

# ACID<sup>®</sup>

## Numéro de série d'enregistrement du produit :

Lorsque vous installez le logiciel ACID et que vous le démarrez pour la première fois, l'assistant d'enregistrement apparaît. Cet assistant permet d'enregistrer le logiciel en ligne auprès de Sony Media Software en quelques étapes simples. Vous pouvez également l'enregistrer en ligne à l'adresse <http://www.sony.com/mediasoftware> à tout moment.

En enregistrant votre produit, vous pourrez accéder à diverses options de support technique, vous serez informé des mises à jour du produit et vous bénéficierez de promotions spéciales réservées aux utilisateurs ACID enregistrés.

## Assistance pour l'enregistrement

Si vous n'avez pas accès à Internet, une assistance est disponible pour l'enregistrement pendant les heures ouvrées normales en semaine. Veuillez contacter le département Service clientèle en composant l'un des numéros suivants:

### Téléphone/télécopie

1-800-577-6642 (numéro gratuit)  
+608-204-7703  
1-608-250-1745 (télécopie)

### Pays

États-Unis, Canada et Îles vierges  
pour tous les autres pays  
Tous les pays

## Service clientèle/ventes

Pour une liste détaillée des options du service clientèle, nous vous invitons à visiter le site Web <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/custserv.asp>. Composez les numéros de téléphone suivants pour bénéficier d'une assistance téléphonique pendant les heures ouvrées normales en semaine :

### Téléphone/télécopie

1-800-577-6642 (numéro gratuit)  
+608-204-7703  
1-608-250-1745 (télécopie)

### Pays

États-Unis, Canada et Îles vierges  
pour tous les autres pays  
Tous les pays

## Assistance technique

Pour une liste détaillée des options du support technique, nous vous invitons à visiter le site Web <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/default.asp>. Pour connaître vos options de support par téléphone, composez le 608-256-5555.

## À propos des droits du logiciel ACID

La licence du logiciel ACID vous est fournie selon les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final. Le Contrat de licence de l'utilisateur final vous est présenté pour la première fois lorsque vous installez le logiciel. Veuillez lire attentivement le Contrat de licence de l'utilisateur final car il définit vos droits d'utilisation du logiciel. Une copie du Contrat de licence de l'utilisateur final du logiciel ACID est disponible à l'adresse <http://www.sony.com/mediasoftware>.

## À propos de votre confidentialité

Sony Media Software respecte votre confidentialité et s'engage à protéger vos informations personnelles. L'utilisation de ce logiciel est régie par la Politique de confidentialité du logiciel. Une copie de cette politique est intégrée au processus d'enregistrement et vous êtes invité à en accepter les termes avant d'accepter ceux du Contrat d'utilisation de l'utilisateur final. Lisez attentivement son contenu car ces termes et conditions définissent vos droits vis-à-vis des informations collectées par le logiciel. Une copie de la Politique de confidentialité du logiciel est disponible à l'adresse <http://mediasoftware.sonypictures.com/corporate/privacy.asp>.

## Utilisation correcte du logiciel

Le logiciel ACID n'est pas conçu et ne doit pas être utilisé à des fins illégales ou non autorisées, telles que la copie ou le partage illégal de matériaux faisant l'objet de droits d'auteur. L'utilisation du logiciel ACID à de telles fins va notamment à l'encontre de la législation internationale et des États-Unis sur les droits d'auteur, et est contraire aux termes et conditions du Contrat de licence de l'utilisateur final. De telles activités peuvent être sanctionnées par la loi et vous amener à vous exposer aux recours légaux définis dans le Contrat de licence de l'utilisateur final.

## Informations légales

Vegas, Vegas+DVD, DVD Architect, Vegas Movie Studio, Vegas Movie Studio Platinum, Vegas Movie Studio+DVD, DVD Architect Studio, ACID, Music Studio, ACIDized, Sony Sound Series, Groove Mapping, Groove Cloning, Media Manager, CD Architect, Sound Forge et Audio Studio sont des marques ou des marques déposées de Madison Media Software, Inc. ou de ses filiales aux États-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques ou marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs aux États-Unis et dans d'autres pays.

### **Thomson Fraunhofer MP3**

Technologie de codage audio MPEG Layer-3 diffusée sous licence par Fraunhofer IIS et Thomson.

La fourniture de ce produit n'implique pas l'obtention de sa licence et n'implique en aucun cas le droit de distribuer le contenu créé avec ce produit via des systèmes de diffusion commerciaux (réseaux terrestres, satellite, par câble et/ou autres réseaux de distribution), des applications de diffusion (via Internet, les intranets et/ou d'autres réseaux), d'autres systèmes de distribution (téléchargement payant de fichiers audio ou applications de fichiers audio à la demande ou systèmes approchants) ou sur des supports physiques (disques compacts, DVD, puces électroniques, disques durs, cartes mémoire et autres supports approchant).

Une licence indépendante est requise pour ce type d'utilisation. Pour plus d'informations, visitez le site Web :

<http://mp3licensing.com>.

### **Interface de programmation Microsoft DirectX**

Certaines parties de ce produit utilisent les technologies Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999 – 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

### **Microsoft Windows Media 9**

Certaines parties de ce produit utilisent les technologies Microsoft Windows Media®. Copyright © 1999 – 2005 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

### **Applications Real, RealMedia, RealAudio et RealVideo**

2005 RealNetworks, Inc. Brevets en instance. Tous droits réservés. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® et le logo Real sont des marques ou des marques déposées de RealNetworks, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

### **MPEGLA et MPEG 2**

L'UTILISATION DE CE PRODUIT QUELLE QU'ELLE SOIT, EN CONFORMITÉ AVEC LA NORME MPEG-2, EST FORMELLEMENT INTERDITE SANS UNE LICENCE POUR LES BREVETS PERTINENTS DU PORTEFEUILLE DE BREVETS MPEG-2, LAQUELLE LICENCE PEUT ÊTRE OBTENUE AUPRÈS DE MPEG-LA, LLC, 250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206, ÉTATS-UNIS.

Fabriqué sous licence par MPEG-LA.

### **Dolby, Dolby Digital AC-3 et codage AAC**

Ce produit contient un ou plusieurs programmes protégés par la législation internationale et des États-Unis sur les droits d'auteur pour les travaux non publiés. Ces programmes confidentiels sont la propriété de Dolby Laboratories. La reproduction ou la divulgation, en totalité ou en partie, ou la production de travaux issus de ces programmes sans l'autorisation expresse de Dolby Laboratories est interdite. Copyright 1992 – 2005 Dolby Laboratories. Tous droits réservés.

Dolby®, le symbole du double D, AC-3® et Dolby Digital® sont des marques déposées de Dolby Laboratories. AAC™ est une marque de Dolby Laboratories.

### **Format de fichier PNG**

Copyright © 2005. World Wide Web Consortium (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). Tous droits réservés. Ce travail est distribué sous la licence de logiciel W3C en espérant qu'il sera utile, mais SANS AUCUNE GARANTIE ; sans même une garantie implicite de QUALITÉ MARCHANDE ou D'ADÉQUATION À DES FINS PARTICULIÈRES.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>.

### **Apple QuickTime**

L'application Apple® QuickTime® est une marque d'Apple, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Format de fichier Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF).

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) est une marque d'Apple, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

**Format de fichier Targa**

Le format de fichier Targa™ est une marque de Pinnacle Systems, Inc.

**Tagged Image File Format (TIFF)**

Adobe Tagged Image™ File Format est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous droits réservés.

**Codeur Main Concept**

Le module externe Main Concept® est une marque déposée de Main Concept, Inc. aux États-Unis ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

**Macromedia Flash**

Macromedia et Flash sont des marques ou des marques déposées de Macromedia, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

**Madison Media Software, Inc.**

Filiale de Sony Corporation of America  
1617 Sherman Avenue  
Madison, WI 53704  
États-Unis

---

Les informations contenues dans ce manuel sont sujettes à modification sans préavis et ne constituent en aucun cas une garantie ou un engagement de la part de Madison Media Software, Inc.. Toutes les mises à jour ou les informations supplémentaires relatives au contenu de ce manuel seront publiées sur le site Web de Sony Media Software, à l'adresse <http://www.sony.com/mediasoftware>. Ce logiciel vous est fourni selon les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final et de la Politique de confidentialité du logiciel. Il doit être utilisé et/ou copié conformément à ces termes. La copie ou la distribution du logiciel, à moins d'être expressément décrite dans le Contrat de licence de l'utilisateur final, est formellement interdite. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme que ce soit et à quelque fin que ce soit sans l'autorisation écrite expresse de Madison Media Software, Inc.

Copyright 2006. Madison Media Software, Inc.

Copyright du programme 2006. Madison Media Software, Inc. Tous droits réservés.

---

# Table des matières

---

<b>Introduction</b> .....	<b>5</b>
Bienvenue dans le logiciel ACID. ....	5
Configuration requise. ....	5
Utilisation de ce manuel. ....	6
Installation du logiciel ACID. ....	6
Utilisation du manuel de l'utilisateur ACID .....	7
Installation d'Adobe Reader .....	7
Utilisation de l'aide en ligne .....	8
Aide en ligne .....	8
Aide Qu'est-ce que c'est ? .....	9
Tutoriels Astuce .....	9
Aide sur le Web .....	9
<b>Présentation de la fenêtre de ACID.</b> .....	<b>11</b>
Vue d'ensemble du logiciel ACID. ....	11
Fenêtre principale .....	11
Barre d'outils .....	12
Liste des pistes .....	13
Affichage des pistes .....	13
Zone d'ancrage de fenêtre .....	15

---

---

<b>Démarrage d'un projet</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>Mise en route</b> . . . . .	<b>17</b>
Définition des propriétés du projet . . . . .	17
Ouverture des projets existants . . . . .	20
<b>Obtention des fichiers multimédias</b> . . . . .	<b>20</b>
Prévisualisation des fichiers multimédias dans la fenêtre de l'Explorateur . . . . .	21
Ajout d'un fichier multimédia au projet . . . . .	22
<b>Utilisation de projets</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>Ajout et modification d'événements.</b> . . . . .	<b>27</b>
Peinture d'événements . . . . .	27
Modification de la longueur des événements . . . . .	29
Effacement de sections d'événements . . . . .	29
Déplacement d'événements . . . . .	30
<b>Sélection d'événements</b> . . . . .	<b>30</b>
Sélection d'un événement . . . . .	30
Sélection de plusieurs événements . . . . .	31
<b>Utilisation des événements.</b> . . . . .	<b>31</b>
Copie d'événements . . . . .	31
Collage d'événements . . . . .	32
Coupure d'événements . . . . .	33
Suppression d'événements . . . . .	33
<b>Utilisation des pistes.</b> . . . . .	<b>34</b>
Connaissance des types de piste . . . . .	34
Réorganisation des pistes . . . . .	35
Changement de nom des pistes . . . . .	35
Duplication des pistes . . . . .	35
Suppression des pistes . . . . .	35
Copie, coupure et collage de pistes . . . . .	36

---

---

Ajustement du mixage .....	37
Mise en sourdine des pistes .....	38
Isolation des pistes .....	38
Utilisation des groupes de pistes .....	39
<b>Utilisation des fonctions Annuler et Répéter.....</b>	<b>39</b>
Utilisation de la fonction Annuler .....	39
Annulation de toutes les modifications .....	40
Utilisation de la fonction Répéter .....	40
Effacement de l'historique des annulations .....	41
<b>Lecture d'un projet .....</b>	<b>41</b>
Utilisation de la barre de transport .....	41
Utilisation des options de lecture .....	41
Utilisation du métronome .....	42
<b>Utilisation de la fenêtre du mixeur.....</b>	<b>43</b>
Affichage de la fenêtre du mixeur .....	43
<b>Enregistrement audio .....</b>	<b>45</b>
Enregistrement audio.....	45
Définition des propriétés d'enregistrement.....	47
Définition des niveaux d'enregistrement.....	49
Utilisation du métronome .....	50
Réglage du volume .....	50
Enregistrement de plusieurs prises.....	51
Vérification et sauvegarde des prises .....	51

---

<b>Enregistrement et rendu des projets . . . . .</b>	<b>53</b>
Enregistrement d'un projet. . . . .	53
Spécification des emplacements des fichiers multimédias enregistrés . . . . .	55
Rendu des projets . . . . .	55
Formats de rendu pris en charge . . . . .	58
Création de paramètres de rendu personnalisés . . . . .	59
Spécification d'un emplacement pour les fichiers de rendu . . . . .	59
<b>Index . . . . .</b>	<b>i</b>





# Introduction

## Bienvenue dans le logiciel ACID

Félicitations ! Vous venez d'acquérir une application logicielle révolutionnaire pour Microsoft Windows®. Les logiciels ACID® Pro, ACID Music Studio™ et ACID XMC™ de Sony Media Software permettent de créer des morceaux de musique exceptionnels : il suffit de choisir, de peindre et d'écouter.

## Configuration requise

La liste suivante indique la configuration minimale requise pour utiliser le logiciel ACID :

- Microsoft Windows 2000 ou XP
- Processeur 800 MHz (1 GHz si vous utilisez des fichiers vidéo)
- 200 Mo d'espace disque disponible pour installer le programme
- 600 Mo d'espace disque disponible pour installer la bibliothèque de référence en option Sony Sound Series Loops & Samples™
- 256 Mo de RAM
- Carte son compatible Microsoft Windows
- Lecteur de CD-ROM (pour l'installation à partir d'un CD uniquement)
- Lecteur de CD-R pris en charge (pour la gravure de CD uniquement)
- Microsoft DirectX® 8.1 ou ultérieur (version 8.1b incluse sur le CD)
- Microsoft .NET Framework 1.1 (inclus sur le CD)
- Internet Explorer 5.1 ou ultérieur (inclus sur le CD)

## Utilisation de ce manuel

Ce manuel a pour objet d'assister les utilisateurs de ACID Pro, ACID Music Studio et ACID XMC. Pour cette raison, les caractéristiques du produit exclusives au logiciel ACID Pro sont identifiées tout au long du manuel par l'icône suivante :



En outre, les problèmes et les caractéristiques particuliers au logiciel ACID Music Studio sont identifiés par l'icône suivante :




---

**Remarque :** *Sauf mention contraire, la plupart des images de l'application ACID qui apparaissent tout au long de ce manuel sont issues du logiciel ACID Pro. Si vous utilisez le logiciel ACID Music Studio ou ACID XMC, les fenêtres et les boîtes de dialogue affichées peuvent différer légèrement.*

---

## Installation du logiciel ACID

1. Insérez le CD-ROM. L'écran d'installation apparaît (si la fonction d'exécution automatique de CD-ROM est activée).  
Si la fonction d'exécution automatique de CD-ROM n'est pas activée, cliquez sur le bouton  et choisissez **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue Exécuter qui apparaît, entrez la lettre du lecteur de CD-ROM et ajoutez `:setup.exe`. Cliquez sur OK pour démarrer l'installation.
2. Cliquez sur Installer. Le processus d'installation commence.
3. Suivez les invites à l'écran pour installer la version appropriée du logiciel sur votre ordinateur.

---

**Remarque :** *Windows Installer est utilisé pour toutes les versions du système d'exploitation Windows. Une fois Windows Installer installé, vous êtes invité à redémarrer votre système.*

---

## Utilisation du manuel de l'utilisateur ACID

Une version complète du manuel de l'utilisateur ACID est disponible sur le CD-ROM ACID au format PDF. Le manuel au format PDF, qui se trouve dans le dossier \Manual du CD, contient des informations plus détaillées sur l'utilisation du produit ACID.

Pour consulter ce manuel, Adobe® Reader® doit être installé sur votre ordinateur (également inclus sur le CD-ROM ACID).

### Installation d'Adobe Reader

Pour consulter le manuel de l'utilisateur, vous devez installer le logiciel Adobe Reader. Il est disponible sur le CD dans le dossier Extras\Adobe Reader 6.0\English.

1. Insérez le CD ACID dans le lecteur. L'Exécution automatique lance le menu d'installation.

**Remarque :** *Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur le bouton **Démarrer** et choisissez **Exécuter**. Entrez D:\Extras\Adobe Reader 6.0\English\adberdr60\_enu\_full.exe, où D représente la lettre du lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions des boîtes de dialogue pour terminer l'installation.*

2. Choisissez Parcourir, puis accédez au dossier \Extras\Adobe Reader 6.0\English\ sur le CD ACID.
3. Cliquez deux fois sur l'icône adberdr60\_enu\_full.exe, puis suivez les instructions des boîtes de dialogue pour terminer l'installation.

## Utilisation de l'aide en ligne

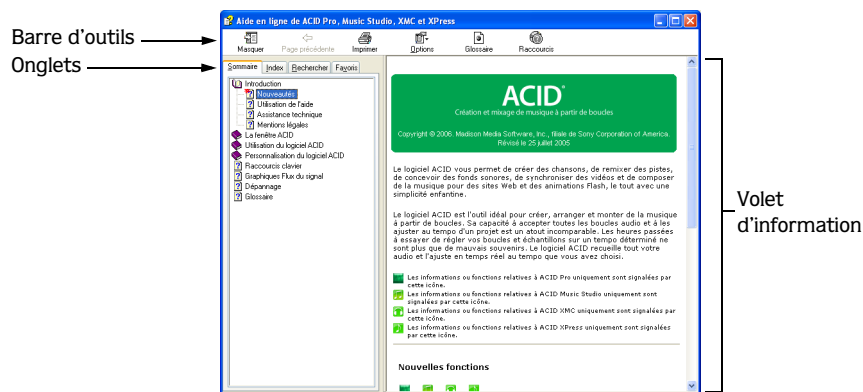
Pour des informations plus détaillées sur l'application ACID, consultez l'aide. Vous avez accès à deux types d'aide depuis l'application :

- l'aide en ligne ;
- l'aide Qu'est-ce que c'est ? (également appelée aide contextuelle).

### Aide en ligne

Pour accéder à l'aide en ligne, choisissez **Sommaire** et **index** dans le menu **Aide** ou appuyez sur **F1**.

**Remarque :** Pour consulter l'aide en ligne, Internet Explorer 5.1 ou ultérieur doit être installé sur votre système. Si vous avez acheté la version coffret de ACID Pro, ACID Music Studio ou ACID XMC, Internet Explorer version 5.1 est inclus sur le CD-ROM.



L'onglet Sommaire contient la liste des rubriques d'aide disponibles. Cliquez deux fois sur un livre fermé (📖) pour ouvrir les pages, puis cliquez sur une page de rubrique (🔍).

L'onglet Index contient la liste complète des rubriques d'aide disponibles. Faites défiler la liste des rubriques disponibles ou entrez un mot dans la zone Entrez le mot-clé à rechercher pour localiser rapidement les rubriques associées à ce mot. Sélectionnez la rubrique, puis cliquez sur .

L'onglet Rechercher permet d'entrer un mot-clé et d'afficher toutes les rubriques de l'aide en ligne contenant ce mot-clé. Entrez un mot-clé dans la zone Entrez le(s) mot(s) à rechercher, puis cliquez sur . Sélectionnez une rubrique dans la liste, puis cliquez sur .

L'onglet Favoris permet de conserver les rubriques souvent consultées dans un dossier séparé. Pour ajouter une rubrique à vos favoris, cliquez sur  dans l'onglet Favoris.

## Aide Qu'est-ce que c'est ?

L'aide Qu'est-ce que c'est ? permet d'afficher des descriptions des menus, boutons et boîtes de dialogue ACID dans une fenêtre contextuelle. Choisissez **Qu'est-ce que c'est ?** dans le menu **Aide**, appuyez sur  +  ou cliquez sur le bouton Aide Qu'est-ce que c'est ? () dans la barre d'outils, puis cliquez sur un élément de ACID. Pour utiliser l'aide Qu'est-ce que c'est ? dans une boîte de dialogue, cliquez sur le bouton en forme de point d'interrogation () dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue, puis cliquez sur un élément de la boîte de dialogue.

## Tutoriels Astuce

Vous pouvez en apprendre plus sur les nombreuses fonctionnalités de ACID Music Studio et de ACID XMC en utilisant les tutoriels Astuce interactifs installés avec le logiciel.

Les tutoriels Astuce s'affichent par défaut au démarrage de l'application. Toutefois, vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu **Aide** en choisissant Astuce.

---

**Conseil :** *Pour désactiver l'affichage automatique des tutoriels Astuce, désactivez la case à cocher Afficher au démarrage en bas de la fenêtre des tutoriels.*

---

## Aide sur le Web

Vous trouverez des informations supplémentaires sur ACID sur le site Web de Sony Media Software. Dans le menu **Aide**, choisissez **Sony sur le Web**, puis sélectionnez l'emplacement souhaité à partir du sous-menu. Le logiciel lance le navigateur Web de votre système et tente de se connecter à la page appropriée sur le site Web de Sony.





# Présentation de la fenêtre de ACID

## Vue d'ensemble du logiciel ACID

Le logiciel de création musicale ACID est conçu pour être puissant et souple, tout en restant facile à utiliser. La plupart des opérations, éléments de menu et raccourcis de ACID sont identiques à ceux des autres applications de Sony Media Software.

Les sections suivantes vous fournissent une prévisualisation de la zone de travail de ACID.

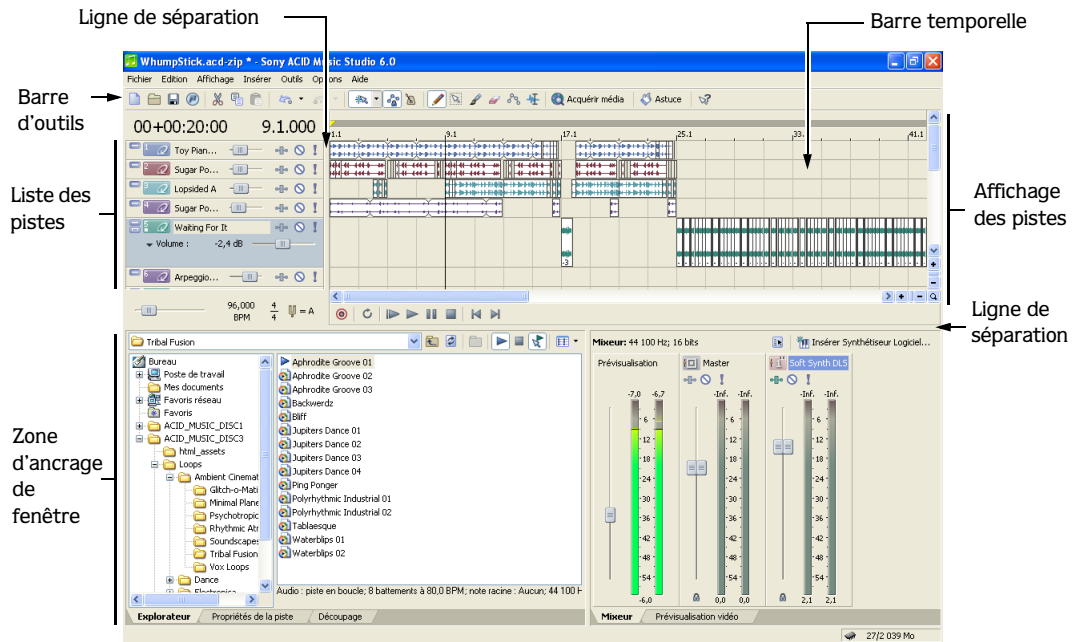
### Fenêtre principale

La zone de travail de ACID se compose de trois zones principales : la liste des pistes, l'affichage des pistes (ou barre temporelle) et la zone d'ancrage de fenêtre. Les autres parties de l'interface sont les outils et les fonctionnalités utilisés pour créer ou travailler dans un projet. Vous pouvez redimensionner la liste des pistes, l'affichage des pistes et la zone d'ancrage de fenêtre en faisant glisser les lignes de séparation entre elles.

---

**Remarque :** *Les fonctionnalités illustrées et décrites dans cette section ne sont pas toutes disponibles dans toutes les versions du logiciel ACID. Pour plus d'informations sur les fonctionnalités disponibles dans chaque version, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Sommaire et index).*

---



## Barre d'outils

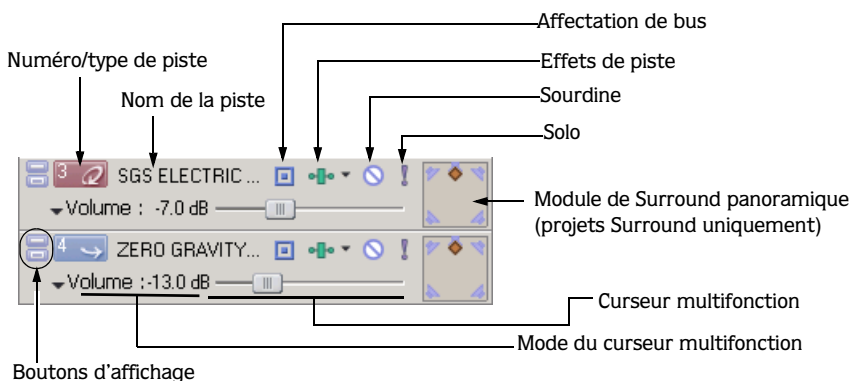
La barre d'outils permet d'accéder rapidement aux fonctions et fonctionnalités du logiciel ACID les plus couramment utilisées.

Pour plus d'informations sur les boutons de la barre d'outils, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Sommaire et index).



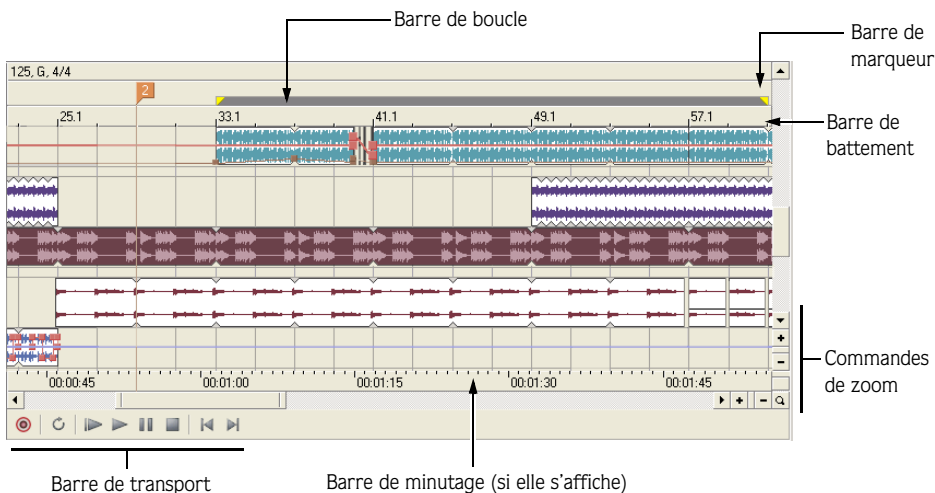
## Liste des pistes

Cette liste identifie l'ordre des pistes dans votre projet et contient les commandes des pistes. Pour plus d'informations sur les commandes situées dans la liste des pistes, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Sommaire et index).



## Affichage des pistes

Dans l'affichage des pistes, vous pouvez afficher et modifier les événements d'une piste. Les événements s'affichent dans la zone de la barre temporelle. L'affichage des pistes contient d'autres éléments décrits dans les sections ci-après.



### Barre de marqueur

La barre de marqueur s'étend sur toute la longueur de votre projet et contient les repères des marqueurs et des régions placés tout au long de la barre temporelle du projet.

### Barre de battement

La barre de battement permet de placer des événements en fonction du temps musical des barres et des battements. Cette barre est fixe et n'est pas mise à jour lorsque vous modifiez le tempo. Les événements des pistes conservent ainsi leur taille lorsque vous ajustez le tempo.

### Barre de minutage



La barre de minutage fournit une barre temporelle pour votre projet. Elle peut afficher le temps réel dans de nombreux formats différents. Elle change avec le tempo, car le nombre de battements et de battements par seconde du temps réel change également avec le tempo.



### Barre de transport

La barre de transport contient les boutons de lecture et de positionnement du curseur fréquemment utilisés lorsque vous travaillez dans votre projet.

Pour plus d'informations sur les commandes de transport, voir A DETERMINER (lecture d'un projet)

### Commandes de zoom


Les commandes de zoom temporel se trouvent à droite de la barre de défilement horizontale. Cliquez sur le bouton Zoom avant sur la durée (  ) pour zoomer horizontalement sur le projet. Pour diminuer le zoom, cliquez sur le bouton Zoom arrière sur la durée (  ).

Les commandes de réglage de hauteur de piste dédiées se trouvent directement sous la barre de défilement verticale. Cliquez sur le bouton Augmenter la hauteur de piste (  ) pour zoomer verticalement sur le projet. Pour diminuer le zoom, cliquez sur le bouton Réduire la hauteur de piste (  ).

---

**Remarque :** *Vous pouvez cliquer deux fois sur les barres de défilement horizontale et verticale pour régler le zoom afin d'afficher le projet de manière aussi complète que possible (horizontalement ou verticalement).*

---

Cliquez sur le bouton Outil Zoom (  ) dans l'angle de l'affichage des pistes pour transformer temporairement le curseur en outil Zoom. Une fois la zone de l'affichage des pistes que vous souhaitez agrandir sélectionnée, le curseur reprend la fonction de l'outil précédemment actif.

**Remarque :** Vous pouvez cliquer deux fois sur l'outil Zoom pour ajuster le zoom horizontal et vertical afin d'afficher le projet de manière aussi complète que possible.

## Zone d'ancrage de fenêtre

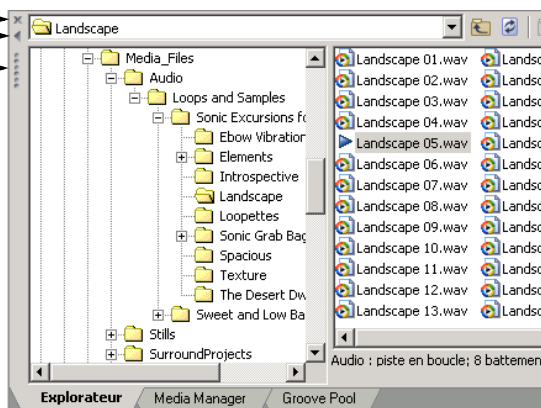
La zone d'ancrage de fenêtre de la partie inférieure de la fenêtre ACID permet de garder à disposition les fenêtres fréquemment utilisées pendant que vous travaillez dans un projet.

L'ancrage des fenêtres est disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro. Les fenêtres des logiciels ACID Music Studio et ACID XMC ont un emplacement fixe dans la partie inférieure de la fenêtre.

Cliquez sur le bouton Fermer pour supprimer un ancrage flottant ou retirer la fenêtre de la zone d'ancrage de fenêtre.

Cliquez sur le bouton Augmenter/Réduire pour contrôler la taille de la fenêtre dans la zone d'ancrage de fenêtre.

Cliquez sur la poignée pour faire glisser la fenêtre vers un emplacement ou un ancrage différent.



Cliquez sur un onglet pour afficher une fenêtre.

Les fenêtres par défaut s'affichent dans la zone d'ancrage de fenêtre lorsque vous démarrez le logiciel ACID pour la première fois. D'autres fenêtres peuvent être affichées en cliquant sur l'onglet de ces fenêtres ou en choisissant la fenêtre souhaitée dans le menu **Affichage**.

---

**Conseil :** Vous pouvez masquer ou afficher rapidement la zone d'ancrage de fenêtre en appuyant sur **F11**.

---

Dans ACID Pro, les fenêtres disponibles peuvent être ancrées à n'importe quel endroit en bas de la fenêtre ACID ou flotter par-dessus la fenêtre ACID ou sur un écran secondaire (cette configuration requiert une carte vidéo de double affichage). Vous pouvez également créer des ancrages flottants à n'importe quel endroit en faisant glisser plusieurs fenêtres dans la même zone.

Pour plus d'informations sur les fenêtres individuelles, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Sommaire et index).



# Démarrage d'un projet

Maintenant que vous connaissez l'interface et les commandes de base du logiciel, vous pouvez commencer à créer un projet ACID®.

## Mise en route

Cliquez deux fois sur l'icône ACID Pro, ACID Music Studio™ ou ACID XMC™ du bureau pour démarrer le logiciel. Vous pouvez commencer à créer immédiatement un projet ACID en utilisant les propriétés de projet par défaut de l'application. Toutefois, vous pouvez aussi personnaliser les propriétés d'un projet avant de le démarrer.

## Définition des propriétés du projet

Le logiciel ACID permet de configurer les propriétés du projet et d'ajouter un résumé avant de commencer un projet. Choisissez **Nouveau** dans le menu **Fichier** pour afficher la boîte de dialogue Nouveau projet. Cette boîte de dialogue contient deux onglets : Résumé et Audio. La case à cocher Appliquer ces paramètres à tous les nouveaux projets permet de configurer le logiciel pour qu'il utilise les paramètres et les informations des deux onglets comme paramètres par défaut lors du démarrage des prochains projets.

**Remarque :** Vous pouvez modifier les propriétés audio du projet et le résumé à tout moment. Choisissez **Propriétés** dans le menu **Fichier** pour afficher la boîte de dialogue Propriétés du projet, qui contient des onglets et des paramètres identiques à ceux de la boîte de dialogue Nouveau projet.

## Utilisation de l'onglet Résumé

Cet onglet permet d'entrer des informations sur le projet. Ces zones peuvent rester vides ou être modifiées à tout moment lorsqu'elles contiennent des informations.

Élément	Description
Titre	Entrez le nom ou le titre du projet.
Artiste	Entrez le nom du narrateur, du groupe ou de l'artiste enregistré dans le projet.
Ingénieur	Entrez le(s) nom(s) des personnes ayant mixé ou modifié le projet.
Copyright	Entrez la date et les droits de propriété du projet.
Commentaires	Entrez les informations identifiant et décrivant le projet.
Codes UPC/MCN	Entrez le code produit universel (UPC) et le numéro de catalogue du support (MCN) à écrire sur votre CD à des fins d'authentification.
Appliquer ces paramètres à tous les nouveaux projets	Activez cette case à cocher si la configuration de vos projets ne doit pas être modifiée ou si vous souhaitez que les paramètres restent homogènes pour vos futurs projets.

## Utilisation de l'onglet Audio

Cet onglet permet de définir les différentes caractéristiques utilisées par le projet pour gérer les données audio.

Élément	Description
Mode bus principal	Choisissez <b>Stéréo</b> pour un projet audio standard ou <b>Surround 5.1</b> pour un projet Surround. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>
Nombre de bus stéréo supplémentaires	Entrez le nombre de bus stéréo souhaité dans votre projet. Vous pouvez ajouter jusqu'à 26 bus. Les bus apparaissent dans la fenêtre du mixeur. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>
Fréquence d'échantillonnage	Choisissez une fréquence d'échantillonnage dans la liste déroulante ou entrez votre propre fréquence. La fréquence d'échantillonnage se situe entre 2 000 Hz et 192 000 Hz. Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, meilleure est la qualité du son, mais plus les fichiers audio sont volumineux.
Résolution binaire	Choisissez une résolution binaire dans la liste déroulante. Plus la résolution binaire est élevée, meilleure est la qualité du son, mais plus les fichiers audio sont volumineux.
Activer le filtre passe-bas pour les effets basse fréquence	Activez cette case à cocher pour limiter les données audio envoyées vers le canal d'effets basse fréquence dans un projet Surround 5.1. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>
Fréquence de coupure du filtre passe-bas (Hz)	Entrez une valeur de fréquence de coupure passe-bas pour les projets Surround 5.1. Les données audio envoyées vers le canal d'effets basse fréquence se limitent aux fréquences inférieures à la valeur entrée. L'application d'un filtre passe-bas permet de se rapprocher du système de gestion des basses d'un décodeur 5.1 et garantit que seules les données audio basse fréquence sont envoyées vers le canal d'effets basse fréquence. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>
Qualité du filtre passe-bas	Choisissez un paramètre dans la liste déroulante pour déterminer la précision de la courbe d'affaiblissement du filtre passe-bas. <b>Optimisée</b> produit la courbe la plus nette. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>
Appliquer ces paramètres à tous les nouveaux projets	Activez cette case à cocher si la configuration de vos projets ne doit pas être modifiée ou si vous souhaitez que les paramètres restent homogènes pour vos futurs projets.

## Ouverture des projets existants

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez Ouvrir. La boîte de dialogue Ouvrir apparaît.
2. Choisissez un lecteur et un dossier dans la liste déroulante Rechercher dans.
3. Sélectionnez un fichier dans la fenêtre de recherche ou saisissez un nom dans la zone Nom du fichier. Des informations détaillées sur le fichier sélectionné apparaissent en bas de la boîte de dialogue.
4. Choisissez un type de fichier dans la liste déroulante Fichiers de type pour limiter les fichiers affichés dans la boîte de dialogue.
5. Cliquez sur Ouvrir.

---

**Remarque :** *Si un fichier multimédia n'est pas localisé lorsque vous ouvrez un projet ACID, vous pouvez laisser le fichier multimédia déconnecté et continuer à modifier les événements sur la piste. Les événements pointent vers l'emplacement du fichier multimédia source. Si vous restaurez le fichier multimédia source ultérieurement, le projet s'ouvrira normalement.*

---

### Ouverture des projets ACID avec fichiers multimédias intégrés

Lorsque vous ouvrez un projet .acd-zip, le fichier de projet et tous les fichiers multimédias sont copiés dans un dossier de fichiers temporaires.

Les modifications apportées au projet sont enregistrées dans les fichiers de ce dossier temporaire jusqu'au prochain enregistrement du fichier .acd-zip. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement d'un projet](#) à la page 53.*




## Obtention des fichiers multimédias

Une fois que vous avez créé un projet ou ouvert un projet existant, l'étape suivante consiste à ajouter un fichier multimédia au projet. La fenêtre de l'Explorateur permet de localiser, prévisualiser et ajouter un fichier multimédia à votre projet. Vous pouvez également extraire des données audio d'un CD ou télécharger un fichier multimédia sur Internet. Si vous disposez du logiciel ACID Pro, Media Manager vous permet également de localiser et d'ajouter des fichiers multimédias.





## Prévisualisation des fichiers multimédias dans la fenêtre de l'Explorateur

La fenêtre de l'Explorateur permet de prévisualiser les fichiers en les lisant en boucle au tempo actuel du projet avant de les ajouter à votre projet. Vous pouvez également prévisualiser des fichiers dans l'Explorateur tout en lisant votre projet, ce qui vous permet d'avoir une prévisualisation du rendu d'un fichier dans le projet.

Pour prévisualiser les fichiers, utilisez les boutons Démarrer la prévisualisation () , Arrêter la prévisualisation () et Prévisualisation automatique () en haut de la fenêtre de l'Explorateur.

### Prévisualisation d'un fichier multimédia

1. Dans la fenêtre de l'Explorateur, sélectionnez le fichier multimédia que vous souhaitez prévisualiser.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer la prévisualisation () . La lecture en boucle du fichier multimédia commence. Vous pouvez contrôler les niveaux sur le bus de prévisualisation.
3. Cliquez sur le bouton Arrêter la prévisualisation () pour arrêter la lecture.

### Prévisualisation de plusieurs fichiers multimédias

La fonction de prévisualisation de sélections multiples de l'Explorateur permet de prévisualiser un groupe de fichiers dans l'ordre dans lequel ils sont sélectionnés.



1. Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences**.

Dans le logiciel ACID Pro, cliquez sur l'onglet Autre de la boîte de dialogue Préférences et activez la case à cocher Activer la prévisualisation de sélections multiples dans la fenêtre de l'Explorateur.

Dans le logiciel ACID Music Studio ou ACID XMC, cliquez sur l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences et activez la case à cocher Activer la prévisualisation de sélections multiples dans la fenêtre de l'Explorateur.


Vous pouvez, si vous le souhaitez, entrer des valeurs dans les zones Nombre de répétitions de chaque boucle, Secondes à lire dans chaque One-shot et Nombre de mesures d'enregistreur de tempo à jouer pour spécifier la manière dont les différents types de fichier sont prévisualisés.

2. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Préférences.
3. Dans l'Explorateur, sélectionnez les fichiers multimédias que vous souhaitez prévisualiser. Maintenez enfoncée la touche **[Maj]** tout en cliquant sur plusieurs fichiers adjacents ou maintenez enfoncée la touche **[Ctrl]** tout en cliquant sur plusieurs fichiers non adjacents.

4. Cliquez sur le bouton Démarrer la prévisualisation (). Le premier fichier sélectionné dans la liste est prévisualisé, suivi par chaque fichier de la liste. L'icône d'un fichier est remplacée par l'icône Lecture () pour indiquer quel est le fichier actuellement prévisualisé.

**Conseil :** *Pour ajouter le fichier actuellement prévisualisé à votre projet, appuyez sur **Ctrl**+**Entrée**. Appuyez sur **Entrée** pour ajouter tous les fichiers sélectionnés à votre projet.*

### Utilisation de la Prévisualisation automatique

Cliquez sur le bouton Prévisualisation automatique () pour activer la lecture automatique des fichiers multimédias lorsque vous les sélectionnez dans l'Explorateur. Si votre projet est en cours de lecture lorsque vous sélectionnez un nouveau fichier, le nouveau fichier est lu parallèlement à votre projet. Cette fonctionnalité permet d'écouter le fichier multimédia dans le contexte de votre projet.

### Ajout d'un fichier multimédia au projet

Vous devez ajouter des fichiers multimédias à un projet avant de pouvoir les peindre, les organiser et les traiter. Lorsque vous ajoutez un fichier à un projet, une nouvelle piste est créée pour l'accueillir. Les nouvelles pistes sont ajoutées au volume actuel du fondu de prévisualisation dans la fenêtre du mixeur, sauf si vous avez défini un niveau de volume de piste par défaut.

Il existe plusieurs méthodes pour ajouter des fichiers multimédias à un projet.

**Remarque :** *Avant d'utiliser de longs fichiers d'enregistreur de tempo ou One-shot à partir de CD ou de dossiers réseau partagés, copiez le fichier multimédia sur votre disque dur local pour obtenir les meilleures performances possibles.*

### Fichiers temporaires ACID

Lorsque vous ajoutez un fichier multimédia à un projet à partir d'un périphérique amovible, une copie du fichier est stockée dans le dossier des fichiers temporaires. Le fichier multimédia reste ainsi disponible même si la source de ce fichier n'est plus accessible.

Notez que le dossier des fichiers temporaires est effacé lorsque vous fermez l'application ACID. Toutefois, les fichiers ne sont pas effacés du dossier si le logiciel se ferme de manière impromptue.

## Ajout de fichiers multimédias à partir de la fenêtre de l'Explorateur

La fenêtre de l'Explorateur, qui fonctionne de manière identique à l'Explorateur Windows®, permet de localiser les fichiers multimédias à utiliser dans les projets. Si nécessaire, vous pouvez afficher l'Explorateur en choisissant **Explorateur** dans le menu **Affichage** ou en appuyant sur **[Alt] + [1]**.

Vous pouvez ajouter des fichiers multimédias à partir de la fenêtre de l'Explorateur de trois manières différentes :

- Cliquez deux fois sur le fichier souhaité.
- Faites glisser le fichier de l'Explorateur vers l'affichage des pistes ou la liste des pistes. En faisant glisser un fichier de l'Explorateur vers le *nom* d'une piste existante, vous pouvez remplacer le fichier d'origine par le nouveau fichier, tout en laissant les événements en place.
- Cliquez avec le bouton droit sur un fichier et faites-le glisser vers l'affichage des pistes ou la liste des pistes pour spécifier le type de piste à créer. Lorsque vous déposez le fichier, un menu contextuel apparaît vous offrant le choix de traiter le fichier en tant que piste en boucle, piste One-shot, piste d'enregistreur de tempo ou en tant que type auto-déTECTÉ.

## Ajout de fichiers multimédias à partir de la fenêtre Media Manager

Cette fonctionnalité est disponible **uniquement** dans le logiciel **ACID Pro**.

Si vous disposez du logiciel ACID Pro, la fonctionnalité Media Manager puissante vous permet de localiser, cataloguer et ajouter des fichiers multimédias à vos projets ACID. Dans la fenêtre Media Manager, vous pouvez créer des bibliothèques de fichiers multimédias comprenant les attributs des fichiers, des métadonnées ACID et des repères permettant de classer les fichiers. Vous pouvez également rechercher, acheter et accéder aux bibliothèques de référence à partir de sources extérieures pour créer votre base de fichiers multimédias. Si nécessaire, vous pouvez afficher Media Manager en choisissant Media Manager dans le menu **Affichage** ou en appuyant sur **[Alt] + [5]**.

Pour plus d'informations sur la fonctionnalité Media Manager, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Contenu et index).

## Ajout de fichiers multimédias à partir de la boîte de dialogue Ouvrir

Vous pouvez ajouter des fichiers multimédias à partir de la boîte de dialogue Ouvrir de trois manières différentes :

- Sélectionnez le fichier souhaité et cliquez sur Ouvrir.
- Cliquez avec le bouton droit sur le fichier et choisissez **Sélectionner** dans le menu contextuel.
- Cliquez deux fois sur le fichier sélectionné.

## Ajout de fichiers multimédias depuis l'extérieur de l'application

Vous pouvez également ajouter un fichier multimédia à un projet en le faisant glisser de l'Explorateur Windows® vers l'affichage des pistes.

## Ajout de plusieurs fichiers multimédias simultanément

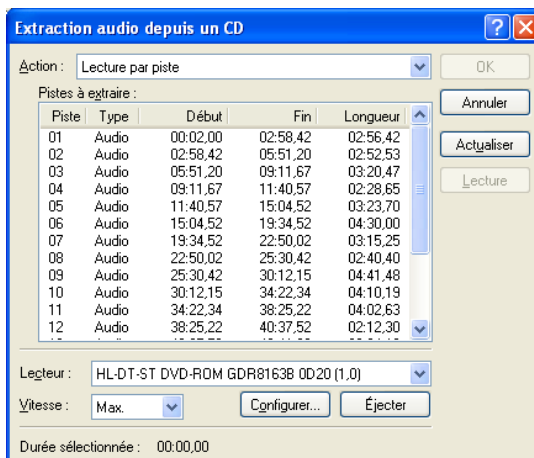
Pour ajouter plusieurs fichiers multimédias à un projet, appuyez sur **[Ctrl]** et cliquez (ou appuyez sur **[Maj]** et cliquez) pour sélectionner les fichiers et les faire glisser vers l'affichage des pistes ou la liste des pistes.

## Extraction de fichiers multimédias à partir d'un CD

Vous pouvez extraire des données stéréo 44 100 Hz, 16 bits à partir de CD. Les pistes extraites des CD sont ajoutées à de nouvelles pistes dans votre projet ACID.

1. Insérez un CD dans le lecteur de CD-ROM.
2. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Extraction audio depuis un CD**. La boîte de dialogue **Extraction audio depuis un CD** apparaît.
3. Si vous disposez de plusieurs lecteurs de CD, choisissez le lecteur contenant les données audio à extraire dans la liste déroulante **Lecteur**.
4. Dans la liste déroulante **Action**, choisissez la manière dont vous souhaitez extraire les données audio :

- Choisissez **Lecture par piste** et sélectionnez chaque piste à extraire. Chaque piste est extraite vers une nouvelle piste dans votre projet.
- Choisissez **Lire tout le disque** pour extraire le CD en cours vers un fichier unique.
- Choisissez **Lecture par plage** et entrez un temps de début et de fin (ou un temps de début et une longueur). L'intervalle de temps précisé est extrait vers une nouvelle piste dans votre projet.



Cliquez sur **Lecture** pour prévisualiser votre sélection. Pour prévisualiser la sélection, la sortie audio de votre lecteur de CD doit être connectée à votre carte son ou un casque doit être raccordé à l'avant du lecteur de CD.

5. Dans la liste déroulante Vitesse, choisissez la vitesse à laquelle vous souhaitez extraire les données audio.
6. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît.
7. Entrez un nom de fichier et choisissez un emplacement pour les nouveaux fichiers.

---

**Conseil :** *Les pistes extraites peuvent être nommées automatiquement. Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences** et dans l'onglet Général, activez la case à cocher Attribuer automatiquement un nom aux pistes extraites d'un CD.*

---

8. Cliquez sur Enregistrer pour démarrer l'extraction audio.

L'extraction des données du CD commence et un indicateur de progression s'affiche. Si le fichier dure plus de 30 secondes, l'assistant Beatmapper™ apparaît.

9. Utilisez l'assistant Beatmapper ou choisissez d'ouvrir le fichier au format One-shot.  
Le fichier extrait est ajouté à une piste.

Vous pouvez également cliquer deux fois sur un fichier CDA dans la fenêtre de l'Explorateur (ou le faire glisser vers l'affichage des pistes) pour extraire une piste du CD sans ouvrir la boîte de dialogue Extraction audio depuis un CD.

---

**Remarque :** *Lorsque vous ajoutez des fichiers multimédias à partir de plusieurs CD, il se peut que vous deviez appuyer sur la touche **F5** pour rafraîchir la fenêtre de l'Explorateur afin d'afficher le nouveau contenu du CD.*

---

## Téléchargement de fichiers multimédias à partir d'Internet

La commande **Acquérir média sur le Web** permet d'afficher et de télécharger différents fichiers audio et vidéo disponibles sur Internet.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Acquérir média sur le Web**.
2. Choisissez une icône dans le volet de gauche pour spécifier le fournisseur de fichiers multimédias à partir duquel vous souhaitez télécharger les fichiers.
3. Prévisualisez le fichier, cliquez sur le fichier que vous souhaitez ouvrir et cliquez sur **Télécharger**. La boîte de dialogue **Rechercher un dossier** apparaît.
4. Sélectionnez un dossier pour le téléchargement. Les fichiers sélectionnés sont téléchargés dans le dossier spécifié dans la zone **Destination**.
5. Une fois le téléchargement terminé, fermez la boîte de dialogue **Acquérir média sur le Web**. Le fichier est ajouté à votre projet.

Cliquez sur **Afficher les détails** pour afficher des informations supplémentaires sur votre téléchargement. Dans ce mode, vous pouvez ajouter des fichiers à une file d'attente de téléchargement, spécifier l'emplacement de stockage des fichiers téléchargés et surveiller la progression de vos téléchargements. Cliquez sur **Démarrer** pour commencer à télécharger les fichiers de la file d'attente ou cliquez sur **Masquer les détails** pour revenir au mode de base.



# Utilisation de projets

Ce chapitre fournit des instructions de base pour commencer à utiliser les événements et les pistes.

## Ajout et modification d'événements

Vous avez ajouté des fichiers multimédias au projet et des pistes ont été créées pour ces fichiers. Vous pouvez maintenant ajouter des événements à l'affichage des pistes. Les sections suivantes décrivent les trois techniques de base d'utilisation des événements audio : la peinture, la suppression et le déplacement.


### Peinture d'événements

Après avoir ajouté un fichier multimédia à votre projet, vous devez le peindre sur la barre temporelle pour l'entendre. Lorsque vous peignez la piste du fichier multimédia, vous créez un événement qui affiche la forme d'onde du fichier. Vous pouvez peindre des événements sur la barre temporelle en utilisant l'outil Dessin ou l'outil Peinture.

**Remarque :** *Vous devez ajouter des fichiers multimédias au projet avant de pouvoir utiliser ces outils pour peindre des événements.*

### Insertion d'événements avec l'outil Dessin

L'outil Dessin est la méthode la plus courante d'insertion d'événements sur la barre temporelle. Cet outil permet d'ajouter un par un des événements spécifiques à la piste. En outre, l'outil Dessin permet de sélectionner, modifier et déplacer des événements.

1. Cliquez sur le bouton Outil Dessin () ou choisissez **Outil de modification** dans le menu **Édition**, puis choisissez **Dessiner** dans le sous-menu. Le pointeur prend la forme d'un crayon.


2. Placez l'outil Dessin sur le bord gauche de n'importe quelle piste contenant un fichier multimédia.
3. Cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris tout en faisant glisser l'outil Dessin vers la droite. Une forme d'onde représentant l'événement apparaît sur la barre temporelle à mesure que vous faites glisser la souris.

Notez que si vous placez un fichier en boucle sur la barre temporelle, de petites indentations apparaissent au niveau des bords supérieur et inférieur de l'événement, indiquant les points de début et de fin de chaque boucle individuelle.

---



**Remarque :** *Vous pouvez également dessiner des événements de la droite (fin) vers la gauche (début).*

---

4. Relâchez le bouton de la souris pour terminer l'événement.
5. Cliquez sur le bouton Lire depuis le début () de la barre de transport. L'événement est lu.

### Peinture d'événements avec l'outil Peinture

Contrairement à l'outil Dessin, l'outil Peinture permet de peindre rapidement plusieurs événements sur plusieurs pistes. Cela peut être utile lorsque vous devez ajouter rapidement plusieurs événements apparemment aléatoires à un projet. L'outil Peinture est également parfait pour peindre plusieurs événements One-shot qui seront répartis de manière homogène sur les lignes de la grille.

1. Cliquez sur le bouton Outil Peinture () ou choisissez **Outil de modification** dans le menu **Édition**, puis choisissez **Peindre** dans le sous-menu. Le peinteur prend la forme d'un pinceau.
2. Cliquez sur le bouton de la souris et maintenez-le enfoncé tout en faisant glisser l'outil Peinture de manière aléatoire sur plusieurs pistes. Notez que les événements sont peints dans chaque espace de la grille avec lequel l'outil Peinture entre en contact.
3. Relâchez le bouton de la souris pour arrêter l'ajout d'événements.
4. Cliquez sur le bouton Lire depuis le début () de la barre de transport. Tous les nouveaux événements sont lus.

---


**Conseil :** *Lorsque l'outil Peinture est sélectionné, appuyez sur la touche **Ctrl** et cliquez pour peindre un événement entier pour les pistes One-shot, d'enregistreur de tempo et MIDI.*

---



## Modification de la longueur des événements

Une fois que vous avez peint un événement dans l’affichage des pistes, il se peut que celui-ci soit trop long ou trop court ; toutefois, le logiciel ACID simplifie la modification de la longueur d’un événement. Vous pouvez activer les options d’alignement en choisissant **Alignement** dans le menu **Options**, puis en sélectionnant **Activer** dans le sous-menu.

Pour modifier la longueur d’un événement, cliquez sur le bouton Outil Dessin (  ) et faites glisser l’une des extrémités de l’événement. Lorsque vous faites glisser l’événement au-delà de la fin du fichier, les fichiers en boucle sont répétés, mais les pistes One-shot et d’enregistreur de tempo dessinent un silence.



Événement  
d’origine




Faites glisser l’extrémité  
de l’événement...



...pour augmenter sa longueur.

## Effacement de sections d’événements

Il se peut que vous deviez supprimer uniquement des sections spécifiques d’un événement en laissant le reste intact. L’outil Effacer offre la méthode la plus simple pour supprimer une section d’événement.

1. Cliquez sur le bouton Outil Effacer (  ) ou choisissez **Outil de modification** dans le menu **Édition**, puis choisissez **Effacer** dans le sous-menu. Le pointeur prend la forme d’une gomme.
2. Faites-le glisser dans l’affichage des pistes pour supprimer des données de l’événement.


**Conseil :** Avec l’outil Effacer, vous pouvez supprimer un événement One-shot, d’enregistreur de tempo ou MIDI entier. Maintenez simplement enfoncée la touche **Ctrl** tout en cliquant sur l’événement.

## Déplacement d'événements

La position du bord gauche d'un événement indique à quel moment l'événement devient audible durant la lecture. Vous pouvez déplacer des événements le long de la barre temporelle individuellement ou en groupe.

En outre, vous pouvez empiler des événements les uns au-dessus des autres. Un événement long placé sur un événement plus court dissimule celui-ci et le rend inaudible.

Un événement court placé sur un événement plus long est audible et rend la section de l'événement plus long qu'il recouvre inaudible.

1. Cliquez sur le bouton Outil Dessin (  ).
2. Cliquez sur l'événement à déplacer. L'événement est mis en surbrillance pour indiquer qu'il est sélectionné.

**Conseil :** Maintenez enfoncée la touche **Ctrl** ou **Maj** pour sélectionner plusieurs événements.

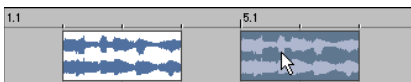
3. Faites glisser l'événement vers un nouvel emplacement sur la piste.

## Sélection d'événements

Vous devez sélectionner des événements avant de pouvoir les déplacer ou les modifier.

### Sélection d'un événement

1. Cliquez sur le bouton Outil Dessin (  ).
2. Cliquez sur un événement. L'événement est mis en surbrillance.



↑ Événement sélectionné

## Sélection de plusieurs événements

Diverses méthodes permettent de sélectionner plusieurs événements :

- Appuyez sur la touche **Ctrl** ou **Maj** tout en cliquant sur les événements.
- Utilisez la commande **Tout sélectionner sur la piste**.
- Utilisez la commande **Sélectionner les événements à terminer**.
- Utilisez la commande **Tout sélectionner**.
- Utilisez l'outil **Sélection**.


## Utilisation des événements

Cette section traite des techniques de modification de base permettant de couper, copier, coller, fractionner et joindre des événements.

Avant de suivre les procédures de ces sections, vérifiez que la fonction **Modifications du réajustement** est désactivée. **Modifications du réajustement** est une option de modification extrêmement puissante qui n'est pas abordée dans ce chapitre. Vérifiez que l'option **Modifications du réajustement** n'est pas sélectionnée dans le menu **Options**.

## Copie d'événements

Lorsque vous copiez un événement, une sélection de durée ou un événement au sein d'une sélection de temps, la copie exacte du ou des événements sélectionné(s) est placée dans le presse-papiers, sans modifier l'affichage des pistes. Les événements copiés dans le presse-papiers peuvent être collés dans le projet aussi souvent que vous le souhaitez. En outre, le contenu du presse-papiers reste inaltéré jusqu'à ce qu'il soit remplacé par un nouveau contenu.

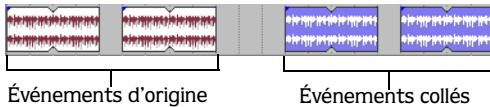
1. Sélectionnez les données de l'événement que vous souhaitez copier ou faites une sélection de durée. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'événements](#) à la page 30.*
2. Copiez les données de l'événement en utilisant l'une des méthodes suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Copier () dans la barre d'outils.
  - Choisissez **Copier** dans le menu **Édition**.
  - Cliquez avec le bouton droit sur la sélection et choisissez **Copier** dans le menu contextuel.
  - Appuyez sur les touches **Ctrl** + **C**.

## Collage d'événements

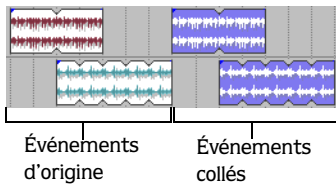
Vous pouvez coller le contenu du presse-papiers dans un projet autant de fois que vous le souhaitez. Toutefois, un événement est toujours collé dans la piste où il a été copié/coupé. En outre, si vous collez le contenu du presse-papiers sur un événement existant, l'événement collé chevauche l'événement existant. Pour éviter de le coller sur un événement existant, vous avez les deux possibilités suivantes :

- Utilisez la commande **Coller en insérant**.
- Activez la modification de l'ondulation.


Lorsque des événements sont coupés/copiés dans le presse-papiers, puis collés dans un projet, les données temporelles inhérentes aux événements coupés/copiés sont conservées et également collées. Par exemple, si vous sélectionnez deux événements sur la même piste qui sont séparés par cinq secondes de silence, lorsque vous copiez et collez ces événements, les cinq secondes de silence sont également copiées dans le projet.



Pour pousser ce concept un peu plus loin, si vous sélectionnez des événements discontinus sur plusieurs pistes et que vous copiez et collez ces événements, toutes les données temporelles sélectionnées seront également collées dans le projet. Cela permet de conserver la position relative des événements dans le projet.




### Utilisation de la commande Coller

1. Placez le curseur à la position souhaitée sur la barre temporelle.
2. Collez le contenu du presse-papiers en utilisant l'une des méthodes suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Coller (  ) dans la barre d'outils.
  - Choisissez Coller dans le menu **Édition**.
  - Cliquez avec le bouton droit et choisissez Coller dans le menu contextuel.
  - Appuyez sur les touches **[Ctrl] + [V]**.

## Coupure d'événements

Lorsque vous coupez un événement, une sélection de durée ou un événement au sein d'une sélection de temps, les données audio sont supprimées de l'affichage des pistes et placées dans le presse-papiers. Une fois les données placées dans le presse-papiers, elles peuvent être de nouveau collées dans le projet autant de fois que vous le souhaitez. Le contenu du presse-papiers reste inaltéré jusqu'à ce qu'il soit remplacé par de nouvelles données.

1. Sélectionnez les données de l'événement que vous souhaitez couper ou faites une sélection de durée. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'événements](#) à la page 30.*
2. Coupez les données de l'événement en utilisant l'une des méthodes suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Couper () dans la barre d'outils.
  - Choisissez **Couper** dans le menu **Édition**.
  - Cliquez avec le bouton droit sur la sélection et choisissez **Couper** dans le menu contextuel.
  - Appuyez sur les touches **Ctrl** + **X**.

Tous les événements sélectionnés sont supprimés de l'affichage des pistes et placés dans le presse-papiers.

## Suppression d'événements

Lorsque vous supprimez un événement, une sélection de durée ou un événement au sein d'une sélection de temps, les données sont retirées de l'affichage des pistes et supprimées. Les événements supprimés ne sont pas placés dans le presse-papiers et ne remplacent pas, ni n'interfèrent avec le contenu actuel du presse-papiers. En outre, les événements supprimés ne peuvent plus être collés dans un projet.

---

**Remarque :** *Les données supprimées peuvent uniquement être réinsérées dans un projet en utilisant la commande **Annuler**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la fonction Annuler](#) à la page 39.*

---

1. Sélectionnez les données de l'événement que vous souhaitez supprimer ou faites une sélection de durée. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Sélection d'événements](#) à la page 30.*
2. Appuyez sur la touche **Suppr**.

Tous les événements sélectionnés sont retirés de l'affichage des pistes et supprimés.

## Utilisation des pistes

Une nouvelle piste est automatiquement créée pour chaque fichier multimédia ajouté à un projet et tous les événements placés sur cette piste sont issus de ce fichier. C'est pourquoi vous pouvez utiliser les fonctions au niveau de la piste pour modifier chaque événement sur la piste. Les sections suivantes décrivent plusieurs fonctions et caractéristiques de base des pistes.

### Connaissance des types de piste

Lorsque vous ajoutez un fichier multimédia à un projet, une nouvelle piste est créée pour ce fichier. Selon le type de fichier que vous ajoutez, un des quatre types de piste suivants est créé pour l'accueillir : en boucle, One-shot, d'enregistreur de tempo ou MIDI. Vous pouvez identifier le type d'une piste en vérifiant l'icône du numéro/type de piste dans la zone d'infos piste. Si vous disposez du logiciel ACID Pro, vous pouvez également utiliser les dossiers de piste pour regrouper les pistes.

#### Pistes en boucle

Les fichiers en boucle sont de petits morceaux de données audio conçus pour créer un rythme ou un motif continu lorsqu'ils sont lus plusieurs fois. Ils font généralement une à quatre mesures de long. Les fichiers en boucle sont ceux que vous utiliserez le plus souvent.

#### Pistes One-shot

Les fichiers One-shot sont des morceaux de données audio qui ne sont pas conçus pour être mis en boucle. Ils sont diffusés à partir du disque dur plutôt que stockés dans la RAM s'ils sont d'une durée inférieure à trois secondes. Les données audio de type cymbale crash et sound bite peuvent être considérées comme des fichiers One-shot.

Contrairement aux fichiers en boucle, les fichiers One-shot ne modifient pas la hauteur de son ou le tempo en même temps que le reste du projet.

#### Pistes d'enregistreur de tempo

Lorsque vous ajoutez un fichier d'une durée supérieure à trente secondes à un projet, l'assistant Beatmapper™ démarre, permettant d'ajouter des informations de tempo au fichier. Ces pistes réagissent ainsi aux modifications de tempo et autres modifications importantes comme les fichiers en boucle.

#### Pistes MIDI

Une piste MIDI est créée lorsque vous ouvrez un fichier MID, SMF ou RMI. Les pistes MIDI permettent d'enregistrer et de lire des données à partir de synthétiseurs et d'autres équipements compatibles MIDI.

## Réorganisation des pistes

Lorsque vous créez un projet ACID, vous pouvez si vous le souhaitez réorganiser les pistes pour placer des instruments similaires à proximité les uns des autres. Par exemple, en plaçant tous les fichiers de batterie en boucle dans l'affichage des pistes, vous pourrez plus facilement régler le mixage des données audio de type batterie dans le morceau.

1. Faites glisser la zone d'infos piste vers un nouvel emplacement dans la liste des pistes. Une ligne noire horizontale apparaît sur la liste des pistes pour indiquer où sera placée la piste.
2. Relâchez le bouton de la souris. La piste est déposée dans le nouvel emplacement et la liste des pistes/l'affichage des pistes est ajusté(e) en conséquence.

**Conseil :** *Vous pouvez réorganiser plusieurs pistes en maintenant appuyée la touche **[Ctrl]** ou **[Maj]** tout en sélectionnant les pistes et en les faisant glisser en groupe.*

## Changement de nom des pistes

Pour renommer une piste, cliquez avec le bouton droit sur le nom de la piste et choisissez **Renommer** dans le menu contextuel ou cliquez deux fois sur le nom de la piste. Le changement de nom d'une piste s'applique au projet uniquement et ne modifie pas le fichier associé à la piste.

## Duplication des pistes

Pour dupliquer une piste, cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez **Dupliquer la piste** dans le menu contextuel. Une copie exacte de la piste et de ses événements est créée et ajoutée sous la piste d'origine dans le projet. Les mots « Copie de » apparaissent devant le nom de la piste en double pour l'identifier dans la liste des pistes.


## Suppression des pistes

Vous pouvez supprimer les pistes inutiles d'un projet en les sélectionnant et en utilisant l'une des méthodes suivantes :


- Choisissez **Supprimer** dans le menu **Édition**.
- Cliquez avec le bouton droit sur une piste et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel.
- Appuyez sur la touche **[Suppr]**.

## Copie, coupure et collage de pistes

Lorsque vous copiez une piste, une copie exacte de la piste sélectionnée est placée dans le presse-papiers, sans que l'affichage des pistes soit modifié. Pour copier une piste, sélectionnez-la et procédez de l'une des manières suivantes :


- Cliquez sur le bouton Copier () dans la barre d'outils.
- Choisissez Copier dans le menu **Édition**.
- Cliquez avec le bouton droit sur la zone d'infos piste et choisissez Copier dans le menu contextuel.
- Appuyez sur les touches **Ctrl** + **C**.

Lorsque vous coupez une piste, elle est supprimée de l'affichage des pistes et placée dans le presse-papiers. Pour couper une piste, sélectionnez-la et procédez de l'une des manières suivantes:

- Cliquez sur le bouton Couper () dans la barre d'outils.
- Choisissez Couper dans le menu **Édition**.
- Cliquez avec le bouton droit sur la zone d'infos piste et choisissez Couper dans le menu contextuel.
- Appuyez sur les touches **Ctrl** + **X**.

Les pistes copiées ou coupées placées dans le presse-papiers peuvent être collées dans le projet en cours ou dans un autre projet autant de fois que vous le souhaitez.

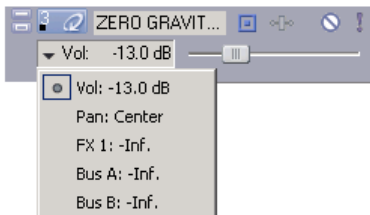
Cela permet de partager des pistes entre différentes compositions. Vous pouvez coller une piste de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur le bouton Coller () dans la barre d'outils.
- Choisissez Coller dans le menu **Édition**.
- Cliquez avec le bouton droit dans l'affichage des pistes et choisissez Coller dans le menu contextuel.
- Appuyez sur les touches **Ctrl** + **V**.



## Ajustement du mixage

Utilisez le curseur multifonction pour ajuster le mixage d'une piste spécifique.



Cliquez sur l'étiquette du curseur pour choisir le type d'ajustement.

Fonction	Description
Volume	Contrôle le niveau sonore d'une piste du mixage. Une valeur de 0 dB implique que la piste est lue sans être amplifiée ni atténuée par le logiciel ACID. Faites glisser le curseur vers la gauche pour diminuer le volume ; faites-le glisser vers la droite pour augmenter le volume.
Panorama	Contrôle la position d'une piste dans le champ stéréo. Faites glisser le curseur à gauche pour placer la piste davantage sur le haut-parleur gauche que sur celui de droite, et faites glisser le curseur à droite pour placer la piste sur le haut-parleur de droite.  Étant donné qu'un véritable panoramique stéréo est utilisé, vous pouvez insérer un écrêtage en créant un panorama de piste à gauche ou à droite. Contrairement au contrôle de l'équilibre gauche/droite, qui diminue simplement le volume d'un canal, le mode panorama par défaut ajoute les données audio d'un canal à un autre. Lorsque vous créez un panorama de piste, ajustez le volume de la piste en conséquence.
Effets	Contrôle le niveau de la piste envoyé à chacune des chaînes d'effets affectables que vous avez créées. Faites glisser le curseur vers la gauche pour diminuer le volume ; faites-le glisser vers la droite pour augmenter le volume. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>
Bus	Contrôle le niveau de la piste envoyé à chacun des bus supplémentaires que vous avez créés pour le projet. Faites glisser le curseur vers la gauche pour diminuer le volume ; faites-le glisser vers la droite pour augmenter le volume. <b>Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.</b>

Une fois que vous avez choisi le type d'ajustement, faites glisser le curseur pour régler le niveau. Maintenez enfoncée la touche **[Ctrl]** ou **[Maj]** pour sélectionner plusieurs pistes et ajuster les curseurs en groupe.

**Remarque :** Lorsque vous ajustez le mixage des pistes, pensez à vérifier les indicateurs du mixeur. Étant donné que vous ajoutez les volumes de toutes les pistes en même temps, l'écrêtage de la sortie audio est simplifié. Vérifiez que l'indicateur d'écrêtage rouge n'apparaît jamais en cours de lecture.

## Mise en sourdine des pistes

Le bouton Sourdine (🔇) est disponible pour chaque piste. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, la piste correspondante est ombrée (pour indiquer qu'elle est rendue muette) et est inaudible pendant la lecture. Lorsque vous cliquez une deuxième fois sur le bouton Sourdine, la piste retrouve son niveau d'origine dans le mixage. Activer et désactiver la mise en sourdine d'une piste est un bon moyen de déterminer si une piste contribue au rendu audio global d'un projet.

Vous pouvez également appuyer sur la touche [Z] pour rendre une piste ou un groupe de pistes muets.

---

**Conseil :** Appuyez sur la touche [Ctrl] et cliquez sur le bouton Sourdine pour rendre muette uniquement la piste sélectionnée (et rétablir les autres pistes rendues muettes).

Si la piste sélectionnée est déjà muette, appuyez sur la touche [Ctrl] et cliquez sur le bouton Sourdine pour rétablir toutes les pistes.

---

## Isolation des pistes

Situé à côté du bouton Sourdine, le bouton Solo (🔊) permet d'isoler des pistes dans un projet en cours de lecture. Lorsque vous cliquez sur ce bouton en cours de lecture, la piste correspondante reste audible et toutes les autres pistes deviennent muettes. Lorsque vous cliquez une deuxième fois sur le bouton Solo, toutes les pistes retrouvent leur niveau d'origine dans le mixage. Activer et désactiver l'isolation d'une piste est un bon moyen de configurer et de prévisualiser les effets d'une piste isolée par rapport à son rendu dans le projet.

Vous pouvez également appuyer sur la touche [X] pour isoler une piste ou un groupe de pistes.

---

**Conseil :** Appuyez sur la touche [Ctrl] et cliquez sur le bouton Solo pour isoler uniquement la piste sélectionnée (et rétablir les autres pistes isolées).

Si la piste sélectionnée est déjà isolée, appuyez sur la touche [Ctrl] et cliquez sur le bouton Solo pour rétablir toutes les pistes.

---

## Utilisation des groupes de pistes


Sélectionnez un groupe de pistes en maintenant appuyée la touche **Ctrl** tout en cliquant sur la zone d'infos piste des pistes souhaitées. Vous pouvez maintenant ajuster le volume, le panorama, la couleur de piste et d'autres attributs de piste simultanément.

## Utilisation des fonctions Annuler et Répéter

Dans les projets ACID, les capacités d'annulation et de rétablissement sont illimitées. Chaque modification apportée est ajoutée au projet dans un historique des annulations, ce qui permet de rétablir rapidement n'importe quel état précédent du projet. En outre, lorsque vous annulez une modification, celle-ci est automatiquement placée dans l'historique des rétablissements du projet pour pouvoir être rapidement réappliquée. Toutefois, toute nouvelle modification effectuée dans le projet écrase l'historique des rétablissements.


**Remarque :** *Les historiques des annulations et des rétablissements sont effacés lorsque vous fermez le projet ou que vous quittez l'application.*

## Utilisation de la fonction Annuler

Pour annuler une modification, cliquez sur le bouton Annuler () dans la barre d'outils ou appuyez sur les touches **Ctrl** + **Z**. Les modifications sont annulées dans l'ordre inverse de leur application.

**Remarque :** *Vous pouvez également annuler la modification la plus récente en choisissant **Annuler** dans le menu **Édition**.*

### Annulation d'une série de modifications

Cliquez sur la flèche tournée vers le bas près du bouton Annuler () pour afficher l'historique des annulations du projet. L'historique s'affiche sous la forme d'une liste déroulante, les modifications les plus récentes apparaissant en haut. Pour annuler une modification dans la liste, toutes les modifications ultérieures doivent également être annulées.


1. Cliquez sur la flèche à droite du bouton Annuler (). L'historique des annulations apparaît.

2. Localisez la modification à annuler. Notez que toutes les modifications ultérieures sont automatiquement sélectionnées et que le nombre total de modifications à annuler s'affiche en bas de la liste déroulante.
3. Cliquez sur la modification à annuler. L'état dans lequel était le projet avant la modification sélectionnée est rétabli.

## Annulation de toutes les modifications

Lorsque vous choisissez **Annuler tout** dans le menu **Édition**, toutes les modifications du projet sont annulées et automatiquement ajoutées à l'historique des rétablissements.

## Utilisation de la fonction Répéter


Pour rétablir une modification, cliquez sur le bouton Répéter () dans la barre d'outils ou appuyez sur les touches **[Ctrl] + [Maj] + [Z]**. Les modifications sont rétablies dans l'ordre inverse de leur annulation.


---

**Remarque :** Vous pouvez également rétablir la modification la plus récente en choisissant **Répéter** dans le menu **Édition**.

---

## Rétablissement d'une série de modifications

Cliquez sur la flèche tournée vers le bas près du bouton Répéter () pour afficher l'historique des rétablissements du projet. L'historique s'affiche sous la forme d'une liste déroulante, les modifications annulées les plus récentes apparaissant en haut. Pour rétablir une modification dans la liste, toutes les modifications ultérieures annulées doivent également être rétablies.

1. Cliquez sur la flèche à droite du bouton Répéter (). L'historique des rétablissements apparaît.
2. Localisez la modification à rétablir. Notez que toutes les modifications ultérieures annulées sont automatiquement sélectionnées et que le nombre total de modifications à rétablir s'affiche en bas de la liste déroulante.
3. Cliquez sur la modification à rétablir. L'état dans lequel était le projet avant la modification annulée sélectionnée est rétabli.

---

**Remarque :** Cliquez en dehors de la liste déroulante pour annuler l'opération de rétablissement.

---

## Effacement de l'historique des annulations

Vous pouvez effacer les historiques des annulations et des rétablissements sans fermer le projet ni quitter l'application. Une fois les historiques effacés, de nouveaux historiques sont créés à mesure que vous continuez à créer le projet.

1. Dans le menu **Édition**, choisissez **Effacer l'historique des annulations**. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît, vous avertissant que cette action supprimera définitivement les historiques de modification existants.
2. Cliquez sur Oui pour effacer les historiques de modification ou sur Non pour les conserver.

## Lecture d'un projet

Plusieurs méthodes permettent de lire les projets.

### Utilisation de la barre de transport



Tous les boutons nécessaires pour lire un projet se trouvent sur la barre de transport. La barre de transport doit vous sembler familière, car elle contient les boutons que l'on retrouve sur la plupart des lecteurs de CD et de cassette. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Barre de transport](#) à la page 14.*

### Utilisation des options de lecture

Lorsque vous créez un projet, vous avez a priori différents besoins de lecture. Par exemple, il se peut que vous souhaitiez entendre le projet dans son intégralité lorsque vous contrôlez le mixage final, mais pas lorsque vous travaillez sur la fin. C'est pourquoi vous disposez de trois options de lecture :

- Lecture du projet entier.
- Lecture à partir de la position du curseur.
- Lecture en boucle.

#### Lecture du projet entier.

Pour démarrer la lecture depuis le début du projet, cliquez sur le bouton Lire depuis le début () de la barre de transport ou appuyez sur les touches **[Maj]** + **[Espace]**. Pour arrêter la lecture, cliquez sur le bouton Arrêter () de la barre de transport ou appuyez sur la barre **[Espace]**.

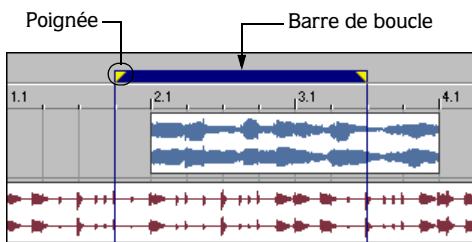
## Lecture à partir de la position du curseur

Pour démarrer la lecture à partir de la position du curseur, cliquez sur le bouton Lecture (▶) de la barre de transport ou appuyez sur la barre `[Espace]`. Pour arrêter la lecture, cliquez sur le bouton Arrêter (■) de la barre de transport ou appuyez sur la barre `[Espace]`.

## Lecture en boucle

Vous pouvez également limiter la lecture à une région de boucle spécifique dans l'affichage des pistes. Cette méthode de lecture s'effectue avec le bouton Lecture en boucle (🔄) de la barre de transport et permet d'affiner les mixages et les effets en écoutant la zone sélectionnée en continu. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Barre de transport](#) à la page 14.*

1. Faites glisser les poignées de la barre de boucle pour créer la région de boucle souhaitée.



2. Cliquez sur le bouton Lecture en boucle (🔄) pour activer la lecture en boucle.

**Astuce :** Lorsque le logiciel ACID est en mode lecture en boucle, la barre de boucle est bleue. En mode de lecture normale, la barre de boucle est grise.

3. Cliquez sur le bouton Lecture (▶) de la barre de transport ou appuyez sur la barre `[Espace]`. La lecture de la zone sélectionnée commence. Pour arrêter la lecture, cliquez sur le bouton Arrêter (■) de la barre de transport ou appuyez sur la barre `[Espace]`.

## Utilisation du métronome

La fonction Métronome de ACID permet de suivre le tempo pendant la lecture. Si le bouton Métronome (🎵) est activé dans la barre d'outils, il fonctionne automatiquement lorsque vous démarrez la lecture de votre projet.

Les sons du métronome sont créés par le bloc sonore MIDI global, et le volume du métronome en cours de lecture est déterminé par le curseur de fondu Prévisualisation dans le mixeur.

Le son du métronome n'est pas mixé dans le rendu final du projet.

## Utilisation de la fenêtre du mixeur

La fenêtre du mixeur est une fenêtre ancrable positionnée par défaut dans le coin inférieur droit de l'espace de travail ACID. La fenêtre du mixeur contient les commandes suivantes :

- Un curseur de fondu Prévisualisation, qui permet d'ajuster le niveau sonore des fichiers multimédias prévisualisés depuis la fenêtre de l'Explorateur, la fenêtre Propriétés de la piste, l'enregistreur de tempo (Beatmapper) ou l'outil Découpage. Le volume du curseur de fondu Prévisualisation détermine également le volume des nouvelles pistes ajoutées au projet, sauf si vous avez défini un niveau de volume de piste par défaut. Vous pouvez ainsi configurer rapidement un mixage tandis que vous ajoutez des fichiers multimédias à votre projet.
- Un curseur de fondu du bus maître, qui contrôle le volume global.
- Des curseurs de fondu pour un maximum de 26 bus supplémentaires que vous pouvez acheminer vers le matériel de votre ordinateur ou d'autres bus.  
**Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.**
- Des curseurs de fondu pour les chaînes d'effets affectables que vous pouvez acheminer vers une ou plusieurs pistes. **Disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.**
- Des curseurs de fondus pour un maximum de 32 commandes Synthétiseur Logiciel ajoutées au projet.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des commandes du mixeur, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Contenu et index).

### Affichage de la fenêtre du mixeur

La fenêtre du mixeur s'affiche par défaut lors du démarrage du logiciel ACID, mais vous pouvez la masquer si nécessaire. Pour afficher ou masquer la fenêtre du mixeur, choisissez **Mixeur** dans le menu **Affichage** ou appuyez sur les touches **[Alt] + [E]**. Une coche apparaît en regard de la commande lorsque la fenêtre est affichée.







# Enregistrement audio

Le logiciel ACID® est un outil de production audio basé sur des boucles. Il n'est pas conçu pour des projets d'enregistrement multipiste. Toutefois, il permet d'effectuer des enregistrements audio à partir de la carte son de votre système. Cette capacité d'enregistrement limitée permet d'enregistrer des données audio ou MIDI à partir d'une source externe et de les placer dans votre projet.


Grâce à cette fonction, ce logiciel est un excellent outil d'enregistrement de démos de musique. Vous pouvez créer une piste principale d'une longueur et d'un tempo appropriés en utilisant diverses boucles, puis combiner cette piste principale à une piste vocale ou de guitare One-shot enregistrée.

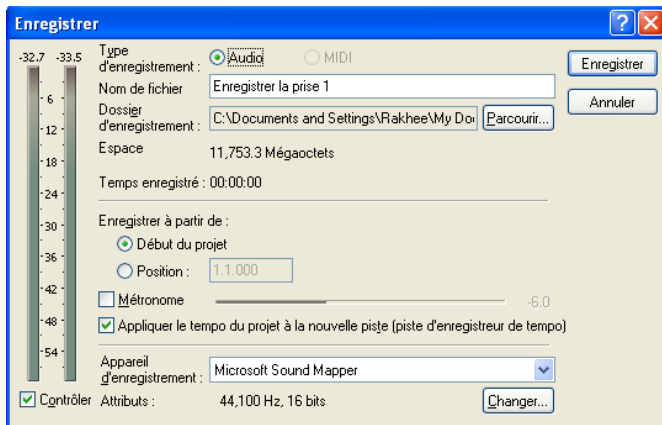
**Remarque :** *L'enregistrement MIDI est disponible uniquement dans les logiciels ACID Pro et ACID Music Studio. Pour plus d'informations sur l'enregistrement MIDI, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Sommaire et index).*

## Enregistrement audio

Si vous connaissez déjà d'autres applications de Sony Media Software, l'enregistrement dans l'application ACID devrait vous sembler relativement intuitif. La procédure suivante rappelle brièvement les étapes de l'enregistrement audio.

1. Connectez la source audio ou le périphérique MIDI à votre ordinateur.
2. Pour l'enregistrement audio, vérifiez que la carte est correctement configurée pour la source audio (microphone, niveau de ligne, etc.).

3. Positionnez le curseur de l'affichage des pistes à l'endroit où l'enregistrement doit commencer. Pour enregistrer plusieurs prises, créez plutôt une région de boucle. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement de plusieurs prises](#) à la page 51.*
4. Cliquez sur le bouton Enregistrer (  ) dans la barre de transport. La boîte de dialogue Enregistrer apparaît.



5. Définissez les propriétés d'enregistrement souhaitées. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des propriétés d'enregistrement](#) à la page 47.*
6. Définissez le niveau d'enregistrement. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des niveaux d'enregistrement](#) à la page 49.*
7. Pour utiliser la fonction Métronome pendant l'enregistrement, activez la case à cocher Métronome.
8. Cliquez sur Enregistrer pour démarrer l'enregistrement. Une nouvelle piste est créée dans le projet et l'enregistrement du signal audio entrant commence.
9. Cliquez sur Arrêter pour mettre fin à l'enregistrement.

Les données audio enregistrées sont placées sur la nouvelle piste sous la forme d'un fichier Beatmapped™ et peuvent désormais être manipulées au niveau de la piste ou de l'événement, comme n'importe quel autre fichier du projet.

Des régions sont ajoutées pour indiquer chaque mesure de l'enregistrement. Vous pouvez afficher les régions dans la fenêtre Propriétés de la piste. Ces régions peuvent être utiles lors de la création de boucles à partir d'enregistrements ACID ou Sound Forge®.

## Définition des propriétés d'enregistrement

Avant d'enregistrer dans le logiciel ACID, vous devez configurer les propriétés d'enregistrement de l'application dans la boîte de dialogue Enregistrer. Vous êtes ainsi certain que l'enregistrement sera effectué via un périphérique approprié avec les attributs souhaités et que le fichier enregistré sera stocké dans le dossier adéquat.

### Type d'enregistrement

Ces cases d'option permettent de spécifier le type d'enregistrement que vous allez effectuer.

**L'enregistrement MIDI est disponible uniquement dans les logiciels ACID Pro et ACID Music Studio.**

### Nom de fichier

Cette zone permet d'attribuer un nom au fichier enregistré avant l'enregistrement. Si vous ne spécifiez pas de nom, le nom par défaut « Enregistrement prise » est utilisé et un numéro unique lui est attribué pour l'identifier. Les données audio sont enregistrées sous la forme d'un fichier WAV et les données MIDI sous la forme d'un fichier MID.

### Dossier d'enregistrement

Cette zone affiche le chemin d'accès du dossier dans lequel les fichiers sont stockés. Si vous souhaitez spécifier un autre emplacement, cliquez sur Parcourir et choisissez le nouveau dossier.

### Espace disponible


Cette valeur indique la quantité d'espace libre disponible dans le dossier d'enregistrement actuel.

### Temps enregistré

Cette valeur fournit un résumé actualisé de la longueur et de la taille (en mégaoctets) des données audio en cours d'enregistrement.



## Enregistrer à partir de

L'enregistrement commence par défaut à l'emplacement du curseur lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer (  ). Vous pouvez toutefois utiliser les cases d'option Enregistrer à partir de pour spécifier un autre point de départ d'enregistrement.

- Sélectionnez la case d'option Début du projet pour configurer le logiciel de manière à ce qu'il démarre l'enregistrement au début du projet en cours.
- Sélectionnez la case d'option Position pour entrer la position du début d'enregistrement sous la forme de mesures et de battements.

## Métronome

Activez la case à cocher Métronome si vous souhaitez enregistrer en utilisant le métronome. Faites glisser le curseur Métronome pour définir le volume du métronome (lorsque vous réglez le curseur Métronome, le curseur de fondu Prévisualisation est également réglé dans le mixeur).

## Appliquer le tempo du projet à la nouvelle piste

Cette case à cocher permet de configurer le logiciel afin qu'il utilise ses fonctions d'étirement pour étendre/contracter l'enregistrement en fonction du tempo du projet. Toutefois, si vous enregistrez votre piste audio selon le tempo final du projet, il est conseillé de désactiver cette case à cocher afin que le fichier enregistré puisse être traité comme un fichier One-shot.

## Appareil d'enregistrement

Cette liste déroulante permet de choisir le périphérique matériel et le canal utilisés pour enregistrer les données audio.

Si vous avez choisi Microsoft® Sound Mapper dans la liste déroulante Type d'appareil audio de la boîte de dialogue Préférences, vous ne pouvez pas choisir un périphérique spécifique. Choisissez un périphérique autre que Microsoft Sound Mapper comme périphérique matériel.

Lorsque vous enregistrez des données MIDI, vous pouvez choisir un périphérique dans la liste déroulante MIDI Thru pour permettre la lecture des données MIDI pendant l'enregistrement. Pour plus d'informations sur l'enregistrement MIDI, consultez le manuel de l'utilisateur ACID complet (disponible sur le CD du produit ou sur le site Web Sony Media Software) ou l'aide en ligne (dans le menu **Aide** de ACID, choisissez Sommaire et index).

## Attributs et bouton Changer

Les valeurs Attributs indiquent la fréquence d'échantillonnage et la résolution binaire de l'enregistrement. La fréquence d'échantillonnage correspond au nombre d'échantillons par seconde, mesuré en Hertz (Hz), utilisé pour enregistrer les données audio. Vous pouvez modifier la fréquence d'échantillonnage et la résolution binaire en cliquant sur le bouton Changer, qui affiche l'onglet Audio de la boîte de dialogue Propriétés du projet. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de l'onglet Audio](#) à la page 19.*

---

**Remarque :** Les valeurs Attributs et le bouton Changer ne s'appliquent pas lorsque vous enregistrez des données MIDI.

---


## Contrôler

Sélectionnez cette case à cocher pour activer les indicateurs de l'enregistrement, qui affichent le niveau de données audio entrantes pour le périphérique d'enregistrement spécifié.

## Définition des niveaux d'enregistrement

Lorsque vous enregistrez des données audio, il est important d'utiliser le signal le plus élevé possible sans écrêtage. L'écrêtage se produit lorsque le signal entrant est trop élevé pour être représenté sous la forme d'une valeur numérique. Il est signalé par un indicateur d'écrêtage rouge au sommet des indicateurs. Le résultat sonore de l'écrêtage est la distorsion.

La distorsion d'un écrêtage numérique est très différente de la distorsion d'un écrêtage analogique. Le niveau de saturation d'une bande analogique n'est pas exact et le fait de pousser les niveaux dans le rouge crée la plupart du temps un effet agréable de surmultiplication. Le point de saturation d'un enregistrement numérique est quant à lui exactement égal à 0 dB et au-delà de ce niveau, on obtient une distorsion numérique très désagréable pouvant facilement détériorer un projet.

1. Connectez la source audio à l'entrée de la carte son et vérifiez que la carte est correctement configurée pour cette source audio (microphone, niveau de ligne, etc.).
2. Cliquez sur le bouton Enregistrer (  ) et définissez les propriétés d'enregistrement souhaitées. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des propriétés d'enregistrement](#) à la page 47.*
3. Activez la case à cocher Contrôler. Les niveaux audio entrants apparaissent sur les indicateurs d'enregistrement et le niveau maximal du signal s'affiche (en décibels) au sommet des indicateurs. Rappelez-vous que la valeur 0 dB indique que le niveau maximal du signal numérique a été atteint et que tout signal au-delà de ce niveau créera une distorsion.

4. Continuez à régler le niveau d'entrée des données audio source jusqu'à atteindre les niveaux maximum sans écrêtage.

Si l'indicateur signale un écrêtage, diminuez le niveau des données audio source et cliquez sur les chiffres au sommet de l'indicateur. Le pic est redéfini et un nouveau pic est calculé. Continuez à régler les niveaux et à redéfinir l'indicateur jusqu'à ce que le niveau soit optimal.

---

**Remarque :** *La définition des niveaux d'enregistrement numérique peut s'avérer complexe. Si vous n'êtes pas familier des données audio source et que vous n'avez qu'une seule opportunité de capturer l'enregistrement, prévoyez une marge suffisante.*

---

## Utilisation du métronome

Le métronome permet de suivre le tempo pendant que vous enregistrez ou lisez des données audio. Pour activer cet outil, choisissez **Métronome** dans le menu **Options**. Ce faisant, la case à cocher Métronome est également automatiquement activée dans la boîte de dialogue Enregistrer.

Lorsque vous démarrez l'enregistrement de votre projet, le métronome démarre la lecture du tempo du projet à partir de la position Enregistrer à partir de. Par exemple, si vous démarrez l'enregistrement à la mesure 20 et que le tempo de votre projet au niveau de cette mesure est de 160 BPM, le métronome lira le projet à 160 BPM.


Le son du métronome n'est pas mixé dans le rendu final du projet.

## Réglage du volume

Vous pouvez régler le volume du métronome en utilisant l'une des méthodes suivantes :

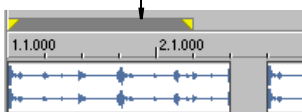
- le curseur de fondu Prévisualisation de la fenêtre du Mixeur ;
- le curseur en regard de la case à cocher Métronome dans la boîte de dialogue Enregistrer.


## Enregistrement de plusieurs prises

Le bouton Lecture en boucle (  ) utilisé en conjonction avec la fonction d'enregistrement permet d'enregistrer plusieurs prises dans un projet ACID. Toutes les prises sont enregistrées dans la même piste et sauvegardées sous la forme d'un fichier WAV. Toutefois, chaque prise est délimitée par la création d'une région sauvegardée avec le fichier multimédia enregistré. Pour afficher ces régions, ouvrez les propriétés de la piste enregistrée.

1. Créez une région de boucle pour la partie du projet que vous souhaitez lire tout en enregistrant votre prise.



Région de boucle



2. Vérifiez que le bouton Lecture en boucle (  ) est sélectionné.
3. Commencez l'enregistrement. La région de boucle spécifiée est lue pendant que vos prises sont enregistrées sur une nouvelle piste.

## Vérification et sauvegarde des prises

Après avoir enregistré toutes les prises, vous pouvez les vérifier et sauvegarder uniquement la meilleure prise.

1. Cliquez sur Annuler pour fermer la boîte de dialogue Enregistrer.
2. Cliquez sur le bouton Solo (  ) sur la piste que vous venez d'enregistrer.
3. Cliquez sur le bouton Lire depuis le début (  ) et vérifiez toutes les prises.
4. Créez une sélection de durée contenant la prise que vous souhaitez conserver.
5. Dans le menu **Outils**, choisissez **Rendre dans une nouvelle piste**. La boîte de dialogue Rendre dans une nouvelle piste apparaît.
6. Entrez le nom du nouveau fichier dans la zone Nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer. La prise est enregistrée dans un nouveau fichier et une nouvelle piste est créée pour celle-ci.
7. Supprimez la piste contenant les prises d'origine.







# Enregistrement et rendu des projets

## Enregistrement d'un projet

Bien que le logiciel ACID® fournisse des outils permettant de créer rapidement des projets musicaux impressionnants, il se peut que vous deviez élaborer des projets sur une période de plusieurs semaines, voire de plusieurs mois. Lorsque vous travaillez sur un projet, nous vous conseillons de l'enregistrer au format natif du logiciel, le fichier de projet ACID (.acd).

---

**Important :** *Si vous utilisez cette version du logiciel ACID pour enregistrer un projet créé à l'origine dans une version antérieure du même logiciel, vous ne pourrez plus utiliser le projet dans les anciennes versions de ACID. La boîte de dialogue Enregistrer sous permet d'enregistrer un projet sous un nouveau nom après l'avoir modifié dans le logiciel ACID Pro ou ACID Music Studio™ 5.0.*

---

Lorsque vous avez terminé la création d'un projet, vous pouvez en générer le rendu dans divers formats. Vous pouvez déterminer le format final du projet (ou les formats) en fonction de la manière dont vous souhaitez fournir les fichiers multimédias. Par exemple, vous pouvez générer un rendu au format de diffusion multimédia si vous prévoyez de publier le projet sur Internet.


---

**Remarque :** *Rappelez-vous que les projets contenant des fichiers MIDI acheminés vers des ports MIDI externes doivent être réacheminés vers des Synthétiseurs Logiciels DLS internes pour être intégrés dans le mixage du rendu.*

---

Le fichier de projet ACID (.acd) est le format de fichier par défaut pour l'enregistrement d'un nouveau projet. Il doit être utilisé pour enregistrer les projets inachevés. Il existe deux types de fichier de projet ACID.

Format	Extension	Description
Fichier de projet ACID	.acd	Contient toutes les informations concernant le projet, notamment la mise en page des pistes, les paramètres d'enveloppes et les paramètres d'effets. Toutefois, ce type de fichier ne contient pas les données audio réelles, uniquement des références aux fichiers audio.
Projet ACID avec fichiers multimédias intégrés	.acd-zip	Contient toutes les informations concernant le projet, notamment la mise en page des pistes, les paramètres d'enveloppes et les paramètres d'effets. En outre, tous les fichiers audio utilisés dans le projet sont intégrés au fichier de projet.  Si vous enregistrez un projet au format .acd-zip, le fichier de projet et tous les fichiers multimédias sont copiés dans un dossier de fichiers temporaires. Si vous continuez à travailler sur votre projet après avoir enregistré le fichier .acd-zip, les modifications sont enregistrées dans les fichiers de ce dossier temporaire.

1. Pour enregistrer un fichier, affichez la boîte de dialogue Enregistrer sous en utilisant l'une des options suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Enregistrer () dans la barre d'outils.
  - Dans le menu **Fichier**, choisissez **Enregistrer**.
  - Appuyez sur les touches **Ctrl** + **S**.
2. Dans la liste déroulante Enregistrer dans, choisissez le lecteur et l'emplacement d'enregistrement du fichier.
3. Entrez le nom du projet dans la zone Nom du fichier.
4. Dans la liste déroulante Type, choisissez le type de fichier de projet ACID souhaité.
5. Si vous souhaitez enregistrer une copie de chaque fichier multimédia du projet dans le même emplacement que le fichier de projet, activez la case à cocher Copier l'ensemble des fichiers multimédias avec le projet. Cette option est disponible lorsque vous enregistrez votre projet sous la forme d'un fichier de projet ACID.
6. Cliquez sur Enregistrer. Le projet est enregistré.

**Remarque :** Une fois le projet enregistré, vous pouvez utiliser la commande **Enregistrer sous** du menu **Fichier** pour créer une copie du projet sous un nouveau nom ou l'enregistrer sous un format de fichier de projet ACID différent.

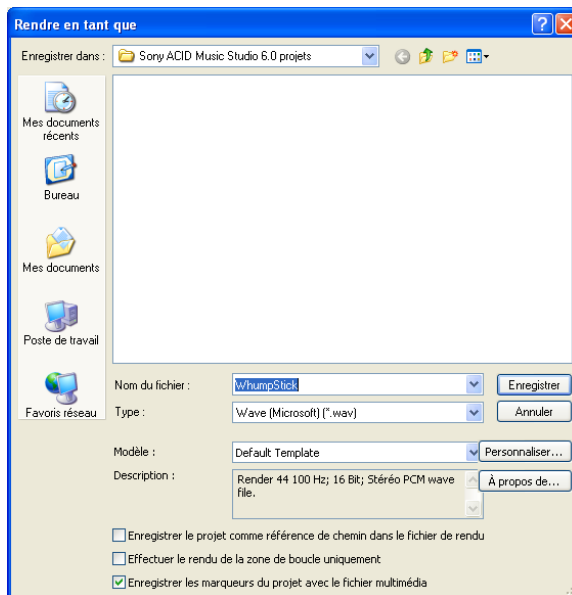
## Spécification des emplacements des fichiers multimédias enregistrés

L'onglet **Dossiers** de la boîte de dialogue **Préférences** permet de spécifier les emplacements d'enregistrement de vos fichiers de projet multimédias, comme les données MIDI ou extraites d'un CD. Une fois ces emplacements définis, le logiciel ACID enregistre automatiquement les fichiers multimédias du projet dans les dossiers spécifiés par défaut. Pour définir les préférences de dossier, choisissez **Préférences** dans le menu **Options**, puis cliquez sur l'onglet **Dossiers**.

## Rendu des projets

Le rendu consiste à convertir un projet ACID en fichier dont le format est spécifique à la méthode de lecture. Les différentes méthodes de lecture comprennent notamment les applications de lecture de fichiers multimédias, la diffusion de fichiers multimédias sur Internet, les CD-ROM et les CD audio. Lorsque vous générez le rendu d'un projet ACID, il n'est ni écrasé, ni supprimé, ni modifié et vous pouvez revenir au projet d'origine pour apporter des modifications avant d'effectuer un nouveau rendu.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Rendre en tant que**. La boîte de dialogue **Rendre en tant que** apparaît.
2. Dans la liste déroulante **Enregistrer dans**, choisissez le lecteur et le dossier d'enregistrement du fichier.
3. Entrez le nom du projet dans la zone **Nom du fichier**.
4. Dans la liste déroulante **Type**, choisissez le format de fichier souhaité.
5. Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez choisir un modèle de codage dans la liste déroulante **Modèle** ou cliquer sur **Personnaliser** pour créer un nouveau modèle. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création de paramètres de rendu personnalisés](#) à la page 59.*



6. Activez ou désactivez les cases à cocher suivantes en fonction de vos besoins :

- Activez la case à cocher Enregistrer le projet comme référence de chemin dans le fichier de rendu si vous souhaitez enregistrer les informations de chemin du projet avec le fichier de rendu pour revenir facilement au projet source si vous utilisez votre fichier de rendu dans un autre projet.

---

**Remarque :** *Si vous modifiez le fichier de projet après le rendu, les données du projet ne correspondront plus au fichier de rendu. Pour modifier un projet en utilisant une référence de chemin, le fichier de projet ainsi que tous les fichiers multimédias doivent être disponibles sur votre ordinateur.*

---

- Activez la case à cocher Effectuer le rendu de la région de boucle uniquement si vous souhaitez enregistrer uniquement la partie du projet contenue dans une région de boucle. La région de boucle ne doit pas forcément être active pour que cette option fonctionne.
- Si le type de fichier sélectionné le permet, vous pouvez activer la case à cocher Enregistrer les marqueurs du projet avec le fichier multimédia pour inclure les marqueurs et les régions dans le fichier multimédia de rendu.
- Activez la case à cocher Enregistrer chaque piste dans un fichier séparé pour enregistrer chaque piste dans un fichier séparé. Tous les réglages du volume, le panorama, les effets et les événements sont enregistrés avec la piste. Cette fonction permet également de créer des pistes que vous pourrez utiliser dans un logiciel d'enregistrement multipiste ou dans Macromedia® Flash®. **Cette case à cocher est disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.**

- Si votre projet contient des données vidéo, vous pouvez activer la case à cocher Étirer la vidéo à la taille de l'image de sortie (sans bandes noires) pour que la vidéo soit reformatée de manière à correspondre à la taille de l'image de sortie indiquée dans la zone Description. Lorsque cette case à cocher est désactivée, le format d'image actuel est conservé et des bandes noires sont ajoutées pour remplir le reste de l'image (format appelé Letterbox). **Cette case à cocher est disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.**
  - Si votre projet contient des données vidéo et que vous repérez des artefacts anormaux dans le rendu de la vidéo, vous pouvez désactiver la case à cocher Redimensionnement vidéo rapide. La désactivation de cette option permet de corriger les artefacts, mais augmente considérablement le délai du rendu. **Cette case à cocher est disponible uniquement dans le logiciel ACID Pro.**
7. Cliquez sur Enregistrer. Une boîte de dialogue de progression apparaît.
  8. Une fois le rendu terminé, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :
    - Cliquez sur Ouvrir pour démarrer le lecteur de fichiers multimédias associé et lire le nouveau fichier de rendu.
    - Cliquez sur Ouvrir le dossier pour ouvrir l'Explorateur Windows et afficher l'emplacement du nouveau fichier de rendu.
    - Cliquez sur Fermer pour fermer la boîte de dialogue de progression et revenir à la fenêtre ACID.

## Formats de rendu pris en charge


Le tableau suivant décrit brièvement les formats de fichier disponibles pour rendre un projet.

Format	Extension	Description
Fichier AIFF	.aif	Format de fichier audio standard utilisé sur les ordinateurs Macintosh. <b>Disponible uniquement dans les logiciels ACID Pro et ACID Music Studio.</b>
MPEG-1 et MPEG-2	.mpg	MPEG est le format de fichier utilisé pour graver des données audio et vidéo sur un CD vidéo, un Super Vidéo CD ou un DVD. La création de fichiers MPEG-1 et MPEG-2 est prise en charge par le biais du module externe MainConcept MPEG. <b>Disponible uniquement dans les logiciels ACID Pro et ACID Music Studio.</b> <b>Remarque :</b> Ce format requiert l'achat séparé du module externe MainConcept MPEG.
MPEG-1 Layer 3	.mp3	Format ultra-compressé utilisé pour les lecteurs numériques portables et le partage de fichiers multimédias sur Internet. 20 codages MP3 sont fournis gratuitement. Après avoir utilisé les codages gratuits, vous devrez enregistrer le module externe pour continuer à effectuer des rendus MP3.
Ogg Vorbis	.ogg	Technologie de codage et de diffusion audio libre de droit.
QuickTime	.mov	QuickTime® pour Microsoft Windows.
RealMedia	.rm	Standard RealNetworks® de diffusion de fichiers multimédias via Internet. Cette option permet de rendre les données audio et vidéo dans un seul fichier.
Sony Perfect Clarity Audio	.pca	Format de compression audio sans perte propriétaire de Sony.
Sony Wave64	.w64	Format Wave propriétaire de Sony dont la taille de fichier n'est pas limitée (contrairement au format WAV standard de Windows qui est limité à environ 2 Go).
Vidéo pour Windows	.avi	Format de fichier vidéo standard utilisé sur les ordinateurs exploitant Windows. <b>Disponible uniquement dans les logiciels ACID Pro et ACID Music Studio.</b>
Wave	.wav	Format de fichier audio standard utilisé sur les ordinateurs exploitant Windows.
Windows Media Audio	.wma	Format audio de Microsoft® permettant de créer des fichiers de diffusion ou de téléchargement via Internet.
Windows Media Video	.wmv	Format audio et vidéo de Microsoft permettant de créer des fichiers de diffusion ou de téléchargement via Internet. <b>Disponible uniquement dans les logiciels ACID Pro et ACID Music Studio.</b>


**Remarque :** Certains modules externes, tels que les MP3, requièrent un enregistrement.

## Création de paramètres de rendu personnalisés

La boîte de dialogue Paramètres personnalisés apparaît lorsque vous cliquez sur Personnaliser dans la boîte de dialogue Enregistrer sous. La boîte de dialogue Paramètres personnalisés permet de créer des modèles de codage personnalisés pour la plupart des formats de fichier ACID disponibles.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Rendre en tant que**. La boîte de dialogue Rendre en tant que apparaît.
2. Choisissez le format de fichier souhaité dans la liste déroulante Type. Si ce format permet de créer des paramètres personnalisés, le bouton Personnaliser devient actif.
3. Cliquez sur Personnaliser. La boîte de dialogue Modèle personnalisé apparaît.
4. Apportez les modifications de paramètres appropriées pour le format de fichier choisi. Pour obtenir de l'aide sur un paramètre individuel, cliquez sur le bouton Aide qu'est-ce c'est ? () , puis cliquez sur un paramètre.

---

**Conseil :** Pour enregistrer les paramètres personnalisés afin de les utiliser ultérieurement, entrez le nom du modèle dans la zone Modèle, puis cliquez sur le bouton Enregistrer le modèle ().

---

5. Cliquez sur OK. La boîte de dialogue Modèle personnalisé se ferme.

## Spécification d'un emplacement pour les fichiers de rendu

L'onglet Dossiers de la boîte de dialogue Préférences permet de spécifier un emplacement pour le rendu de vos fichiers de projet. Une fois cet emplacement défini, le logiciel ACID enregistre automatiquement le rendu de vos projets dans le dossier spécifié par défaut. Pour définir les préférences de dossier, choisissez **Préférences** dans le menu **Options**, puis cliquez sur l'onglet Dossiers.





---

# Index

---

## A

- Affichage des pistes 13
- Aide
  - en ligne 8
  - Qu'est-ce que c'est ? 9
- Ajouter
  - Événements 27
  - Fichiers multimédias aux projets 22
- Ajuster le mixage 37
- Annuler 39
- Astuce 9
- Audio, onglet des propriétés 19

## B

- Barre d'outils 12
- Barre de battement 14
- Barre de minutage 14
- Barre de transport 14

## C

- CD
  - Extraire des fichiers multimédias 24
- Coller
  - Événements 32
  - Pistes 36
- Commandes de zoom 14
- Configuration requise 5
- Copier
  - Événements 31
  - Pistes 36
- Couper
  - Événements 33
  - Pistes 36
- Créer un panorama des pistes 37
- Curseur multifonction 37

## D

- Déplacer
  - Événements 30
  - Pistes 35
- Dessiner des événements 27
- Dupliquer des pistes 35

- 
- E**
- Effacer des événements 29
  - Enregistrer 45–51
    - Définir les niveaux 49
    - Prises multiples 51
    - Projets 54
    - Propriétés 47
  - Événements
    - Coller 32
    - Copier 31
    - Couper 33
    - Déplacer 30
    - Effacer 29
    - Modifier 31
    - Modifier la longueur 29
    - Peindre 27
    - Sélectionner 30
    - Supprimer 33
  - Extraire
    - fichiers multimédias à partir d'un CD 24
    - pistes à partir d'un CD 24
- F**
- Fenêtres
    - Explorateur 20–24
    - Mixeur 43
    - Principale 11
  - Fichiers multimédias
    - Ajouter aux projets 22
    - Extraire à partir d'un CD 24
    - Prévisualiser dans l'Explorateur 21
    - Télécharger à partir d'Internet 26
  - Fichiers temporaires 22
  - Fréquence d'échantillonnage 19
- H**
- Historique des annulations 41
- I**
- Installation 6
  - Isoler des pistes 38
- L**
- Lecture 41
    - à partir de la position du curseur 42
    - en boucle 42
    - projet entier 41
  - Liste des pistes 13
- M**
- Marqueurs
    - Barre de marqueur 14
  - Media Manager 23
  - Métronome
    - en cours de lecture 42
  - Mettre les pistes en sourdine 38
  - Modifier des événements 31
- O**
- Obtenir des fichiers multimédias à partir d'Internet 26
  - Ouvrir
    - Fichiers multimédias 22
    - Projets 20
- P**
- Peindre des événements 27, 28
  - Pistes
    - Ajuster le mixage 37
    - Ajuster plusieurs pistes simultanément 39
    - Copier, couper, coller 36
    - Créer un panorama 37
    - Dupliquer 35
      - en boucle 34
      - enregistreur de tempo 34
    - Isoler 38
    - Mettre en sourdine 38
    - MIDI 34
    - One-shot 34
    - Renommer 35
    - Réorganiser 35
    - Supprimer 35
    - Types 34
      - utiliser 34
    - Volume 37
-

- 
- Prévisualiser les fichiers multimédias
    - Fenêtre de l'Explorateur 21
  - Prises, enregistrement multiple 51
  - Projets
    - Ajouter un fichier multimédia 22
    - Démarrer 17
    - Enregistrer 54
    - Lire 41
    - Ouvrir 20
    - Propriétés 17
    - Rendre 55
  - Propriétés 17
    - Enregistrer 47
- R**
- Rendre
    - Formats pris en charge 58
    - Paramètres personnalisés, utilisation 59
    - Projets 55
  - Renommer
    - Pistes 35
  - Réorganiser les pistes 35
  - Répéter 40
  - Résolution binaire 19
  - Résumé, onglet des propriétés 18
- S**
- Sélectionner des événements 30
  - Supprimer
    - Événements 29, 33
    - Pistes 35
- T**
- Télécharger des fichiers multimédias à partir d'Internet 26
  - Tutoriels 9
- U**
- Utilisation 43
- V**
- Volume
    - Enregistrer 49
    - Piste 37
    - Projet 43
- Z**
- Zone d'ancrage de fenêtre 15

