

Quoi de neuf dans Cubase VST 5.0 ?

Si vous connaissez déjà Cubase VST, voici un bref résumé de ce qui est nouveau dans Cubase VST 5.0. Cliquez sur les liens verts dans le texte ci-dessous pour passer directement aux sections correspondantes dans la documentation principale, ou reportez-vous aux numéros de pages mentionnés, dans le livret imprimé "Prise en Main".

-
- ❑ **Ce document ne pouvant relater les nombreux détails de ces nouveautés, nous vous recommandons vivement de lire le manuel intitulé "Fonctions Détaillées" qui a été entièrement mis à jour afin de refléter tous les changements survenus dans Cubase VST 5.0.**

 - **Toutes les versions de Cubase peuvent enregistrer de l'audio en 24 bits.**
Alors que les versions précédentes, standard et Score, étaient limitées à un enregistrement en 16 bits, toutes les versions de Cubase VST 5.0 peuvent enregistrer l'audio en 24 bits (à condition que votre carte audio le puisse). Voir "[Sélection de la résolution d'enregistrement](#)".
 - **Cubase VST/24 remplacé par Cubase VST/32.**
Cubase VST/32 est le nouveau programme Cubase VST haut de gamme. Il permet l'enregistrement et la lecture de fichiers audio au format 32 bits à virgule flottante qui sont pratiquement impossibles à saturer. C'est particulièrement utile pour le mixage de l'audio ou de pistes de synthé virtuel, où précédemment le moindre écrêtage saccageait le mixage. De plus, le format 32 bits à virgule flottante conserve une incroyable dynamique qui sans lui serait perdue. Voir "[Enregistrement 32 bits](#)".
 - **Cubase VST inclut désormais le Dithering.**
Les nouvelles options de Dithering assurent une transition progressive de qualité lors du mixage d'un fichier 16 bits (par exemple lors de la préparation d'une gravure de CD). Voir "[Utilisation du Dithering](#)".
 - **Cubase VST/32 inclut le Dithering Apogee UV22.**
La version Cubase VST/32 va un peu plus loin et inclut l'algorithme de Dithering Apogee UV22 unanimement reconnu. Voir "[Utilisation du Dithering](#)".
 - **Toutes les versions de Cubase VST sont compatibles pour de séances internet en direct.**
Cubase VST peut désormais être utilisé en direct sur le Net avec d'autres utilisateurs de Cubase grâce au système InWire géré par Rocket Network. Ceci est décrit dans le document séparé "[Using Cubase VST with RocketPower](#)".
 - **Cubase VST décode le MP3.**
Cubase VST peut importer les fichiers MP3 et les convertir directement en fichier audio à l'importation (voir "[Utilisation de la commande Importer - Fichier Audio](#)"). Grâce au plug-in optionnel d'encodage MP3, Cubase VST peut aussi exporter directement en MP3.
 - **Cubase VST/32 a une exceptionnelle sonorité analogique.**
Cubase VST/32 dispose du procédé d'enregistrement TrueTape™, qui restitue la chaude sonorité des machines à bande analogiques à la froide précision de l'enregistrement numérique. Voir "[Enregistrement TrueTape 32 Bits](#)".
 - **Des dispositions de fenêtres pour toutes les fenêtres principales.**
Vous pouvez sauvegarder les positions et réglages des principales fenêtres de Cubase (Arrangement, Éditeurs MIDI et Audio, VST, Bloc de Commandes, etc.) sous forme de Dispositions de Fenêtres. Celles-ci peuvent être rappelées à tout moment, ce qui permet un passage rapide entre les différentes "configurations de travail". Voir "[Vues des Pistes](#)".

- **Pistes Dossier.**
Une piste Dossier est un dossier dans la fenêtre d'Arrangement, dans lequel vous pouvez placer des pistes ou d'autres dossiers. En déplaçant les pistes dans différents dossiers, vous pouvez structurer et organiser votre Arrangement, rendre muettes et éditer plusieurs pistes en même temps, etc. De plus, vous pouvez ranger votre espace de travail en "fermant" les pistes Dossiers (vous obtenez ainsi une vue générale des Parts dans les dossiers). Vous en saurez plus en lisant le chapitre "[Pistes Dossier](#)".
- **Glisser-Déposer des Parts et Événements entre les fenêtres de Cubase VST et le bureau.**
Toute Part sélectionnée peut être glissée depuis l'Arrangement sur le bureau. Les objets créés peuvent à leur tour être glissés dans n'importe quelle fenêtre d'Arrangement. Vous pouvez ainsi constituer une bibliothèque des éléments les plus utilisés. Voir page 349 dans le livret imprimé "Prise en Main".
- **Glisser-Déposer entre les fenêtres Cubase.**
Les Parts peuvent être glissées directement dans les éditeurs ouverts où le contenu de la Part sera placé à la position du déposer. Les notes sélectionnées dans les éditeurs peuvent être déplacées sur la fenêtre d'Arrangement où la Part sera constituée.
- **Outil de Sélection de Zone.**
Cet outil permet d'effectuer des sélections dans l'Arrangement, quelles que soient les limites de la Part. Les zones sélectionnées peuvent être déplacées, coupées, copiées, etc., ou traitées à l'aide de diverses fonctions. Voir page 173 dans le livret imprimé "Prise en Main".
- **Nouvelle gestion des outils dans la fenêtre d'Arrangement.**
Si vous le désirez les outils peuvent désormais fonctionner directement sur la liste des Pistes afin de modifier toutes les Parts d'une piste. Pour un exemple, voir "[Opérations sur les Parts avec la boîte à outils](#)".
- **Nouvelle gestion des Parts et des Événements.**
Vous pouvez maintenant repousser (Nudge) les Parts ou Événements sélectionnés (c'est-à-dire les déplacer en fonction de la valeur de Résolution choisie). Ceci peut s'effectuer à l'aide de raccourcis clavier ou en utilisant l'outil Repousser dans les éditeurs. Voir "[Déplacer des notes avec l'outil "Repousser"](#)" et "[Déplacement par "bonds"](#)".
- **Boîte à Outils agrandie de la fenêtre d'Arrangement.**
La Boîte à Outils de la fenêtre d'Arrangement s'est vue adjoindre de nouveaux outils tels que contrôles directs de la vélocité et de la transposition (voir page 209 dans le livret imprimé "Prise en Main"), un [outil Stretch](#), un [outil Groove](#) et un [outil "Log"](#).
- **Nouvelle gestion des outils de l'éditeur Clavier.**
L'outil Ligne peut maintenant être utilisé sur les notes afin de tronquer les positions de début et de fin de plusieurs notes simultanément. Voir "[Changer la durée de plusieurs notes avec l'Outil Ligne](#)".
- **Résolution d'affichage allant jusqu'à 15360 tics par battement.**
Cubase VST 5.0 dispose d'une résolution d'édition très élevée permettant un positionnement précis des événements audio et également d'un timing extrêmement performant grâce aux interfaces MIDI "Instruments Virtuels" ou "Linear Timebase™". Voir page 48 dans le livret imprimé "Prise en Main".

- **Gestion améliorée de la quantisation Groove.**
Les Grooves peuvent désormais avoir plus d'une mesure de long, et il est très simple d'éditer les Grooves existants ou de créer les vôtres. Grâce à la fenêtre Groove Control, vous pouvez spécifier à quoi doit s'appliquer l'extension du timing, le profil de vitesse et le réglage de durée. Et, encore plus important, les résultats de la quantisation Groove peuvent être contrôlés en temps réel ! Ceci est décrit dans le chapitre "[En savoir plus sur la Quantisation et les Grooves](#)".
- **Système compréhensif de la Piste Marqueur.**
Vous pouvez définir des emplacements et des zones dans un morceau en créant et en nommant des Parts Marqueur. Les Parts Marqueur créées seront automatiquement listées dans un menu local, disponible dans toutes les fenêtres Cubase VST, pour une navigation et une sélection rapides. Vous en saurez plus en lisant le chapitre "La Piste Marqueur" à la page 187 du livret imprimé "Prise en Main".
- **Nouveaux attributs des colonnes de Piste.**
Le nombre de colonnes de pistes disponibles a été grandement augmenté, ce qui vous permet d'afficher n'importe quel des contrôles habituellement affichés dans l'Inspecteur (pour toutes les pistes au lieu d'une à la fois). Vous pouvez également faire en sorte que les colonnes de piste reflètent les réglages de la console VST tels que le volume et le panoramique. Les colonnes de piste peuvent être cachées et réordonnées, et toute configuration de colonnes peut être mémorisée sous forme d'une Vue des Pistes pour être rappelée instantanément. Voir page 202 dans le livret "Prise en Main" et la section "[Vues des Pistes](#)" dans le document "Fonctions Détaillées".
- **Console de pistes MIDI.**
La console de pistes MIDI permet de régler le volume, le panoramique, les effets GS/XG et autres paramètres des pistes MIDI, dans un environnement similaire à celui des consoles VST. La console se configure elle-même en fonction des pistes MIDI de l'arrangement et peut être entièrement automatisée. Vous pouvez également créer des panneaux de console personnalisés. Ceci est décrit dans le chapitre "[La console de pistes MIDI](#)".
- **Éditeur de Contrôleur.**
L'éditeur de Contrôleur séparé permet une édition graphique des contrôleurs MIDI, des données d'automatisation VST (au complet avec vue d'ensemble de la forme d'onde) et de tous les objets du Mixeur MIDI. Voir le chapitre "[L'Éditeur de Contrôleur](#)".
- **Nouvelle interaction entre les Parts et les éditeurs.**
Les éditeurs peuvent restés ouverts et de nouvelles Parts peuvent y être ajoutées. Les Parts peuvent être déplacées alors que les éditeurs sont ouverts. Voir "[Ouvrir un éditeur](#)".
- **Ajout de paramètres de lecture temps réel non-destructifs.**
L'Inspecteur pour les pistes MIDI dispose maintenant d'une nouvelle zone regroupant ces nouveaux paramètres :
 - [Durée/Position/Vitesse/Pitch aléatoire](#)
 - [Limites de vitesse MIDI](#)
 - [Filtre de vitesse MIDI](#)
 - [Optimiser la vitesse MIDI](#)
 - [Limite de note MIDI](#)
 - [Filtre de Note MIDI](#)

- **multiples sorties-fantômes pour les pistes MIDI.**
Chaque piste MIDI peut disposer de plusieurs sorties-fantômes. Chaque sortie supplémentaire a son propre canal MIDI, sa sélection de sortie et un jeu complet de paramètres dans l'Inspecteur, comprenant le nouveau paramètre de limite de note MIDI, dédié aux appareils à fonction de Split complexe. Voir ["Utiliser les possibilités de sorties multiples"](#).
- **Éditeur de Partition largement développé (uniquement pour Cubase VST Score et Cubase VST/32).**
Les options d'édition, de mise en page et d'impression de partitions ont bénéficiées d'une importante mise à jour, plus de 300 nouvelles fonctions ont été ajoutées ! Celles-ci sont traitées dans le document séparé ["Score Printing and Layout"](#).
- **Des milliers d'objets du Mixeur MIDI.**
Le nombre d'objets du Mixeur MIDI a été augmenté depuis les 128 d'origine, et il y a également de nouveaux types d'objets. Voir ["The MIDI Mixer and Mix Tracks"](#).
- **Plusieurs fenêtres de Mixeur MIDI.**
Désormais un maximum de huit Mixermaps peuvent être activées simultanément. Chacun peut être ouvert dans son propre fenêtre d'éditeur. Voir ["The MIDI Mixer and Mix Tracks"](#).
- **Hauteur spécifique pour chaque piste ou catégorie de piste.**
Chaque piste peut avoir sa propre hauteur, afin de mettre en évidence celles qui contiennent des informations plus importantes. Il est aisé de donner une même hauteur aux pistes d'une même catégorie. Voir page 164 dans le livret imprimé "Prise en Main".
- **Réglage d'apparence de Part spécifique pour différentes pistes.**
Pour chaque piste, vous pouvez préciser si les Parts doivent être affichées avec leur nom, leurs événements ou les deux. Pour les Parts MIDI, les événements peuvent être affichées dans le style rouleau pour piano mécanique, afin d'avoir une vue d'ensemble optimum. Voir page 180 dans le livret imprimé "Prise en Main".
- **Raccourcis clavier modifiables avec télécommande MIDI.**
Vous pouvez assigner à votre convenance des raccourcis clavier à pratiquement toutes les options de menu et à de nombreuses fonctions et actions des outils dans les éditeurs et la fenêtre d'Arrangement. Il est également possible d'assigner des commandes MIDI à ces fonctions, vous disposerez ainsi d'une télécommande pour un grand nombre de fonctions. Enfin, vous pouvez aussi définir toute combinaison de fonctions qui apparaîtront sous forme d'icônes dans une Barre d'Outils distincte. Voir le chapitre ["Raccourcis clavier, Télécommandes MIDI et Barre d'Outils"](#).

Quoi de neuf dans Cubase VST 5.0 r3?

Cubase VST 5.0 r3 dispose des nouvelles fonctions suivantes :

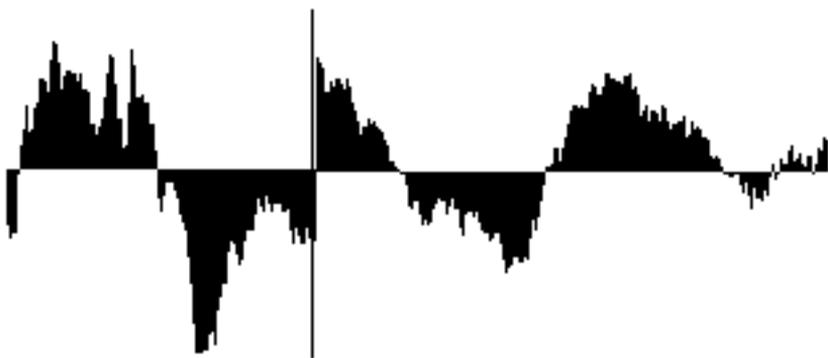
- **Protocole ReWire mis à niveau pour pouvoir être utilisé avec Reason 1.0.**
Ceci permet d'utiliser Cubase VST avec le logiciel Reason 1.0 de Propellerhead, afin que les sorties audio de Reason apparaissent sur des voies séparées dans les consoles VST et que les deux séquenceurs fonctionnent ensemble en parfaite synchronisation.
- **Fonction de fondu-enchaîné automatique de canal, permettant des transitions progressives entre des segments audio consécutifs se trouvant sur le même canal audio.**
Voir [page 6](#).
- **Gestion des multi-traitements élaborés sous Windows 2000.**
Voir [page 8](#).
- **Nouveaux réglages de priorité pour le Moteur VST.**
Voir [page 10](#).

De plus, la mise à jour du programme contient un certain nombre d'ajustements et de corrections mineurs, dont la liste figure dans le fichier séparé "VersionHistory.txt" (Historique de la version).

Fondu-enchaîné automatique de voie

Principe

La lecture de segments audio consécutifs (sans aucun espace entre) se trouvant sur le même canal audio peut parfois provoquer des clics audibles. Ceci parce que les signaux des deux segments peuvent avoir une amplitude (niveau) différente à leur point d'intersection, ce qui crée une transitoire (un changement brusque et important du niveau du signal).



Deux formes d'onde audio consécutives. La ligne verticale indique le point d'intersection.

Ceci se produit notamment lors de la lecture d'un fichier ReCycle importé (voir le document "Fonctions Détaillées") ou lors de la lecture audio en mode Cycle (dans ce cas l'intersection se produit lorsque la position de lecture passe de la fin au début du Cycle).

Pour remédier à cela, vous pouvez activer la fonction de fondu-enchaîné automatique pour ce canal.

Comment fonctionne le fondu-enchaîné automatique ?

La fonction Fondu-enchaîné automatique est indépendante pour chaque canal audio. Si la fonction est activée pour un des voies canaux, Cubase VST effectuera un précalcul de petits fondus-enchaînés linéaires aux points d'intersection des segments. Pendant la lecture, les fondus-enchaînés seront insérés dans le flux audio aux endroits corrects, afin de fournir des transitions progressives entre les segments.

-
- ❑ **Aucun fondu-enchaîné n'est calculé s'il se trouve le moindre espace entre les deux segments.**
-

Quand les fondus-enchaînés sont-ils calculés ?

Le "précalcul" de fondus-enchaînés est effectué aux moments suivants :

- Lorsque vous activez le fondu-enchaîné automatique pour un des canaux.
- Lorsque vous déplacez ou éditez des événements Audio jouant sur un canal pour lequel le fondu-enchaîné automatique a été activé.
- Lorsque vous ouvrez un morceau (ou activez un Arrangement) dans lequel le fondu-enchaîné automatique a été activé. Si vous ouvrez un morceau comportant de nombreux segments avec fondu-enchaîné automatique, le calcul peut durer un certain temps.

À propos des fondu-enchaînés et de la RAM

Alors que la fonction "normale" de fondu-enchaîné de l'Éditeur Audio (voir le document "Fonctions Détaillées") crée de nouveaux fichiers audio, les fondus-enchaînés créés par la fonction automatique résident dans la RAM et ne sont jamais écrits sur le disque.

- **Les fondus-enchaînés en mémoire qui sont inutilisés pendant plus de 2 minutes sont effacés.**
Ceci vous permet de rendre des sections muettes/non muettes, etc., sans que le programme ait à recalculer les fondus-enchaînés à chaque fois.
- **Si vous n'avez plus besoin des fondus-enchaînés et que vous souhaitez récupérer toute la mémoire disponible immédiatement, passez à un autre Arrangement et recommencez.**

Activation et réglages

Pour activer le fondu-enchaîné automatique d'un canal audio, procédez comme ceci :

1. Ouvrez l'Inspecteur d'une piste Audio jouant sur le canal en question.

- ❑ Notez que le fondu-enchaîné automatique fonctionne sur les canaux - pas sur les pistes Audio ! Cela signifie que le fait d'activer le fondu-enchaîné automatique dans l'Inspecteur pour une piste affectera automatiquement les autres pistes réglées sur le même canal.

Cela signifie également que le fondu-enchaîné automatique fonctionne même si les segments consécutifs se trouvent sur différentes pistes Audio.



2. Repérez le réglage "Fondu enchaîné canal" dans l'Inspecteur, et réglez le paramètre "Statut" sur "On".

Le fondu-enchaîné automatique est désormais activé pour ce canal audio.

3. Déclenchez la lecture et vérifiez que l'audio est relu correctement.

4. Si vous entendez encore des clics, essayez d'augmenter la valeur "Échantillons" dans l'Inspecteur.

Cette valeur détermine la durée des fondus-enchaînés calculés. Généralement, des valeurs élevées donnent des fondus-enchaînés plus progressifs, mais nécessitent également davantage de RAM. Dans la plupart des cas, la valeur "Échantillons" par défaut est suffisante.

- **Si vous n'avez pas particulièrement besoin du fondu-enchaîné automatique pour un canal audio, désactivez-le en réglant le paramètre "Statut" du Fondu-enchaîné sur "Off".** Cela rend la RAM disponible pour d'autres fonctions du programme (voir ci-dessus).

Multi-Traitement

Configuration nécessaire

Pour que les fonctions de multi-traitement de Cubase VST soient disponibles, vous devez être équipé d'un PC à deux processeurs, fonctionnant sous Windows 2000.

- ❑ **Le multi-traitement n'est pas géré sous Windows 95 ni Windows 98.**

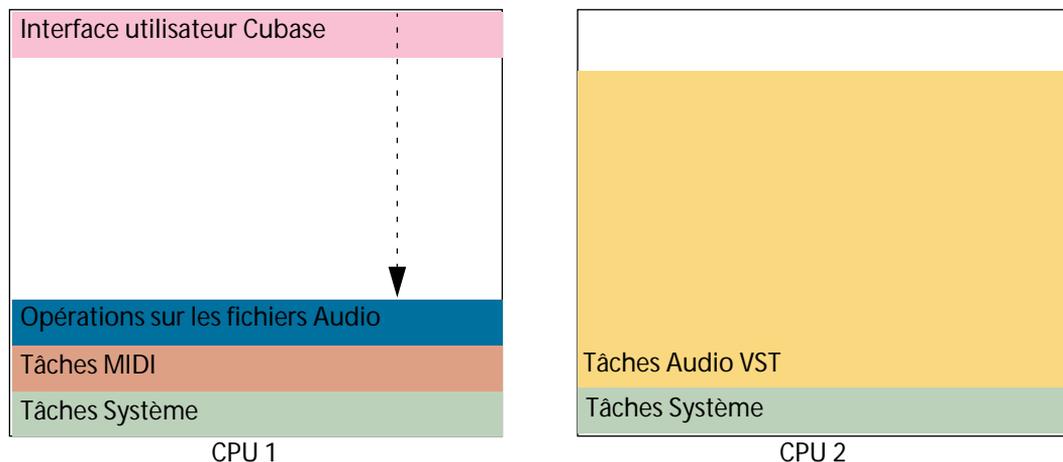
À propos des deux modes de Multi-Traitement

Lorsque Cubase VST fonctionne, un certain nombre de processus entrent en compétition pour le temps de calcul. En termes de performances, la tâche principale est le moteur audio (mixage, effets, instruments VST, etc.), mais l'ordinateur doit également gérer le traitement MIDI, les accès aux fichiers pour le moteur audio, l'interface utilisateur de Cubase VST, les tâches système et autres applications en cours. Disposer de deux processeurs peut améliorer de façon significative les performances du système, en répartissant les tâches entre les deux processeurs.

Cubase VST offre deux types différents de gestion des multi-processeurs : le multi-traitement "Normal" et "Avancé".

- **Avec le multi-traitement "normal", le moteur audio dans son ensemble, incluant tout ce qui est mixage et effets, tourne sur un seul processeur, pendant que l'autre s'occupe des autres activités mentionnées ci-dessus.**

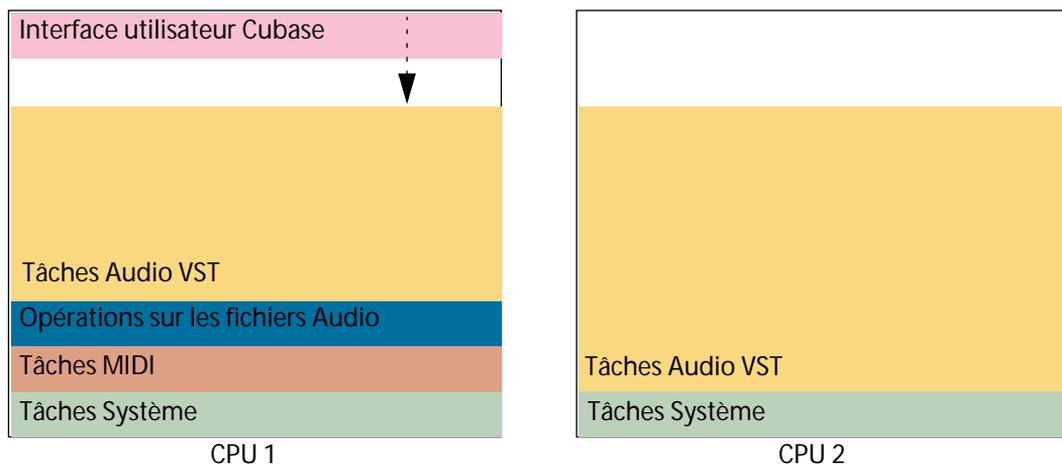
Notez que cela signifie que la puissance de calcul maximale destinée au moteur audio est toujours à la charge d'une seule carte-mère (CPU), puisque l'ensemble du traitement audio s'effectue sur un seul processeur.



La répartition des tâches, lorsque le multi-traitement "normal" est utilisé. Ce schéma représente la largeur de bande du traitement pour chaque processeur, les différentes tâches étant représentées par des couleurs différentes. Notez que toutes ces tâches sont jusqu'à un certain point dynamiques, car elles nécessitent des quantités variables de puissance de calcul à certains moments.

- Avec le multi-traitement "avancé", les tâches du moteur audio sont réparties sur les deux processeurs.

Il y a toujours un processeur qui s'occupe du MIDI, des accès fichiers et de l'interface utilisateur, mais sa largeur de bande restante peut servir aux tâches audio. Comme le moteur audio est généralement la tâche qui nécessite le plus de puissance de calcul, le multi-traitement "avancé" peut se montrer plus efficace, en termes de performances, que le multi-traitement "normal". Nous estimons que le multi-traitement "avancé" améliore d'environ 50 à 60% la puissance de calcul par rapport à une machine standard à un seul processeur, et d'environ 20 à 30% par rapport aux performances du multi-traitement "normal".



La répartition des tâches, lorsque le mode multi-processeur avancé est utilisé.

Quand faut-il ne pas utiliser le mode multi-processeur avancé ?

Comme le Multi-Traitement "avancé" offre davantage de puissance de calcul pour l'audio, c'est généralement le mode qu'il faut choisir. Cependant, il se trouve que certains plug-ins VST n'ont pas été conçus spécifiquement pour l'usage sur des systèmes multi-processeurs. Si vous rencontrez des problèmes avec un certain plug-in VST en mode multi-processeur avancé, vous avez la possibilité soit de supprimer ce plug-in de votre ordinateur, soit d'utiliser plutôt le Multi-Traitement "normal".

-
- Au moment de la rédaction de ce document, Steinberg est déjà en relation avec un certain nombre de développeurs de plug-ins VST, et dans la plupart des cas, des versions mises à jour des plug-ins concernés seront bientôt disponibles.
-

Activer le Multi-Traitement

Si vous utilisez un ordinateur multi-processeur avec le système d'exploitation adéquat, le multi-traitement "normal" sera automatiquement activé dans Cubase VST. Pour utiliser le mode multi-processeur avancé, activez la case à cocher correspondante dans le dialogue de Configuration Système Audio.



Réglages de priorité

Lorsque vous lancez Cubase VST, plusieurs processus entrent en compétition pour accéder à la puissance de calcul de votre ordinateur, à la fois dans Cubase VST et dans les autres applications en cours. Normalement, les priorités de tous ces processus sont fixées, mais si nécessaire, vous pouvez faire des ajustements dans la section réglages de priorité du dialogue de Configuration Système Audio :

- **La disponibilité de ces réglages dépend du système d'exploitation que vous utilisez. L'accès complet à ces réglages n'est disponible que sous Windows 2000 (voir ci-dessous).**

1. Activez la case Mode Expert.

Si elle est désactivée, vous ne pourrez pas faire de réglages de Priorité.



2. Cliquez sur OK dans la fenêtre affichant un message d'alerte.

3. Réglez les deux menus locaux de priorité.

Ils déterminent la priorité des calculs de l'ordinateur, de la manière suivante :

- **Priorité Cubase (uniquement sous Windows 2000)**

Ce réglage détermine la priorité des processus de Cubase VST par rapport à toutes les autres applications en cours. Trois modes sont disponibles :

Mode	Description
Haut	Dans ce mode, Cubase VST dispose de la plus haute priorité par rapport aux autres applications et pilotes. Bien que cela assure beaucoup de puissance de calcul aux processus Cubase VST, il peut y avoir des effets indésirables (tels qu'une réponse hésitante de la souris, des problèmes de pilotes MIDI et audio, etc.).
Normal 1	Dans ce mode, Cubase VST fonctionne avec une priorité normale par rapport aux autres applications.
Normal 2	Identique au mode Normal 1, en ce qui concerne la priorité de l'application. La différence entre Normal 1 et Normal 2 réside dans la répartition des priorités internes de Cubase VST. Notez que les deux modes "Normal 1 et 2" ne sont pas meilleurs l'un que l'autre - votre choix dépend entièrement de votre système, des autres applications et pilotes et de leurs priorités.

- **Priorités internes de Cubase (disponible sous les systèmes d'exploitation compatibles)**

Ce menu local permet de choisir un modèle de priorité pour les tâches audio internes de Cubase VST. Les quatre modèles disponibles fournissent des répartitions internes différentes entre les tâches - là encore, il n'y a pas de modèle "meilleur" qu'un autre. Votre choix dépend entièrement de votre système.

4. Si vous souhaitez revenir aux réglages par défaut, désactivez la case Mode Expert.

Recommandations

Comme le réglage correct de ces paramètres peut varier d'un système à un autre, il est difficile de donner des recommandations générales. Toutefois, le principe est le suivant :

-
- ❑ **Si votre système tourne bien avec les réglages par défaut, il n'est pas nécessaire d'activer le Mode Expert ni d'ajuster les réglages de priorité !**
-

Si vous rencontrez des problèmes de performances avec les réglages par défaut, activez le Mode Expert et essayez différentes combinaisons en suivant ces conseils :

- **Vous pouvez d'abord essayer le réglage "Haut" comme Priorité de l'Application Cubase.** Ceci augmente la priorité de Cubase VST par rapport à toutes les autres applications et pilotes, et peut améliorer à la fois les performances MIDI et audio.
 - **Si cela provoque des problèmes tels que des mouvements irréguliers ou ralentis de la souris, ou encore que les autres applications et pilotes ne fonctionnent plus correctement, essayez le réglage "Normal 1".**
S'il se produit des interruptions dans l'audio avec le réglage "Normal 1", essayez tour à tour les modèles de priorités internes 1 à 4, pour voir si le problème disparaît.
 - **Enfin, essayez le réglage "Normal 2" puis tour à tour chacun des modèles de priorités internes.**
-
- ❑ **Si vous constatez des problèmes de lecture, quels que soient les réglages de priorité, vous devez peut-être régler les paramètres "Taille du Buffer de Bloc Disque" et "Mémoire par Canal", comme indiqué dans le document "Fonctions Détaillées". Vérifiez également que les réglages du contrôleur de votre disque dur sont corrects, comme indiqué dans le guide de dépannage (Troubleshooting).**
-