l'utiliser pour l'arrière-plan.
- *Bouton Sélection* : cliquez sur ce bouton pour ouvrir une zone de dialogue d'ouverture de fichier dans laquelle vous pouvez parcourir vos disques pour sélectionner une image.
- *Case à cocher Adapter par étirement* : lorsque cette case est cochée, l'image s'étire pour remplir au maximum l'arrière-plan.

Transition de messages dans le canal MIDI Thru avec MainStage

Certains messages MIDI envoyés par votre contrôleur de clavier (ou un autre appareil MIDI) « transitent par les tranches de console dans le concert MainStage qui sont mappées au même contrôleur (ou appareil). Que les messages MIDI transitent ou pas par le canal MIDI Thru dépend des conditions suivantes :

- Si aucun contrôle d'écran de votre layout n'est assigné à la réception du type de message envoyé par le contrôleur, les messages transitent par le canal MIDI Thru.
- Si un contrôle d'écran pour ce type de message MIDI existe et que le paramètre MIDI Thru pour le contrôle d'écran est défini sur Automatique ou sur le périphérique d'entrée, les messages transitent par le canal MIDI Thru. Il s'agit du réglage par défaut pour les contrôles d'écran pour la réception des messages de volume, pan, expression, sustain, modulation, pitch bend et aftertouch.
- Si un contrôle d'écran existe pour ce type de message MIDI et si le paramètre MIDI Thru pour le contrôle d'écran est défini sur « Ne pas transiter par Thru », les données ne transitent *pas* par le canal MIDI Thru. Il s'agit du réglage par défaut pour la plupart des autres contrôles d'écran.

En effet, si vous ajoutez un contrôle d'écran pour une molette de modulation ou une pédale Sustain par exemple, il répond « automatiquement » au type de message MIDI approprié, sans que vous ayez à le configurer davantage. Si vous souhaitez que le contrôle d'écran réponde à un autre type de message MIDI, vous pouvez le choisir dans le menu local Numéro de l'inspecteur de contrôle d'écran.

Les messages MIDI entrants « transitant » sont transmis à toutes les tranches de console mappées au matériel qui envoie ces messages (autrement dit, au clavier contrôleur que vous utilisez pour « jouer » ces tranches de console). En l'absence de matériel correspondant, les messages MIDI sont envoyés à toutes les tranches de console.

Vous pouvez aussi filtrer les messages MIDI entrants pour les distribuer aux différentes tranches de console. Pour en savoir plus sur le filtrage des messages MIDI, reportez-vous à la section [Filtrage de messages MIDI](#).

Exportation d'une layout

Vous pouvez exporter une layout et l'enregistrer sans qu'elle soit dépendante du concert, puis l'importer dans d'autres concerts.

Pour exporter une layout

- 1 Choisissez Fichier > Exporter un layout (ou appuyez sur les touches Commande + Maj + Contrôle + S).
- 2 Dans la zone de dialogue Enregistrer sous, attribuez un nom à la layout et indiquez l'emplacement où l'enregistrer (ou utilisez l'emplacement par défaut).
- 3 Cliquez sur Enregistrer.

Importation d'une layout

Vous pouvez importer dans un concert une layout exportée, puis la régler de façon à travailler avec ses mappages dans le concert.

Pour importer une layout dans un concert

- 1 Choisissez Fichier > Import layout (ou appuyez sur les touches Commande + Contrôle + O).
- 2 Dans la zone de dialogue Ouvrir, sélectionnez la layout à importer.
- 3 Cliquez sur Ouvrir.

La layout du concert est remplacée par la layout importée.

Lorsque vous importez une layout dans un concert, MainStage l'analyse et tente de convertir ses assignations et ses mappages afin de les adapter au concert. Les règles suivantes sont celles qui régissent la conversion d'assignations et de mappages importés :

- Les contrôles d'écran sont assignés et mappés à des contrôles d'écran du même type s'ils existent dans la layout importée.
- Les contrôles d'écran pour clavier sont exclusivement assignés à des contrôles d'écran pour clavier.
- Si l'agencement des contrôles d'écran dans le concert est similaire à celui dans la layout importée, les contrôles d'écran sont assignés et mappés à des contrôles d'écran occupant les mêmes emplacements dans l'espace de travail.
- Si l'agencement des contrôles d'écran dans le concert est différente, MainStage tente de les assigner et de les mapper, en partant du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit de l'espace de travail.

Du fait de la grande variété des layouts, il se peut que vous ne puissiez pas convertir toutes les assignations et tous les mappages comme prévu. Des différences existent en effet entre les layouts. Après avoir importé une layout dans un concert, veillez à tester les contrôles d'écran dans ce dernier afin de vérifier qu'ils fonctionnent comme prévu. Une fois la layout importée, il se peut que vous deviez réassigner manuellement certains contrôles, puis remapper les contrôles d'écran dans vos patches pour que le concert fonctionne avec la nouvelle layout. Si la layout importée présente moins de contrôles d'écran que l'ancienne layout ou si elle comprend des types de contrôles d'écran différents, vous devrez probablement ajouter de nouveaux contrôles d'écran après l'importation et assigner à ces derniers des contrôles physiques afin de maintenir le même niveau de fonctionnalité.

Modification des proportions d'une layout

Vous pouvez modifier les proportions de la layout d'un concert. En modifiant les proportions, vous pouvez utiliser le concert avec différents types de moniteurs : 16:10 (écran large), 4:3 (standard) et 10:16 (portrait).

Pour modifier les proportions d'une layout

- Dans le menu Action situé dans le coin supérieur droit de l'espace de travail, choisissez Proportions, puis choisissez les proportions voulues dans le sous-menu.

Vous pouvez lire des fichiers audio en même temps que votre représentation en live. La lecture audio peut avoir divers fonctions, dont la lecture de pistes pour accompagner votre représentation, en jouant des hampes de chansons que vous pouvez mixer en direct ou pour utiliser un « groupe d'accompagnement » lorsque vous répétez.

Vous pouvez lire des fichiers audio à l'aide du module Playback, qui est disponible dans le menu Instrument. À l'aide du module Playback, vous pouvez démarrer ou arrêter la lecture d'un fichier audio, mettre en boucle la lecture et effectuer un fondu sortant de l'audio. À l'aide de marqueurs, vous pouvez décaler la lecture vers différentes parties du fichier audio. Vous pouvez lire les fichiers à leur vitesse originale ou synchroniser la lecture avec le tempo actuel du concert. Vous pouvez également lire plusieurs fichiers audio en même temps en utilisant plusieurs instances du module Playback et les contrôler à l'aide de groupes.

Le module Playback est disponible uniquement dans MainStage. Ce chapitre fournit des informations sur l'utilisation du module Playback dans un concert MainStage. Pour des informations détaillées sur l'interface, les paramètres et les fonctions du module Playback et les formats de fichier audio pris en charge, reportez-vous à la section [Module Playback](#).

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Ajout d'un module Playback (p 147)
- Utilisation du module Playback (p 152)

Ajout d'un module Playback

Le module Playback est un module Instrument et est disponible uniquement pour les tranches de console d'instruments logiciels. Pour utiliser le module Playback, ajoutez-le à une tranche de console d'un instrument logiciel, puis sélectionnez un fichier audio à lire. Vous pouvez ajouter un module Playback à une tranche de console dans un patch, au niveau du set ou du concert.

L'emplacement où vous ajoutez une instance du module Playback dépend de la façon dont vous voulez l'utiliser. Si vous voulez lire un fichier audio en cours de lecture d'un patch, vous pouvez l'ajouter au patch. Si vous ajoutez un module Playback au niveau du set, vous pouvez sélectionner différents patches dans le set et continuer la lecture du fichier audio. Ceci peut s'avérer utile, par exemple, si le set inclut tous les patches que vous utiliserez dans un morceau et si le module Playback lit un fichier audio avec une piste d'arrière-plan pour le morceau. Si vous ajoutez un module Playback au niveau du concert, vous pouvez sélectionner différents patches dans le concert et continuer la lecture du fichier audio. La possibilité d'utiliser le module à n'importe quel niveau vous procure une grande liberté dans la façon de l'utiliser.

Chaque instance du module peut lire un fichier audio. Vous pouvez utiliser des fichiers audio dans une variété de formats de fichier dont AIFF, WAVE et CAF. Vous pouvez lire des fichiers audio contenant des informations de marqueur, y compris des fichiers exportés (par bounce) depuis Logic Pro et les boucles Apple Loops, et décaler la lecture sur des marqueurs situés à différentes positions temporelles dans le fichier audio.

Il existe deux façons d'ajouter un module Playback : en faisant glisser un fichier audio vers la zone Tranches de console ou depuis l'emplacement Instrument de la tranche de console.

Pour ajouter un module Playback en faisant glisser un fichier audio

- 1 Dans la liste des patches, sélectionnez le patch auquel vous voulez ajouter un module Playback. De même, vous pouvez sélectionner un set ou l'icône de concert.
- 2 Faites glisser un fichier audio depuis le Finder vers l'espace situé entre les tranches de console dans la zone Tranches de console.

Une ligne noire apparaît entre les tranches de console et le pointeur se transforme en pointeur d'ajout de fichier lorsqu'une nouvelle tranche de console est créée. La nouvelle tranche de console contient un module Playback avec le fichier audio que vous avez fait glisser vers la zone Tranches de console.

Pour ajouter un module Playback à partir du logement Instrument

- 1 Cliquez sur le bouton Ajouter une tranche de console pour ajouter une nouvelle tranche de console au patch, set ou concert.
- 2 Dans la zone de dialogue Nouvelle tranche de console, sélectionnez le type Instrument logiciel. Laissez les autres réglages sur leurs valeurs par défaut ou modifiez-les pour s'adapter à votre configuration.

Une nouvelle tranche de console d'instrument logiciel apparaît dans la zone Tranches de console.

- 3 Dans la section E/S de la tranche de console, cliquez sur le logement Instrument, choisissez Playback dans le menu, puis choisissez Mono ou Stéréo dans le sous-menu.

Le module Playback est ajouté à la tranche de console et la fenêtre du module apparaît sur la fenêtre MainStage.



Vous pouvez ajouter un fichier audio à un module Playback de différentes façons : en faisant glisser un fichier audio, en cliquant sur le champ Fichier ou en utilisant le menu Action dans la fenêtre du module.

Ajout d'un fichier audio au module Playback

Après avoir ajouté une instance du module Playback, sélectionnez et ajoutez le fichier audio que vous voulez lire à l'aide du module.

Pour ajouter un fichier audio au module Playback

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites glisser le fichier audio vers le logement Instrument avec le module Playback.
- Faites glisser le fichier audio vers la zone de « bande » de la fenêtre du module.
- Cliquez sur le champ Fichier de la fenêtre du module, sélectionnez un fichier audio dans la zone de dialogue Ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.
- Choisissez Ouvrir le fichier dans le menu Action de la partie supérieure droite de la fenêtre du module Playback, sélectionnez un fichier audio dans la zone de dialogue Ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.

Le nom du fichier audio apparaît dans le champ Fichier et la forme d'onde du fichier audio apparaît dans l'affichage de la forme d'onde.



Vous pouvez écouter un aperçu du fichier audio dans la zone de dialogue Ouvrir en sélectionnant le fichier et en cliquant sur Lecture. Pour entendre le fichier après l'avoir ajouté au module Playback, cliquez sur le bouton Lecture dans la fenêtre du module.

Définition du mode de synchronisation pour le module Playback

Lorsque vous ajoutez un fichier audio au module Playback, MainStage recherche des informations de tempo dans le fichier. Pour les fichiers audio contenant des informations de tempo (dont les boucles Apple Loops et les fichiers exportés à partir de Logic Pro), le fichier est analysé à la recherche d'éléments transitoires (il s'agit de courts accès d'énergie audio qui se produisent généralement sur les battements rythmiques). Les informations relatives aux éléments transitoires sont stockées dans le fichier audio et utilisées pour lire le fichier avec la meilleure qualité audio possible, même lorsque le fichier est lu à un tempo différent ou une hauteur différente. Pour ces fichiers audio, vous pouvez utiliser la fonction Synchro pour définir si le fichier audio est lu au tempo auquel il a été enregistré ou utilise le tempo actuel du concert. Lorsque Synchro est réglé sur Désactivé, le fichier audio est lu au tempo de l'enregistrement, quel que soit le tempo actuel du concert. Cette option peut s'avérer utile, par exemple, lorsque le fichier audio contient des sons sans hauteur tonale ni effet sonore. Lorsque Synchro est défini sur Activé, le fichier audio est lu au tempo actuel (défini par le patch, le set ou le concert, par le tempo de claquettes ou en écoutant l'horloge de battements MIDI). Ceci peut s'avérer utile pour conserver des pistes d'accompagnement, par exemple, en synchro les unes avec les autres ou avec votre exécution. Définir Synchro sur Activé peut affecter la qualité audio.

Définissez le mode Synchro pour une instance du module Playback dans le menu local Synchro, situé dans le coin inférieur gauche de la fenêtre du module.

Pour définir le mode de synchronisation d'un module Playback

- Pour que le fichier audio soit lu à son tempo original, choisissez Désactivé dans le menu local Synchro.
- Pour que le fichier audio soit lu au tempo actuel du concert, choisissez Activé dans le menu local Synchro.

Remarque : pour des fichiers audio ne contenant pas d'informations de tempo, Synchro est défini sur Désactivé et le menu local Synchro n'est pas disponible.

Choix du mode Flex pour le module Playback

Pour les fichiers audio contenant des informations de tempo, vous pouvez choisir parmi différents modes *flex* pour la lecture audio. Chaque mode flex est optimisé pour la lecture d'un certain type de fichier audio et vous pouvez choisir quel mode flex une instance du module Playback utilise pour lire le fichier audio que vous avez ajouté. Les modes flex disponibles sont les suivants :

- *Découpage* : découpe le matériel audio aux marqueurs d'éléments transitoires et lit chaque section à sa vitesse d'origine. Le découpage est un bon choix d'utilisation générale, particulièrement pour le contenu rythmique.
- *Rythmique* : selon l'algorithme d'extension du temps utilisé pour les boucles Apple Loops, le mode Rythmique est le plus adapté pour lire du matériel (non)monophonique, comme des guitares rythmiques, des portions de clavier rythmique et des boucles Apple Loops.
- *Vitesse* : le matériel s'étire dans le temps en lisant le matériel source plus vite ou plus lentement, y compris en modifiant la hauteur tonale. Le mode Vitesse est recommandé pour les matériaux de type percussions.
- *Polyphonique* : selon l'encodeur de phase, le mode Polyphonique étire le matériel dans le temps, en fournissant une qualité de son élevée avec du matériel polyphonique adapté. Pour le matériel polyphonique complexe, ce mode est recommandé et est adapté pour tous les types d'accords (guitare, piano et chœurs) ou pour les mix complexes.

Parce que chaque mode Flex peut produire différents résultats selon le matériel audio, il est recommandé d'essayer différents modes flex pour chaque instance du module Playback, afin de déterminer lequel fournit la meilleure lecture de vos fichiers audio.

Pour choisir le mode Flex d'un module Playback

- Choisissez Mode Flex dans le menu Action de la partie supérieure droite de la fenêtre du module, puis choisissez le mode Flex dans le sous-menu.

Remarque : pour les fichiers audio qui ne contiennent pas d'informations de tempo, l'élément de menu Mode Flex n'est pas disponible.

Ajout de contrôles d'écran au module Playback

Vous pouvez utiliser les contrôles d'écran pour contrôler les paramètres du module Playback, afficher les valeurs de paramètre et le nom du fichier audio, et afficher la forme d'onde audio du fichier audio. La palette Contrôles d'écran inclut un contrôle d'écran d'onde de forme que vous pouvez utiliser avec le module Playback pour afficher la forme d'onde du fichier audio. Si le fichier audio contient des marqueurs, vous pouvez également afficher les marqueurs dans le contrôle d'écran de la forme d'onde.

Pour ajouter un contrôle d'écran de forme d'onde à l'espace de travail

- 1 Cliquez sur le bouton Layout (dans le coin supérieur gauche de la fenêtre MainStage) pour passer en mode layout.
- 2 Faites glisser un contrôle d'écran de forme d'onde vers l'espace de travail et positionnez-le comme vous le souhaitez.

Remarque : si le patch ne contient aucun module Playback, une alerte apparaît lorsque vous tentez d'ajouter un contrôle d'écran de forme d'onde.

Lorsque vous mappez le contrôle d'écran de forme d'onde au module Playback, la forme d'onde du fichier audio chargé dans le module Playback apparaît dans le contrôle d'écran de la forme d'onde. Lorsque vous appuyez sur le bouton que vous avez mappé au paramètre Lecture/Arrêt, le fichier audio démarre la lecture et vous voyez la forme d'onde se déplacer sur le contrôle d'écran de forme d'onde.



Vous pouvez ajouter des contrôles d'écran pour d'autres paramètres, y compris Fondu sortant, Cycle, Tempo, etc. et les mapper aux paramètres correspondants dans le navigateur Mappage ou dans la fenêtre du module Playback. Vous pouvez également mapper un contrôle d'écran textuel de paramètre au champ Fichier et le faire afficher le nom du fichier audio en cours de lecture.

Utilisation du module Playback

La conception du module Playback vous permet de l'utiliser de différentes façons. Il est recommandé de savoir comment vous voulez utiliser le module Playback lorsque vous concevez votre concert, afin de l'utiliser le plus efficacement possible. Vous pouvez essayer différents placements et réglages pour décider de la façon dont vous voulez utiliser le module Playback dans vos concerts.

Démarrez la lecture en envoyant une commande Lecture au module Playback à l'aide d'un contrôle d'écran (un bouton, par exemple) mappé au paramètre Lecture/Arrêt du module. Pour arrêter la lecture, envoyez une commande Arrêter à l'aide du même paramètre. Vous pouvez également définir le module pour qu'il démarre lorsque vous sélectionnez le patch ou le set ou lorsque l'action Lecture est déclenchée. Vous pouvez contrôler d'autres paramètres du module Playback en cours de représentation, y compris les paramètres Fondu sortant et Cycle. Si le fichier audio contient des informations de marqueurs, vous pouvez utiliser les paramètres Aller au marqueur précédent et Aller au marqueur suivant pour décaler la lecture à différentes parties du fichier audio ou utilisez l'action Aller au marqueur pour décaler la lecture à un marqueur spécifique.

Remarque : lorsque vous mappez un contrôle d'écran à l'action Aller au marqueur (dans le sous-menu Marqueurs), définissez les deux paramètres Bouton activé et Bouton désactivé dans l'inspecteur de tranche de console sur la valeur du marqueur, pour vous assurer que le mappage fonctionne correctement.

Un module Playback dans un patch ne se lit que lorsque le patch est sélectionné. Si vous utilisez un module Playback au niveau du set, vous pouvez sélectionner différents patches dans le set (par exemple, différents patches de solo de guitare ou de synthétiseur principal) et continuer la lecture du fichier audio. Si vous utilisez un module Playback au niveau du concert, vous pouvez sélectionner différents patches dans le concert et continuer la lecture du fichier audio.

Le module Playback fournit une forme supplémentaire de contrôle à l'aide de groupes. Si vous utilisez plusieurs instances du module dans votre concert, vous pouvez utiliser des groupes pour contrôler les instances qui jouent ensemble et les instances qui fonctionnent indépendamment. Lorsque les instances de Playback sont dans le même groupe, une modification des paramètres Lecture/Stop, Cycle, Fondu sortant, Revenir au début, Aller au marqueur précédent ou Aller au marqueur suivant dans une instance change ce paramètre pour tous les membres du groupe. Vous pouvez utiliser jusqu'à 26 groupes, chacun étant identifié par une lettre. Démarrer un groupe revient à arrêter tous les autres, tandis que les instances non groupées du module continuent leur lecture.

Si vous utilisez plusieurs instances du module Playback dans un groupe, vous pouvez démarrer et arrêter leur lecture groupée en démarrant ou en arrêtant l'un des membres du groupe à l'aide d'un contrôle d'écran mappé au paramètre Lecture/Stop. Lorsque les instances de Playback sont groupées, la lecture est « verrouillée » de telle façon que les changements de position affectent tous les membres du groupe. Vous pouvez contrôler d'autres aspects de la lecture, comme effectuer un fondu sortant ou une boucle de la lecture du groupe, à l'aide des contrôles d'écran associés aux commandes correspondantes dans la fenêtre du module d'un des membres du groupe. Les instances de Playback qui ne sont pas membres d'un groupe ne sont pas affectées.

Assignez une instance du module Playback à un groupe dans le menu local Grouper, situé dans le coin inférieur droit de la fenêtre du module.

Pour assigner un module Playback à un groupe

- 1 Si la fenêtre du module Playback n'est pas ouverte, double-cliquez sur son nom dans le logement Entrée pour l'ouvrir.
- 2 Choisissez la lettre du groupe auquel vous voulez assigner l'instance, dans le menu local Grouper.

Maintenant que vous avez créé et organisé vos sons et configuré votre layout, il ne vous reste plus qu'à vous produire. MainStage propose un mode Exécution qui optimise votre affichage pour les représentations.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Avant de commencer à jouer (p 155)
- Utilisation du mode Exécution (p 156)
- Sélection de patches pendant la représentation (p 157)
- Utilisation des contrôles d'écran pendant l'interprétation (p 158)
- Gestion des changements de tempo pendant l'interprétation (p 159)
- Conseils pour l'utilisation de contrôleurs de clavier (p 159)
- Conseils pour l'utilisation de guitares et autres instruments (p 159)
- Utilisation du syntoniseur (p 160)
- Utilisation du module Playback en représentation (p 162)
- Enregistrement de vos représentations (p 163)
- Après la représentation (p 163)
- Conseils pour la configuration complexe de matériel (p 164)

Avant de commencer à jouer

Voici quelques vérifications à effectuer avant de commencer l'exécution sur scène :

- Vérifiez que vos contrôleurs MIDI, instruments, micros et autres équipements musicaux sont raccordés à votre ordinateur et fonctionnent.
- Testez la sortie audio de MainStage à l'aide de l'interface audio, des haut-parleurs ou des moniteurs que vous envisagez d'utiliser en représentation.
- Sélectionnez un patch avec une tranche de console d'instrument logiciel et jouez du clavier. Consultez le Moniteur d'activité pour vérifier que MainStage reçoit bien l'entrée MIDI du clavier et que vous entendez la sortie audio.

- Vérifiez que tous les instruments et micros que vous avez l'intention d'utiliser avec les tranches de console sont branchés sur les bonnes entrées de l'interface audio. Sélectionnez un patch avec une tranche de console et jouez ou chantez pour vérifier que vous entendez bien la sortie audio.
- Pour de meilleurs résultats, fermez toutes les applications dont vous n'avez pas besoin pendant la représentation, tout particulièrement les applications qui sollicitent beaucoup le processeur ou la mémoire.
- Débranchez l'ordinateur exécutant MainStage via une connexion réseau.

Utilisation du mode Exécution

En représentation, vous pouvez utiliser le mode « Exécution en plein écran » ou « Exécution dans la fenêtre » en fonction de vos besoins. Chacun de ces modes présente des avantages suivant le type de performance sur scène à réaliser. Si vous souhaitez que l'espace de travail occupe l'intégralité de votre écran et que vous n'avez pas besoin d'accéder au Finder ni à la barre d'outils, utilisez le mode « Exécution en plein écran ». Si vous devez accéder à d'autres applications ou aux boutons de la barre d'outils, utilisez le mode « Exécution dans la fenêtre ».

Pour passer en mode Exécution

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Choisissez Présentation > Exécution en plein écran (ou appuyez sur Commande + 4).
- Cliquez sur le bouton Exécution de la barre d'outils.

Remarque : par défaut, le bouton Exécution ouvre l'espace de travail en plein écran. Pour en savoir plus sur la modification de cette préférence, reportez-vous à la section [Préférences d'affichage](#).

Pour quitter le mode « Exécution en plein écran »

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Appuyez sur la touche Échap.
- Cliquez sur l'icône de fermeture (croix) placée dans le coin supérieur gauche de l'écran.
- Utilisez le raccourci clavier pour un des autres modes (de Commande + 1 à Commande + 3).

Pour passer au mode « Exécution dans la fenêtre »

- Choisissez Présentation > Exécution dans la fenêtre (ou appuyez sur Commande + 3).

Par défaut, MainStage s'ouvre en mode Édition au lancement de l'application. Vous pouvez modifier ce comportement par défaut dans les préférences Générales de MainStage pour que l'application s'ouvre en mode « Exécution en plein écran » ou « Exécution dans la fenêtre ». Pour en savoir plus, consultez [Préférences générales](#).

Sélection de patches pendant la représentation

En mode Exécution, vous pouvez visualiser et sélectionner des patches à l'aide du contrôle d'écran de sélection de patch de votre layout. Les patches et les sets s'affichent dans cet outil dans le même ordre que dans la Liste des sons du mode Édition. Les éléments ignorés n'apparaissent pas dans l'outil de sélection de sons et ne peuvent pas être sélectionnés, mais les patches dans les sets condensés apparaissent quant à eux, ce qui les rend sélectionnables. Pour en savoir plus sur le moyen d'ignorer les éléments, reportez-vous à la section [Éléments ignorés dans la liste des patches](#).

Lorsque vous sélectionnez un patch, vous pouvez en lancer la lecture immédiatement. Si vous tenez des notes du patch précédent, rien ne change tant que vous ne les libérez pas ou que vous ne relâchez pas la pédale Sustain. Si le patch précédent contient des effets (comme des effets de réverbération ou de retard) avec une queue de relâchement, cette dernière continue de résonner pendant le temps défini dans le menu local « Couper le son du patch précédent » dans les préférences de MainStage. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Définition des préférences MainStage](#).

Lorsque vous jouez, gardez à l'esprit la différence entre les paramètres de patch et les paramètres contrôlés sur l'intégralité d'un concert. Lorsque vous sélectionnez un patch, ses paramètres correspondent au dernier enregistrement. Si vous avez joué le patch depuis que vous avez ouvert le concert, les paramètres de la dernière lecture sont conservés. Les paramètres du concert, en revanche, conservent leur valeur lorsque vous sélectionnez d'autres patches. Par exemple, si vous sélectionnez un patch avec une tranche de console dont le volume est de 0 dB, mais que le curseur de volume du master portant sur tout le concert est réglé sur -96 dB, vous n'entendez alors aucun son, et non pas le volume d'origine. De même, les paramètres contrôlés au niveau du set gardent leur valeur lorsque vous choisissez un autre patch du set.

De plus, n'oubliez pas que lorsque vous sélectionnez un patch, les contrôles d'écran des potentiomètres, des curseurs et autres commandes de l'espace de travail indiquent les paramètres du patch, qui peuvent être différents de l'état des commandes physiques de votre contrôleur. Lorsque vous utilisez les commandes physiques, les contrôles d'écran s'actualisent instantanément pour indiquer la valeur active.

Sélection de patches à l'aide des raccourcis clavier

Vous pouvez sélectionner les patches dans l'outil de sélection en utilisant les raccourcis clavier suivants :

Raccourci clavier	Sélection
Flèche vers le haut	Patch précédent
Flèche vers le bas	Patch suivant
Flèche gauche	Premier patch du set précédent
Flèche droite	Premier patch du set suivant

Sélection de patches par saisie

Vous pouvez sélectionner un patch dans la liste des patches en saisissant les premières lettres de son nom.

Pour sélectionner un patch en saisissant son nom

- Tapez la lettre « f », puis commencez à saisir le nom du patch.

Une fois que vous avez saisi suffisamment de lettres pour identifier un nom unique, le patch correspondant est sélectionné.

- Pour annuler la saisie, appuyez sur Entrée.

Sélection de patches à l'aide d'actions

Si vous avez mappé des contrôles d'écran à des actions pour sélectionner des patches, comme la sélection du patch précédent ou suivant, vous pouvez utiliser les commandes matérielles assignées à ces contrôles d'écran lors de la représentation. De même, vous pouvez sélectionner des sets ou le concert à l'aide d'actions. Les boutons s'avèrent tout particulièrement utiles pour sélectionner les patches, les sets ou les concerts à travers des actions.

Dans ce cas, les patches ignorés restent ignorés. Par exemple, si vous utilisez un contrôle d'écran mappé pour sélectionner les dix patches suivants, tous les patches ignorés ne font alors pas partie des dix patches suivants.

Pour en savoir plus, reportez-vous à la section [Utilisation des actions MainStage](#).

Sélection de patches en utilisant les messages de changement de programme

Si votre matériel MIDI dispose de boutons ou d'autres commandes qui envoient des messages de changement de programme, vous pouvez sélectionner les patches dans votre concert par numéro de changement de programme. Vous pouvez utiliser les messages de changement de programme pour sélectionner des patches, mais non des sets.

Pour en savoir plus sur la façon dont votre matériel MIDI envoie des messages de changement de programme, consultez la documentation de celui-ci ou le site Internet du fabricant. Pour en savoir plus sur la modification du numéro de changement de programme d'un patch, reportez-vous à la section [Définition des numéros de changement de programme d'un patch](#).

Utilisation des contrôles d'écran pendant l'interprétation

Pendant la représentation, vous devez utiliser les commandes de vos appareils MIDI assignées aux contrôles d'écran pour manipuler les paramètres associés à ces contrôles. Lorsque vous sélectionnez un autre patch, ses paramètres mappés restent immédiatement modifiables.

Lorsque vous déplacez un contrôle physique, le contrôle d'écran se met à jour selon le paramètre Répondre au déplacement matériel dans l'inspecteur de contrôle d'écran. Si le paramètre est défini sur Ignorer, le contrôle d'écran se déplace instantanément vers la position du contrôle matériel. Si le paramètre est défini sur Relever, le contrôle d'écran commence à se déplacer lorsque la commande matérielle atteint sa position actuelle. Si le paramètre est défini sur Relative, le contrôle d'écran se déplace de façon synchronisée avec la commande matérielle, en commençant par sa position actuelle.

Gestion des changements de tempo pendant l'interprétation

Lorsque vous ouvrez le concert que vous souhaitez utiliser pour une représentation, MainStage utilise le tempo du concert défini dans l'inspecteur de concert. Si la case « Obtenir le tempo de l'entrée MIDI » est cochée, MainStage utilise l'horloge de battements MIDI entrants pour déterminer le tempo. Pour en savoir plus sur la définition et la modification du tempo dans un concert, reportez-vous à la section *Utilisation du Tempo dans un concert MainStage*.

Si vous sélectionnez un patch ou un set possédant son propre tempo, ce dernier se calque alors sur le nouveau réglage. Vous pouvez également modifier le tempo en temps réel pendant l'interprétation à l'aide de la fonctionnalité Tempo des claquettes, que ce soit en marquant le tempo à l'aide des touches Contrôle + T, en cliquant en rythme sur le bouton Tempo des claquettes de la barre d'outils ou en utilisant un mappage de contrôle d'écran à l'action Tempo des claquettes.

Conseils pour l'utilisation de contrôleurs de clavier

Si vous utilisez l'un des modèles Claviers conçu pour une utilisation avec un contrôleur clavier compatible MIDI, vous pouvez jouer de votre clavier et utiliser MainStage comme module de son sophistiqué et processeur de plusieurs effets. Les patches du modèle font une utilisation intensive des modules d'instrument logiciel inclus dans MainStage, ainsi que d'une large gamme de modules d'effet.

Conseils pour l'utilisation de guitares et autres instruments

Si vous utilisez l'un des modèles Guitar Rigs conçu pour une utilisation avec une guitare électrique, vous pouvez jouer de votre guitare électrique et utiliser MainStage comme processeur de plusieurs effets. Les patches du modèle font un usage intensif du module de simulation d'ampli Amp Designer et des modules d'effets de pédalier ainsi que d'autres effets couramment utilisés avec des guitares.

Les patches de guitare avec des contrôles d'écran de type pédale que vous pouvez attribuer à un interrupteur au pied vous permettent de contourner différents effets dans la tranche de console. Certains patches vous permettent aussi de passer d'une tranche de console à l'autre à l'aide d'une pédale expression.

Lorsque vous jouez de la guitare ou d'un autre instrument à faible impédance, vérifiez qu'il est bien connecté à une entrée audio qui correspond à l'impédance de l'instrument. Le branchement d'une guitare à une entrée audio de niveau standard peut entraîner un volume inférieur à ce que vous escomptiez pour la sortie guitare.

Vous pouvez aussi utiliser MainStage avec des voix, ou tout son capturé avec un micro, à travers l'interface connectée à votre ordinateur et en choisissant un canal d'entrée audio dans des tranches de console audio de vos patches.

Pour les patches de guitare qui utilisent plusieurs tranches de console, vous pouvez contrôler le volume général du patch à l'aide d'une pédale de pied. À l'aide de la procédure suivante, vous pouvez définir le volume général du patch (c'est-à-dire pour toutes les tranches de console) pour qu'il démarre la lecture au niveau de volume du set mais contrôle toujours les changements de volume suivants à l'aide de la pédale de pied.

Utilisation du syntoniseur

MainStage comprend un syntoniseur que vous pouvez utiliser pour accorder les guitares et autres instruments dont vous jouez à travers la tranche de console audio. Il indique la tonalité sur une échelle circulaire avec le nom de la note et de l'octave en son centre. Lorsque vous jouez une note sur votre instrument, la tonalité est indiquée en fonction de la bonne tonalité de la note affichée.

Vous pouvez utiliser le syntoniseur sur un instrument connecté à la première tranche de console audio dans un patch. Les tranches de console qui peuvent utiliser le Syntoniseur sont signalées par une icône représentant un diapason dans la partie supérieure de la tranche de console.

Pour accorder un instrument avec le syntoniseur

- 1 Sélectionnez la tranche de console audio avec laquelle vous voulez utiliser le syntoniseur.
- 2 Cliquez sur l'icône Syntoniseur dans la barre d'outils (ou appuyez sur Commande + T).

Le syntoniseur apparaît dans l'espace de travail.



- 3 Jouez une seule note sur votre instrument et regardez l'affichage du syntoniseur.

En jouant, le syntoniseur affiche le nom de la note la plus proche. Si la note n'est pas accordée, des barres verticales rouges apparaissent, vous indiquant si la note est trop aiguë ou trop basse. Les barres apparaissent sur la droite du nom de la note si elle est trop haute et sur la gauche si elle est trop basse.

- 4 Ajustez les clés d'accord de la corde que vous accordez.

Lorsque la note est accordée, une barre verticale bleue apparaît au centre, sous le nom de la note.

Veillez à ne jouer qu'une seule note à la fois lorsque vous accordez l'instrument. Le syntoniseur ne peut pas accorder un accord polyphonique ou un intervalle ou si vous jouez rapidement plusieurs notes différentes.

Lorsque vous utilisez le Syntoniseur avec un patch contenant plusieurs tranches de console, seul l'audio de la première tranche de console audio est envoyé vers le Syntoniseur, même si les autres tranches de console dans le patch ont la même source d'entrée. Avant d'utiliser le Syntoniseur, assurez-vous que la première tranche de console audio est active et que le son n'y est pas désactivé.

Dans la zone des tranches de console, la tranche de console qui enverra de l'audio vers le Syntoniseur est signalée par une icône représentant un diapason dans la partie supérieure de la tranche de console.

Si d'autres tranches de console dans le patch ont la même source d'entrée audio que la première tranche de console, le son de ces tranches de console est toujours audible (contrairement à la sortie du Syntoniseur). Par exemple, si vous utilisez un patch d'amplis jumelés du modèle de concert de guitare Rock, la sortie du second ampli est audible lorsque vous accordez la guitare, à moins que vous ne coupiez sa sortie (en réglant le contrôle d'écran de la pédale Expression sur zéro).

Utilisation du module Playback en représentation

Vous pouvez utiliser le module Playback pour lire des pistes de fond ou d'autres fichiers audio en cours de représentation et déclencher la lecture soit lorsque vous sélectionnez un patch ou un set, soit en utilisant un bouton ou un autre contrôle d'écran. Vous pouvez contrôler d'autres paramètres Playback auxquels vous avez mappé des contrôles d'écran, y compris réaliser un fondu sortant du son ou lancer une lecture en boucle. Pour les fichiers contenant des informations de marqueur, vous pouvez également utiliser des marqueurs pour basculer la lecture entre différentes sections du fichier audio. Vous pouvez démarrer et arrêter la lecture de plusieurs instances de module Playback à l'aide du menu Grouper.

L'emplacement où vous ajoutez une instance du module Playback dépend de la façon dont vous voulez l'utiliser. Si vous voulez lire un fichier audio en cours de lecture d'un patch, vous pouvez l'ajouter au patch. Si vous ajoutez un module Playback au niveau du set, vous pouvez sélectionner différents patchs dans le set et continuer la lecture du fichier audio. Ceci peut s'avérer utile, par exemple, si le set inclut tous les patchs que vous utiliserez dans un morceau et si le module Playback lit un fichier audio avec une piste d'arrière-plan pour le morceau. Si vous ajoutez un module Playback au niveau du concert, vous pouvez sélectionner différents patchs dans le concert et continuer la lecture du fichier audio. La possibilité d'utiliser le module à n'importe quel niveau vous procure une grande liberté dans la façon de l'utiliser.

Le module Playback est conçu de façon à pouvoir être utilisé de nombreuses façons. Voici quelques idées d'utilisation du module Playback dans différentes situations. Vous pouvez les tester ou les utiliser comme point de départ pour vos propres utilisations créatives.

Idées d'utilisation du module Playback

Vous pouvez utiliser le module Playback dans les tranches de console d'instruments logiciels dans un patch ou au niveau du set ou du concert.

- Ajoutez un module Playback à un patch et utilisez-le pour lire une piste d'arrière-plan tout en jouant d'un instrument sur une autre tranche de console dans le patch.
- Ajoutez un module Playback au niveau du set et utilisez-le pour lire une piste d'arrière-plan qui continue lorsque vous sélectionnez et lisez différents patchs dans le set.

- Ajoutez un module Playback au niveau du concert et utilisez-le pour lire une piste d'arrière-plan ou un effet sonore lorsque vous sélectionnez et lisez différents patches dans le concert.
- Ajoutez plusieurs instances du module Playback au niveau du set ou du concert et utilisez-les pour lire et remixer différentes pistes d'arrière-plan.

Enregistrement de vos représentations

Vous pouvez enregistrer une représentation dans un fichier audio. Avant d'enregistrer une représentation, vous pouvez choisir le format du fichier audio enregistré.

Si vous choisissez AIFF comme format de fichier pour l'enregistrement, la taille de fichier maximale pour le fichier enregistré est 2 giga-octets. Si vous choisissez WAVE comme format de fichier, la taille de fichier maximale est de 4 giga-octets. Si vous choisissez CAF comme format de fichier, la taille de fichier ne connaît aucune limite pratique. Vous pouvez choisir le format de fichier dans la sous-fenêtre Audio des préférences MainStage et également définir l'emplacement du fichier enregistré et choisir quelles sorties audio sont enregistrées (si vous utilisez plusieurs sets de sorties dans votre concert). Pour en savoir plus sur les préférences d'enregistrement, reportez-vous à la section [Enregistrement](#).

Vous pouvez enregistrer en mode Exécution en associant un contrôle d'écran à l'action Enregistrement. Vous pouvez également assigner un raccourci clavier à l'action Enregistrement et l'utiliser pour enregistrer en mode Exécution (mais pas en mode « Exécution en plein écran »).

Pour démarrer l'enregistrement vers un fichier audio

- Déplacez le contrôle d'écran mappé à l'action Enregistrement (ou appuyez sur Option + R).

Pour arrêter l'enregistrement

- Déplacez le contrôle d'écran mappé à l'action Enregistrement (ou appuyez sur Option + R à nouveau).

Après la représentation

Avant de clore le concert de votre représentation, rappelez-vous que, pour tous les contrôles d'écran pour lesquels le paramètre Au changement de patch est défini sur Revenir à la valeur enregistrée, les paramètres de tranche de console ou de module que vous avez modifiés reviennent à leur état d'enregistrement précédent si vous fermez le concert sans enregistrer. Si vous enregistrez le concert avant de le fermer, les nouvelles valeurs ne sont enregistrées que pour le patch sélectionné, pas pour les autres patches (ou sets) du concert.

Conseils pour la configuration complexe de matériel

Il est vivement recommandé de tester votre concert de façon exhaustive en utilisant la même configuration que vous souhaitez utiliser au moment de la représentation, sur les lieux si possible. C'est extrêmement important pour les configurations matérielles complexes.

Utilisation de plusieurs claviers pour une représentation

Si vous avez l'intention d'utiliser plusieurs claviers, vous pouvez choisir si les contrôles d'écran doivent répondre aux messages MIDI de tous les claviers ou d'un en particulier, et si les tranches de console reçoivent une entrée de tous les claviers ou d'un seul.

En mode Layout, les contrôles d'écran peuvent être configurés pour répondre à l'entrée MIDI sur tous les ports et canaux MIDI ou à un seul appareil ou canal spécifique. Pour qu'un contrôle d'écran réponde à l'entrée MIDI de tous les claviers, choisissez Tous dans les menus locaux Périphérique et Canal dans l'inspecteur de layout. Pour qu'un contrôle d'écran réponde à un clavier spécifique, choisissez-le dans le menu local Périphérique ou sur le même canal que le contrôle d'écran de clavier.

En mode Édition, vous pouvez définir le matériel à partir duquel une tranche de console reçoit une entrée MIDI dans la section Plage de notes de l'inspecteur de tranche de console. Par défaut, les tranches de console reçoivent une entrée du premier contrôleur de la layout. Vous pouvez configurer une tranche de console pour qu'elle reçoive une entrée d'un autre appareil repris dans le menu local Entrée.

Utilisation d'une autre configuration matérielle pour l'interprétation

Si vous utilisez MainStage avec une configuration matérielle complexe, avec plusieurs contrôleurs ou interfaces par exemple, ou avec plusieurs entrées audio, vous obtiendrez de meilleurs résultats en utilisant exactement la même configuration matérielle que lorsque vous avez créé le concert.

Si vous envisagez d'utiliser MainStage avec des contrôleurs, interfaces ou autres matériels différents de ceux utilisés au moment de la création du concert, vous devrez refaire l'apprentissage des assignations matérielles avec la configuration matérielle de la représentation. Dans ce cas, pour vous faciliter le travail, vous pouvez créer deux layouts distinctes : l'une pour la configuration studio et l'autre pour la configuration représentation avec les contrôles d'écran correspondants dans chacune des layouts. Avant la représentation, importez la layout correspondante dans votre concert. Les assignations matérielles pour la configuration de la représentation sont importées avec la layout et les mappages sont conservés.

Ce chapitre comprend des tableaux répertoriant les raccourcis clavier par défaut pour MainStage et décrit comment ouvrir l'Éditeur de raccourcis clavier pour personnaliser des raccourcis clavier.

Le présent chapitre couvre les aspects suivants :

- Utilisation de l'éditeur de raccourcis clavier (p 165)
- Raccourcis clavier par défaut de MainStage (p 166)

Utilisation de l'éditeur de raccourcis clavier

MainStage inclut un Éditeur de raccourcis clavier qui vous permet de visualiser et de personnaliser les raccourcis clavier. Vous pouvez assigner des raccourcis clavier à des fonctions qui n'en disposent pas par défaut et modifier le raccourci clavier d'autres fonctions. Vous pouvez également créer plusieurs jeux de commandes et passer de l'un à l'autre.

Vous pouvez assigner des raccourcis clavier pour personnaliser le jeu de commandes actuel. Vous pouvez également choisir un jeu de commandes différent et importer, exporter, dupliquer et supprimer des jeux de commandes dans l'Éditeur de raccourcis clavier.

Pour ouvrir l'éditeur de raccourcis clavier

- Choisissez MainStage > Commandes > Personnaliser.

L'Éditeur de raccourcis clavier s'ouvre et affiche les raccourcis clavier du jeu de commandes sélectionné.

Pour des informations détaillées sur l'utilisation de l'Éditeur de raccourcis clavier, y compris des informations sur la personnalisation, l'exportation et l'importation de jeux de commandes, reportez-vous à la section « Utilisation des raccourcis clavier » du chapitre « Fonctionnement de base » du *Manuel de l'utilisateur de Logic Pro*.

Raccourcis clavier par défaut de MainStage

Les sections ci-après présentent tous les raccourcis clavier par défaut de MainStage, regroupés par fonction. Ils peuvent accélérer de façon significative votre flux de production, notamment lorsque vous créez des projets de taille importante ou complexes.

Concerts et layouts

Inclut les raccourcis clavier pour créer, ouvrir et enregistrer des concerts ainsi que pour exporter et importer des layouts.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + N	Nouveau concert
Commande + O	Ouvrir un concert
Commande + W	Fermer un concert ou fermer la fenêtre de module active
Commande + S	Enregistrer le concert
Commande + Maj + S	Enregistrer le concert sous
Commande + Contrôle + O	Importer un layout
Commande + Maj + Contrôle + S	Exporter un layout

Patches et sets (mode Édition)

Inclut des raccourcis clavier pour ajouter, sélectionner, exporter et importer des patches et des sets.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + Option + N	Ajouter un nouveau patch
Commande + Option + S	Ajouter un nouveau set
Commande + I	Importer des patches ou des sets
Commande + E	Exporter un patch, exporter un set, ou exporter en tant que set (selon ce qui est sélectionné)
Commande + Flèche vers le haut	Sélectionner le patch précédent
Commande + Flèche vers le bas	Sélectionner le patch suivant
Commande + Flèche gauche	Sélectionner le premier patch du set précédent
Commande + Flèche droite	Sélectionner le premier patch du set suivant
Commande + Maj + Option + S	Créer un set à partir des patches sélectionnés
Commande + Maj + Option + R	Réinitialisation des numéros de changement de programme

Édition

Inclut les raccourcis clavier pour couper, copier, coller et d'autres fonctions d'édition courantes.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + Z	Annuler la dernière commande
Commande + Maj + Z	Rétablir la dernière commande
Commande + X	Couper
Commande + C	Copier
Commande + V	Coller
Commande + D	Dupliquer
Commande + A	Tout sélectionner

Actions

Inclut les raccourcis clavier de certaines actions MainStage.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Contrôle + P	Panique
Contrôle + T	Tempo des claquettes (Marquer le tempo)
Contrôle + M	Master Silence
Contrôle + R	Activer/désactiver l'enregistrement
Barre d'espace	Activer/désactiver Lecture/Stop

Mappage de paramètres(mode Édition)

Inclut les commandes pour apprendre et situer les mappages dans le navigateur des correspondances de paramètres.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + L	Mapper le paramètre sélectionné (activer le mappage)
Commande + F	Rechercher dans le navigateur Mappage de paramètres
Commande + G	Rechercher de nouveau

Tranches de console (mode Édition)

Inclut les commandes pour ajouter des tranches de console.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + Option + A	Ajouter une tranche de console audio
Commande + Option + I	Ajouter une tranche de console d'instrument logiciel
Commande + Option + F	Afficher/masquer les tranches de console du cheminement du signal

Contrôles d'écran (mode Layout)

Inclut les raccourcis clavier pour apprendre les assignations de contrôleur et grouper et dégrouper les contrôles d'écran.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + L	Apprendre l'assignation de contrôleur (activer le processus d'apprentissage)
Commande + Option + G	Regrouper les contrôles d'écran
Commande + Maj + Option + G	Dissocier des contrôles d'écran
Commande + Option + H	Sélectionnez le contrôle d'écran suivant, cochez la case Ajouter l'étiquette d'un matériel et sélectionnez le champ de texte Ajouter l'étiquette d'un matériel pour saisir du texte.

Exécution en plein écran

Inclut des raccourcis clavier pour sélectionner des patches et des sets, envoyer une panique MIDI, activer/désactiver le son et quitter le mode « Exécution en plein écran ».

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Flèche vers le haut	Sélectionner le patch précédent
Flèche vers le bas	Sélectionner le patch suivant
Flèche gauche	Sélectionner le premier patch du set précédent
Flèche droite	Sélectionner le premier patch du set suivant
P	Envoyer une panique MIDI
M	Activer/Désactiver le son
Échap (Esc)	Quitter « Exécution en plein écran »

Fenêtre et présentation

Inclut les raccourcis clavier pour basculer d'un mode à un autre et afficher les inspecteurs et les autres zones de l'interface.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + 1	Mode Layout
Commande + 2	Mode Édition
Commande + 3	Exécution dans la fenêtre
Commande + 4	Exécution en plein écran
Commande + 5	Afficher/Masquer les inspecteurs
Commande + 6	Afficher/Masquer la zone Tranches de console
Commande + T	Afficher/masquer le syntoniseur
Commande + M	Placer la fenêtre MainStage dans le Dock
Commande + Virgule (,)	Ouvrir les préférences MainStage
V	Afficher/masquer la fenêtre de module active

Aide et assistance

Inclut le raccourci clavier pour ouvrir le Manuel de l'utilisateur de MainStage.

Raccourci clavier par défaut	Fonction
Commande + Point d'interrogation (?)	<i>Manuel de l'utilisateur de MainStage</i>

Le module Playback est un lecteur de fichier audio que vous pouvez utiliser pour lire des pistes d'arrière-plan, de hampes de chansons et d'autres fichiers audio. Le module Playback prend en charge les fichiers audio stéréo ou mono non compressés aux formats AIFF, WAV et CAF avec une profondeur de bits de 16 ou 24 bits. Vous pouvez effectuer un bounce d'une simple hampe à partir d'un projet Logic Pro ou d'un ensemble de hampes à partir de plusieurs pistes.

Vous pouvez utiliser Playback pour sauter vers des sections de chansons et les répéter. Si vous assignez plusieurs instances à des groupes, chaque section de chanson peut inclure plusieurs hampes, ce qui étend les possibilités du remix live de votre musique. Ces fonctionnalités et beaucoup d'autres font du module Playback un outil créatif souple et puissant, en studio comme en live.

Cet appendice traite des sujets suivants :

- Présentation de l'interface Playback (p 172)
- Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Playback (p 173)
- Utilisation des commandes de transport et de fonction de Playback (p 174)
- Utilisation de l'affichage des informations dans Playback (p 176)
- Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de dans Playback (p 177)
- Utilisation des fonctions Grouper dans Playback (p 178)
- Utilisation du menu Action et du champ Fichier de Playback (p 179)
- Utilisation du menu contextuel dans Playback (p 180)

Présentation de l'interface Playback

L'interface Playback ressemble à celle d'un lecteur physique de bande. Cette section vous permet de vous familiariser avec les différentes zones de la fenêtre du module Playback.



- **Affichage de la forme d'onde** : permet d'afficher la forme d'onde du fichier audio chargé actuellement, la position de lecture actuelle et la règle. Voir [Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Playback](#).
- **Boutons de transport et de fonction** : les boutons de transport et de fonction apparaissent des deux côtés de l'affichage des informations dans la barre argentée sous l'affichage des informations. Voir [Utilisation des commandes de transport et de fonction de Playback](#).
- **Affichage des informations** : permet d'afficher la position de lecture actuelle, la longueur du fichier audio, le mètre, le tempo, le temps de fondu et la hauteur. Voir [Utilisation de l'affichage des informations dans Playback](#).
- **Menus locaux Synchro, Caler à et Grouper** : la barre située dans la partie inférieure de la fenêtre Playback contient des contrôles que vous utilisez pour définir le comportement de lecture : les menus locaux Synchro, Caler à et Grouper . Voir [Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de dans Playback](#). Le menu local Grouper définit les membres du groupe pour chaque instance de Playback. Voir [Utilisation des fonctions Grouper dans Playback](#).
- **Menu Action et champ Fichier** : le menu Action (avec l'icône représentant un engrenage) contient des options pour ajouter un fichier audio, en choisissant le mode Flex et d'autres fonctions. Voir [Utilisation du menu Action et du champ Fichier de Playback](#). Le champ Fichier affiche le nom du fichier audio chargé actuellement.

- *Menu contextuel* : vous pouvez ajouter, modifier et supprimer des marqueurs à l'aide du menu contextuel (non affiché), auquel vous pouvez accéder en cliquant tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (ou en cliquant avec le bouton droit de la souris) sur l'affichage de la forme d'onde. Voir [Utilisation du menu contextuel dans Playback](#).

Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Playback

L'affichage de la forme d'onde permet de visualiser la forme d'onde du fichier audio actuellement chargé. La ligne verticale au centre de l'affichage indique la position de lecture actuelle tandis que la forme d'onde défile de droite à gauche. Au-dessus de la forme d'onde, la règle de temps affiche le temps exprimé soit en heures, minutes et secondes (lorsque le mode Synchro est désactivé) ou en mesures et battements (lorsque Synchro est activé). Si le fichier audio contient des informations de marqueur, les noms et les positions des marqueurs apparaissent sous la règle de temps.



Vous pouvez faire glisser l'onde de forme horizontalement pour vous déplacer vers une position différente tandis que Playback est arrêté. Playback démarre à partir de la nouvelle position si le paramètre Lire depuis est réglé sur Position actuelle.

Remarque : les paramètres Caler à et Lire à partir de peuvent affecter le comportement de lecture. Voir [Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de dans Playback](#).

Les marqueurs, le cas échéant, sont indiqués sur la barre des marqueurs, sous la règle. Vous pouvez charger les fichiers audio qui contiennent des marqueurs ou ajouter des marqueurs au fichier audio chargé à l'aide de la commande Ajouter un marqueur dans le menu contextuel. Pour des informations sur l'ajout, le changement de nom et la suppression des marqueurs, reportez-vous à la section [Utilisation du menu contextuel dans Playback](#).

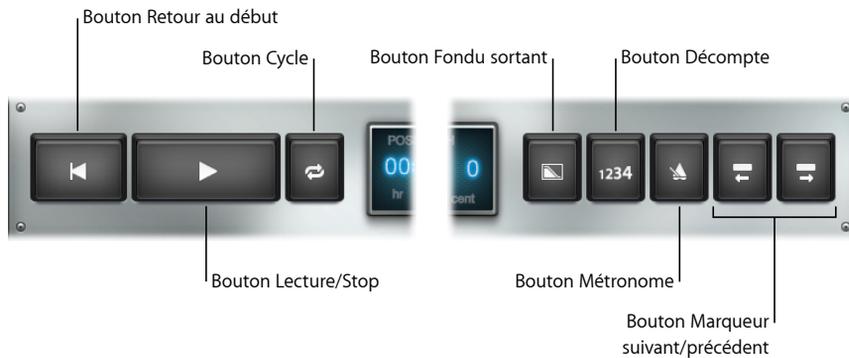
Pour vous déplacer vers d'autres marqueurs dans la barre des marqueurs

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur un marqueur dans la barre des marqueurs pour le déplacer vers la position de lecture actuelle (au centre de l'affichage de la forme d'onde). Playback part de cette position si vous êtes en mode lecture.
- Cliquez à *gauche* d'un marqueur pour déplacer le marqueur précédent vers l'indicateur de position actuel centré. Des clics répétés déplacent les marqueurs antérieurs vers l'indicateur de position actuel. Playback part de cette position si vous êtes en mode lecture.

Utilisation des commandes de transport et de fonction de Playback

Cette section couvre les boutons utilisés pour les opérations de lecture, fondu, décompte, clic et navigation parmi les marqueurs.



- *Bouton Revenir au début* : se déplace vers le tout début du matériel audio, sans débiter la lecture. Si Playback est en mode lecture, néanmoins, la lecture continue depuis le début du fichier audio.
- *Bouton Lecture/Stop* : démarre et arrête la lecture. La position de début de lecture dépend des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de. Voir *Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de* dans Playback.
- *Bouton Cycle* : met en boucle la lecture entre le marqueur actuel et le marqueur suivant. Le son est fondu automatiquement aux points de marqueur pour réduire les clics. Si le fichier ne contient aucun marqueur, la lecture du fichier entier est mise en boucle.
- *Bouton Fondu sortant* : diminue graduellement le niveau de volume jusqu'au silence sur le nombre de secondes spécifié dans le paramètre Temps de fondu. Le bouton Fondu sortant devient bleu jusqu'à la fin du fondu sortant et l'arrêt de la lecture.

Vous pouvez arrêter un fondu sortant actif en cliquant une deuxième fois sur le bouton Fondu sortant. Cette opération restaure progressivement la lecture audio au niveau de volume maximal sur le même temps écoulé que le fondu sortant.

- *Bouton Décompte* : active le décompte par mesure, en utilisant le clic du métronome de MainStage. Le décompte utilise toujours le tempo et le mètre du concert, que le mode Synchro soit activé ou non.
- *Bouton Métronome* : active/désactive le métronome MainStage. Le métronome utilise toujours le tempo et le mètre du concert, que le mode Synchro soit activé ou non.
- *Bouton « Aller au marqueur précédent »* : en mode lecture, ce bouton vous déplace automatiquement vers le marqueur précédent (à gauche de la position de tête de lecture actuelle) si le matériel audio contient des marqueurs. Le module Playback continue à partir de cette position. Si le fichier audio ne contient aucun marqueur, la position se déplace vers l'arrière de 8 mesures (si le mode Synchro est activé) ou de 20 secondes (si le mode Synchro est désactivé). Le module Playback continue à partir de la nouvelle position.

Si Playback est arrêté, la position se déplace vers le marqueur précédent ou au début du fichier audio si la position de la tête de lecture actuelle précède le premier marqueur. Si le fichier ne contient aucun marqueur, la position se déplace de 8 mesures (si le mode Synchro est activé) ou de 20 secondes (si le mode Synchro est désactivé). Appuyez sur Lecture pour démarrer la lecture à partir de cette position.

- *Bouton « Aller au marqueur suivant »* : en mode lecture, ce bouton vous déplace automatiquement vers le marqueur suivant (à droite de la position de tête de lecture actuelle) si le fichier audio contient des marqueurs. Le module Playback continue à partir de cette position. Si le fichier audio ne contient aucun marqueur, la position se déplace vers l'avant de 8 mesures (si le mode Synchro est activé) ou de 20 secondes (si le mode Synchro est désactivé). Le module Playback continue à partir de la nouvelle position.

Si Playback est arrêté, la position se déplace vers le marqueur suivant ou à la fin du fichier audio si la position de la tête de lecture actuelle se trouve après le dernier marqueur. Si le fichier ne contient aucun marqueur, la lecture recule de 8 mesures (si le mode Synchro est activé) ou de 20 secondes (si le mode Synchro est désactivé). Appuyez sur Lecture pour démarrer la lecture à partir de la nouvelle position.

Utilisation de l'affichage des informations dans Playback

L'affichage des informations affiche les informations relatives aux différents principaux aspects de votre matériel audio et vous permet de modifier certaines des valeurs affichées.



- *Champ Position* : affiche la position actuelle exprimée en heures, minutes et secondes (lorsque le mode Synchro est désactivé) ou en mesures et battements (lorsque le mode Synchro est activé).
- *Champ Longueur* : affiche la longueur globale du fichier audio chargé, exprimé en heures, minutes et secondes (lorsque le mode Synchro est désactivé) ou en mesures et battements (lorsque le mode Synchro est activé).
- *Champ Mètre* : lorsque le mode Synchro est activé, ce champ vous permet de définir la mesure (signature temporelle) du fichier audio. Les valeurs de mesures et de battements peuvent être modifiées indépendamment. La modification du champ Mètre change l'affichage de la règle et peut altérer l'affichage du champ Longueur, mais sans impact sur la lecture audio.
- *Champ Tempo* : affiche le tempo du concert MainStage en battements par minute lorsque le mode Synchro est activé. Playback suit un tempo constant et unique. Le champ Tempo est désactivé lorsque Synchro est désactivé.

Remarque : parce que les instances Playback utilisent le tempo de concert lorsque le mode Synchro est activé, vous pouvez utiliser des fichiers audio enregistrés à différents tempos et tous les lire au même tempo (le tempo du concert).

- *Champ Temps de fondu* : définit le temps de fondu sortant en secondes. Faites glisser verticalement pour ajuster la valeur. Cliquez sur le bouton Fondu pour démarrer ou arrêter un fondu sortant.
- *Champs Hauteur tonale* : ces champs transposent la lecture audio lorsque le mode Synchro est activé. Faites glisser verticalement dans le champ des demi-tons ou des centièmes pour transposer le fichier audio en demi-tons ou en centièmes (1/100 d'un demi-ton). Les champs Hauteur sont désactivés lorsque Synchro est désactivé.

Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire à partir de dans Playback

Les menus locaux Synchro, Caler à et Lire à partir de contrôlent différents aspects de lecture et de synchronisation du fichier audio.

- *Menu local Synchro* : contrôle si la lecture est synchronisée avec le tempo du concert. Lorsque Synchro est désactivé, le fichier audio se lit au tempo enregistré. Lorsque Synchro est activé, le fichier se lit au tempo actuel du concert.
Remarque : seuls les fichiers audio contenant des informations de tempo se liront au tempo de concert MainStage lorsque Synchro est actif. Si le fichier ne contient aucune information de tempo, le paramètre Synchro est désactivé.
- *Menu local Caler à* : définit la valeur à laquelle les fonctions de transport (dont Lecture, Revenir au début, Marqueur précédent et Marqueur suivant) se calent. La fonction de transport active est retardée jusqu'à atteindre la mesure, le battement ou le marqueur suivant, selon le réglage Caler à actuel. Le réglage Caler à reflète toujours le tempo du concert et la signature temporelle, quel que soit le réglage Synchro.
 - *Désactivé* : les fonctions de transport sont immédiatement actives, sans attendre.
 - *Battement* : les fonctions de transport sont actives au début du battement suivant.
 - *Mesure* : les fonctions de transport sont actives au début de la mesure suivante.
 - *Attente du marqueur* : les fonctions de transport sont actives lorsque le marqueur suivant est atteint.
- *Menu local Lire à partir de* : détermine la position à partir de laquelle la lecture débute.
 - *Position actuelle* : Playback démarre à partir de la position de la tête de lecture actuelle dans le fichier audio. Ceci est particulièrement utile lorsque vous configurez des instances de Playback en mode Édition.
 - *Départ* : Playback démarre du début du fichier audio.
 - *Marqueur actuel* : Playback démarre au début du marqueur actuel (le marqueur à gauche de la position actuelle) dans le fichier audio.
 - *Position relative* : Playback est synchronisé avec l'horloge MainStage. Par conséquent, l'arrêt et le démarrage de la lecture dépend de la position de l'horloge MainStage. L'utilisation de la position relative est similaire à celle d'un bouton de désactivation du son.

Utilisation des fonctions Grouper dans Playback

Si plusieurs instances du module Playback sont exécutées dans un concert, vous pouvez utiliser des groupes pour contrôler les instances qui jouent ensemble et les instances qui fonctionnent indépendamment. Chaque instance Playback peut soit être assignée à l'un des 26 groupes (de A à Z) soit être membre d'un groupe. Le fonctionnement lié de plusieurs instances peut être utilisé à des fins de lecture créative, comme pour créer des versions alternatives d'un couplet de chanson ou d'un refrain.

Un seul groupe peut être actif à la fois. Par exemple, si deux instances de Playback sont dans le Groupe A et quatre instances de Playback se trouvent dans le groupe B, l'activation de la fonction de transport dans un membre du groupe A arrêtera la lecture de tous les membres du groupe B, et vice-versa. Les instances qui ne se trouvent dans aucun groupe ne sont pas affectées.

Toutes les instances de Playback qui appartiennent à un groupe basculeront d'un état à un autre pour les fonctions de transport suivantes lorsqu'elles sont modifiées dans un membre de groupe :

- Revenir au début
- Lecture ou Stop
- Glissement dans l'affichage de l'onde de forme
- Cycle
- Fondu sortant (temps et action)
- Aller au marqueur précédent (ou suivant)

Important : si vous modifiez un paramètre dans un membre de groupe, la valeur de paramètre ne se met pas à jour automatiquement dans les autres membres de groupe. Pour modifier la valeur de paramètre dans tous les membres de groupe, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous modifiez le paramètre de l'un des membres du groupe. Cette opération s'applique aux paramètres Mètre, Temps de fondu, Hauteur, Synchro, Caler à et Lire à partir de. Vous devez définir Synchro sur le même mode pour tous les membres du groupe ou vous verrez la lecture dériver entre les instances groupées.

Pour assigner une instance de Playback à un groupe

- Ouvrez le menu local Grouper dans la partie inférieure droite de l'interface et choisissez une lettre.

Remarque : lorsqu'une instance de Playback est ajoutée à un groupe existant, certains états de bouton peuvent être différents des autres membres du groupe. Si vous voulez que tous les membres de groupe se comportent de façon identique lorsqu'un bouton de transport est utilisé dans un membre de groupe, assurez-vous que les états de tous les boutons correspondent à ceux des autres membres du groupe *avant* d'ajouter une instance de Playback à un groupe.

Pour supprimer une instance de Playback de tous les groupes

- Choisissez l'élément « – » dans le menu local Grouper.

Utilisation du menu Action et du champ Fichier de Playback

Le menu Action est présent dans la partie supérieure droite de l'affichage de la forme d'onde et contient les éléments suivants :

- *Ouvrir le fichier* : ouvre une zone de dialogue dans laquelle vous pouvez voir un aperçu et choisir un fichier à charger dans le module Playback.
- *Supprimer le fichier* : supprime le fichier chargé actuellement dans le module Playback.
- *Mode Flex* : pour les fichiers audio contenant des informations de tempo, vous pouvez choisir l'un des types d'étirement du temps suivants :
 - *Le découpage est un bon choix d'utilisation générale, particulièrement pour le contenu rythmique* comme les parties de percussion. L'option fonctionne en divisant le matériel audio aux marqueurs transitoires. Chaque coupe est lue à sa vitesse d'origine.
 - *L'option Rythmique est plus adaptée à la lecture de matériel audio rythmique polyphonique comme des morceaux de guitare rythmique ou de clavier.*
 - L'option *Vitesse* est recommandée lorsque le tempo du concert est le même (ou proche) que le tempo enregistré du fichier audio. Elle produit un effet comme si elle ralentissait ou accélérât la vitesse d'un magnétophone, sans aucun effet d'étirement du temps.
 - L'option *Polyphonique* est conçue pour le matériel audio polyphonique complexe et est un bon choix pour les morceaux de guitare, de piano et de chœur ou pour les mix complets.
- *Démarrer au changement de patch* : démarre la lecture lorsque vous sélectionnez le patch (ou le set) contenant l'instance de Playback.
- *Démarrer à l'action Lecture* : démarre la lecture du module Playback lorsque l'horloge MainStage démarre. L'option Démarrer à l'action Lecture suit le réglage Lire à partir de actuel, c'est-à-dire qu'il attend jusqu'à ce qu'à l'événement suivant spécifié dans le réglage Lire à partir de.

Le champ Fichier, qui est situé à gauche du menu Action, affiche le nom du fichier audio chargé actuellement. Vous pouvez charger un fichier audio de différentes façons.

Pour charger un fichier audio

Procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le champ Fichier pour afficher une zone de dialogue Ouvrir, à partir de laquelle vous pouvez choisir le fichier que vous voulez charger.
- Cliquez Ouvrir le fichier dans le menu Action pour afficher une zone de dialogue Ouvrir, à partir de laquelle vous pouvez choisir le fichier que vous voulez charger.

- Faites glisser un fichier audio vers le champ Fichier.
- Faites glisser un fichier audio dans l'affichage de la forme d'onde.
- Faites glisser un fichier audio vers le logement Instrument contenant le module Playback.
- Faites glisser un fichier audio entre deux tranches de console. Cette opération crée une nouvelle tranche de console avec le module Playback inséré. Le fichier audio (glissé) est automatiquement chargé dans cette nouvelle instance de Playback. Vous pouvez faire glisser plusieurs fichiers entre des tranches de console pour créer une nouvelle tranche de console pour chaque fichier.

Remarque : en utilisant l'une ou l'autre des deux premières méthodes, vous pouvez prévisualiser les fichiers dans une zone de dialogue avant d'ajouter l'un d'eux à l'instance de Playback. Pour prévisualiser le fichier audio sélectionné dans la zone de dialogue, cliquez sur le bouton Lecture. Cliquez sur le bouton Stop dans la zone de dialogue pour arrêter la lecture.

Utilisation du menu contextuel dans Playback

La fenêtre Playback inclut un menu contextuel qui vous permet d'ajouter, de donner un nom et de supprimer des marqueurs dans l'affichage de la forme d'onde. Vous pouvez accéder au menu contextuel en cliquant sur l'affichage de la forme d'onde tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée. Le menu contextuel contient les commandes suivantes.

- *Ajouter un marqueur :* ajoute un marqueur à la position actuelle du pointeur et ouvre un champ de nom. Saisissez le nom, puis appuyez sur la touche Retour ou cliquez en dehors du champ de nom.
- *Supprimer le marqueur :* supprime le marqueur à *gauche* de la position actuelle.
- *Renommer le marqueur :* ouvre le champ de nom du marqueur le plus proche de la position sur laquelle vous avez cliqué. Saisissez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche Retour ou cliquez en dehors du champ de nom.
- *Supprimer tous les marqueurs :* supprime tous les marqueurs.

Le module Loopback vous permet d'enregistrer des « boucles de bande » virtuelles, de les lire de façon répétée et de réaliser de nouveaux enregistrements lorsque les précédents sont toujours en cours de lecture. Vous pouvez utiliser le module Loopback pour créer des boucles simples, des motifs récurrents ou des textures évolutives et complexes.

En utilisant le module Loopback comme module d'insertion dans une tranche de console d'instrument, vous pouvez créer des performances en boucle avec un seul instrument, votre voix ou un autre matériel audio. En insérant le module Loopback dans une tranche de console auxiliaire et en l'utilisant comme un effet d'envoi, vous pouvez créer des boucles avec plusieurs instruments, des performances vocales et d'autres matériels audio acheminés depuis d'autres tranches de console. Les niveaux relatifs peuvent être contrôlés à l'aide des potentiomètres d'envoi des tranches de console source.

Loopback vous permet de créer des pistes d'arrière-plan Sound-on-Sound ou des grooves dans votre représentation MainStage. Vous pouvez utiliser plusieurs instances comme section de rythme et passer d'une version réduite à une version complète de vos portions de rythme, par exemple. Le module Loopback est un outil de création souple et puissant pour les représentations données en studio ou en direct. Vous pouvez également exporter des enregistrements en boucle en tant que fichiers audio standard pour les utiliser dans d'autres modules, y compris dans le module Playback.

Cet appendice traite des sujets suivants :

- Présentation de l'interface Loopback (p 182)
- Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Loopback (p 183)
- Utilisation des commandes de transport et de fonction de Loopback (p 183)
- Utilisation de l'affichage des informations dans Loopback (p 185)
- Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire depuis dans Loopback (p 186)
- Utilisation des fonctions de groupe dans Loopback (p 186)
- Utilisation du menu Action dans Loopback (p 188)
- Ajout du module Loopback à une tranche de console (p 189)

Présentation de l'interface Loopback

L'interface Loopback ressemble à celle d'un appareil physique de boucles sur bande. Cette section vous permet de vous familiariser avec les différentes zones de l'interface Loopback.



- **Affichage de la forme d'onde** : permet d'afficher la forme d'onde du matériel audio enregistré, la position de la tête de lecture et la règle. Voir [Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Loopback](#).
- **Commandes Transport et Fonction** : les boutons de transport et de fonction sont situés à gauche et à droite de l'affichage des informations dans la barre argentée qui s'étend sur la fenêtre du module. Voir [Utilisation des commandes de transport et de fonction de Loopback](#).
- **Affichage des informations** : permet de fournir des détails sur la position de lecture actuelle, sur la longueur de l'enregistrement, l'indicateur, le tempo et le temps de fondu. Voir [Utilisation de l'affichage des informations dans Loopback](#).
- **Menus locaux Synchro, Caler à et Grouper** : la barre noire dans la partie inférieure contient les menus locaux Synchro, Caler à et Lire depuis. Ceux-ci sont utilisés pour définir les comportements de lecture et d'enregistrement. Voir [Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire depuis dans Loopback](#). Le menu local Grouper définit les membres du groupe pour chaque instance de Playback. Voir [Utilisation des fonctions de groupe dans Loopback](#).
- **Menu Action** : vous pouvez accéder au menu Action en cliquant sur le bouton muni d'une icône d'engrenage situé dans la partie supérieure droite de l'interface. Il fournit des commandes d'importation, d'exportation, de monitoring et d'autres commandes. Voir [Utilisation du menu Action dans Loopback](#).

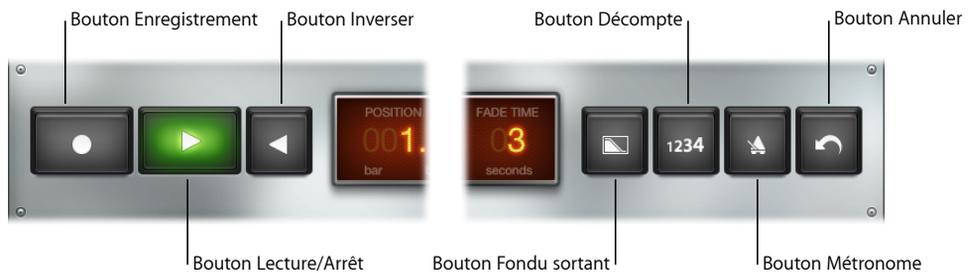
Utilisation de l'affichage de l'onde de forme dans Loopback

L'affichage de la forme d'onde permet de visualiser la forme d'onde du matériel audio enregistré. L'affichage de la forme d'onde se met à jour en temps réel lorsque vous enregistrez du nouveau matériel audio. La ligne verticale au centre de l'affichage est la *tête de lecture*, qui montre la position de lecture ou d'enregistrement actuelle au fur et à mesure que la forme d'onde défile de droite à gauche. La règle apparaît au-dessus de la forme d'onde pour afficher les mesures et les temps (temps musical).



Utilisation des commandes de transport et de fonction de Loopback

Cette section couvre les commandes d'enregistrement, de lecture, de fondu, de décompte, du métronome et d'annulation.



- *Bouton Enregistrement* : démarre et arrête l'enregistrement. Cliquez une fois sur le bouton Enregistrement pour démarrer l'enregistrement de la *boucle sur bande* (il s'agit d'une boucle sur bande virtuelle, pas d'une vraie). Cliquez une deuxième fois pour définir la longueur et commencer la superposition des boucles. Lors de la superposition, la première prise enregistrée est lue tandis que vous enregistrez les prises suivantes. Les clics suivants démarrent ou arrêtent l'enregistrement pendant la lecture de la boucle sur bande.

- *Bouton Lecture/Stop* : démarre la lecture à la position définie par les paramètres Lire depuis et Caler à. Si le module Loopback est en cours de lecture ou d'enregistrement, arrête immédiatement la lecture ou l'enregistrement (sans attendre que la valeur Caler à soit atteinte). Si le module Loopback est en cours d'enregistrement et n'a pas établi la durée, il définit la durée et poursuit la lecture sans superposition. Voir [Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire depuis dans Loopback](#).
- *Bouton Renverser* : renverse le contenu de la boucle sur bande, de façon que le son est lu à l'envers. Vous pouvez activer l'option Renverser lorsque le module Loopback est soit en cours de lecture soit arrêté.
- *Bouton Fondu sortant* : diminue graduellement le niveau de volume de la boucle sur bande dans le temps spécifié dans le champ Temps de fondu. Le bouton Fondu sortant reste en surbrillance jusqu'à la fin du fondu sortant et l'arrêt de la lecture.

Le fondu sortant affecte uniquement le matériel enregistré précédemment. Vous pouvez démarrer l'enregistrement pendant un fondu sortant et le nouveau matériel est enregistré et est lu au niveau maximum. Lorsque vous enregistrez du nouveau matériel en cours de fondu sortant, le module Loopback ne s'arrête pas lorsque le fondu sortant est terminé, mais continue la lecture du matériel nouvellement enregistré.

Si la durée de la boucle sur bande a été définie, le fait d'appuyer sur le bouton Fondu sortant (ou d'activer un contrôle d'écran qui lui est associé) pendant la lecture du module Loopback efface le tampon mais ne réinitialise pas la durée de la boucle. Le fait d'appuyer sur le bouton Fondu sortant lorsque le module Loopback est arrêté efface le tampon. Si la durée de la boucle n'était pas définie lorsque la lecture du module Loopback a commencé, la durée de la boucle est également réinitialisée.

- *Bouton Décompte* : active le décompte par mesure, en utilisant la signature temporelle du concert.
- *Bouton Métronome* : active/désactive le métronome MainStage.
- *Bouton Annuler* : lorsque vous appuyez sur ce bouton en cours de lecture ou lorsque la lecture est arrêtée, il supprime la prise enregistrée le plus récemment depuis la boucle de la bande. En appuyant sur Annuler pendant le premier battement d'une nouvelle prise, vous supprimez la prise précédemment enregistrée.

Utilisation de l'affichage des informations dans Loopback

L'affichage des informations affiche les informations relatives aux différents principaux aspects du matériel audio dans la boucle sur bande et vous permet de modifier certaines des valeurs affichées.



- *Champ Position* : indique la position de la tête de lecture actuelle.
- *Champ Longueur* : affiche la longueur de la boucle.
Si Synchro est défini sur Désactivé, Loopback analyse la première prise et détermine le tempo et la longueur, en utilisant le tempo du concert comme point de départ. Lorsque la longueur est définie, elle ne peut pas être modifiée (jusqu'à ce que vous effaciez la boucle sur bande).
Si Synchro est défini sur Activé, vous pouvez définir la longueur (dans l'affichage des informations ou à l'aide d'une commande d'écran) avant d'enregistrer la première prise. Si vous ne définissez pas la longueur, Loopback analyse la première prise et définit la longueur en utilisant le tempo du concert, entourant la mesure suivante.
- *Zone de dialogue Position* : affiche la position de lecture actuelle dans le contexte de la longueur de boucle globale.
- *Champ Mètre* : affiche la mesure (signature temporelle) du matériel audio. Les valeurs de mesure et de battement peuvent être modifiées indépendamment, ce qui modifie l'affichage de la règle et peut altérer l'affichage du champ Longueur, sans affecter la lecture audio. Ne peut pas être modifié une fois que la longueur est définie sans que vous ayez d'abord effacé la boucle sur bande.
- *Champ Tempo* : affiche le tempo en battements par minute. Le tempo est « verrouillé » après le premier enregistrement et ne peut pas être modifié.
- *Champ Temps de fondu* : indique le temps de fondu sortant en secondes. Faites glisser verticalement pour ajuster la valeur. Voir [Utilisation des commandes de transport et de fonction de Loopback](#).

Utilisation des paramètres Synchro, Caler à et Lire depuis dans Loopback

Les menus locaux Synchro, Caler à et Lire depuis dans la barre située dans la partie inférieure de l'interface contrôlent différents aspects de la lecture et de la synchronisation du matériel audio.

- *Menu local Synchro* : active ou désactive la synchronisation avec le tempo et l'horloge de MainStage.
- *Menu local Caler à* : détermine la façon dont Loopback redémarre, en mode lecture ou enregistrement, lorsque vous l'arrêtez. Il quantifie également la longueur de la boucle sur bande « à la volée » en arrêtant la première prise.
 - *Désactivé* : Loopback démarre immédiatement, sans attendre.
 - *Battement* : Loopback démarre ou arrête au début du battement suivant.
 - *Mesure* : Loopback démarre ou arrête au début de la mesure suivante.
 - *Boucle* : Loopback patiente le temps défini par le paramètre Longueur.
- *Menu local Lire depuis* : détermine la position de début de la lecture dans le matériel audio.
 - *Début de la boucle* : Playback débute depuis le début du matériel audio.
 - *Position relative* : lorsque vous arrêtez ou redémarrez l'instance de Loopback, la lecture continue comme si le module avait continué la lecture, sans interruption. Ce procédé est utile lorsque plusieurs instances de Loopback sont exécutées en même temps ou lorsque vous utilisez des instances de Loopback avec des instances de Playback ou Ultrabeat, pour vous permettre de désactiver ou d'activer le son d'instances de façon efficace tout en les gardant en synchro les unes avec les autres.

Utilisation des fonctions de groupe dans Loopback

Si plusieurs instances du module Loopback sont exécutées dans un concert, vous pouvez utiliser des groupes pour contrôler celles qui enregistrent et jouent ensemble et celles qui fonctionnent indépendamment. Chaque instance de Loopback peut être assignée à l'un des 26 groupes (de A à Z) ou à aucun. Le fonctionnement lié de plusieurs instances peut être utilisé à des fins créatives, comme pour créer des versions alternatives d'un couplet ou d'un refrain de morceau.

Les instances de Loopback et Playback partagent les mêmes fonctions de groupe. Si vous avez affecté des instances de Playback à un groupe, elles répondent aux mêmes fonctions de groupe (sauf Enregistrement) que les instances de Loopback affectées au même groupe.

Un seul groupe peut être actif à la fois. Par exemple, si deux instances de Loopback sont dans le groupe A et que quatre instances de Loopback se trouvent dans le groupe B, l'activation d'une fonction de transport dans un membre du groupe A arrêtera la lecture de tous les membres du groupe B, et inversement. Les instances qui ne se trouvent dans aucun groupe ne sont pas affectées. De même, toute instance de Playback figurant dans le groupe A répondra à la fonction de transport, tandis que la lecture des instances de Playback se trouvant dans le groupe B (ou tout autre groupe) s'arrêtera.

Toutes les instances de Loopback qui appartiennent à un groupe basculeront d'un état à un autre pour les fonctions de transport suivantes lorsqu'elles sont modifiées dans un membre de groupe :

- Enregistrement
- Lecture ou Stop
- Revenir au début
- Glissement dans l'affichage de l'onde de forme
- Fondu sortant (temps et action)
- Décompte
- Métronome
- Annuler
- Renverser

Important : si vous modifiez un paramètre dans un membre de groupe, la valeur de paramètre ne se met pas à jour automatiquement dans les autres membres de groupe. Pour modifier la valeur de paramètre dans tous les membres de groupe, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous modifiez le paramètre de l'un des membres du groupe. Vous devez définir Synchro sur le même mode pour tous les membres du groupe ou vous verrez la lecture dériver entre les instances groupées.

Pour assigner une instance de Loopback à un groupe

- Ouvrez le menu local Grouper dans la partie inférieure droite de l'interface et choisissez une lettre.

Remarque : lorsqu'une instance de Loopback est ajoutée à un groupe, certains états de bouton peuvent être différents de ceux des autres membres du groupe. Si vous voulez que tous les membres de groupe se comportent de façon identique lorsqu'un bouton de transport est utilisé dans un membre de groupe, assurez-vous que les états de tous les boutons correspondent à ceux des autres membres du groupe *avant* d'ajouter une instance de Loopback à un groupe.

Pour supprimer une instance de Loopback de tous les groupes

- Choisissez l'élément « – » dans le menu local Grouper.

Utilisation du menu Action dans Loopback

Le menu Action est présent dans la partie supérieure droite de l'affichage de la forme d'onde et contient les éléments suivants :

- *Exporter une boucle sur bande* : affiche une zone de dialogue d'exportation, dans laquelle vous pouvez choisir un emplacement pour enregistrer la boucle sur bande dans un fichier audio AIFF et lui donner un nom.
- *Importer une boucle sur bande* : affiche une zone de dialogue d'importation, dans laquelle vous pouvez sélectionner et importer une boucle sur bande précédemment importée ou un fichier audio court.
- *Effacer la boucle sur bande* : efface la boucle sur bande entière du module Loopback.
- *Monitoring* : vous pouvez choisir l'un des modes de monitoring suivants pour le module Loopback : Activé (le monitoring est toujours activé), « En cours d'enregistrement » (le monitoring est activé uniquement lors de l'enregistrement) ou Désactivé (le monitoring est désactivé).

Remarque : certaines configurations d'acheminement de la table de mixage peuvent provoquer le fait de n'entendre aucun son via Loopback. Utilisez cette commande de menu si vous rencontrez ce problème.

- *Lorsqu'un patch ou un set est sélectionné* : vous pouvez choisir la fonction à exécuter lorsque le patch (ou le set) contenant le module Loopback est sélectionné : Ne rien faire (réglage par défaut), Effacer (efface toute la boucle sur bande), Lancer la lecture (lance la lecture du module avec ses réglages en cours), Lancer l'enregistrement (lance l'enregistrement de la première prise avec les réglages en cours du module) ou « Effacer et lancer l'enregistrement » (efface la boucle sur bande existante puis lance l'enregistrement de la première prise avec les réglages en cours du module).
- *Au lancement de l'horloge de MainStage* : vous pouvez choisir la fonction à exécuter au lancement de l'horloge de MainStage : Ne rien faire (réglage par défaut), Effacer (efface toute la boucle sur bande), Lancer la lecture (lance la lecture du module avec ses réglages en cours), Lancer l'enregistrement (lance l'enregistrement de la boucle sur bande avec les réglages en cours du module) ou « Effacer et lancer l'enregistrement » (efface la boucle sur bande existante puis lance l'enregistrement d'une nouvelle boucle sur bande avec les réglages en cours du module).
- *Définir le tempo du concert après la première prise* : lorsque cet élément est sélectionné, et que l'option Synchro est désactivée, un clic sur Enregistrement lance l'enregistrement de la boucle sur bande mais ne lance pas l'horloge de MainStage (si elle est arrêtée). Si vous cliquez une seconde fois sur Enregistrement (ou si vous cliquez sur Lecture), l'enregistrement s'arrête et la lecture de la boucle sur bande se poursuit. MainStage définit la Durée et le Tempo en fonction de la durée de la prise enregistrée et lance l'horloge de MainStage.

Ajout du module Loopback à une tranche de console

Le module Loopback est un module d'insertion. Vous pouvez l'utiliser dans n'importe quel type de tranche de console.

Pour ajouter une instance de Loopback à une tranche de console

- 1 Cliquez sur l'un des slots d'insertion de la tranche de console sur laquelle vous voulez utiliser le module Loopback.
- 2 Choisissez Retard dans le menu contextuel qui apparaît, Loopback dans le sous-menu, puis Stéréo dans le second sous-menu.

Définition des préférences MainStage



Vous pouvez définir une variété de préférences dans la fenêtre des préférences MainStage. La fenêtre des préférences inclut des onglets pour les préférences générales, audio, MIDI et d'affichage décrites ci-dessous.

Cet appendice traite des sujets suivants :

- Préférences générales (p 191)
- Préférences Audio (p 193)
- Préférences MIDI (p 194)
- Préférences d'affichage (p 195)

Préférences générales

Ces préférences vous permettent d'accorder les instruments logiciels, de définir le volume et la sortie du métronome, de choisir ce qui se produit à l'ouverture de MainStage, de réinitialiser les alertes et de définir si les contrôles d'écran se mettent en surbrillance lorsque leurs paramètres changent.

Accord

- *Curseur et champ Accord* : définit l'accord de tous les instruments logiciels de MainStage. Il est paramétré autour de 440 Hz, à plus ou moins 100 centièmes.

Métronome

- *Menu local Sortie* : choisissez la sortie audio (ou la paire de sorties) vers laquelle est acheminé le son du métronome.
- *Curseur Volume* : faites glisser le curseur pour définir le volume relatif du métronome.

Démarrage

- *Menu local Action de démarrage* : choisissez l'action de démarrage qui a lieu lorsque vous ouvrez MainStage. Les choix sont les suivants :
 - *Ne rien faire* : n'a aucun effet. Vous pouvez accéder à la zone de dialogue Sélectionner le modèle en choisissant Fichier > Nouveau.
 - *Créer un concert d'après un modèle* : ouvre la zone de dialogue Sélectionner le modèle.

- *Ouvrir le concert le plus récent* : ouvre le dernier concert ouvert dans le même mode qu'à sa fermeture.
- *Ouvrir le concert le plus récent en mode Exécution* : ouvre le dernier concert ouvert en mode Exécution.

Alertes

- *Bouton Réinitialiser les avertissements* : cliquez pour réinitialiser le comportement des alertes pour lesquelles vous avez coché la case Ne plus afficher, pour qu'elles n'apparaissent plus lorsque les conditions sont réunies.

Valeurs de paramètre

- *Menu local Au changement de patch* : choisissez si vous voulez que les valeurs de paramètre changent ou restent les mêmes lorsque vous changez de patch. Par défaut, le paramètre Au changement de patch pour les contrôles d'écran individuels est défini sur Préférence, et dans ce cas, les valeurs suivent le comportement de préférence. Si ce paramètre est défini sur une autre valeur pour un contrôle d'écran, le contrôle suit la valeur de son réglage individuel. Les choix sont les suivants :
 - Pour conserver les modifications apportées aux valeurs de paramètres lorsque vous changez de patchs, choisissez Conserver les valeurs actives.
 - Pour revenir aux valeurs de la dernière valeur enregistrée, choisissez Revenir à la valeur enregistrée.
- *Menu local Répondre au déplacement matériel* : choisissez la façon dont vous voulez que les contrôles d'écran répondent lorsque vous déplacez les contrôles matériels qui leur sont assignés. Par défaut, le paramètre Répondre au déplacement matériel pour les contrôles d'écran individuels est défini sur Préférence, et dans ce cas, les valeurs suivent le comportement de préférence. Si ce paramètre est défini sur une autre valeur pour un contrôle d'écran, le contrôle suit la valeur de son réglage individuel. Les choix sont les suivants :
 - Pour que les contrôles d'écran soient modifiées instantanément pour correspondre à la valeur matérielle, choisissez Ignorer.
 - Pour que les contrôles d'écran soient modifiées lorsque le contrôle matériel correspond à sa valeur actuelle, choisissez Relever.
 - Pour que les contrôles d'écran soient modifiées proportionnellement à la commande matérielle, choisissez Relative.

Enregistrement automatique

- *Menu local « Enregistrer automatiquement les concerts modifiés »* : choisissez la fréquence d'enregistrement automatique des concerts modifiés, ou choisissez Jamais pour désactiver l'enregistrement automatique.

Remarque : pour préserver les performances, l'enregistrement automatique n'a pas lieu en mode Exécution. Toutefois, le concert est automatiquement enregistré lorsque vous passez en mode Exécution.

Préférences Audio

Ces préférences vous permettent de régler la sortie audio et les gestionnaires d'entrée, de définir la taille de la mémoire tampon E/S, de définir la fréquence d'échantillonnage audio et de choisir la note qui s'affiche comme do central.

Audio

- *Menu local Sortie audio :* choisissez le matériel à utiliser pour écouter la sortie audio de MainStage.
- *Menu local Entrée audio :* choisissez l'appareil à utiliser comme source d'entrée audio. Choisissez Automatique pour utiliser le réglage d'entrée audio du système (sauf si le seul appareil d'entrée disponible est le micro intégré, auquel cas aucun appareil d'entrée n'est sélectionné).
- *Boutons Réglage :* cliquez sur le bouton Réglage Sortie audio pour ouvrir la fenêtre Réglage Audio/MIDI et configurez la sortie audio. Cliquez sur le bouton Réglage Entrée audio pour ouvrir la fenêtre Réglage Audio/MIDI et configurez l'entrée audio.
- *Menu local Fréquence d'échantillonnage :* choisissez la fréquence d'échantillonnage de l'entrée audio. Si vous utilisez une interface audio ou tout autre matériel audio avec MainStage, la fréquence d'échantillonnage doit correspondre à celle de votre matériel.
- *Menu local Taille buffer E/S :* choisissez la taille de la mémoire tampon pour l'entrée et la sortie audio des échantillons. Réduire cette valeur réduit aussi le temps de latence mais cela sollicite plus le processeur, ce qui peut occasionner des parasites sonores. Il est donc conseillé d'essayer plusieurs réglages pour déterminer la plus faible valeur qui n'engendre aucun parasite.
- *Case Tampon d'E/S :* lorsque cette case est cochée, MainStage utilise un tampon supplémentaire pour traiter les flux de sortie audio, pour éviter les bruits de craquement susceptibles de se produire si vous utilisez des réglages Taille du buffer d'E/S très faibles. Si l'activation de cette préférence n'améliore pas les performances de votre système, décochez cette case et sélectionnez un réglage de taille de tampon E/S plus grande.

Remarque : l'utilisation de la préférence Tampon d'E/S augmente la latence de sortie et, par conséquent, la latence aller-retour (entrée plus sortie).

La latence pour la taille de tampon actuelle est affichée sous la case Tampon d'E/S.
- *Bouton Appliquer les modifications :* cliquez pour appliquer des modifications aux réglages d'entrée, de sortie, de taux d'échantillonnage et de taille de tampon. Si vous ne cliquez pas sur le bouton Appliquer les modifications, les modifications sont appliquées lorsque vous fermez la fenêtre Préférences.

- *Menu local Comportement modifiable à chaud* : choisissez quelle action MainStage doit prendre lorsque vous connectez à chaud un appareil audio tandis que MainStage est ouvert. Les choix sont les suivants :
 - *M'avertir* : affiche une alerte lorsqu'un appareil est branché à chaud. L'alerte inclut des boutons vous permettant d'utiliser ou d'ignorer l'appareil.
 - *Utiliser automatiquement le périphérique* : active/désactive les gestionnaires audio pour permettre une utilisation immédiate de l'appareil branché à chaud pour l'entrée et la sortie audio.
 - *Ne rien faire* : n'active ou ne désactive pas les gestionnaires audio.
- *Case « Afficher le message de surcharge du moteur audio »* : lorsque cette option est sélectionnée, une alerte apparaît lorsque le moteur audio est surchargé.

Enregistrement

- *Menu local Sortie* : choisissez la sortie audio à enregistrer.
- *Champ Dossier des enregistrements et bouton Définir* : cliquez sur le bouton Définir, puis naviguez afin de choisir l'emplacement dans lequel les enregistrements sont sauvegardés. Le chemin d'accès de l'emplacement choisi apparaît dans le champ.
- *Menu local Format de fichier* : choisissez le format de fichier pour les enregistrements audio. Les choix sont les suivants :
 - AIFF
 - CAF
 - WAVE

Tranches de console audio

- *Menu local « Couper le son du patch précédent »* : choisissez la durée de tenue des notes et des queues d'effets avant d'atteindre le silence complet lorsque vous sélectionnez un nouveau patch.
 La préférence « Couper le son du patch précédent » ne s'applique qu'aux tranches de console audio et d'instrument externe, pas aux tranches de console d'instrument logiciel.
- *Case « Désactiver la protection contre le retour »* : lorsque cette case est cochée, la protection contre l'effet retour est désactivée pour toutes les tranches de console audio et d'instrument externe dans tous les concerts. La case « Protection contre l'effet retour » est également supprimée de l'onglet Attributs de l'inspecteur de tranche de console.

Préférences MIDI

Ces préférences vous permettent de visualiser l'état actuel des entrées MIDI et de choisir quelle note apparaît sur le Do central.

MIDI

- *Champ État MIDI et bouton Réglage* : affiche le nombre d'entrées MIDI détectées.

Affichage

- *Menu local Afficher do central* : choisissez si le do central doit être le do 3 ou le do 4.

Préférences d'affichage

Ces préférences vous permettent de choisir la taille par défaut des fenêtres de module, ainsi que la présentation active à l'ouverture de l'espace de travail en mode Exécution.

Fenêtre de module

- *Menu local Taille par défaut* : choisissez si les fenêtres du module s'affichent à leur taille standard (100%) ou à une taille supérieure.

Représentation

- *Case « Exécution en plein écran »* : lorsque cette case est cochée, le mode Exécution s'ouvre en plein écran, et non dans une fenêtre.

Outre le mappage à des paramètres de tranche de console et de module, vous pouvez associer des commandes d'écran à des actions de MainStage. Les actions vous permettent de sélectionner des patchs et des sets, de couper le son de notes MIDI, de contrôler le Syntoniseur et le métronome, de taper un nouveau tempo, d'afficher des informations à propos des patchs, des messages MIDI et d'autres informations et d'exécuter d'autres fonctions à l'aide des commandes d'écran.

Le dossier Actions, qui apparaît dans le navigateur de correspondance de paramètres aux côtés des paramètres disponibles, contient des actions pour une variété de fonctions MainStage. Le dossier Actions contient également un sous-dossier AppleScript comportant des scripts utiles. Le tableau suivant décrit chaque action et le type de contrôle d'écran auquel l'associer.

Pour en savoir plus sur l'association de commandes d'écran à des actions, reportez-vous à la section [Mappage de contrôles d'écran à des actions](#).

Cet appendice traite des sujets suivants :

- [Tableau des actions \(p 197\)](#)

Tableau des actions

Pour chaque action du dossier Actions, la colonne Description décrit la fonction de l'action et la colonne Utilisation vous indique avec quelles commandes d'écran l'action doit être utilisée.

Action	Description	Utilisation
-10 patchs	Sélectionne le patch 10 patchs au-dessus du patch en cours dans la liste de patch.	Commande d'écran bouton
Patch préc.	Sélectionne le patch au-dessus du patch en cours dans la liste de patch.	Commande d'écran bouton

Action	Description	Utilisation
Patch courant	Affiche le nom du patch en cours et peut également être utilisé pour modifier les patches.	Commande d'écran Texte du paramètre (pour afficher) ; commande d'écran potentiomètre (pour sélectionner)
Numéro du patch actuel	Affiche le numéro du patch sélectionné et peut également être utilisé pour modifier les patches.	Commande d'écran Texte du paramètre (pour afficher) ; commande d'écran potentiomètre (pour sélectionner)
Numéro du programme actuel	Affiche le numéro de changement de programme du patch sélectionné et peut également être utilisé pour changer pour un programme spécifique.	Commande d'écran Texte du paramètre (pour afficher) ; commande d'écran bouton (pour modifier)
Patch suivant	Sélectionne le patch sous le patch en cours dans la liste de patch.	Commande d'écran bouton
+10 patches	Sélectionne le patch 10 patches en-dessous du patch en cours dans la liste de patch.	Commande d'écran bouton
Set préc.	Sélectionne le set au-dessus du patch en cours dans la liste de patch.	Commande d'écran bouton
Set actuel	Affiche le nom du set actuel.	Commande d'écran Texte du paramètre
Set suivant	Sélectionne le set en-dessous du patch en cours dans la liste de patch.	Commande d'écran bouton
Concert	Affiche le nom du concert.	Commande d'écran Texte du paramètre
Syntoniseur	Affiche ou masque le syntoniseur.	Commande d'écran bouton
Accord principal	Ajuste l'accord global pour le concert, de -100 centièmes à +100 centièmes.	Commande d'écran potentiomètre ou curseur
Master Silence	Active ou désactive tous les sons (basculement).	Commande d'écran bouton
Tempo des claquettes (Marquer le tempo)	Utilisez cette action pour taper un nouveau tempo.	Commande d'écran bouton
Métronome	Active ou désactive le métronome et démarre le « transport » (basculement).	Commande d'écran bouton

Action	Description	Utilisation
Horloge MIDI	Affiche les messages d'horloge de battements MIDI entrants.	Commande d'écran Texte du paramètre
Compteur de battements	Affiche le nombre de battements et de mesures actuels depuis le « transport » (le cas échéant).	Commande d'écran bouton
Affichage MIDI	Affiche les messages MIDI entrants, comme dans l'affichage de l'activité MIDI dans la barre d'outils.	Commande d'écran bouton
Panique	Désactive le son de toutes les notes MIDI et réinitialise le moteur audio.	Commande d'écran bouton
Charge CPU	Affiche l'utilisation actuelle du CPU, comme dans l'affichage de l'activité CPU dans la barre d'outils.	Commande d'écran Texte du paramètre
Enregistrement	Active ou désactive l'enregistrement audio (basculement).	Commande d'écran bouton
Lecture/Stop	Démarre ou arrête la lecture à partir de la position de transport actuelle.	Commande d'écran bouton
Lecture	Démarre la lecture au début du morceau ou du fichier (mesure 1, battement 1).	Commande d'écran bouton
Stop	Interrompt la lecture à partir de la position de transport actuelle.	Commande d'écran bouton
Continuer	Reprend la lecture à partir de la position de transport actuelle.	Commande d'écran bouton
Réinitialiser/Comparer le patch	Active/désactive le patch sélectionné entre son état modifié et son dernier enregistrement (basculement).	Commande d'écran bouton
Heure actuelle	Affiche l'heure actuelle en heures, minutes et secondes.	Commande d'écran Texte du paramètre

En plus des actions contenues dans le dossier Actions, il existe deux actions dans le dossier Envoyer à tous > Destinations > Actions.

Action	Description	Utilisation
Transposer en augmentant d'une octave	Transpose l'instrument logiciel joué par le clavier en augmentant d'une octave.	Commande d'écran bouton

Action	Description	Utilisation
Transposer en baissant d'une octave	Transpose l'instrument logiciel joué par le clavier en baissant d'une octave.	Commande d'écran bouton