

Peak™

Manuel utilisateur du logiciel

Version 2.5

Berkley Integrated Audio Software, Inc.

1370 Industrial Ave., Suite A

Petaluma, CA 94952

00.1.707.782.1866

<http://www.bias-inc.com>

Support technique de BIAS

00.1.707.782.1866

Lundi-Vendredi 18h-2h

ou

support@bias-inc.com



berkley integrated audio software

BY INSTALLING AND USING THE PROVIDED SOFTWARE, YOU ARE AGREEING TO BECOME BOUND BY THE TERMS OF THIS AGREEMENT, WHICH INCLUDES THE SOFTWARE LICENSE AND THE SOFTWARE DISCLAIMER OF WARRANTY (collectively the "Agreement"). CLICK "QUIT" ON THE FOLLOWING DIALOG IF YOU DO NOT AGREE WITH THIS AGREEMENT. THIS AGREEMENT CONSTITUTES THE COMPLETE AGREEMENT BETWEEN YOU AND BIAS, INC. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, DO NOT USE THE SOFTWARE ON THE DISKS INCLUDED IN THIS PACKAGE AND PROMPTLY RETURN THE UNOPENED PACKAGE AND THE OTHER MATERIALS (INCLUDING WRITTEN MATERIALS, BINDERS OR OTHER CONTAINERS) THAT ARE PART OF THIS PRODUCT TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED THEM FOR A FULL REFUND.

BIAS SOFTWARE LICENSE

1. GRANT OF LICENSE. In consideration of payment of the LICENSE fee, which is part of the price you paid for this product, BIAS, as Licensor, grants to you, the LICENSEE, a nonexclusive right to use and display this copy of a BIAS software program (hereinafter the "SOFTWARE") on a single COMPUTER (i.e., with a single CPU) at a single location. BIAS reserves all rights not expressly granted to LICENSEE.

2. OWNERSHIP OF SOFTWARE. As the LICENSEE, you own the magnetic or other physical media on which the SOFTWARE is originally or subsequently recorded or fixed, but BIAS retains title and ownership of the SOFTWARE recorded on the original disk copy(ies) and all subsequent copies of the SOFTWARE, regardless of the form or media on which the original and other copies may exist. This License is not a sale of the original SOFTWARE or any copy.

3. COPY RESTRICTIONS. This SOFTWARE and the accompanying written materials are copyrighted. Unauthorized copying of the SOFTWARE, including SOFTWARE that has been modified, merged, or included with other software, or of the written materials is expressly forbidden. You may be held legally responsible for any copyright infringement that is caused or encouraged by your failure to abide by the

terms of this License. Subject to these restrictions, and if the SOFTWARE is not copy-protected, you may make one (1) copy of the SOFTWARE solely for backup purposes. You must reproduce and include the copyright notice on the backup copy.

4. USE RESTRICTIONS. As the LICENSEE, you may physically transfer the SOFTWARE from one computer to another provided that the SOFTWARE is used on only one computer at a time. You may not electronically transfer the SOFTWARE from one computer to another over a network. You may not distribute copies of the SOFTWARE or accompanying written materials to others. You may not modify, adapt, translate, reverse engineer, decompile, disassemble, or create derivative works based on the SOFTWARE. You may not modify, adapt, translate, or create derivative works based on the written materials without the prior written consent of BIAS.

5. TRANSFER RESTRICTIONS. This SOFTWARE is licensed only to you, the LICENSEE, and may not be transferred to anyone without the prior written consent of BIAS. Any authorized transferee of the SOFTWARE shall be bound by the terms and conditions of this Agreement. In no event may you transfer, assign, rent, lease, sell, or otherwise dispose of the SOFTWARE on a temporary or permanent basis except as expressly provided herein.

6. TERMINATION. This License is effective until terminated. This License will terminate automatically without notice from BIAS if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you shall destroy the written materials and all copies of the SOFTWARE, including modified copies, if any.

7. UPDATE POLICY. BIAS may create, from time to time, updated versions of the SOFTWARE. At its option, BIAS will make such updates available to the LICENSEE and transferees who have paid the update fee and registered the software with BIAS.

8. MISCELLANEOUS. This Agreement is governed by the law of the State of California.

DISCLAIMER OF WARRANTY AND LIMITED WARRANTY
THE SOFTWARE AND ACCOMPANYING WRITTEN MATERIALS (INCLUDING INSTRUCTIONS FOR USE)

ARE PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTIES OF ANY KIND. FURTHER, BIAS DOES NOT WARRANT, GUARANTEE, OR MAKE ANY REPRESENTATIONS REGARDING THE USE, OR THE RESULTS OF THE USE, OF THE SOFTWARE OR WRITTEN MATERIALS IN TERMS OF CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. THE ENTIRE RISK AS TO THE RESULTS AND PERFORMANCE OF THE SOFTWARE IS ASSUMED BY YOU, AND NOT BIAS OR ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, AGENTS, OR EMPLOYEES, YOU AGREE TO ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR, OR CORRECTION.

BIAS warrants to the original LICENSEE that the disk(s) on which the SOFTWARE is recorded is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of delivery as evidenced by a copy of the receipt and. Further, BIAS hereby limits the duration of any implied warranty(ies) on the disk to the respective periods stated above. Some states do not allow limitations on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you.

BIAS' entire liability and your exclusive remedy as to disk(s) shall be, at BIAS' option, either (a) return of the purchase price or (b) replacement of the disk that does not meet BIAS' Limited Warranty and which is returned to BIAS with a copy of the receipt. If failure of the disk has resulted from accident, abuse, or misapplication, BIAS shall have no responsibility to replace the disk or refund the purchase price. Any replacement disk will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

THE ABOVE ARE THE ONLY WARRANTIES OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, THAT ARE MADE BY BIAS CONCERNING THE BIAS PRODUCT. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY BIAS, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, AGENTS, OR EMPLOYEES SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY, AND YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION

OR ADVICE. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.

NEITHER BIAS NOR ANYONE ELSE WHO HAS BEEN INVOLVED IN THE CREATION, PRODUCTION, OR DELIVERY OF THIS PRODUCT SHALL BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, CONSEQUENTIAL, OR INCIDENTAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING SUCH DAMAGES. BECAUSE SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU.

This Disclaimer of Warranty and Limited Warranty is governed by the laws of the State of California.

U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS

The SOFTWARE and documentation is provided with RESTRICTED RIGHTS. Use, duplication, or disclosure by the Government is subject to restrictions as set forth in subdivision (b)(3)(ii) of The Rights in Technical Data and Computer Software clause at 252.227-7013.

Contractor/manufacturer is BIAS (Berkley Integrated Audio Software), Inc/1370 Industrial Avenue, Suite A, Petaluma, CA 94952.

Should you have any questions concerning this Agreement, or if you desire to contact BIAS for any reason, please contact in writing:
BIAS Customer Sales and Service, 1370 Industrial Ave., Suite A, Petaluma, CA 94952.

Credits:

Peak Software:
Steve Berkley

Time Compression/Expansion Software:
Earl Vickers (aka The Sound Guy™)

Mercutio MDEF from Digital Alchemy, Copyright © Ramon M. Felciano 1992-2000, All Rights Reserved.

ASIO and VST are trademarks of Steinberg Software und Hardware GmbH.

CD-related data through the Internet from the CDDB™ Music CD Database.
Copyright 1999, 2000 CDDB Inc. CDDB Client Software. Copyright 1999, 2000 CDDB Inc.

CDDB-Enabled, CDDB, CDDB² and the CDDB Logo are trademarks of CDDB, Inc.
Disc Recognition Service and DRS are service marks of CDDB, Inc.

IDR dithering and noise-shaping technology licensed from K.S. Waves Ltd.

User's Guide:
Steve Berkley, Bruce Bennett, Montara Creative Group, Ray Brunelle, and Heather Perkins
Package Design: Montara Creative Group

Special Thanks to:
J. Mark Andrus, Michael Barrett, Robbie Berman, Bruce Bennett, Ray Brunelle, Andrew Calvo, Will Carpmill, Chris Clanin, Luke DeLalio, Dennie Edwards, Tom Erbe, Terje Finstad, Daniel Fisher, Kelly Fitz, Mikail Grahm, Brian Hamilton, Tom Hays, Gary Hobish, Brent Hurtig, Matt Isaacson, Carson Kendall, Paul Korntheuer, peer landra, Jeremy J. Lee, Ray Legnini, Igor Len, Randy M., Jose Ignacio Martin, Christophe Masson, Riccardo Mazza, Ron Macleod, Peter McCabe, David McIntyre, Melvin & Milo Mole, Jeff Moore, Itai Neoran, NIN, Drayson Nowlan, Martin O'Donnell, Larry Oppenheimer, Heather Perkins, Dan Phillips, Scott Plunkett, Gene Porfido, Les Quindipan, Bob Rice, Brad Sarno, Arne Schulze, Seva, Eli Shauriki, Ronen Shloush, Craig Snoke, Alex Stahl, M. Stevens, Morten Stjernholm, Mark Tinley, Rudy Trubitt, Tsvika, Earl Vickers, Zac Wheatcroft, Charles Wiltgen, Michael Winter, Doug Wright, & Tsuyoshi Yasukawa.

Table des matières

Chapitre 1 : Introduction à Peak

Bienvenue !	3
Fonctions de Peak :	3
Pour qui Peak est-il conçu ?	4
Les nouveautés de Peak 2.5	4
Configuration système minimum	4
Optimiser les performances de Peak	4
Votre manuel utilisateur	5
Peak LE	6
Utilisation de l'aide en ligne	7
Conclusion	7

Chapitre 2 : Installation & Configuration de Peak

Installation de Peak	11
Autorisation	13
Connexion des câbles audio	13
Utilisation des entrées/sorties intégrées du Macintosh	13
Cartes audio PCI et PCMCIA	14
Utilisation des entrées/sorties d'une carte audio tierce	15
ASIO et DAE	16
Interfaces Audio USB	16
Conclusion	16

Chapitre 3 : Éléments essentiels

Introduction	19
Une courte explication de l'audio numérique	19
Échantillonnage et taux d'échantillonnage	19
Résolution de bits	19
Enregistrement et édition sur disque dur	20
Enregistrement non linéaire et linéaire	20
Édition non destructive	20
Besoins en stockage sur disque dur	20
Maintenance du disque dur	20
Création d'un nouveau document	21
Ouverture de documents audio	21
Ouverture de fichiers WAVE	21
Ouverture de documents audio compressés	21
Documents récents	22
Ouverture de fichiers "Dual Mono"	22
Glisser-déposer de dossiers, disques et CD audio	23
Sauvegarde et fermeture de documents	23
Utilisation des commandes Save As... et Save A Copy As...	24
Sauvegarde de documents audio compressés	25
Fenêtres et palettes de Peak	26

Fenêtre de document audio de Peak	26
La palette Cursor de Peak	26
La palette Contents	27
Réglage des préférences	28
Réglages des paramètres de lecture de Peak	28
Affichage du temps du marqueur	30
Audition	30
Blending	30
Choix des couleurs pour la fenêtre de document audio	31
La Barre d'outils	34
Quitter Peak	35
Conclusion	35

Chapitre 4 : Lecture & enregistrement

Enregistrement et lecture avec le Sound Manager d'Apple	39
Préparer l'enregistrement	39
Niveaux d'enregistrement	39
Réglages de l'enregistrement	40
Le dialogue Record	43
Enregistrement	44
Importation d'une piste de CD audio (Extraction d'un CD audio)	45
ASIO	46
Installation de pilotes ASIO	47
Lecture avec l'ASIO	47
Enregistrement avec l'ASIO	48
DAE de Digidesign	49
Configuration du DAE	49
Remarques concernant les systèmes Digidesign équipés d'un port SCSI dédiée	50
Lecture de documents audio en utilisant le DAE avec Peak	50
Enregistrement de documents audio en utilisant le DAE avec Peak	50
Lecture de l'audio avec Peak	51
Les boutons de commande	51
Déclenchement de la lecture de plusieurs documents audio	51
Conclusion	52

Chapitre 5 : Édition

Édition de l'audio avec Peak	55
La fenêtre de document audio	55
Une forme d'onde audio	56
Une sélection	57
Un marqueur	57
Une boucle	58
Audio entre deux marqueurs adjacents	58
Zone d'informations audio	58
Boîte de dialogue d'informations audio	58
Le bandeau d'informations	59
Affichage de la position du curseur	59
Barre de progression	59
Affichage du temps	59
Vu-mètres	59

Sélection de l'audio	60
Audition de l'audio	61
Lecture manuelle	61
Utilisation illimitée des Undo et Redo	63
Utilisation de la commande Edits pour annuler une série d'actions	63
Fonctions d'édition de base	64
Disques de travail	64
Purge du Presse-papiers pour récupérer de l'espace disque	64
Couper de l'audio	64
Effacer de l'audio	65
Copier de l'audio	65
Coller de l'audio	65
Remplacer de l'audio	66
Insérer de l'audio	66
Émarger une sélection	66
Nouveau document à partir d'une sélection	66
Remplacer une sélection par du silence	67
Insérer du silence dans un document	67
Afficher les parties éditées	67
Utilisation des crossfades et du Blending pour lisser les éditions	68
Création de fade-in et de fade-out	69
Création et utilisation de marqueurs	70
Création de marqueurs	71
Régions	73
Création de boucles	74
Application d'un crossfade sur les boucles	75
Utilisation du Loop Surfer™	76
Utilisation des commandes Guess Tempo et Threshold pour trouver le tempo	78
Utilisation du Loop Tuner	79
Exportation des régions	79
Édition de pistes son QuickTime dans Peak	81
Conclusion	82

Chapitre 6 : Playlists & gravure de CD audio

Introduction	85
Régions	85
Création d'une Playlist	87
Modification des événements de Playlist	89
Le dialogue de décalage de régions	89
Application d'effets en plug-in sur les événements de la Playlist	90
Création d'un nouveau document audio à partir d'une Playlist	91
Exportation de la Playlist sous forme de document texte	91
Sauvegarde et ouverture de Playlists	91
Gravure de CD audio à partir des Playlists de Peak	92
Playlist de Peak et Toast	92
Régions et format de fichier JAM	92
Conclusion	93

Chapitre 7 : DSP

Introduction	97
Traitement de l'audio avec les outils DSP de Peak	97
Outils de traitement audio de Peak	97
Ajout	97
Remplissage d'amplitude	98
Changement de la durée	98
Changement du gain	99
Changement de la hauteur	100
Conversion du taux d'échantillonnage	101
Convolution	101
Boucle en crossfade	102
Dithering	102
Inversion de phase	103
Fade In & Fade Out	103
Recherche d'amplitude pic	103
Enveloppe de gain	104
Loop Tuner	104
Mono en stéréo / Stéréo en mono	105
Mélange	106
Modulation	106
Normalisation	107
Panoramisation	107
Vocodeur de phase	107
Rappify	108
Réparation de clic	109
Réparation de clics	109
Suppression du DC Offset	110
Reverse Boomerang	111
Inversion	111
Seuil	111
Conclusion	112

Chapitre 8 : Plug-ins

Introduction	115
Traitement audio avec des plug-ins Premiere et AudioSuite	115
Les plug-ins Adobe Premiere	115
Installation des plug-ins Adobe Premiere	115
Réglage de la mémoire d'un plug-in Premiere	116
Temps de prévisualisation des plug-ins Premiere	116
Traitement en temps réel des plug-ins Premiere	117
Enveloppe Premiere	117
Enregistrer à travers des plug-ins Premiere	118
Les plug-ins TDM	118
Écriture des réglages de plug-in TDM	119
Utilisation de plug-ins TDM avec le Batch File Processor	119
Plug-ins AudioSuite	120
Plug-ins VST	120
Écriture des réglages de plug-in VST	121
Enregistrer à travers des plug-ins VST	121
Utilisation de plug-ins VST avec le Batch File Processor	121
Conclusion	122

Chapitre 9 : Batch File Processor & Apple Events

Introduction	125
Batch File Processor	125
Outils de catalogage de Peak	128
Compatibilité Apple Events™	128
Conclusion	130

Chapitre 10 : Échantillonneurs

Introduction	133
Travailler avec des échantillonneurs SMDI	133
Échantillonneurs SMDI compatibles avec Peak (à la date d'impression du manuel) :	133
Échantillonneurs SMDI	133
Remarque concernant le Yamaha A3000	136
Utilisation de l'échantillonneur Roland S-760	137
Travailler avec des échantillonneurs AKAI	138
La norme MIDI Sample Dump	140
Messages d'erreurs & solutions avec la norme MIDI Sample Dump	141
Travailler avec des échantillonneurs Ensoniq EPS16+ et ASR-10	141
Comment les échantillons sont stockés dans les échantillonneurs Ensoniq	142
Les bases du dialogue Ensoniq Sampler	142
Audition des échantillons se trouvant déjà dans l'échantillonneur Ensoniq	143
Changement des paramètres et des zones de clavier	143
Le menu List d'Ensoniq	144
Le menu Info d'Ensoniq	145
Le menu Options d'Ensoniq	146
Messages d'erreurs et solutions Ensoniq	146
Conclusion	147

Chapitre 11 : Menus de Peak

Menu File	151
New	151
Open...	151
Close	152
Close All	152
Save	152
Save As...	153
Save A Copy As...	153
Import CD Track	153
Import Dual Mono	154
Export Dual Mono	154
Export Regions	155
Export as Text...	155
Batch Processor...	155
Recently Opened Documents	156
Quit	156
Menu Edit	157
Undo	157
Redo	157
Edits...	157

Cut	157
Copy	157
Paste	158
Replace	158
Insert	158
Insert Silence	158
Silence	158
Delete	158
Delete Except Audio	158
Crop	158
Clear Clipboard	158
Select All	158
Insertion Point at Selection Start/End	158
Set Selection	158
Select Loop	159
Previous Selection/Next Selection	159
Menu Action	159
Zoom Out	159
Zoom In	159
Increase Vertical Zoom	159
Decrease Vertical Zoom	160
Fit Selection	160
Zoom Out All the Way	160
Zoom at Sample Level	160
Zoom at Sample Level (End)	160
Snap Selection to Zeros	160
Loop This Selection	160
Nudge Loop Backward	160
Nudge Loop Forward	160
New Marker	160
New Region	160
Markers to Regions	161
Nudge	161
Go To	161
Loop Surfer	162
Guess Tempo	162
Le menu Audio	162
Rewind	163
Play	163
Play Selection	163
Play w/Auditioning	163
Pause	163
Stop	163
Stop & Extend Selection	163
Fast-Forward	163
Record	163
Record Settings	164
SMPTE Sync	167
Arm External Sync	167
Hardware Settings	167
Meters	167
DSP Menu	168
Add	168
Amplitude Fit	169
Change Duration	169
Change Gain	169

Change Pitch	170
Convert Sample Rate	170
Convolve	170
Crossfade Loop	171
Dither	171
Invert	171
Fade In & Fade Out	171
Find Peak	171
Gain Envelope	171
Loop Tuner	172
Mono To Stereo/Stereo To Mono	172
Mix	173
Modulate	173
Normalize	173
Panner	174
Phase Vocoder	174
Rappify	174
Repair Click	174
Repair Clicks	174
Remove DC Offset	175
Reverse Boomerang	176
Reverse	176
Threshold	176
Menu Sampler	176
Send to Sampler	177
Revert from Sampler	177
Send All to Sampler	177
Revert All from Sampler	177
AKAI Sampler	177
Ensoniq Sampler Transfer	177
Roland S-760 Sampler	178
E-mu, Ensoniq ASR-X, Kurzweil, Peavey, Yamaha Sampler	178
SMDI Sampler	178
MIDI SDS	178
Menu Plug-Ins	179
Menu Preference	179
Time Units	179
Sample Units	179
Colors	179
Use Loop in Playback	180
Scroll During Play	180
Move Waveform During Playback	180
Compute File Max dB	180
Show Edits	180
Show Marker Times	180
Show Overview	180
Scratch Disks	181
Auto-Import Dual Mono	181
Audio Info	181
Dynamic Scrub Time	182
Auto Snap To Zero	182
Blending	182
Auditioning	182
Fade In Envelope	182
Fade Out Envelope	183
Premiere Envelope	183

Sampler.....	183
DSP Preferences	183
Movie Sound Tracks	183
Playback Preferences	184
Plug-In Memory	184
Shortcuts & Toolbar	185
Speak Help	185
Menu Window	186
Toolbar	186
Cursor	186
Contents	187
Movie	187
Playlist	187
Tile Windows	188
Stack Windows	188
Menu Links	188
Menu Help	188

Appendice 1 : Raccourcis clavier & Actions

Raccourcis clavier	191
File	191
Edit	191
Action	192
Audio	192
Preference	193
Window	193
Actions de Peak	194
Actions utiles de Peak, général	194
Fenêtre de document audio, général	194
Lecture	194
Lecture manuelle	194
Sélections	194
Vues	194
Marqueurs, boucles et régions	194
Playlist	195
Boucles	195
La palette Cursor	195
La palette Contents	195
La fenêtre Movie	195

Appendice 2 : Solutions

Avant de nous appeler	197
Problèmes courants et solutions	197

Appendice 3 : Encodage en fichiers RealAudio, Shockwave et MPEG-3

RealAudio	203
Options	204
Quelques trucs pour optimiser la qualité pour RealAudio	206
ShockWave	207
Encodage de fichiers MPEG-3	207

Glossaire

.....	211
-------	-----

Index

.....	219
-------	-----

Chapitre 1

Introduction



Chapitre 1 : Introduction à Peak

Bienvenue !

Peak™, de la société BIAS, est une application audio de pointe fournissant des outils d'édition et de traitement audio haut de gamme sur ordinateur Macintosh. Peak a été conçu pour répondre aux besoins des professionnels de l'audio. En combinant des fonctions d'édition de l'audio numérique en Direct-to-disk avec un environnement d'édition extrêmement rapide et complètement non destructif, Peak offre une puissance d'édition de l'audio inégalée, et constitue un superbe complément à des applications audio multipistes telles que Deck de BIAS et Pro Tools® de Digidesign. Peak offre également un support complet des échantillonneurs, et travaille directement avec de nombreux échantillonneurs MIDI claviers ou en rack.

Fonctions de Peak :

- Enregistrement Direct-to-disk et lecture aux taux d'échantillonnage supportés par votre Macintosh ou par tout autre matériel audio externe
- Affichage de la forme d'onde personnalisable
- Compatibilité avec la plupart des formats audio, dont AIFF, Sound Designer II™, Red Book, QuickTime™, WAVE, RealAudio™, Shockwave™, MPEG-3 (MP3), SUN .au et Son Système 7
- Édition par fichier entièrement non destructive avec undo et redo illimités
- Capacités d'édition professionnelles : courbes de fade définies par l'utilisateur, silence, et un support complet du couper/copier/coller avec undo multiples
- En utilisant une application compatible Apple

Events, telle que FileMaker Pro™ ou HyperCard™, vous pouvez cataloguer vos fichiers son de Peak et les écouter depuis l'application

- Compatibilité avec du matériel audio numérique externe tel que les cartes Digidesign™ ou Mark of the Unicorn™, grâce au Sound Manager du Macintosh et à l'ASIO
- Compatibilité avec les fichiers 8, 16, 24 et 32 bits
- Compatibilité avec le DAE™ de Digidesign pour la lecture et l'enregistrement
- Compatibilité avec les plug-ins Adobe Premiere™, AudioSuite™, TDM™, et VST™ externes, ce qui vous permet d'ajouter des fonctions évoluées de traitement du signal à Peak. Les plug-ins de sociétés telles que BIAS, Waves™, Arboretum™, et Cycling '74™ peuvent être utilisés pour permettre à Peak d'effectuer du filtrage numérique, de la réduction de bruit, de la réverbération, de l'égalisation, ainsi que d'autres effets en temps réel
- La possibilité de créer des CD audio à partir d'une Playlist de Peak en utilisant Adaptec Toast™, fourni avec Peak
- Synchronisation SMPTE
- Des fonctions de bouclage, dont Loop Surfer, Loop Tuner, et Guess Tempo
- Compatibilité échantillonneur
- Édition et mastering de Playlists
- Barre d'outil personnalisable
- Fenêtre Film QuickTime avec lecture manuelle
- Compatibilité Real Audio 5.0

Pour qui Peak est-il conçu ?

Peak est conçu pour un grand nombre d'utilisateurs dont les compositeurs et les producteurs multimédia, les designers sonores et les éditeurs de remix. Les possibilités complètes d'enregistrement, d'édition, de bouclage et de traitement de Peak en font un outil puissant pour la quasi totalité des aspects de la production audionumérique. Si vous êtes intéressés par le son et possédez de l'imagination et de la créativité, Peak est fait pour vous.

Les nouveautés de Peak 2.5

La version 2.5 du logiciel Peak possède quelques nouveautés et améliorations, dont :

- Une nouvelle interface utilisateur
- Compatibilité avec les plug-ins VST pour la lecture et l'enregistrement
- Davantage de cartes SCSI et d'échantillonneurs compatibles
- Utilisation de la base de données en ligne de CD CDDB™ lors de l'importation de CD audio
- Dithering
- Guess Tempo amélioré
- Vu-mètres améliorés
- Fonction Repair Click à l'unité
- Fonction Save A Copy As . . .
- Nouvel enregistrement et autorisation sans disquette
- ...et plus encore !

Configuration système minimum

Pour utiliser Peak il vous faut :

- Un Macintosh ou un PowerBook doté d'un processeur PowerPC, ou un G3/G4
- 64 Mo de RAM
- Sound Manager version 3.3 ou ultérieur
- Version système Macintosh 7.6.1 ou ultérieure (8.6 recommandée)
- QuickTime version 3.0.2 ou ultérieur
- QuickTime PowerPlug™ installé dans le dossier Extensions
- Un disque dur ayant un temps d'accès moyen de 18 msec ou moins
- Un moniteur d'au moins 13 pouces (moniteur couleur recommandé)

La configuration optimale pour utiliser le logiciel Peak est un Power Macintosh avec caractéristiques AV (Audio Visual) et 32 Mo ou plus de RAM dédiées à l'application. Peak fonctionne en mode natif sur les modèles Power Macintosh et les ordinateurs G4. Peak peut également tirer parti des cartes son compatibles ASIO et DAE en plus des cartes son ayant des pilotes Sound Manager d'Apple.

Optimiser les performances de Peak

Pour obtenir les meilleurs performances de Peak et de votre Macintosh, procédez aux réglages suivants.

Pour optimiser les performances de Peak :

- Utilisez un nombre minimum d'extensions système. Celles-ci peuvent ralentir votre Macintosh en utilisant des cycles de processeur. En particulier, désactivez les extensions telles que l'horloge de menu et les économiseurs d'écran, qui travaillent de façon permanente. Pour créer un ensemble d'extensions dédiée à Peak, dupliquez votre ensemble d'extensions Mac OS Base dans le

Gestionnaire d'extensions et renommez-le (par exemple ensemble_Peak), redémarrez votre ordinateur avec cet ensemble d'extensions et installez Peak, activez les extensions supplémentaires nécessaires à Peak, et redémarrez votre ordinateur avec le nouvel ensemble ainsi créé.

- Ne réglez pas votre moniteur en plus de milliers de couleurs (256 couleurs recommandées pour les Mac plus anciens).
- Désactivez Partage de fichiers, à moins que vous ne l'utilisiez.
- Déconnectez votre Macintosh de tout réseau et désactivez AppleTalk, à moins que vous n'avez besoin de rester en réseau.
- Utilisez le Tableau de bord Mémoire pour régler le Cache disque du Macintosh sur au moins 384k (le réglage par défaut convient en règle générale). Désactivez la Mémoire virtuelle.
- Allouez davantage de RAM à Peak si cela est possible. Sélectionnez Peak dans le Finder, choisissez Lire les informations dans le menu Fichier, et entrez la quantité désirée dans la case Mémoire Souhaitée. Attention de bien allouer plus de mémoire que la quantité indiquée dans la case Mémoire Minimum !
- Optimisez votre disque dur. (Voir les conseils de maintenance de disque dur au chapitre 3).

Votre manuel utilisateur

Peak est conçu pour être simple et intuitif. Votre manuel utilisateur est conçu pour vous aider à régler et à utiliser Peak pour l'enregistrement et l'édition numérique de façon aussi rapide et facile que possible.

Ce manuel utilisateur considère que vous connaissez les opérations de base du Macintosh, dont :

- Le réglage, le démarrage et l'utilisation de votre Macintosh
- Sélection de commandes par les menus
- Double-clic, sélection et déplacement d'un fichier avec la souris
- Ouverture, copie, sauvegarde et effacement de fichiers
- Ouverture, fermeture, défilement, déplacement, réglage de la taille et sélection des fenêtres Macintosh

Si vous savez pas effectuer ces tâches, reportez-vous à votre manuel utilisateur Macintosh, et prenez un peu de temps pour mieux faire connaissance avec votre Macintosh avant d'aller plus loin. L'utilisation de Peak n'en sera que d'autant plus facile et agréable.

Les chapitres de votre manuel utilisateur de Peak correspondent à l'ordre des tâches courantes que vous devriez rencontrer lors de l'évolution de votre projet de production audio :

- Le chapitre 1 présente Peak et explique les conditions requises pour l'utilisation de ce logiciel
- Le chapitre 2 explique comment installer le logiciel Peak et configurer votre Macintosh pour l'enregistrement et la lecture
- Le chapitre 3 présente des notions de base sur l'audio numérique et l'enregistrement sur disque dur, ainsi que les opérations de base de Peak
- Le chapitre 4 explique comment enregistrer et lire de l'audio sur et depuis un disque dur dans Peak en utilisant le Sound Manager d'Apple, l'ASIO et le DAE. Il explique également comment importer de l'audio depuis des lecteurs de CD compatibles
- Le chapitre 5 vous présente les concepts et les techniques de l'édition non destructive avec Peak
- Le chapitre 6 explique comment créer des régions et gérer leur ordre de lecture en utilisant des Playlists, ainsi que la façon d'utiliser les Playlists de Peak pour graver des CD audio

- Le chapitre 7 explique comment utiliser les outils DSP natifs de Peak
- Le chapitre 8 explique comment utiliser les plug-ins Premiere, TDM, AudioSuite et VST pour élargir les possibilités de production audio de Peak
- Le chapitre 9 explique comment utiliser le Batch File Processor de Peak, ainsi que les Apple Events pour la gestion de fichiers
- Le chapitre 10 explique comment importer des échantillons directement depuis des échantillonneurs compatibles (afin d'éditer ou de traiter l'audio en utilisant toutes les fonctions de Peak) et comment renvoyer l'échantillon modifié dans l'échantillonneur
- Le chapitre 11 décrit chacune des commandes se trouvant dans les menus de Peak
- L'appendice 1 fait la liste de tous les raccourcis clavier par défaut de Peak
- L'appendice 2 fournit un guide de solutions pour des problèmes courants d'utilisation
- L'appendice 3 décrit comment utiliser l'encodeur RealAudio™ et Shockwave™ de Peak, ainsi que l'encodage MP3 afin de préparer l'audio pour la transmission sur Internet
- Un glossaire et un index complètent votre manuel utilisateur



Ce point d'exclamation signale des renseignements et des notes importants.

Peak LE

Si vous utilisez l'édition limitée de Peak (Peak LE), toutes les fonctions ne sont pas disponibles. Les fonctions suivantes ne sont pas incluses dans Peak LE :

- Compatibilité 24 et 32 bits
- Crossfades, effets DSP, et réglage du gain dans les Playlists Peak LE
- Loop Surfer™ et Loop Tuner
- Raccourcis clavier personnalisables
- Barre d'outil personnalisable
- Suppression du DC Offset
- Changement de la hauteur
- Compatibilité DAE/TDM/AudioSuite
- Compatibilité avec les plug-ins VST
- Synchro SMPTE
- Importation Dual Mono
- Boîte de dialogue Meters
- Films QuickTime
- Batch File Processor
- Seulement trois plug-ins Premiere avec prévisualisation limitée à trois secondes
- Exportation des régions
- Support échantillonneur
- Convolution
- Modulation
- Ajout
- Remplissage d'amplitude
- Changement de la durée
- Boucle en crossfade
- Dithering
- Recherche de d'amplitude pic
- Mono en stéréo
- Stéréo en mono
- Vocodeur de phase
- Rappify
- Réparation des clics
- Seuil

- Bloc-note d'enregistrement
- Apple Events spécialisées dans la lecture à partir d'une base de données telle que FileMaker Pro

LE *Les caractéristiques non incluses dans Peak LE ou Peak SE auront cette icône dans le manuel. Les éléments non disponibles des menus seront grisés dans Peak LE.*

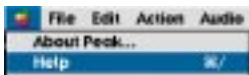
Peak SE

Peak SE possède les mêmes fonctionnalités que Peak LE, le support échantillonneur en plus.

Utilisation de l'aide en ligne

Peak fournit deux types d'aide en ligne. Le premier, les bulles d'aide, peut être activé en sélectionnant Montrer les bulles d'aide dans le menu Aide du Macintosh. Les bulles d'aide vous montrent les fonctions de chacun des éléments des menus lorsque vous passez la souris au-dessus de ceux-ci. Si vous activez Speak Help dans le menu Preference de Peak, les bulles d'aides des éléments de la Barre d'outils seront "lus" par votre ordinateur grâce au Speech Manager d'Apple. De plus, si vous laissez le curseur de votre souris sur l'icône de la Barre d'outils plus de 2 secondes, la bulle d'aide de la fonction de cette icône apparaîtra.

Le second type d'aide en ligne est accessible via l'élément Help du Menu Pomme. Ce système d'aide vous fournit des informations détaillées sur la façon d'utiliser le logiciel Peak.



L'aide en ligne est accessible depuis le Menu Pomme



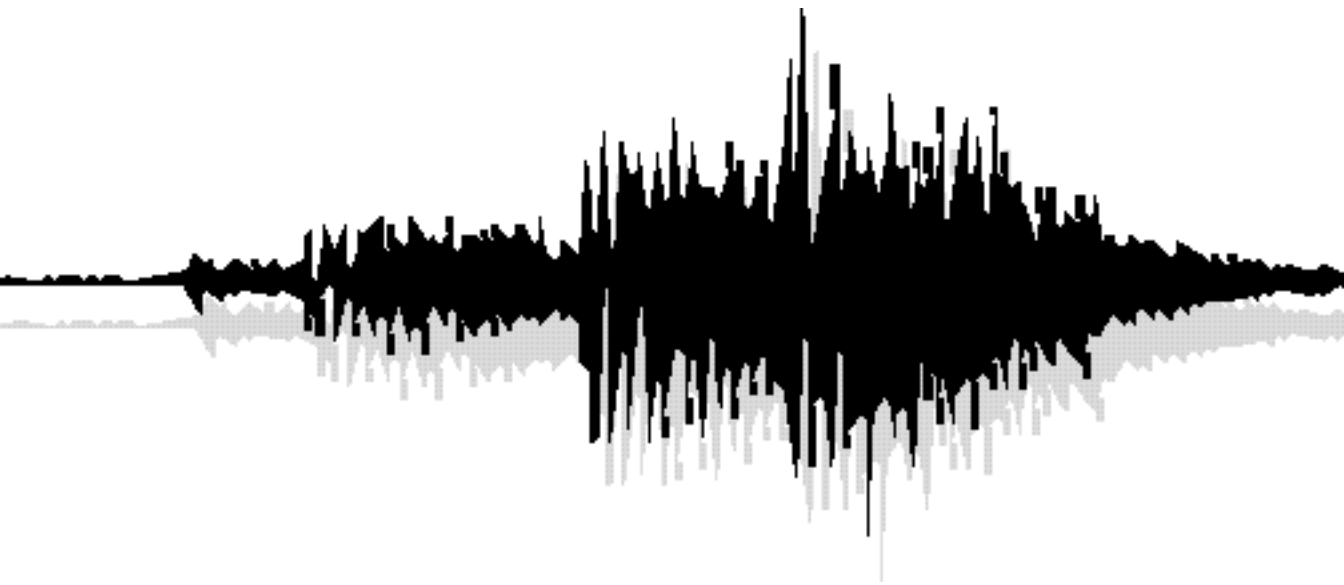
Aide en ligne

Conclusion

Maintenant que vous connaissez un peu mieux Peak, lisez le prochain chapitre pour apprendre comment installer votre logiciel et commencer à l'utiliser.

Chapitre 2

Installation & Configuration de Peak



Chapitre 2 : Installation & Configuration de Peak

Installation de Peak

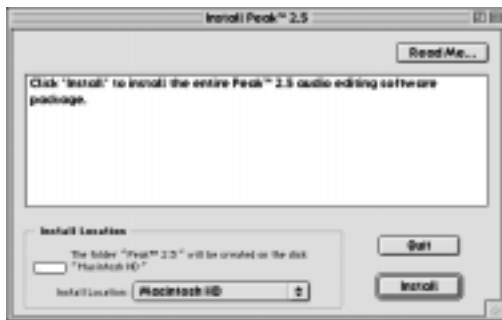
Les auto-installateurs logiciels de Peak rendent son installation très facile.

Votre système complet de Peak est constitué de :

- Un CD-ROM d'installation
- Le numéro de série et le Code d'Autorisation de Produit (CAP) de Peak



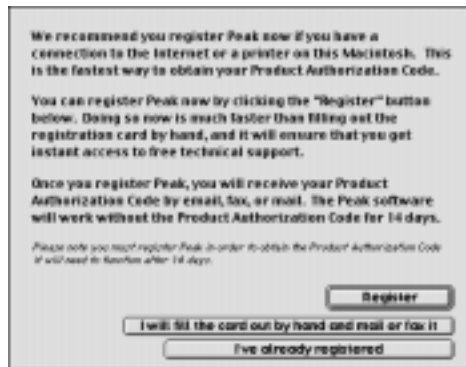
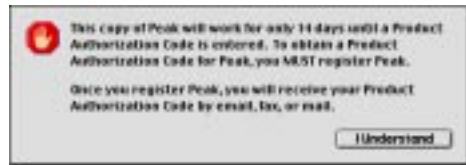
Avant d'installer Peak, vérifiez la configuration système minimum à la page 4 de ce manuel.

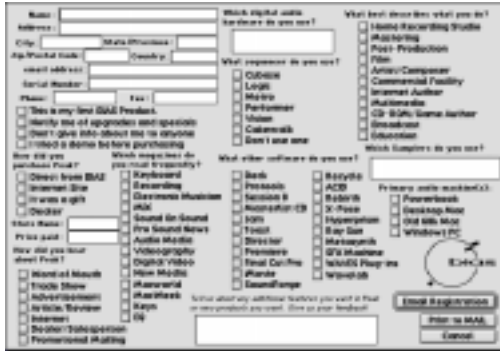


Le dialogue de l'installateur

Pour installer Peak :

1. Si vous utilisez un logiciel anti-virus, désactivez-le ou retirez-le temporairement, et redémarrez votre Macintosh.
2. Insérez le CD-ROM Peak Install dans votre lecteur, ouvrez le dossier Product Installers, et double-cliquez sur l'icône Install Peak.
3. Lorsque apparaît la boîte de dialogue de l'installateur, lisez le texte Read Me pour des informations de dernière minute concernant l'installateur, puis cliquez sur Continue.
4. Sélectionnez sur quel volume installer Peak, en utilisant le pop-up menu Switch Disk.
5. Cliquez sur Install, en bas à droite de cette boîte de dialogue.
6. Après avoir cliqué sur Install, suivez les instructions affichées à l'écran. Peak sera installé dans un dossier nommé Peak 2.5 sur le disque dur sélectionné.
7. Après cela, l'installateur vous permet d'enregistrer Peak électroniquement, l'envoi de votre carte d'enregistrement n'étant alors plus nécessaire.





8. Lorsque l'installation est achevée, un message apparaît, indiquant que l'installation a réussie. Cliquez sur Quit pour quitter l'installateur, ou sur Continue pour effectuer d'autres installations (n'oubliez pas de réactiver les logiciels de protection anti-virus dont vous pourriez avoir besoin au redémarrage de l'ordinateur).



Si vous n'enregistrez pas Peak, vous ne pourrez pas bénéficier du support technique, et être tenu informés des mises à jour, des nouvelles versions et des annonces de BIAS !

Éléments installés par Peak :

Les Tableaux de bord, Extensions et Préférences suivants sont installés dans le Dossier système :

- MSL C.PPC.DLL (Extensions)
- MSL RuntimePPC+ +.DLL (Extensions)
- MSL RuntimePPC.DLL (Extensions)
- RealAudio (Extensions)
- CDDBLib (Extensions)
- Ray Gun-Presets (Préférences)
- SFX Machine Presets (Préférences)

Les éléments suivants sont également installés si vous êtes sous système antérieur à Mac OS 8.5 :

- Appearance (Tableaux de bord)
- Keyboard (Polices)
- Appearance Extension (Extensions)

Sont installés dans le dossier Peak 2.5 :

- ASIO Drivers (dossier)
- Demo Audio File (fichier audio)
- Documentation (dossier contenant un signet Netscape)
- Download MPEG/Shockwave Plug-In (signet Netscape)
- Extras (dossier)
- Peak Envelopes (dossier)
- Peak Plug-Ins (dossier)
- Peak 2.50 *READ* ME (document SimpleText)
- Peak 2.50 (TDM) (application)
- VstPlugIns (dossier)



Le dossier Peak™ 2.5

Autorisation

Peak doit être autorisé pour fonctionner sur votre Macintosh. Pour cela, vous aurez besoin de votre Code d'Autorisation de Produit (CAP) et du numéro de série qui se trouve sur votre Certificat de Propriété. BIAS vous fournit un Code d'Autorisation de Produit lorsque vous enregistrez Peak. *Vous devez effectuer cette formalité pour obtenir votre Code d'Autorisation de Produit ; Peak ne se lancera plus après la période d'enregistrement de 14 jours à moins que vous ne l'autorisiez en remplissant les champs Name, Organization, Serial Number, et Product Authorization Code !*

Vous trouverez ces champs dans le dialogue qui s'affiche lors du premier lancement de Peak.



Le dialogue d'autorisation de Peak



Envoyez votre carte d'enregistrement ! Après avoir installé Peak, veuillez envoyer votre carte d'enregistrement incluse avec votre logiciel afin de recevoir votre Code d'Autorisation de Produit, un support technique gratuit, des mises à jour logicielles et des annonces de nouvelles versions.

Une version complète de Peak fonctionnera en Mode Enregistrement pendant 14 jours. Cela vous laisse le temps nécessaire à l'enregistrement du produit et à l'obtention du Code d'Autorisation de Produit auprès de BIAS.

Connexion des câbles audio

Bien qu'il soit possible d'écouter Peak à travers le haut-parleur intégré du Macintosh (ou d'un casque, comme cela peut être le cas sur un PowerBook), la plupart des utilisateurs préfèrent travailler avec un système de haut-parleurs externes de meilleure qualité.

Il est très simple de connecter votre Macintosh à une console ou à des haut-parleurs. Votre installation exacte différera légèrement selon que vous utilisez les connecteurs d'entrée et de sortie intégrés de votre Macintosh, ou ceux d'une carte d'enregistrement/lecture audio. Les instructions pour chaque cas sont données ci-dessous.

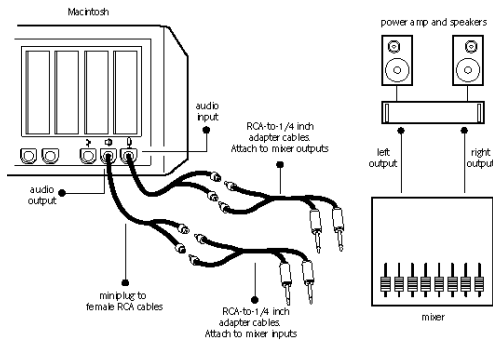
Utilisation des entrées/sorties intégrées du Macintosh

Si vous souhaitez utiliser les entrées/sorties intégrées du Macintosh pour l'enregistrement et la lecture, suivez les étapes ci-dessous :

1. Baissez le volume de votre système de reproduction. Peak peut être utilisé avec un grand nombre de systèmes, dont :
 - un récepteur ou ampli stéréo et des enceintes
 - une console, un ampli et une paire d'enceintes
 - une console et une paire d'enceintes amplifiées
 - ou simplement une paire d'enceintes amplifiées, dont les plus petites sont souvent appelées enceintes "multimédia".
2. Connectez la sortie audio de votre source à l'entrée audio de votre Macintosh. Votre source audio peut être un certain nombre de machines, telles que :
 - la sortie d'une platine cassette ou d'un DAT
 - la sortie d'une console
 - une sortie ligne de récepteur stéréo (telle que la sortie "enregistrement cassette")

- une sortie ligne d'instrument (telle que la sortie d'un synthétiseur).

Les entrées audio jacks de la plupart des Macintosh sont des connecteurs standard 3,5 mm. La plupart des sources de sortie sont soit des connecteurs 6,35 mm, soit des connecteurs RCA. Pour effectuer cette connexion, vous devrez utiliser un câble ou un adaptateur "jack/mini-jack" ou "RCA/mini-jack".



Pour les utilisateurs confirmés : certaines consoles de mixage, platines DAT, ou autre sources audio peuvent avoir un niveau de sortie nominal de +4dBu, tandis que le Macintosh s'attend à avoir un niveau nominal de -10dBu. Vous aurez peut-être à régler vos niveaux de sortie de console de façon à ne pas saturer les entrées du Macintosh ou à utiliser un transformateur "+4 à -10".

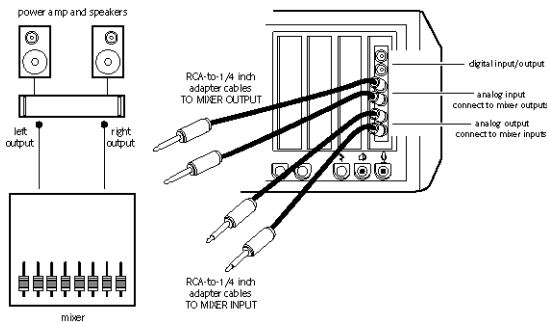
3. Connectez les sorties audio de votre Macintosh à l'entrée de votre système. Le jack de sortie audio du Macintosh est un connecteur standard stéréo 3,5 mm. La plupart des entrées des consoles, des récepteurs et des enceintes amplifiées sont équipées de connecteurs jack 6,35 mm, mini-jack 3,5 mm ou RCA. Pour réaliser cette connexion, vous pouvez avoir besoin d'un câble ou d'un adaptateur *mini-jack/RCA* ou *mini-jack/jack 6,35*.

4. Remontez le volume de votre console ou de votre système d'écoute. Celui-ci devrait maintenant être convenablement configuré et prêt à l'enregistrement et à la lecture.

Cartes audio PCI et PCMCIA

Si vous possédez une carte de lecture/enregistrement compatible Sound Manager (telle que l'AudioMedia III de Digidesign ou la PCI-324 de MOTU) ou compatible ASIO (telle que la DSP Factory de Yamaha ou la VX Pocket de Digigram) et que vous souhaitez en utiliser les entrées/sorties, suivez les instructions suivantes :

1. Baissez le volume de votre console ou de votre système de reproduction.
2. Assurez-vous que la carte audio est bien installée dans l'un des bus d'extension de votre Macintosh. Si vous ne savez pas comment procéder à une telle installation, reportez-vous à votre manuel Macintosh ainsi qu'à celui de la carte audio.
3. Installez les pilotes Sound Manager et/ou ASIO de votre carte son. Reportez-vous pour cela aux instructions d'installation de votre carte.
4. Connectez la sortie de votre console aux connecteurs d'entrée de votre carte audio (certaines cartes audio ont une interface externe qui contient les connecteurs d'entrée).
5. Connectez les sorties de votre carte audio aux entrées de votre console (ou système de reproduction). Certaines cartes d'extension audio ont une interface externe qui contient les connecteurs de sortie.
6. Remontez le volume de votre console ou de votre système de reproduction. Celui-ci devrait maintenant être convenablement configuré et prêt à l'enregistrement et à la lecture.



Une configuration console/ordinateur courante consiste à brancher les sorties de celui-ci dans les tranches d'entrée de votre console et les envois auxiliaires ou de bus de la console dans les entrées de l'ordinateur. Faites entrer les instruments que vous voulez enregistrer dans d'autres tranches de la console et dirigez-les vers les envois de la console pour les enregistrer dans l'ordinateur. Les sorties principales de la console sont dirigées vers le groupe amplificateur/haut-parleurs.

Utilisation des entrées/sorties d'une carte audio tierce

Peak est compatible avec de nombreuses cartes audio tierces compatibles Sound Manager, ASIO et DAE, y compris celles fabriquées par Digidesign, Digigram et Mark of the Unicorn. Pour utiliser ces cartes avec Peak, vous devez vous assurer que vous avez bien installé les pilotes fournis par le constructeur (le disque d'installation de Peak contient les pilotes Sound Manager pour plusieurs cartes, bien que ceux-ci soient pour la plupart fournis par les constructeurs eux-mêmes). Si vous n'avez pas encore installé ces logiciels, faites-le maintenant. Dans la plupart des cas, vous devrez placer l'extension de pilote Sound Manager de la carte dans le dossier Extensions du dossier système. Après cela, redémarrez votre ordinateur.

Reportez-vous au Chapitre 4 : Lecture & enregistrement pour une description détaillée de la façon de configurer Peak pour lire et enregistrer avec le Sound Manager d'Apple.

Si votre carte possède également un pilote ASIO 1.0 ou ASIO 2.0 compatible, il est conseillé de la placer dans le dossier ASIO Drivers de Peak.

Si vous possédez du matériel Digidesign TDM ou non-TDM compatible avec le DAE 3.4.x ou ultérieur, il est conseillé d'installer la bonne version du DAE et de la DigiSystem Init, ainsi que les pilotes Sound Manager de Digidesign.

Utilisation des sorties d'une carte audio tierce pour la prévisualisation des plug-ins Premiere, du dialogue Open, et du dialogue Import CD Audio :

1. Choisissez Sortie Audio depuis le pop-up menu du Tableau de bord Son.
2. Sélectionnez la carte audio (VX Pocket de Digigram montré dans l'exemple) comme périphérique de sortie son.



Le Tableau de bord Son d'Apple

3. Fermez la fenêtre Son lorsque vous avez fini.



Les réglages de la fenêtre Sortie audio du Tableau de bord Son n'affectent que la lecture à travers les plug-ins Premiere™, le dialogue "Open" et le dialogue Import CD Audio. Pour la lecture, vous devrez sélectionner votre carte audio dans le menu "Sound Out" de Peak.

ASIO et DAE

Peak 2.5 est également compatible ASIO 1.0 et DAE 3.4 ou ultérieur. Si vous souhaitez utiliser votre carte son avec l'ASIO, placez le pilote ASIO de celle-ci dans le dossier ASIO Drivers de Peak. Pour le DAE, installez simplement le DAE 3.4 ou ultérieur. Pour obtenir plus de détails sur la façon d'utiliser Peak avec des cartes son ASIO et/ou DAE, reportez-vous au Chapitre 4 : Lecture & enregistrement.

Interfaces Audio USB

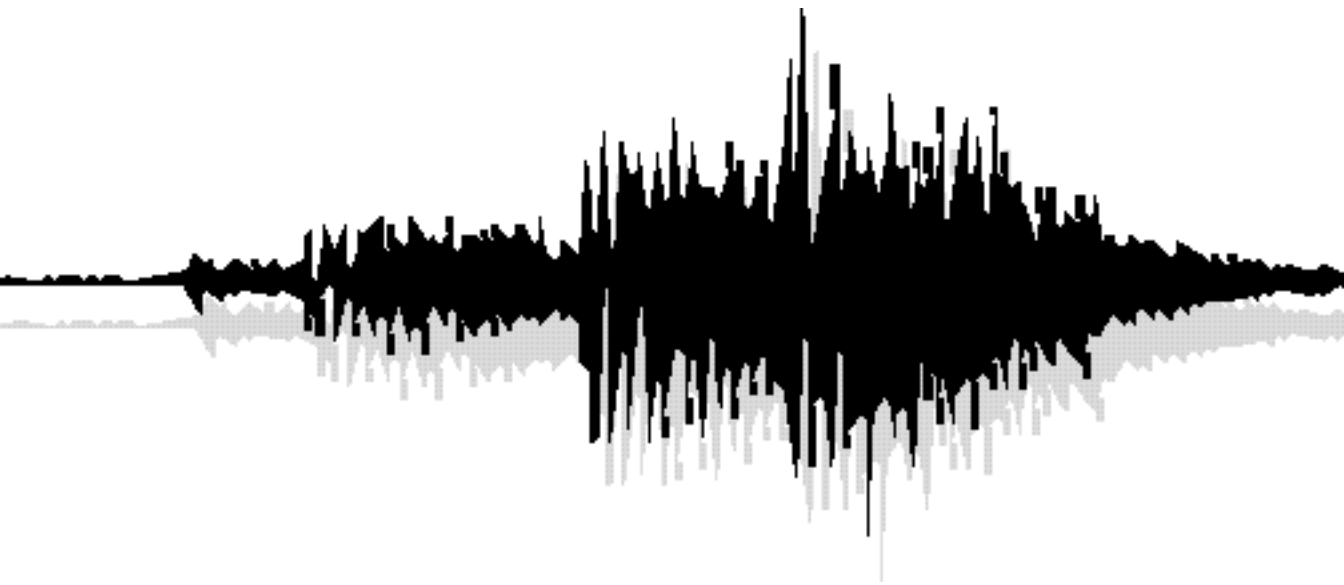
Mac OS 9.0.4 est compatible USB Audio sur les iMac, les iBook, les G3 B/W, et les G4. Peak est compatible USB avec des interfaces comme la UA-30 de Roland.

Conclusion

Vous avez maintenant installé Peak et configuré le Sound Manager pour enregistrer et lire. Au chapitre suivant, vous apprendrez des principes et fonctions de base pour utiliser convenablement Peak.

Chapitre 3

Éléments essentiels



Chapitre 3 : Éléments essentiels

Introduction

Ce chapitre explique quelques concepts et fonctions clés de Peak, dont la façon d'ouvrir, de fermer et de sauvegarder des documents audio.

Une courte explication de l'audio numérique

Si vous êtes novice dans l'enregistrement numérique sur disque dur, vous voudrez apprendre quelques principes de l'audio numérique avant de vous lancer dans l'utilisation de Peak. Cette partie explique quelques concepts clés qui vous feront comprendre comment Peak fait ce qu'il fait.

Ce que nous entendons comme du son est en fait la répartition d'ondes de pression qui se déplacent dans l'air. La fréquence de ces ondes détermine la hauteur du son — s'il sonne grave ou aigu. La fréquence du son est mesurée en cycles par seconde, ou Hertz (Hz). Le domaine de l'audition humaine s'étend généralement de 20 Hertz à 20 000 Hertz (20 kilohertz, ou 20 kHz). Dans la pratique, la plupart des adultes n'entendent que jusqu'à 12 ou 18 kHz, spécialement ceux d'entre nous qui ont passé trop de temps avec un casque sur les oreilles ou dans des concerts rock à fort volume.

Échantillonnage et taux d'échantillonnage

Votre ordinateur Macintosh équipé du logiciel Peak stocke l'audio numériquement. Ceci signifie que les signaux électriques analogiques des microphones ou des sources sont convertis en nombres par un circuit appelé convertisseur analogique-numérique et stockés sur le disque dur. Pour réaliser cela, ce

convertisseur utilise une technique appelée échantillonnage numérique.

L'échantillonnage numérique est l'équivalent sonore du photogramme. En stockant des milliers d'échantillons numériques par seconde sur un disque dur, un convertisseur A/N (analogique/numérique) peut capturer une représentation précise d'un son, tout comme un film est une représentation image après image d'une scène animée. Le nombre d'échantillons audio pris dans une seconde est appelé le taux ou la fréquence d'échantillonnage.

Le taux d'échantillonnage détermine la réponse fréquentielle de l'enregistrement. Un taux élevé fournit une réponse fréquentielle élevée. La méthode empirique est que la réponse fréquentielle d'un enregistrement numérique est approximativement la moitié du taux d'échantillonnage. L'audio des CD, par exemple, est enregistré avec 44 100 échantillons par seconde, ou 44,1 kHz. Ce taux est la norme pour l'audio numérique professionnel, et fournit une réponse fréquentielle d'environ 22 050 Hz, légèrement au-dessus du domaine d'audition de la plupart des gens.

Résolution de bits

Un autre facteur de qualité audio est la résolution de chaque échantillon. Plus celle-ci est grande, meilleure est la qualité. Pour utiliser une analogie avec le film, la résolution de l'image et la qualité augmentant avec la taille (la qualité en 70 mm est meilleure qu'en 8 mm), des résolutions plus grandes (8 bits, 16 bits et 24 bits) ont une meilleure qualité. Les CD audio ont une résolution de 16 bits.

En pratique, la résolution de bits détermine la dynamique de l'enregistrement — c'est-à-dire, de combien de niveaux distincts vous disposez pour décrire le niveau d'un son, depuis le silence jusqu'au son le plus fort. Par exemple, un enregistrement 8 bits dispose de 256 (2^8) niveaux, ce qui correspond à 48 décibels (dB) d'échelle dynamique. Un enregistrement 16 bits possède par contre 65 536 (2^{16}) niveaux disponibles, l'équivalent d'un domaine dynamique de 96 dB. (La règle empirique pour calculer le domaine dynamique est de prendre le nombre de bits et de multiplier par 6).

Enregistrement et édition sur disque dur

Si vous êtes novice dans l'enregistrement sur disque dur, vous apprécierez la puissance et le contrôle que le logiciel Peak fournit pour l'enregistrement et l'édition de l'audio numérique. Vous allez rencontrer quelques nouveaux concepts et techniques en utilisant un système avec disque dur tel que Peak. Le plus important d'entre eux est sans doute le concept de manipulation non destructive de l'audio.

Enregistrement non linéaire et linéaire

La manipulation non destructive de l'audio est possible grâce à la nature du support d'enregistrement de Peak : un disque dur à la place d'une bobine de bande analogique. Contrairement à une bande analogique, qui est un support linéaire, les disques durs constituent un support non linéaire, ou à accès aléatoire. Ceci parce que l'audio est stocké sur un disque dur sous forme d'information numérique auquel le disque peut accéder immédiatement ou aléatoirement (d'où le terme "accès aléatoire"), en déplaçant sa tête de lecture/écriture au bon endroit et en lisant la donnée appropriée. Ceci vous permet d'effectuer des tâches telles que couper et coller des "morceaux de son" et réarranger un son bien après qu'il a été enregistré.

Édition non destructive

Encore mieux : avec la production audio sur disque dur, vous n'avez pas besoin de modifier la source originale pour effectuer ces tâches. Dans la plupart des cas, vous ne faites en coupant et collant que demander au disque dur d'accéder à des portions du fichier audio dans un ordre légèrement différent. Comme Peak ne coupe pas, ne déplace pas et n'efface pas l'enregistrement réel du disque dur, on parle de système d'édition "non destructif".

D'autres manipulations, telles que la lecture à l'envers de l'audio, peuvent être accomplies en lisant les données dans le sens inverse. La puissance et la flexibilité d'un logiciel de production audio sur disque dur tel que Peak surpasse de très loin les capacités des outils de production analogiques traditionnels.

Besoins en stockage sur disque dur

L'enregistrement réel de l'audio sur disque dur nécessite une grosse quantité de place de stockage. Celle-ci est directement affectée par le taux d'échantillonnage et la résolution de bits choisis : plus la qualité est bonne, plus le stockage demande de la place. L'audio 16 bits, 44,1 kHz nécessite environ 5 Mo par minute en mono. L'audio stéréo 16 bits, 44,1 kHz nécessite environ 10 Mo par minute. L'audio stéréo 24 bits, 44,1 kHz nécessite environ 15 Mo par minute.

Maintenance du disque dur

L'enregistrement et la lecture étant des tâches intensives pour le disque, il est important que celui-ci soit en bonne condition de travail. Dans le jargon informatique, on parle de le défragmenter en utilisant un logiciel dédié. La fragmentation apparaît lorsque votre disque ne possède plus d'espace contigu (non interrompu) où il peut écrire ses fichiers. Si une donnée de fichier est stockée à un seul endroit, le disque peut la trouver et la lire facilement et rapidement. Lorsque les espaces contigus deviennent rares, le disque ne peut pas à coup sûr écrire le fichier à un seul endroit, et doit au contraire le fragmenter

en l'écrivant par morceaux dans tous les petits espaces qu'il peut trouver. La tête cherche alors un peu partout les morceaux du fichier. Un excès de fragmentation peut provoquer des erreurs lors de l'enregistrement et de la lecture car le disque tente de respecter les demandes de votre application audio.

En règle générale, vous devriez garder un taux de fragmentation inférieur à 10 %. La plupart des logiciels de maintenance vous permettent de voir le degré de fragmentation de votre disque et de le défragmenter en réécrivant les fichiers sous forme de blocs contigus de données. Vous devriez aussi sauvegarder régulièrement vos fichiers et reformatter votre disque, pour garder un système en bonne condition d'utilisation. Vous obtiendrez ainsi un fonctionnement maximal de votre Macintosh et de Peak, ainsi qu'un studio fonctionnant sans à-coups.

Maintenant que vous comprenez certaines des bases de l'audio numérique et de l'enregistrement sur disque dur, prenez un peu de temps pour apprendre les opérations de base de Peak. Celles-ci sont expliquées dans les parties qui suivent.

Création d'un nouveau document

Peak vous permet de créer un fichier audio vide de durée nulle en choisissant un nouveau document mono ou stéréo. Il est cependant plus courant de créer un nouveau fichier audio en l'enregistrant, ou d'ouvrir un fichier audio déjà existant en vue de l'éditer avec Peak. Ce dernier vous permet l'ouverture simultanée de plusieurs documents audio.

Pour créer un nouveau document audio :

1. Choisissez New (⌘-N) dans le menu File ou dans la Barre d'outils. Cette commande affiche un menu hiérarchique qui vous permet de choisir entre format mono ou stéréo pour le nouveau document.



Création d'un nouveau document Peak

2. Vous pouvez commencer votre projet dès apparition de la nouvelle fenêtre vide.

Ouverture de documents audio

Peak ouvre des fichiers audio dans de nombreux formats dont AIFF, Sound Designer II, QuickTime, Red Book, WAVE, .au, .snd, Son Système 7, et même MP3 (si vous possédez QuickTime 4.x ou ultérieur).

Ouverture de fichiers WAVE

Le Macintosh reconnaît les fichiers grâce à un "type" et un "créateur". Les fichiers WAVE sont reconnus par certaines applications avec un type ".WAV", tandis que d'autres ne reconnaissent que le type "WAVE".

Peak, comme le logiciel QuickTime™ d'Apple et la plupart des autres applications multimédia, reconnaît les fichiers WAVE du type "WAVE", mais pas du type ".WAV". Utilisez ResEdit ou une application tierce pour vérifier que vos fichiers WAVE possèdent le bon type avant de les ouvrir avec Peak.

Ouverture de documents audio compressés

Les fichiers AIFF/AIFC et QuickTime avec compression MACE 3:1, MACE 6:1, IMA 4:1, QDesign, ou μ law sont compatibles avec Peak. Si le Sound Manager version 3.3 ou ultérieure est installé, Peak peut ouvrir ces fichiers pour l'édition.

Pour ouvrir un fichier audio :

1. Choisissez Open (⌘-O) dans le Menu File.
2. Dans le dialogue qui apparaît, localisez le fichier que vous souhaitez ouvrir. Dans ce dialogue, vous pouvez ouvrir des fichiers AIFF, Sound Designer

II, QuickTime, RedBook, WAVE, .au, .snd, Son Système 7 et MP3. Ce dialogue vous permet également d'écouter un fichier en le sélectionnant dans la liste et en cliquant l'icône Play.

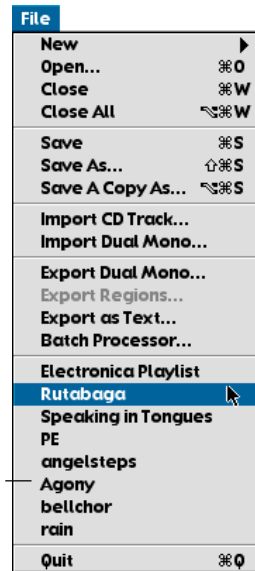
3. Lorsque vous avez trouvé le fichier, cliquez sur le bouton Open et Peak l'ouvrira dans une nouvelle fenêtre, en affichant une vue du son en entier. Vous pouvez ouvrir plusieurs fichiers avant de passer à l'étape 4.

4. Lorsque vous avez fini d'ouvrir des documents audio, cliquez sur le bouton Done.

Cliquez ici pour lire le fichier

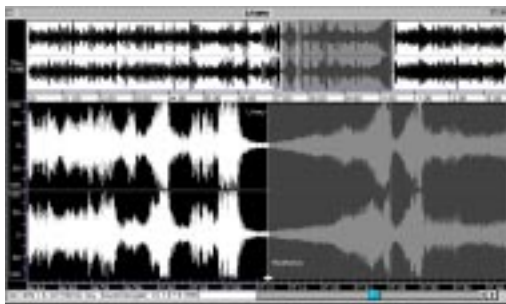


Le dialogue d'ouverture



Documents récents

Documents récents dans le menu File



Document audio dans Peak

Documents récents

Peak se souvient automatiquement des huit derniers documents que vous avez ouvert et en garde une liste en bas du menu File. Ceci vous permet de sélectionner facilement le nom d'un document et de le rouvrir sans avoir à le chercher sur votre disque dur. Peak peut trouver et ouvrir un document même si vous l'avez changé d'emplacement sur le disque dur. Si vous changez le nom du fichier, Peak mettra automatiquement le nom à jour dans sa liste interne lors de l'ouverture suivante.

Ouverture de fichiers "Dual Mono"

Certaines applications telles que Deck de BIAS et Pro Tools de Digidesign ne gèrent pas directement les fichiers stéréo entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono" contenant les canaux droite et gauche d'un son stéréo. Peak vous permet d'ouvrir de tels fichiers, et crée à la volée un nouveau document stéréo. Comme Peak réécrit un nouveau fichier audio stéréo sur le disque, cette conversion nécessite un espace disque équivalent à celui des deux fichiers mono d'origine.




La commande Import Dual Mono ne gère que les fichiers mono ayant le même taux d'échantillonnage.

Pour ouvrir un fichier Dual Mono :

1. Choisissez Import Dual Mono dans le menu File.
2. Dans le dialogue qui apparaît, localisez les fichiers désirés.


3. Sélectionnez l'une des deux moitié du fichier Dual Mono et cliquez sur Open. Peak l'importe puis vous demande le second fichier.
4. Sélectionnez celui-ci et cliquez sur Open. Lorsque Peak a fini de créer le nouveau document audio stéréo, vous pouvez commencer votre projet.

 *Pour une importation simplifiée des fichiers Dual Mono, activez Auto Import Dual Mono dans le menu Preference. En choisissant Open depuis le menu File et en sélectionnant l'un des deux canaux du fichier Dual Mono, Peak ouvrira alors automatiquement un nouveau document stéréo contenant les deux canaux. Ces fichiers Dual Mono doivent avoir exactement le même nom, ainsi que les suffixes ".L" pour le canal gauche et ".R" pour le canal droit.*

Peak vous permet également d'exporter vos documents stéréo au format Dual Mono, ce qui signifie qu'il est facile d'importer des pistes Dual Mono depuis Pro Tools vers Peak, de les éditer et de les traiter dans Peak, puis de les exporter comme fichiers Dual Mono afin de les réincorporer dans votre session Pro Tools.

Glisser-déposer de dossiers, disques et CD audio

Outre l'ouverture de documents individuels en les déposant sur l'icône de l'application Peak, vous pouvez maintenant faire de même avec des dossiers et des disques entiers. Le contenu du disque ou du (des) dossier(s) sera entièrement inspecté afin de trouver les documents audio que Peak peut ouvrir, tels que QuickTime, WAVE, AIFF, .au, Sound Designer II, Red Book, etc.

 *Cette nouvelle fonction est particulièrement utile lorsqu'elle est utilisée avec le Batch File Processor de Peak, décrit plus loin dans ce manuel.*

Peak vous permet de glisser la piste d'un CD audio sur l'icône de Peak ou de l'ouvrir grâce à la commande Open du menu File ou de la Barre d'outils. Lorsque vous importez une piste de CD en utilisant une de ces deux méthodes, la piste entière est importée. Si vous souhaitez n'importer qu'une partie de la piste, utilisez la commande Import CD track du menu File (expliquée au Chapitre 4).

Sauvegarde et fermeture de documents

Il est important de sauvegarder régulièrement pour éviter de perdre un travail dans le cas par exemple d'une coupure de courant. La commande Save sauvegarde les changements que avez fait sur votre document audio en l'écrivant sur le disque dur. Elle ne peut pas être annulée. Si vous voulez continuer à bénéficier de l'annulation des éditions, utilisez la commande Save a Copy As... du menu File.

Peak vous permet de sauvegarder dans un grand nombre de formats courants, chacun étant décrit ci-dessous. L'information stockée avec le fichier est différente selon le format. Peak préserve normalement celle-ci, à moins que vous ne sauvegardiez dans un format différent. Dans ce cas, les informations d'origine du fichier seront supprimées.


Peak est compatible avec les formats suivants :

- **AIFF** : Audio Interchange File Format d'Apple. C'est également le format de fichier par défaut de Peak. Il est supporté par de nombreuses applications Macintosh.
- **Sound Designer II** : format de fichier audio des produits audionumériques de Digidesign. Choisissez-le si vous souhaitez utiliser un document dans une application Digidesign.
- **.au** : ce format de fichier est couramment utilisé sur le World Wide Web et dans les applets audio Java. Il est compatible avec de nombreux programmes et plate-formes.

- **WAVE** : Windows Audio File Format de Microsoft. Il est compatible avec de nombreuses applications Windows et avec certaines applications Macintosh. Choisissez-le si vous comptez utiliser un document audio dans une application compatible ou nécessitant des fichiers au format WAVE.
- **QuickTime** : format de fichier audio d'Apple pour le multimédia à base de QuickTime. Il est compatible avec toutes les applications Macintosh qui supportent QuickTime. Choisissez-le si vous comptez utiliser un document audio dans des applications multimédia compatibles QuickTime, telles que Adobe Premiere™ ou Macromedia Director™.
- **Raw** : format de fichier brut sans en-tête qui peut être utile pour certaines consoles de jeu.
- **RealAudio** : format de fichier pour les encodeurs RealAudio 5.0, 3.0 et 2.0 de RealNetworks™, utilisé pour la diffusion en streaming de l'audio sur Internet.
- **Son Système 7** : format de fichier audio utilisé pour les sons du système Macintosh.
- **Fichiers image JAM** : format de fichier d'image audio de JAM. Les fichiers d'image audio de JAM peuvent être créés dans Peak et utilisés dans Adaptec JAM pour graver des CD audio.
- **Sonic AIFF** : format de fichier utilisé par les stations de travail audio de Sonic Solutions.
- **.paf** : format de fichier utilisé par le système audio Paris d'Ensoniq. Ce format préfère les fichiers mono et dual mono.
- **Shockwave** : format de fichier utilisé par Shockwave de Macromedia, afin de préparer l'audio à la diffusion en temps réel sur Internet (à la condition que SWA Export Xtra, dont vous trouverez l'URL à l'Appendice 3, se trouve dans le dossier Peak Plug-Ins).

- **MPEG-3 (MP3)** : sauvegarde votre document au format MPEG-3 (à la condition que SWA Export Xtra, dont vous trouverez l'URL à l'Appendice 3, se trouve dans le dossier Peak Plug-Ins).



Pour sauvegarder un document Peak :

1. Choisissez Save dans le menu File ou appuyez sur -S sur votre clavier.
2. Sélectionnez un format de fichier dans le pop-up menu File Type. AIFF est le format de fichier audio par défaut de Peak.
3. Entrez un nom pour le nouveau document audio, sélectionnez où vous souhaitez le sauvegarder, puis cliquez sur Save.

Utilisation des commandes Save As... et Save A Copy As...

La commande Save As vous permet de sauvegarder une copie du document actif sous un nom différent, et/ou à un endroit différent du disque dur. Comme la commande Save As referme le document actif et vous laisse travailler avec la copie renommée, elle peut servir à sauvegarder des étapes successives d'un projet. Ceci vous permet de sauvegarder chaque étape majeure sous un nom différent. Par la suite, vous pouvez retracer vos étapes, dans le cas où vous devriez retourner à une version précédente. La commande Save A Copy As... sauvegarde une copie du fichier sur lequel vous êtes en train de travailler, tout en laissant ce dernier ouvert. Ceci vous permet de continuer à travailler et d'annuler éventuellement les éditions antérieures à l'utilisation de la commande Save A Copy As... .

Pour sauvegarder un document audio sous un autre nom :

1. Choisissez Save As... (Majuscules--S) ou Save A Copy As... (Option--S) dans le menu File. Le dialogue Save apparaît :



Le dialogue Save

2. Sélectionnez le format de fichier désiré dans le pop-up menu File Type. AIFF est le format de fichier audio par défaut de Peak.
3. Si vous souhaitez sauvegarder avec une autre résolution de bits, cliquez sur la case de résolution. Laissez-le sinon tel qu'il est. *Peak n'utilise pas de dithering lorsqu'il sauvegarde de cette façon, et vous préfererez sans doute utiliser la fonction Dither du menu DSP avant de sauvegarder, pour une conversion de haute qualité.*
4. Entrez un nom pour le nouveau document audio, sélectionnez l'endroit où vous voulez le sauvegarder, et cliquez sur Save.

Sauvegarde de documents audio compressés

Les fichiers AIFF/AIFC et QuickTime avec compression MACE 3:1, MACE 6:1, IMA 4:1, QDesign, ou μ law sont compatibles avec Peak. Si le Sound Manager version 3.3 ou ultérieure est installé, Peak peut ouvrir ces fichiers pour l'édition, puis les sauvegarder avec de la compression.



Vous ne pouvez compresser que les documents AIFF ou QuickTime.



Astuce utilisateur : la compression audio devrait être la dernière étape du mastering de vos documents audio. Décompresser et recompresser des documents audio dégrade la

qualité de leur son à chaque utilisation, et il est donc préférable de ne pas sauvegarder avec de la compression avant que toute l'édition et le mastering aient été achevés.

Pour sauvegarder un document audio avec de la compression :

1. Choisissez Save As... (Majuscules-⌘-S) dans le menu File. Le dialogue Save As apparaît.
2. Choisissez le compresseur audio que vous voulez utiliser dans le pop-up menu Compressor. Certains compresseurs ne fonctionnent qu'avec des données 8 bits ou 16 bits, et les options de compression peuvent donc être grisées selon le réglage de la case de résolution de bit. Les types de compression audio disponibles si vous avez le Sound Manager 3.3 ou ultérieur sont : MACE 3:1, MACE 6:1, QDesign Music, Qualcomm PureVoice™, ALaw 2:1, 32-bit Floating Point, 64-bit Floating Point, IMA 4:1, 24-bit integer, 32-bit integer, 16-bit Little Endian, 16-bit Big Endian et μ Law 2:1.
3. Tapez le nom du nouveau document audio, sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez le sauvegarder, puis cliquez sur Save.

Peak vous indique combien d'espace disque occupera le document audio compressé selon les réglages de compression et de résolution de bits.



Si le Sound Manager 3.3 ou ultérieur n'est pas installé, il n'y aura pas d'options de compression dans le pop-up menu Compressor.

Fermeture de documents audio

Pour fermer un fichier, choisissez Close dans le menu File (⌘-W). Si vous avez procédé à des changements depuis la dernière sauvegarde, Peak demande si vous souhaitez sauvegarder de nouveau. Si tel est le cas, choisissez Yes ; sinon No. Si vous changez d'avis et souhaitez continuer votre séance, choisissez Cancel.

Pour fermer tous les fichiers ouverts de Peak, choisissez Close All du menu File (⌘-Option-W).

Fenêtres et palettes de Peak

Vous avez sans doute remarqué que lorsque vous ouvrez Peak, plusieurs fenêtres et palettes soit apparaissent par défaut, soit sont disponibles dans le menu Windows de Peak. Les fenêtres qui apparaissent par défaut dans Peak sont le bandeau d'informations située au bas de votre écran et une fenêtre de document audio pour chaque fichier que vous avez ouvert. Les fenêtres et les palettes que vous activez ou désactivez sont la Barre d'outils, la palette Cursor, la palette Contents et la fenêtre Movie. Cette partie explique la fonction de base de ces fenêtres et palettes de Peak.

Fenêtre de document audio de Peak

Les fenêtres de document audio de Peak contiennent un affichage de la forme d'onde, une barre d'informations sur le fichier audio (coin inférieur gauche) et un indicateur de pic-mètre (coin supérieur gauche). L'affichage de la forme d'onde est une représentation graphique du fichier audio, la barre d'informations sur le fichier audio montre le taux d'échantillonnage, la résolution de bits, le format et la taille du fichier audio, et l'indicateur de pic-mètre montre le niveau d'amplitude maximal dans le fichier audio. Au-dessus de la fenêtre de document audio se trouve la vue globale du fichier, si cette fonction est activée dans le menu Peak Preference. La fenêtre Audio est décrite en détail au Chapitre 5.



La fenêtre de document audio

Le bandeau d'informations

Le bandeau d'informations est toujours placé en bas de l'écran. Ce bandeau contient trois zones—l'affichage de la position du curseur, un affichage du temps écoulé, et des Vu-mètres audio avec indicateurs de clip/crête. Le bandeau d'informations est décrit en détail au Chapitre 5.

La palette Cursor de Peak

Peak possède une palette flottante Cursor qui contient plusieurs fonctions utiles. Sur le côté droit de la palette se trouvent quatre icônes différentes représentant les différents modes de curseurs. Le curseur par défaut est une Flèche standard. Vous pouvez également utiliser la palette Cursor pour sélectionner un curseur Main pour déplacer une forme d'onde à l'intérieur de sa fenêtre, un outil Crayon pour dessiner directement sur la forme d'onde à l'échelle de l'échantillon, et un outil Loupe pour zoomer et dézoomer la forme d'onde. Sur le côté gauche de la palette Cursor se trouvent deux boutons qui contrôlent l'activation/désactivation du Blending et le bouclage en lecture. Pour accéder à ces curseurs ou à ces fonctions, cliquez simplement sur l'icône correspondante dans la palette Cursor. Pour changer l'outil curseur, cliquez sur une nouvelle icône. Les fonctions de Blending et de lecture bouclée sont présentées en détail au Chapitre 5.



La palette Cursor de Peak

Outil curseur Flèche

L'outil Curseur est l'outil par défaut. Il s'agit de l'outil "flèche" standard et vous permet de sélectionner et de cliquer sur des éléments de l'écran.

Outil Main

L'outil Main permet de saisir et de déplacer une forme d'onde dans sa fenêtre.

Loupe (“Outil Zoom”)

Pour utiliser l’outil Loupe, cliquez simplement sur l’outil de la palette Cursor, puis déplacez le curseur sur la forme d’onde. Un signe “plus” (+) apparaît à l’intérieur de la Loupe. Cliquez sur la forme d’onde pour zoomer ; chaque nouveau clic zoomera davantage. Pour dézoomer, option-cliquez sur la forme d’onde. Un signe “moins” (-) apparaît dans la Loupe, et vous pouvez cliquer sur la forme d’onde pour dézoomer. Double-cliquez sur la Loupe pour ouvrir le dialogue Zoom Amount, où vous pouvez spécifier la quantité de zoom.



Le dialogue Zoom Amount

Outil Crayon

L’outil Crayon vous permet de dessiner directement sur la forme d’onde à l’échelle de l’échantillon. Ceci est très pratique pour éliminer des clics de la forme d’onde. Double-cliquez sur l’icône de l’outil Crayon de la palette Cursor pour accéder aux réglages de lissage de cet outil.



Le dialogue Draw Tool

La palette Contents

Peak possède une palette flottante Contents qui affiche les régions, les marqueurs et les boucles contenus dans n’importe quel document audio ouvert. Il y a trois onglets situés au sommet de la palette qui vous permettent de sélectionner quelle information vous souhaitez voir—de gauche à droite : l’onglet de Région, l’onglet de Marqueur et l’onglet de Boucle. Option-double-cliquer sur un élément de la fenêtre Contents fait apparaître le dialogue d’édition de Région ou d’édition de Marqueur.



La palette Contents de Peak

Réglage des préférences

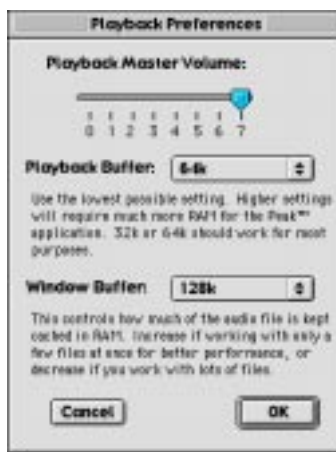
Vous pouvez personnaliser un certain nombre de paramètres de Peak afin que votre utilisation du programme soit celle qui vous convienne le mieux. La plupart des paramètres se trouvent dans le menu Preference. Parmi ceux-ci se trouvent les contrôles pour la relecture des documents audio, la sélection des icônes de la Barre d'outils, et les couleurs que vous souhaitez pour la fenêtre de document audio. Lorsque vous aurez réglé ces préférences de la manière qui vous convient, elles resteront inchangées jusqu'à ce que vous procédiez à de nouveaux réglages. Cette partie explique comment régler plusieurs de ces paramètres. Pour les éléments non mentionnés ici, reportez vous au chapitre 11 : Menus de Peak. Vous y trouverez des explications de chaque commande du menu Preference et des autres menus de Peak. Les éléments du menu Preference sont également abordés au cours de ce manuel lorsque que le sujet s'y prête.



Le menu Preference

Réglages des paramètres de lecture de Peak

Le dialogue de préférences de lecture de Peak vous permet de contrôler le volume de sortie Master, la taille de buffer de lecture du disque dur, et la taille de buffer de fenêtre.



Dialogue de préférences de lecture de Peak

Volume Master de lecture

Peak fournit un contrôle de volume master pour la lecture audio. Dans le dialogue de préférences de lecture, réglez le volume de sortie de Peak au niveau désiré en ajustant le curseur ou en entrant un nombre de 0 (silence) à 7 (maximum). Si vous contrôlez le volume de lecture avec le contrôle de volume de votre système de reproduction, vous souhaitez probablement laisser le niveau de sortie sur 7.

Buffer de lecture

Peak vous permet de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise pour la lecture des documents audio. En règle générale, *la taille la plus petite est la meilleure*. Un buffer de lecture de 32k est une bonne valeur pour commencer. Si vous avez des clics lors de la lecture, que vous travaillez avec des fichiers fragmentés, que vous utilisez du DSP temps réel gourmand en mémoire, ou que votre disque est lent,

vous pouvez avoir besoin d'une taille de buffer de lecture plus grande.

Buffer de fenêtre

Peak vous permet également de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise pour traiter à part des données ainsi que la taille de chaque morceau de traitement. Utilisez de grandes valeurs si vous travaillez avec des gros fichiers en petit nombre, et de petites valeurs si vous travaillez avec de nombreux petits fichiers.

Temps de lecture manuelle dynamique

Peak fournit une technique unique de lecture appelée la lecture manuelle dynamique. Cette fonction est très utile pour localiser et sélectionner précisément une position désirée dans un document audio. La lecture manuelle dynamique vous permet de déplacer la souris d'avant en arrière sur la forme d'onde pendant que Peak lit une courte boucle (entre 10 et 600 millisecondes) à la position en question. Lorsque vous avez trouvé la position qui vous convient, relâchez la souris, et le point d'insertion se trouvera exactement au bon endroit. Peak vous permet de choisir la longueur de cette boucle de lecture grâce à la commande Dynamic Scrub Time du menu Preference. Vous pouvez également sélectionner "Tape-Style Scrubbing" dans ce dialogue. Pour une description complète de la lecture manuelle dans Peak, reportez vous au Chapitre 5.

Sélection d'une durée de boucle pour la lecture manuelle dynamique :

1. Choisissez Dynamic Scrub Time dans le menu Preference, puis choisissez une durée dans le sous-menu hiérarchique. En règle générale, une valeur comprise entre 40 et 80 millisecondes fonctionne bien.
2. Vous pouvez également sélectionner Tape-Style Scrubbing dans ce même sous-menu. Pour désélectionner Tape-Style Scrubbing, cliquez simplement sur n'importe quelle valeur de durée du sous-menu.



La lecture manuelle dynamique ne fonctionne pas avec le DAE.



Tape-Style Scrubbing nécessite le Sound Manager 3.3 ou ultérieur et ne fonctionne pas avec l'ASIO.

Défilement pendant la lecture

Avec la commande Scroll During Playback activée, Peak fera "défiler" le document audio pendant la lecture. Ceci vous permet de suivre visuellement la progression de la lecture audio. Une encoche placée à côté de cet élément dans le menu vous indique qu'il est activé.

Pour activer le défilement pendant la lecture :

1. Sélectionnez Scroll During Play dans le menu Preference. Une encoche placée à côté de l'élément indique qu'il est activé.
2. Pour désactiver Scroll During Playback, resélectionnez simplement Scroll During Play dans le menu Preference. L'absence d'encoche à côté de l'élément indique qu'il est désactivé.

Déplacement de la forme d'onde pendant la lecture

Avec la commande Move Waveform During Play activée, Peak déplacera la forme d'onde sous le curseur au cours de la lecture, pour que la barre de lecture soit toujours au milieu de l'affichage de la forme d'onde. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.

Pour activer le déplacement de la forme d'onde pendant la lecture :

1. Sélectionnez Move Waveform During Play dans le menu Preference. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.
2. Pour désactiver le déplacement de la forme d'onde pendant la lecture, resélectionnez simplement Move Waveform During Play dans le menu Preference. L'absence d'encoche à côté de cet élément indique qu'il est désactivé.

Affichage du temps du marqueur

Avec la commande Show Marker Time activée, tous les marqueurs de Peak montreront leur valeur temporelle en plus de leur nom.

Pour activer l'affichage du temps du marqueur :

1. Sélectionnez Show Marker Time dans le menu Preference. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.
2. Pour désactiver l'affichage du temps du marqueur, résélectionnez simplement Show Marker Time dans le menu Preference. L'absence d'encoche à côté de cet élément indique qu'il est désactivé.

Audition

La commande Auditioning de Peak vous permet d'écouter une sélection accompagnée d'une quantité d'audio spécifique avant et après elle. Le dialogue Auditioning vous permet de sélectionner une quantité désirée de preroll ou de postroll lorsque vous lisez la sélection. Pour lire une sélection avec la quantité voulue de pre- et de postroll, appuyez sur Control-Barre d'espace.

Pour configurer l'audition :

- Sélectionnez Auditioning dans le menu Preference. Entrez la quantité désirée de preroll et de postroll dans les boîtes de dialogue. Cliquez sur OK pour sortir du dialogue.



Le dialogue d'audition

Blending

Le Blending est une fonction de crossfade automatique avec une enveloppe personnalisable. Peak peut

l'appliquer à des zones d'un document audio lorsque vous les coupez, collez, ou que vous effectuez tout autre traitement d'édition, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes de forme d'onde. Elle peut être très utile pour créer une transition douce entre des zones éditées qui auraient sans cela sonné de façon trop abrupte. Si vous avez coupé, collé, ou inséré de l'audio dans un document, vous souhaitez sans doute activer le Blending pour lisser un peu le tout. Elle peut être activée et désactivée en choisissant la commande Blending dans le menu Preference, en cliquant le bouton Blend enable/disable de la palette Cursor, ou via la touche de verrouillage majuscule de votre clavier.

Pour configurer le Blending :

1. Sélectionnez Blending dans le menu Preference. Entrez la durée pendant laquelle vous souhaitez que le Blending apparaisse dans la boîte de dialogue.
2. Pour éditer l'enveloppe de Blending, cliquez sur le bouton Edit Blending Envelope. Cliquez sur OK pour sortir.

Pour des instructions détaillées sur l'utilisation du Blending ou sur la façon d'éditer l'enveloppe de crossfade, reportez vous au Chapitre 5, Édition.

Importation Dual Mono automatique

Certaines applications audio, telles que Deck de BIAS et Pro Tools de Digidesign, ne sont pas directement compatibles avec les fichiers stéréo entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono"—une paire de fichiers, l'un pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces fichiers auront sans doute été exportés avec le suffixe ".L" pour le canal gauche, et ".R" pour le canal droit. L'importation Dual Mono automatique, lorsqu'elle est sélectionnée, permet de n'ouvrir qu'un seul des canaux du fichier Dual Mono dans le dialogue Open. Peak "attrapera" l'autre moitié du fichier automatiquement, et convertira les fichiers en un document stéréo Peak.



La commande Import Dual Mono ne fonctionne qu'avec des fichiers mono ayant le même taux d'échantillonnage et la même résolution de bits, ainsi que des noms identiques suivis des suffixes ".L" et ".R".

Pour activer l'importation automatique Dual Mono :

1. Sélectionnez Auto-Import Dual Mono dans le menu Preference. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.
2. Pour désactiver l'importation automatique Dual Mono, résélectionnez simplement Auto-Import Dual Mono dans le menu Preference. L'absence d'encoche à côté de cet élément indique qu'il est désactivé.

Choix des couleurs pour la fenêtre de document audio

Peak vous permet de personnaliser les couleurs utilisées pour afficher les éléments des documents audio. Vous pouvez utiliser ce dialogue pour régler la couleur du fond, de la forme d'onde, et les couleurs des marqueurs et des boucles. Vous pouvez sélectionner soit une combinaison pré-réglée de couleurs, ou des couleurs individuelles pour chaque élément de la fenêtre du document audio, ou bien choisir vos propres couleurs dans une palette. Vous pouvez également choisir d'ombrer l'affichage de la forme d'onde pour une apparence 3-D, avec choix de la quantité d'ombrage. Les changements effectués dans le dialogue Colors modifient les couleurs du document audio actif, ainsi que celles de tous les autres nouveaux documents audio.

Pour personnaliser les couleurs et l'ombrage de l'affichage de forme d'onde :

1. Choisissez Colors dans le menu Preference.
2. Pour sélectionner une combinaison pré-réglée de couleurs, cliquez le pop-up menu Theme et choisissez le réglage que vous désirez.
3. D'autre part, pour sélectionner des couleurs individuelles pour chaque élément de la fenêtre de document audio, choisissez Custom dans le pop-up menu Theme puis sélectionnez les couleurs

désirées dans les pop-up menus Background, Waveform, Markers, Loops, et Regions.

4. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser ce dialogue pour personnaliser n'importe quel élément de la fenêtre de document audio. Sélectionnez un élément à personnaliser, choisissez Custom dans le pop-up menu Theme, et sélectionnez User Color. Une palette de couleur standard Macintosh apparaît. Utilisez ce cercle pour sélectionner la couleur que vous souhaitez. Cliquez sur OK pour retourner au dialogue Colors.
5. Vous pouvez également personnaliser le degré d'ombrage des sélections audio de l'affichage de la forme d'onde. Utilisez le curseur Selection Shading ou entrez un pourcentage dans la boîte numérique pour choisir le degré d'ombrage que vous souhaitez voir dans les portions sélectionnées d'audio.
6. Une autre façon d'améliorer l'apparence des formes d'onde audio dans Peak est de leur donner une apparence 3-D. Utilisez la boîte Shadowed Waveform pour activer ou désactiver l'ombre de la forme d'onde.
7. Pour fermer ce dialogue, cliquez sur Change (pour changer une couleur) ou sur Change All (pour changer les couleurs de tous les documents ouverts). La fenêtre de document audio est maintenant affichée avec les couleurs et l'apparence que vous avez sélectionné.



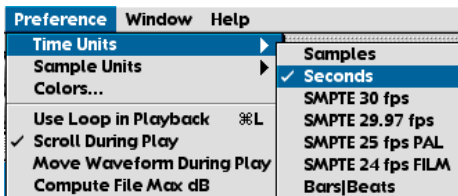
Le dialogue de couleurs

Choix d'un format temporel

La commande Units vous permet de choisir un format temporel pour la ligne de temps de la fenêtre de document audio de Peak. Vous pouvez choisir samples, seconds, SMPTE frames, et Bars | Beats. Le format que vous choisissez dépendra de la nature du projet sur lequel vous travaillez.

Pour choisir le format temporel de Peak :

1. Choisissez Units dans le menu Preference.
2. Dans le sous-menu, choisissez le format temporel que vous désirez : samples, seconds, SMPTE frames, ou Bars | Beats. La ligne de temps de la fenêtre de document audio de Peak et le bandeau d'informations se mettent sur le format que vous avez choisi.



Choix d'un format temporel avec la commande Units

Réglage de la métrique, du tempo et de la marque de départ du fichier audio

Si votre document audio utilise comme unité de mesures et des pulsations (bars et beats), vous voudrez sans doute indiquer à Peak quel est le tempo de ce document. Utilisez la commande Audio Info dans le menu Preference, ou cliquez sur la zone grise d'infos audio dans le coin inférieur gauche de n'importe quel affichage de forme d'onde, pour régler le tempo du document audio. Vous pouvez également entrer la métrique d'un document audio grâce au dialogue Audio Info. Le numérateur représente le nombre de pulsations par mesure, et le dénominateur la valeur d'une pulsation, où 4 = noire, 8 = croche, 16 = double croche, etc.

Vous pouvez également entrer une marque de départ en secondes pour le document audio. Si celui-ci possède une marque de départ, le temps affiché sera décalé de ce temps plutôt que de commencer à zéro. Par exemple, si la marque temporelle d'un document audio est quatre secondes, le premier échantillon du document audio apparaîtra à quatre secondes au lieu de zéro seconde.

Choix d'un disque de travail

Comme les données audio peuvent être très grandes, Peak utilise une portion de l'espace libre de votre disque dur pour conserver les données audio qui ont été coupées ou copiées, ainsi que les fichiers temporaires (scratch files) pour des besoins d'annulation. Si votre disque dur manque d'espace, vous pourriez ne pas être capable de couper, de copier ou de modifier de grandes sélections. Si vous possédez plus d'un disque dur connecté à votre Macintosh, la commande Scratch Disks du menu Preference vous permet de choisir les disques durs que vous souhaitez utiliser pour ces fichiers temporaires. Peak vous permet de sélectionner quel disque sera utilisé par défaut à cette fin—vous choisirez en général le disque possédant le plus d'espace libre. Si vous êtes connectés à un serveur de fichiers, vous pouvez utiliser la place disponible sur le serveur en cliquant la boîte Allow Servers. Tous les serveurs disponibles

apparaîtront alors dans le pop-up menu Scratch Disks. Cette fonction n'est recommandée que si vous avez accès à un serveur Ethernet, Media Net, ou tout autre serveur rapide.

Pour choisir un disque pour les fichiers temporaires :

1. Choisissez Scratch Disks... dans le menu Preference. Le dialogue Scratch Disks apparaît.



Le dialogue Scratch Disks

2. Le dialogue Scratch Disks vous montre tous les disques durs connectés à votre Mac. Choisissez le(s) disque(s) dur(s) que Peak peut utiliser pour créer des fichiers temporaires en cliquant les boîtes correspondantes à chacun dans la liste. Pour choisir le disque par défaut (Primary Disk) pour les fichiers temporaires, cliquez sur le bouton Primary correspondant à ce disque. Si vous êtes connectés à un serveur de fichiers et que vous souhaitez utiliser l'espace qui y est disponible, activez la case Allow Servers.
3. Cliquez sur OK pour fermer ce dialogue. Peak va utiliser le disque que vous avez sélectionné comme étant le disque par défaut, et, s'il est rempli, utilisera alors les autres disques que vous avez choisis.

! *Le disque dur contenant le fichier original doit posséder l'équivalent en espace libre (un fichier de 60 Mo nécessite au moins 60 Mo de libre sur le disque où réside le fichier).*

! *Si vous utilisez Peak avec le DAE et du matériel ProTools III ou antérieure, n'utilisez que des disques du bus ProTools SCSI dédiée dans le dialogue Scratch Disks.*

Raccourcis clavier

Peak vous permet d'associer n'importe quel élément de menu à un raccourci clavier. Pour changer vos raccourcis clavier, allez dans le menu Preference et sélectionnez l'élément Shortcuts and Toolbar. Les raccourcis clavier sont stockés dans un fichier préférence dans le dossier Préférences du dossier système, appelé "Peak 2.5 Shortcuts". L'appendice 1, à la fin de ce manuel, vous donne les raccourcis clavier par défaut de Peak.

Pour ajouter un nouveau raccourci clavier :

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar dans le menu Preference.
2. Faites défiler la liste d'éléments de menu, ou, avec un élément de menu sélectionné, tapez simplement les premières lettres de l'élément de menu que vous souhaitez assigner pour le rechercher, puis cliquez sur son nom.
3. Utiliser la boîte Shortcut Key pour entrer la lettre que vous voulez pour le raccourci. Vous pouvez sélectionner les touches Commande, Option, Majuscules ou Control comme modificateurs en cliquant les boîtes de ce dialogue.
4. Fermez le dialogue Shortcuts & Toolbar.

Pour supprimer un raccourci clavier

1. Choisissez Keyboard Shortcuts dans le menu Preference.
2. Faites défiler la liste d'éléments de menu, et cliquez sur le nom de l'élément de Peak pour lequel vous souhaitez supprimer un raccourci clavier.
3. Cliquez sur le bouton Clear.
4. Fermez le dialogue de raccourci clavier.



La personnalisation des raccourcis clavier et de la boîte d'outils ne sont pas inclus dans Peak LE.

Création d'une "carte de rappel" des raccourcis clavier

Il est facile de réaliser une "carte de rappel" contenant tous les raccourcis clavier de Peak que vous avez assignés, que vous pourrez garder sur votre bureau. En utilisant le modèle FileMaker Pro fourni, vous pouvez importer tous vos raccourcis clavier depuis un fichier texte contenant tous les raccourcis générés depuis Peak.

Pour créer une "carte de rappel" personnalisée de vos raccourcis clavier :

1. Choisissez Shortcuts dans le menu Preference.
2. Cliquez sur le bouton Save As Text...
3. Entrez le nom du fichier texte de raccourcis à sauvegarder, et choisissez le disque et le dossier où vous souhaitez le placer. Cliquez sur Save.
4. Allez dans le Finder et lancez FileMaker Pro.
5. Choisissez Open dans le menu File de FileMaker Pro.
6. Ouvrez le modèle FileMaker Pro "Peak Shortcuts Template" fourni avec Peak.
7. Choisissez Import Records... dans le menu File de FileMaker Pro.
8. Dans le pop-up menu en bas du dialogue Open... de FileMaker Pro, choisissez Tab-Delimited.
9. Localisez le document texte que vous avez sauvegardé lors de l'étape 3 et cliquez sur Open.
10. FileMaker Pro ajoutera les enregistrements à sa base de données.
11. Utilisez l'option Print.. du menu File de FileMaker Pro pour imprimer les raccourcis clavier.

Vous pouvez également trier les commandes de raccourcis clavier importés par leur description ou

leur raccourci. Consultez votre manuel utilisateur FileMaker Pro pour obtenir des informations sur l'importation, le tri et l'impression.

La Barre d'outils



Peak 2.5 permet l'affectation de presque n'importe quelle commande à la Barre d'outils. Le menu Shortcuts & Toolbar vous permet de regrouper les fonctions que vous utilisez le plus souvent. Vous pouvez donc cliquer un bouton plutôt que d'aller dans les menus. Vous pouvez par exemple avoir une icône pour Normalize et pour Pitch Change : il ne vous reste plus qu'à faire une sélection et à cliquer sur un bouton pour les appliquer. La Barre d'outils de Peak vous permet d'être plus rapide et efficace, car vous pouvez personnaliser le programme selon vos propres besoins.

Pour ajouter ou retirer un élément de la Barre d'outils, utilisez l'élément Shortcuts & Toolbar du menu Preference. Les sélections de Barre d'outils sont stockées dans un fichier du dossier Préférences dans le dossier système appelé "Peak 2.5 Shortcuts."



Vous pouvez "élargir" ou "rétrécir" la Barre d'outils en cliquant sur plus (+) et moins (-) dans la barre verticale grise sur la droite de la Barre d'outils. Vous pouvez également opter pour une barre verticale ou une barre horizontale, respectivement à gauche ou en haut de l'écran—cliquez en haut à droite de la Barre d'outils pour passer d'une position à l'autre.

Pour ajouter une nouvelle icône à la Barre d'outils :

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar du menu Preference.
2. Faites défiler la liste des éléments, et cliquez sur celui que vous souhaitez ajouter.
3. Cliquez sur la boîte "Place In Toolbar" pour

sélectionner l'icône à ajouter à la Barre d'outils. Si elle n'existe pas, l'élément ne peut pas être placé dans la Barre d'outils.

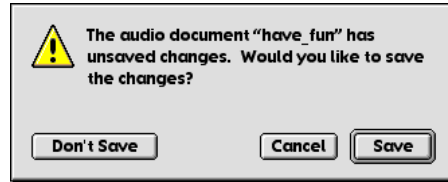
4. Fermez le dialogue de raccourcis clavier.

Pour retirer une icône de la Barre d'outils

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar du menu Preference.
2. Faites défiler la liste des éléments, et cliquez sur celui que vous souhaitez retirer.
3. Cliquez sur la boîte de l'élément que vous souhaitez retirer.
4. Fermez le dialogue de raccourcis clavier.



La Barre d'outils personnalisable n'est pas incluse dans Peak LE.



Le dialogue de sauvegarde avant de quitter

Conclusion

Vous savez maintenant créer, ouvrir et importer des fichiers audio, ainsi qu'exporter, fermer et sauvegarder des documents Peak. Vous savez également comment procéder aux réglages des préférences du logiciel. Le prochain chapitre explique comment utiliser Peak pour enregistrer de l'audio sur le disque.

Quitter Peak

Lorsque vous avez fini un projet ou la séance d'édition, la commande Quit vous permet de quitter Peak et de retourner au Finder. Si vous n'avez pas sauvegardé les changements, Peak vous affichera un message avant de vous autoriser à quitter.

Pour quitter Peak :

- Choisissez Quit du menu File (⌘-Q).

Si vous avez fait des changements depuis la dernière sauvegarde, Peak vous demandera si vous souhaitez les sauvegarder. Si c'est la cas, choisissez Yes ; sinon, choisissez No. Si vous changez d'avis et voulez continuer la séance, choisissez Cancel.



Si vous souhaitez fermer toutes les fenêtres ouvertes sans sauvegarder, appuyer sur la touche Option et cliquez Don't Save.

Chapitre 4

Lecture & enregistrement



Chapitre 4 : Lecture & enregistrement

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à enregistrer et lire de l'audio dans Peak. Celui-ci vous permet d'enregistrer du son provenant de l'entrée intégrée de votre Macintosh ou d'une carte audio supplémentaire. Si votre ordinateur est équipé d'un lecteur de CD-ROM, vous pouvez directement importer depuis un CD audio. Peak vous permet également d'enregistrer et de lire avec le DAE et l'ASIO.

Enregistrement et lecture avec le Sound Manager d'Apple

Peak lit et enregistre par défaut avec le Sound Manager d'Apple. Choisissez Built-In comme sortie son dans le menu Audio de Peak pour lire avec le Macintosh. Si une carte son est installée dans votre ordinateur, son pilote Sound Manager apparaîtrait également dans le sous-menu Sound Out.



Le menu Audio

Préparer l'enregistrement

Avant de commencer, vous devez procéder à quelques réglages concernant l'audio que vous souhaitez enregistrer. Si vous avez suivi les instructions du Chapitre 2, les réglages de lecture/enregistrement de base de votre système devraient déjà être correctement configurés. Vous pouvez sélectionner Record Settings... dans le menu Audio ou dans la Barre d'outils pour confirmer ou configurer les paramètres, puis commencer à utiliser Peak pour enregistrer de l'audio sur votre disque dur.

Niveaux d'enregistrement

Pour obtenir la meilleure qualité possible en enregistrant de l'audio numérique, il est important d'avoir un signal ayant le plus haut niveau possible sans toutefois introduire de clipping (distorsion). Il y a deux raisons à cela : si votre niveau est trop faible, l'enregistrement contiendra une quantité non négligeable de bruit qui peut se manifester sous forme de souffle. À l'inverse, si votre niveau est trop élevé, il peut saturer et comporter des craquements audibles ou d'autres types de distorsion. Vous devez à tout prix éviter la distorsion numérique, qui, contrairement à la distorsion analogique — parfois "chaude" et agréable — est affreuse. Pour éviter un tel cas, laissez toujours une marge d'environ 6 dB lorsque vous réglez les niveaux, afin de ne pas introduire de distorsion en atteignant le maximum.

Réglages de l'enregistrement

Lorsque vous sélectionnez Record Settings dans le menu Audio (Option-R) ou dans la Barre d'outils, le dialogue Record Settings apparaît. Il sert à configurer vos réglages d'enregistrement dans Peak.



Les réglages que vous effectuez dans ce dialogue sont prioritaires sur ceux du Tableau de bord Son d'Apple.



Le dialogue Record Settings

Vous remarquerez dans ce dialogue plusieurs pop-up menus et boutons. Ils vous permettent de choisir le disque dur sur lequel enregistrer, le format de fichier à utiliser, le taux d'échantillonnage, l'entrée de la source, et ainsi de suite. Vous pouvez également enregistrer en temps réel à travers vos plug-ins audio Premiere ou VST. Les prochains paragraphes décrivent le réglage de ces paramètres grâce au dialogue Record Settings.

Disque d'enregistrement

Le pop-up menu Record Disk vous permet de choisir sur quel disque dur vous voulez enregistrer. Si vous avez plus d'un disque dur connecté à votre Macintosh, utilisez ce pop-up pour sélectionner celui destiné à l'enregistrement (cette option sélectionne par défaut le plus gros disque dur disponible, à moins que vous n'en choisissiez un autre).

Format de fichier

Le pop-up menu File Format vous permet de sélectionner le format de l'audio en entrée. Vous

pouvez choisir entre AIFF ou Sound Designer II (si vous avez besoin d'avoir le nouveau fichier dans un autre format, vous pouvez toujours utiliser la commande Save As... lorsque l'enregistrement est terminé). Si vous n'effectuez pas de choix de format, Peak sera par défaut en 44,1 kHz 16 bits stéréo.

Case de contrôle Auto Gain Control

La case Auto Gain Control vous permet d'activer la fonction de contrôle automatique du gain utilisée par le Sound Manager avec les entrées micro de certains Macintosh. Si l'entrée que vous utilisez supporte cette fonction, cliquez sur la case Auto Gain Control.

Case de contrôle Monitor

La case de contrôle Monitor vous permet de surveiller le débit audio lors de l'enregistrement.

Case de contrôle Split Stereo Files

La case Split Stereo Files vous permet d'enregistrer en fichiers "Dual Mono" au lieu d'un seul fichier stéréo. Les fichiers "Dual Mono" sont utilisés dans des programmes tels que Digital Performer, ProTools ou DECK de BIAS, et cette option peut s'avérer utile si vous comptez utiliser l'enregistrement dans un programme utilisant le "Dual Mono" (stéréo séparée).

Case de contrôle Append to document

La case Append to document permet d'enregistrer dans un document déjà existant. Placez le point d'insertion dans ce document à l'endroit où vous souhaitez insérer l'enregistrement. Si le point se trouve au début du fichier, l'enregistrement commencera au début du fichier. S'il se trouve à la fin du fichier, l'enregistrement sera ajouté à la suite du document déjà existant. S'il se trouve en un point quelconque, l'enregistrement sera inséré à ce point. Si vous sélectionnez une portion d'audio, la fonction Append to document vous permet de remplacer l'audio par le nouvel enregistrement à partir du début de la sélection jusqu'à la fin du document ou jusqu'au moment où vous stoppez l'enregistrement.

Case de contrôle Record timer...

La case de contrôle Record timer... permet de spécifier une durée spécifique d'enregistrement. Peak s'arrête après cette valeur et affiche un dialogue permettant de sauvegarder votre enregistrement. Cochez la case Record timer... pour faire apparaître le dialogue Recording Time. Dans ce dernier, entrez la durée souhaitée en secondes et cliquez sur OK.



Le dialogue Recording Time

Entrée et format d'échantillonnage

Cliquer sur le bouton Device and Sample Format fait apparaître le dialogue Sound. Celui-ci contient un pop-up menu ayant trois sous-dialogues, et, sur le côté droit du dialogue, un pop-up de sélection Speaker, des contrôles de Volume et de Gain, et un affichage du niveau d'entrée audio.

! *Le pop-up Speaker sur la droite du dialogue Sound peut être réglé sur Speaker On, Speaker Off, ou On While Recording. Sélectionner Speaker On vous permet d'écouter l'audio pour ajuster les niveaux avant ou pendant l'enregistrement, tandis que On While Recording vous permet de n'écouter l'audio que pendant l'enregistrement. Comme vous l'avez deviné, Speaker Off coupe complètement les sorties.*



Le dialogue Sound : Compression

Compression

! *L'option de compression n'est pas encore intégrée à Peak, et vous devez donc la laisser sur "None".*



Le dialogue Sound : Sample

Échantillonnage

Sélectionner Sample dans le pop-up menu du dialogue Sound vous permet de choisir le taux d'échantillonnage et la résolution de bits, ainsi que le choix entre stéréo et mono pour l'audio en entrée. Jusqu'à un certain point, les choix qui apparaissent ici dépendent de votre matériel audio. Les taux d'échantillonnage possibles sont les suivants :

48.000kHz une des deux normes des enregistreurs DAT, souvent utilisée en post-production pour la vidéo ou le film.

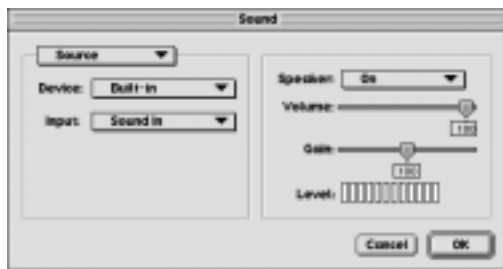
44.100kHz taux d'échantillonnage des disques compacts, des enregistreurs DAT, et des applications haute fidélité des ordinateurs Macintosh et compatibles PC supportant la lecture 16 bits. La

plupart des ingénieurs du son travaillant en production musicale — ou sur tout projet distribué sur un CD—utilisent “44,1”.

22.050kHz & 11.025kHz souvent utilisés pour la lecture audio basse fidélité sur les ordinateurs Macintosh et compatibles PC supportant la lecture 16 bits. De nombreux jeux et productions multimédia utilisent de l’audio 22,050 kHz/16 bits ou 8 bits, car il n’utilise qu’un quart de la place d’un CD de qualité audio. 22,050 kHz/16 bits correspond à la norme audio de Shockwave.

16-bit norme du disque compact pour les enregistrements de qualité professionnelle.

8-bit utilisé pour le multimédia et les jeux sur ordinateur ou sur le Web.



Le dialogue Sound : Source

Source

Le dialogue Source du pop-up menu Sound vous permet de sélectionner et de configurer l’entrée audio que vous souhaitez utiliser pour l’enregistrement. Si vous possédez une carte additionnelle installée dans votre Macintosh, vous pouvez la sélectionner comme entrée en utilisant le pop-up Device. Utilisez le pop-up Input pour sélectionner les entrées matérielles par lesquelles provient la source à enregistrer.

! *Votre réglage exact sera légèrement différent selon l’entrée que vous utilisez avec Peak. Vous pouvez soit utiliser les entrées audio intégrées de votre Macintosh, soit, si vous possédez une carte audio tierce telle que l’Audiomedia III de Digidesign ou la VX Pocket de Digigram,*

utiliser les entrées audio de cette carte.

Lorsque vous avez configuré les options du dialogue Sound à votre convenance, cliquez sur OK pour retourner au dialogue principal Recording Options.

! *Si vous utilisez une carte audio tierce, assurez-vous de bien avoir installé ses pilotes Sound Manager dans le dossier Extensions afin qu’elle soit accessible dans Peak via le Sound Manager d’Apple. Si les pilotes sont correctement installés, elle apparaîtra dans le Tableau de bord Son ainsi que dans le sous-menu Sound Out du menu Audio et dans le dialogue Source Device and Sample Format accessible depuis le dialogue Record Settings du menu Audio.*

Options matérielles

Cliquer sur le bouton Hardware Options dans le dialogue Record Settings fait apparaître un dialogue correspondant au matériel que vous avez sélectionné dans le dialogue Source. Dans de nombreux cas, il peut ne pas y avoir de réglages (comme par exemple avec le Son Intégré d’Apple !). Certains pilotes de cartes ont des Tableaux de bord ou des applications utilitaires qui se lanceront lorsque vous cliquerez sur ce bouton. Le dialogue VX Control de la VX Pocket de Digigram est montré ci-dessous, mais le dialogue sera différent selon le type de carte audio que vous avez.



Le dialogue VX Control

Enregistrer avec un plug-in

Si vous avez installé des plug-ins audio compatibles Premiere ou VST dans vos dossiers Peak Plug-Ins ou VstPlugIns, vous pouvez les utiliser en temps réel pour enregistrer. Ceci peut être pratique si vous souhaitez par exemple utiliser de la réduction de bruit ou de la compression durant l'enregistrement.

Configurer Peak pour qu'il utilise un plug-in Premiere en temps réel à l'enregistrement :

1. Ouvrez un document audio Peak possédant le nombre de canaux que vous souhaitez enregistrer.
2. Sélectionnez Record Settings... dans le menu Audio. Le dialogue Record Settings apparaît.
3. Restez cliqué sur le pop-up Record Through Plug-In. Tous les plug-ins que vous avez installés dans votre dossier Peak Plug-Ins apparaissent dans celui-ci.
4. Allez jusqu'au plug-in que vous voulez utiliser et sélectionnez-le. Le dialogue du plug-in apparaît.
5. Configurez celui-ci comme vous le souhaitez, puis cliquez sur OK ou Process pour quitter ce dialogue, et sélectionner Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la Barre d'outils. Vous pouvez maintenant utiliser le plug-in pour enregistrer de l'audio.



Pour enregistrer avec un plug-in, vous devez ouvrir un document ayant le même nombre de canaux que l'enregistrement que vous souhaitez faire avant de configurer les paramètres de plug-in.

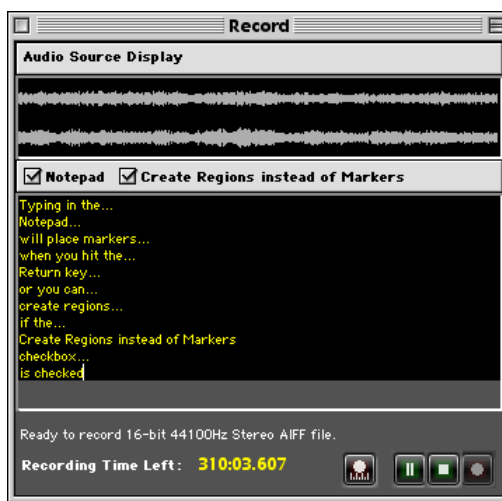
Enregistrer dans Peak avec des plug-ins VST :

1. Allez dans le menu Plug-Ins, ouvrez et configurez les plug-ins VST avec lesquelles vous souhaitez enregistrer.
2. Sélectionnez Record Settings... dans le menu Audio. Le dialogue Record Settings apparaît.
3. Cochez la case Record through VST Plug-Ins et cliquez sur OK.

4. Sélectionnez Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la Barre d'outils. Vous pouvez maintenant enregistrer de l'audio avec les plug-ins VST.
5. Pensez à désactiver les plug-ins après avoir fini l'enregistrement.

Le dialogue Record

Lorsque vous sélectionnez Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la Barre d'outils, le dialogue d'enregistrement apparaît. Dans la partie inférieure se trouvent des boutons pour démarrer, mettre en pause et arrêter l'enregistrement, un affichage de la source audio qui vous montre la forme d'onde en même temps que l'enregistrement, et une fenêtre de bloc notes. Vous pouvez également voir le taux d'échantillonnage, la résolution de bits et le nombre de canaux que vous avez sélectionné dans les réglages d'enregistrement, ainsi que la quantité de temps restante disponible sur le disque.



Le dialogue Record

Le bloc notes vous permet de transcrire un enregistrement, de taper des descriptions ou des commentaires appelés Notepad Cues à des endroits

spécifiques du document audio enregistré. Le bloc notes est disponible depuis le dialogue d'enregistrement et peut être utilisé dès le départ de celui-ci.

À chaque fois que vous appuyez sur la touche Retour, un nouveau Notepad Cue est généré pour le temps en cours de l'enregistrement. Vous pouvez alors entrer un texte décrivant l'enregistrement à ce moment précis. Lorsque arrive le prochain événement significatif de l'enregistrement, appuyez sur la touche Retour pour créer un autre cue, et ainsi de suite.

Lorsque vous avez fini d'enregistrer, Peak crée des marqueurs dans le document audio qui correspondent à chaque Notepad Cue que vous avez entré. En cliquant sur Create Regions instead of Markers, vous créez des régions au lieu de marqueurs pendant l'enregistrement.



Les Notepad Cues ne sont pas inclus dans Peak LE.

Enregistrement

Pour enregistrer de l'audio sur disque, suivez les étapes ci-dessous.

Pour commencer l'enregistrement :

1. Baissez le volume de votre instrument ou de votre source audio.
2. Connectez celle-ci à l'entrée audio à l'arrière de votre Macintosh. Si vous possédez une carte audio additionnelle, utilisez les connecteurs de celle-ci (certaines cartes audio ont une interface externe contenant les connecteurs d'entrée/sortie. Si c'est le cas, utilisez ces derniers).
3. Choisissez Record Settings dans le menu Audio (Option-R) ou dans la Barre d'outils, et configurez les réglages comme expliqué dans la partie précédente. Vérifiez que Monitor dans le dialogue Record Settings et Speaker on during Recording

dans le dialogue Device and Sample Format soient bien activés, pour pouvoir écouter simultanément la source audio enregistrée dans Peak.

4. Sélectionnez Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la Barre d'outils.
5. Déclenchez votre instrument ou votre source audio. Vous devriez voir les niveaux s'afficher dans les Vu-mètres de Peak (dans le bandeau d'informations, au bas de votre écran).
6. Ajustez la sortie de votre source pour que le signal soit relativement haut sur les Vu-mètres sans toutefois atteindre la limite indiquée par les diodes rouges de distorsion. Laissez toujours environ 6dB de marge sur les Vu-mètres pour ne pas distordre. Utilisez les indicateurs jaunes et rouges pour vous aider dans ce réglage.
7. Cliquez sur bouton Record du dialogue Record. Vous êtes maintenant en train d'enregistrer sur le disque dur. Vous devriez voir défiler la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage de la source audio.
8. Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur Stop. Pour mettre en pause, appuyez sur Pause.
9. Le dialogue Save apparaît, vous demandant de nommer le document audio. Vous devez sauvegarder celui-ci sur le même disque dur que celui sélectionné dans le dialogue Record Settings. Entrez un nom et cliquez sur Save. Peak sauvegarde automatiquement le document dans le format de fichier sélectionné dans le dialogue Record Settings. Si vous souhaitez par la suite changer le format du document, utilisez la commande Save As.

Pour relire l'enregistrement :

1. Appuyez sur la barre d'espace de votre clavier. La lecture commence.
2. Pour l'arrêter, réappuyez sur la barre d'espace.
3. Pour commencer la lecture à partir d'un point donné de l'enregistrement, sélectionnez l'outil Cursor et double-cliquez sur la forme d'onde à

l'endroit souhaité comme départ, ou cliquez la souris au point désiré et appuyez sur la barre d'espace.

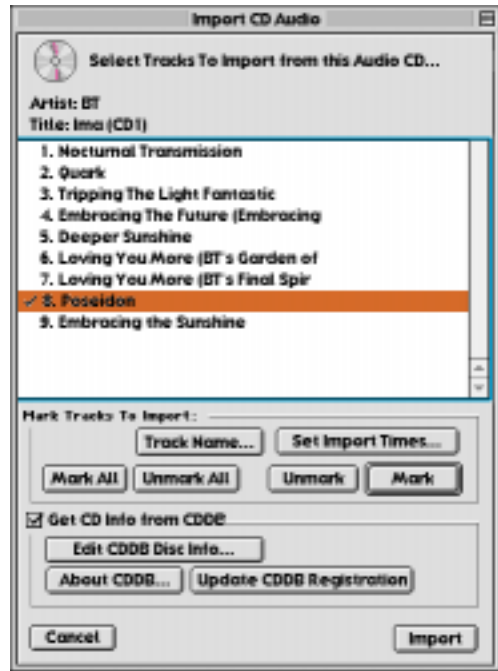
Importation d'une piste de CD audio (Extraction d'un CD audio)

Si vous possédez un ordinateur Macintosh équipé d'un lecteur de CD-Rom compatible et du Sound Manager d'Apple (version 3.3 ou ultérieure), vous pouvez utiliser Peak pour importer l'audio directement depuis le CD. Ce procédé est parfois appelé extraction audio ou audio-par-SCSI par les développeurs multimédia. Si vous possédez un lecteur de CD-ROM externe, Apple ou non, vous devriez également pouvoir tirer parti de cette fonction.

Tous les lecteurs de CD-ROM ne supportent pas forcément l'extraction audio, et même au sein de plusieurs lecteurs d'un même modèle, le micrologiciel d'un lecteur (le système interne ou firmware) peut supporter l'extraction audio, tandis que l'autre ne le fera pas. Dans le cas où vous ne savez pas si votre lecteur supporte l'extraction audio au standard Apple, le mieux à faire est d'essayer les instructions suivantes. Si rien ne marche, contactez le fabricant de votre lecteur pour vérifier si lui et son micrologiciel supporte l'extraction audio au standard Apple.


Pour importer des pistes depuis un CD audio :

1. Insérez un CD audio dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Choisissez Import CD Track dans le menu File.
3. Sélectionnez la piste de CD que vous voulez importer et cliquez sur Mark. Vous pouvez marquer plusieurs pistes lors de l'import. Si vous souhaitez importer toutes les pistes du CD, cliquez sur le bouton Mark All.



Le dialogue Import CD Audio

4. Pour nommer une piste, cliquez sur le bouton Name... , ou, si vous êtes connectés, utilisez la base de données de CD en ligne en cochant la case Get CD Info from CDDB.

 Vous devez être connectés et avoir CDDBLib dans votre dossier Extensions pour utiliser CDDB dans le dialogue Import CD de Peak. Pour mieux connaître CDDB, cliquez sur le bouton About CDDB....

5. Pour ne sélectionner qu'une portion de la piste, cliquez sur Set Import Times ou double-cliquez sur la piste dans la liste. Le dialogue Audio CD Import Options apparaît.



Le dialogue Audio CD Import Options

4. Dans celui-ci, sélectionnez le taux d'échantillonnage, la résolution et le format désirés. En ajustant les temps de Start et End au bas de ce dialogue, vous pouvez importer toute la piste ou juste une portion spécifique de celle-ci. Le curseur de ce dialogue vous aide à localiser les temps de départ et de fin. Cliquez sur Play pour écouter la piste du CD (ou la portion sélectionnée de celle-ci). Lorsque les paramètres vous conviennent, cliquez sur OK.
5. Cliquez sur le bouton Import du dialogue Import CD Audio. Le dialogue Save apparaît. Utilisez le pop-up menu en haut de celui-ci pour naviguer dans le disque dur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez sauvegarder le fichier audio. Cliquez sur Save pour le sauvegarder sur le disque. Peak sauvegardera le(s) fichier(s) au format AIFF.

Utilisation de CDDB

Peak utilise le Disc Recognition ServiceSM (DRS) CDDB² de CDDB, Inc. pour obtenir l'artiste, les titres, les pistes, les crédits, et d'autres informations concernant les CD que vous voulez importer. Ce service est GRATUIT et automatique. La première fois que vous utilisez ce service, vous devez vous enregistrer chez CDDB. Ce service améliore le dialogue Import CD Tracks de Peak qui se trouve dans le menu File de Peak.

Pour vous enregistrer chez CDDB :

1. Insérez un CD et choisissez Import CD Track dans le menu File.
2. Cliquez sur le bouton Get CD Info from CDDB. Si besoin, suivez les écrans pour sélectionner un nom et un mot de passe pour un nouvel enregistrement. Le reste de l'information est optionnel, mais aide CDDB à fournir de meilleurs services.
3. Une fois enregistré, cette procédure n'est plus à recommencer, à moins que vous ne vouliez changer votre information personnelle ou vos réglages.

Pour changer votre information CDDB, cliquez sur le bouton Edit CDDB Disc Info... dans le dialogue Import CD Tracks.

Pour voir ou éditer l'information CDDB² complète d'un CD, cliquez sur le bouton Edit... du dialogue Import Audio CD.

ASIO

Peak est compatible ASIO 1.0 pour l'enregistrement et la lecture avec une carte compatible ASIO. Cette technologie permet de diriger de l'audio entre des cartes son et des applications logicielles et a été développée par Steinberg Software und Hardware, GmbH. ASIO, contrairement au Sound Manager d'Apple, supporte des résolutions au-delà de 16 bits et des taux d'échantillonnage supérieurs à 65 kHz. La plupart des cartes disponibles ont des pilotes ASIO et la plupart d'entre elles sont compatibles avec des résolutions et des taux élevés. Voici la liste de quelques cartes son ayant des pilotes ASIO et compatibles avec Peak :

- Sound Manager d'Apple
- Direct IO de Digidesign
- AudioMedia III de Digidesign
- VX Pocket de Digigram

- Audiowerk d'Emagic
- Gina, Layla et Darla d'Echo
- PARIS d'Ensoniq
- 1212 I/O de Korg
- Core 2 de Lexicon
- PCI-24 de Lucid
- Delta 66 de M-Audio
- DMAN 2044 de Midiman
- PCI-324 de MOTU
- Digi96 de RME
- STUDI/O de Sonorus
- DSP Factory de Yamaha

! La PCI-324 de MOTU doit être configurée avec la MOTU PCI-324 Console et la PCI-324 Cuemix Console avant le lancement de Peak. Avec la DSP Factory de Yamaba, vous devez lancer MixTest avant Peak et sélectionner le pilote ASIO DS2416. D'autres cartes, comme la série Delta de M-Audio, peuvent nécessiter des utilitaires logiciels fournis par le constructeur de la carte.

Installation de pilotes ASIO

Pour installer le pilote ASIO d'une carte son afin d'utiliser cette dernière avec Peak, glissez-déposez le pilote dans le dossier ASIO Drivers de Peak. Lorsque vous lancez ce dernier, il charge et reconnaît le pilote ASIO de la carte son.

Lecture avec l'ASIO

Pour lire avec le pilote ASIO, sélectionnez ASIO dans le sous-menu Sound Out du menu Audio de Peak.

! Les plug-ins Premiere ne peuvent être prévisualisés qu'avec le Sound Manager d'Apple. Si vous utilisez Peak avec l'ASIO, assurez-vous que la case Deactivate for

Previewing est cochée. Vos plug-ins Premiere seront alors prévisualisés avec la sortie sélectionnée dans Sound Out du Tableau de bord Son d'Apple.



Le sous-menu Sound Out

Le dialogue ASIO apparaît.



Le dialogue ASIO

Pilote

Choisissez le pilote de votre carte ASIO dans le pop-up menu Driver.



Il est important de remarquer que de nombreux pilotes ASIO ne peuvent lire qu'à un nombre limité de taux d'échantillonnage. Pour cette raison, n'utilisez ces pilotes en lecture qu'avec des fichiers audio ayant des taux compatibles avec ceux du pilote.

Source d'horloge

Vous pouvez choisir la source d'horloge de synchro numérique grâce au pop-up menu Clock Source.

Taux d'échantillonnage

Choisissez le taux d'échantillonnage de lecture grâce au pop-up menu Sample Rate.

Canaux de lecture

Choisissez les canaux que Peak doit utiliser pour la lecture grâce au pop-up menu Play Through.

Réglage du pilote

Lorsque vous cliquez sur Driver Setup, vous lancez le contrôle de pilotes pour certaines cartes compatibles ASIO, comme par exemple le Direct IO de Digidesign. Cependant, certains pilotes n'ont pas de contrôles de pilotes ou possèdent des utilitaires de réglage devant être configurés avant le lancement de Peak, et ne peuvent être accédés depuis ce dernier.

Fonctionnement en arrière-plan

La case Active In Background permet au pilote ASIO de fonctionner en arrière-plan lorsque Peak n'est plus l'application en avant-plan. Si vous faites fonctionner plus d'une application audio utilisant le même pilote ASIO, désactivez Active In Background.

Désactivation pour la prévisualisation

La case Deactivate for Previewing désactive le pilote ASIO lorsque le Sound Manager d'Apple est utilisé pour la prévisualisation (par exemple dans les dialogues Open ou Import CD Audio, ou avec un plug-in Premiere). Cliquez sur Deactivate for Previewing si vous utilisez à la fois le pilote ASIO et le pilote Sound Manager de la carte audio.

Enregistrement avec l'ASIO

Avant d'enregistrer dans Peak avec l'ASIO, assurez-vous que celui-ci soit au préalable configuré pour la lecture. Vous pouvez alors ouvrir le dialogue Record Settings et effectuer la configuration de Peak pour l'enregistrement avec l'ASIO. Ce dialogue se trouve dans le menu Audio (Option-R) ainsi que dans la Barre d'outils. Cliquer sur le bouton Hardware Options fait s'afficher le tableau de bord du pilote, si celui-ci est disponible. Pour configurer l'enregistrement avec l'ASIO, ouvrez le dialogue ASIO Recording Settings en cliquant sur Device and Sample Format.



Le dialogue ASIO Record Settings

Entrées d'enregistrement

Utilisez le pop-up menu Record Through pour choisir votre source.

Taux d'échantillonnage

Vous pouvez sélectionner le taux d'échantillonnage de l'enregistrement grâce au pop-up menu Sample Rate. Certains taux peuvent ne pas être disponibles selon les limites de la carte audio et de son pilote ASIO. Si vous enregistrez à partir d'une source numérique, assurez-vous que vos taux de cette dernière et de l'enregistrement soient identiques.

Canaux

Vous pouvez également choisir d'enregistrer un fichier mono ou stéréo grâce aux boutons radio situés sous Channels.

Résolution de bits

Choisissez la résolution de bits grâce aux boutons radio situés sous Bit Depth. Vous serez limités aux résolutions supportées par votre carte audio et son pilote ASIO.

Après avoir configuré la fenêtre ASIO Recording Settings, cliquez sur OK et commencez votre enregistrement dans Peak.



Mettez bien le pop-up menu Clock Source du dialogue ASIO sur Digital si vous souhaitez enregistrer une source numérique avec l'ASIO.

DAE de Digidesign

Peak est compatible avec le DAE (Digidesign Audio Engine) 3.4.x ou supérieur de Digidesign pour la lecture et l'enregistrement. Si vous possédez le matériel et les logiciels Digidesign appropriés, tirer parti de la compatibilité DAE de Peak vous donne accès aux plug-ins AudioSuite et TDM (en association avec le matériel adéquat dans le cas de ce dernier). Peak fournit également une lecture et un enregistrement en 24 bits en association avec du matériel compatible DAE délivrant cette résolution.

Si le DAE 3.4.x ou supérieur est installé dans votre Macintosh et que vous possédez du matériel compatible DAE, vous verrez une option DAE dans le sous-menu Sound Out du menu Audio.



N'utilisez le DAE que pour les plug-ins AudioSuite ou TDM. Dans les autres cas, utilisez plutôt les pilotes Sound Manager ou ASIO de votre carte audio Digidesign.

Restrictions

Les plug-ins Premiere ne fonctionnent qu'avec le Sound Manager d'Apple. Lorsque vous utilisez le DAE, vous ne pourrez pas les utiliser en temps réel, ni avec la lecture manuelle dynamique. Deux solutions existent pour contourner cette restriction :

1. Vous pouvez quand même utiliser les plug-ins Premiere et prévisualiser leurs réglages en utilisant le pilote Sound Manager Digidesign approprié, que vous sélectionnez comme sortie dans le Tableau de bord Son d'Apple.
2. Sélectionnez ce pilote Sound Manager dans le sous-menu Sound Out du menu Audio lorsque vous travaillez avec les Playlists ou quand vous voulez utiliser les plug-ins Premiere en temps réel.

Le DAE ne fonctionne qu'avec des fichiers mono. Peak doit donc écrire temporairement des fichiers dual mono permettant la lecture avec le DAE après toute édition que vous faites sur un fichier stéréo entrelacé.



Si vous utilisez du matériel Pro Tools III ou antérieur, vous devez configurer les préférences Scratch Disks de Peak pour n'utiliser que les disques durs du bus SCSI Pro Tools dédiée avant de lancer le DAE.

Configuration du DAE

Configurer Peak pour qu'il utilise le DAE pour la lecture et l'enregistrement :

1. Choisissez DAE dans le sous-menu Sound Out du menu Audio de Peak. Celui-ci se lance et initialise les plug-ins TDM ou AudioSuite. Cette étape peut prendre du temps, selon le nombre de plug-ins installés.
2. Peak vous demande de rentrer vos réglages de moteur de lecture dans le dialogue Playback Engine Setup de Digidesign.

Configurez le dialogue pour votre matériel et cliquez sur "OK". Peak lit et enregistre avec votre matériel DAE sur les sorties 1 et 2.

Remarques concernant les systèmes Digidesign équipés d'un port SCSI dédié

Si votre matériel Digidesign nécessite que vous attachiez des disques durs pour l'audio sur un Digidesign Disk I/O ou autre matériel Digidesign, vous devrez configurer Peak afin que celui-ci utilise ces périphériques *exclusivement* pour la lecture, l'enregistrement et l'édition.

Configurer Peak pour qu'il utilise les disques durs Digidesign en lecture, enregistrement et édition :

1. Choisissez "Scratch Disks..." dans le menu Preferences de Peak. Le dialogue de disque de travail apparaît.
2. Activez les disques durs se trouvant sur le port SCSI Digidesign dédié en cliquant sur la case Use de chacun d'entre eux. Désactivez tout les autres disques durs apparaissant dans le dialogue Scratch Disks et cliquez sur OK. Effectuez ces réglages avant de lancer le DAE dans Peak.

Lecture de documents audio en utilisant le DAE avec Peak

Les documents lus avec le DAE dans Peak doivent avoir un taux d'échantillonnage de 44,1 kHz ou de 48 kHz. Peak indique au DAE le taux de votre document audio. Si celui-ci n'est pas à 44,1 kHz ou 48 kHz, l'audio sera lu trop lentement ou trop rapidement.

Peak indique automatiquement au DAE la lecture de fichiers 24 ou 16 bits. Vous ne pouvez pas lire de fichiers audio 24 bits avec le DAE sur du matériel Digidesign non compatible avec cette résolution.

Le DAE n'est pas compatible avec les fichiers stéréo entrelacés et Peak doit donc temporairement écrire des fichiers dual mono permettant la lecture avec le DAE. Peak écrit ces fichiers temporaires après ouverture d'un fichier stéréo entrelacé, ou après une édition ou un traitement DSP.



Peak doit écrire des fichiers de lecture temporaires DAE dual mono pour toute édition ou tout traitement sur des fichiers stéréo entrelacés

Enregistrement de documents audio en utilisant le DAE avec Peak

Peak peut enregistrer des documents 24 et 16 bits mono et stéréo en utilisant le DAE. Enregistrer des fichiers 24 bits avec le DAE nécessite un matériel compatible 24 bits (tel que la ProTools d24, la carte Mix+ et la 888-24 I/O). Tous les enregistrements réalisés dans Peak avec le DAE seront au format Sound Designer II. Les fichiers stéréo doivent être enregistrés en format Dual Mono.

Pour configurer l'enregistrement avec le DAE :

1. Choisissez Record Settings dans le menu Audio de Peak. Le dialogue Record Settings apparaît.
2. Si vous utilisez du matériel Digidesign possédant son propre port SCSI, vous devez enregistrer sur un disque dur audio attaché à votre port SCSI Digidesign. Le DAE ne peut enregistrer sur un disque dur n'appartenant pas au port SCSI Pro Tools dédié.
3. Appuyez sur le bouton Device and Format. Le dialogue de réglage DAE Recording apparaît. Vous pouvez sélectionner la résolution de bits de l'enregistrement, son taux d'échantillonnage et son nombre de canaux (mono ou stéréo).



Le dialogue DAE Recording

Pour enregistrer avec le DAE :

1. Choisissez Record dans le menu Audio. Le dialogue Record apparaît.

2. Quand vous êtes prêts à commencer, cliquez sur le bouton d'enregistrement situé en bas à droite du dialogue Record. L'enregistrement démarre.



L'affichage de source audio du dialogue Record n'est pas disponible sous DAE.



Peak LE ne gère pas le DAE.

Lecture de l'audio avec Peak

Dès que Peak est convenablement configuré avec le Sound Manager, l'ASIO ou le DAE, vous pouvez commencer à lire et enregistrer de l'audio.

Les boutons de commande

Les boutons de commande de la Barre d'outils sont pratiques pour déclencher lecture et enregistrement. Ils fonctionnent à peu près comme sur un magnétophone à bande. Vous pouvez, comme tout élément de la Barre d'outils, les personnaliser, et donc choisir quelle fonction de commande afficher. Les boutons apparaissent de gauche à droite ci-dessous : Retour, Lecture, Lecture de sélection, Pause, Stop, Avance rapide, Enregistrement et Réglages d'enregistrement...



Les boutons de commande


Pour commencer la lecture au début d'un document :

- 1 Appuyez sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Lecture de la Barre d'outils. La lecture commence au début du document.
2. Pour arrêter la lecture, appuyez de nouveau sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton Stop de la Barre d'outils.

Pour revenir au début du document :

- Cliquez deux fois dur le bouton Stop, ou cliquez sur le bouton Retour. Vous pouvez également utiliser la touche Retour si la lecture était arrêtée.

Pour commencer la lecture à un point spécifique du document :

1. Cliquez la souris à la position désirée dans le document audio et appuyez sur -Barre d'espace de votre clavier. La lecture commence à la position du curseur et continue jusqu'à la fin du document.
2. Vous pouvez aussi double-cliquer à la position désirée du document. La lecture commence à l'endroit où vous avez double-cliqué et continue jusqu'à la fin du document.
3. Vous pouvez également cliquer dans la vue globale de la forme d'onde audio pour commencer la lecture en ce point.
4. Pour l'arrêter, appuyez sur la barre d'espace.

Déclenchement de la lecture de plusieurs documents audio

Comme vous le savez, Peak vous permet d'ouvrir simultanément plusieurs documents et assigne à chacun un numéro, selon l'ordre d'ouverture. Peak peut déclencher la lecture de chacun des documents ouverts grâce à un raccourci clavier. Cela peut s'avérer très utile par exemple pour la lecture "live" d'effets sonores, car vous pouvez ouvrir plusieurs documents et les déclencher depuis votre clavier.

Pour déclencher la lecture séquentielle de plusieurs documents audio :

1. Ouvrez plusieurs documents, et notez le numéro que Peak assigne à chacun dans le menu Windows (ce numéro dépend de l'ordre d'ouverture).
2. Appuyez sur le numéro correspondant au(x) document(s) que vous souhaitez lire : le pavé numérique ne fonctionne pas avec cette fonction, et vous devez utiliser les numéros en haut du clavier. Il est inutile d'attendre la fin de lecture d'un document pour appuyer sur le numéro suivant : une séquence de numéros enregistre le déclenchement et lit les fichiers correspondants dans l'ordre.

3. Si vous souhaitez passer au document suivant, appuyez sur la touche Retour. Peak lance la lecture du document suivant dans la séquence.

Conclusion

Vous savez maintenant enregistrer et lire de l'audio stocké sur disque dur avec le Sound Manager d'Apple, l'ASIO et le DAE. Vous avez également appris à importer des pistes de CD audio. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à éditer de l'audio avec les puissants outils d'édition numérique de Peak.

Chapitre 5

Édition



Chapitre 5 :

Édition

Ce chapitre vous présente le concept d'édition audionumérique. Vous allez apprendre à maîtriser ce concept grâce aux nombreux et puissants outils d'édition de Peak.

Édition de l'audio avec Peak

Peak vous fournit un environnement puissant, interactif, et non destructif d'édition et de manipulation de l'audio. Non seulement la quasi totalité des éditions peuvent être complètement "annulées" et "rétablies", mais elles peuvent être effectuées de façon interactive lors de la lecture.

Édition interactive

L'édition interactive signifie que vous pouvez couper, coller, boucler et traiter l'audio avec des fonctions DSP et des plug-ins, même en jouant l'audio que vous êtes en train d'éditer (les plug-ins sont présentés au chapitre 7). Par exemple, vous pouvez commencer la lecture, couper une sélection et la coller ou l'insérer plus tard dans le document, et lorsque Peak atteint l'audio inséré, il le lit comme si il avait toujours été là. Cette possibilité unique fait de Peak un outil de production particulièrement rapide et flexible à côté duquel les méthodes traditionnelles d'enregistrement et d'édition, telles que la bande analogique et la lame de rasoir, ou Sound Designer, semblent archaïques.

Édition non destructive

Les possibilités non destructives de Peak signifient que les éditions que vous faites au document ne changent pas la source originelle de façon permanente avant la sauvegarde finale du document. Vous pouvez ainsi couper, copier, coller, placer des fade-in ou out, ou

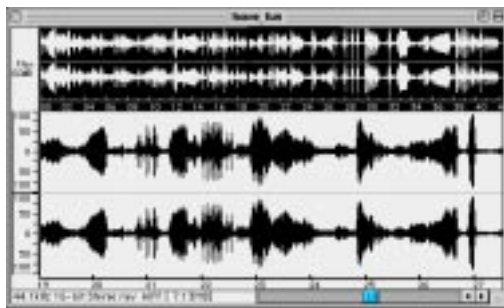
changer complètement un enregistrement, et revenir quand même à la première version — l'état originel non modifié de l'enregistrement — jusqu'au moment où vous sauvegardez le document sur disque. À ce moment, toutes les éditions sont écrites dans le document de façon permanente.

Undo et Redo illimités

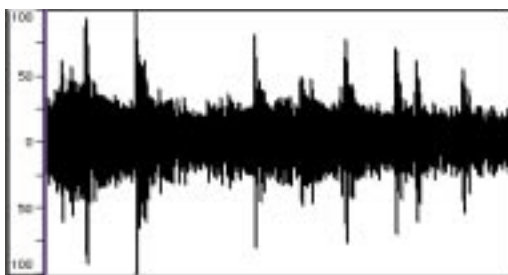
Lors d'une séance d'édition, Peak maintient une liste interne des éditions que vous effectuez. Les changements appliqués au document sont temporaires tant que vous ne sauvegardez pas. C'est ce qui donne à Peak cette fonction unique de undo et redo illimités. Vous pouvez utiliser les Undo et Redo standards du Macintosh de façon séquentielle, ou, en utilisant la commande Edits, obtenir une "Playlist" des événements d'édition. Il s'agit d'une technologie sensationnelle vous laissant une liberté de choix complète—jusqu'au moment où vous sauvegardez votre projet sur disque. En utilisant convenablement ces fonctions d'édition interactives et non destructives, vous serez capable de faire des prouesses en production audio, qui jusqu'à récemment auraient été virtuellement impossibles avec des outils traditionnels.

La fenêtre de document audio

Le coeur des puissantes fonctions d'édition de Peak est la fenêtre de document audio. Celle-ci fournit une "fenêtre dans le son", vous permettant de bien utiliser vos yeux et vos oreilles afin d'effectuer des tâches extrêmement précises. Le fenêtre de document audio vous donne une représentation du son dans le domaine temporel, c'est-à-dire que vous voyez l'amplitude dans le temps.



La fenêtre de document audio



Une forme d'onde audio

Une forme d'onde audio

Si vous n'avez encore jamais vu de son sous forme visuelle, vous penserez qu'il n'est pas aisé de "lire" immédiatement une forme d'onde audio. Il est en fait assez facile de naviguer dans un enregistrement en se servant de la forme d'onde comme carte routière. Les pics de la forme d'onde sont les zones de forte amplitude (les endroits forts) tandis que les creux sont les zones de faible amplitude (les endroits silencieux). Si l'audio est une musique avec un rythme régulier et prononcé, il est en général facile de repérer la pulsation simplement en regardant les pics. En utilisant cette information, et les conseils fournis rapidement dans la partie "Une sélection", vous pourrez localiser et sélectionner une partie du document audio et lui appliquer les éditions que vous souhaitez. Le curseur marque l'endroit courant, et sert également de point d'insertion.

Échelle verticale

Peak vous permet de contrôler la taille verticale des formes d'onde audio. Cette fonction est utile si vous éditez et regardez un document avec des sons très faibles.

Pour augmenter la taille verticale :

- Enfoncez la touche Control et appuyez sur la flèche haut.

Pour diminuer la taille verticale :

- Enfoncez la touche Control et appuyez sur la flèche bas.

Vue globale de la forme d'onde audio

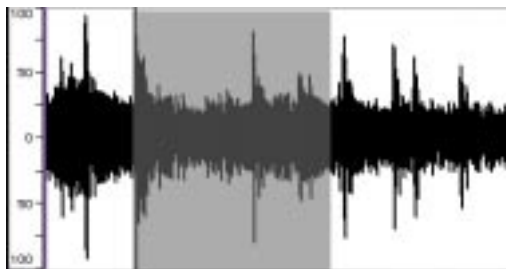
Peak comprend un affichage global de la totalité de la forme d'onde audio en haut de l'écran, en dessous de la barre de menus. Cela vous permet d'avoir une référence visuelle pratique de la totalité du document lorsque vous n'éditez qu'une partie dans la fenêtre de document audio. La partie claire dans l'affichage global montre la zone de la forme d'onde visible dans la fenêtre de document audio. Si vous le souhaitez, vous pouvez cacher l'affichage globale pour que la fenêtre de document audio puisse occuper plus d'espace sur l'écran.

Pour afficher la vue globale de forme d'onde audio :

- L'affichage de vue globale apparaît au-dessus de la fenêtre de document audio sous la barre de menus. Cochez Show Overview dans le menu Preference ou dans la Barre d'outils. Une encoche à côté de l'élément indique que celui-ci est activé.

Pour masquer la vue globale de forme d'onde audio :

- Pour masquer la vue globale de forme d'onde audio, décochez Show Overview dans le menu Preference ou dans la Barre d'outils.



Une forme d'onde avec de l'audio sélectionné

Une sélection

Une sélection est ce qu'elle laisse entendre : une partie de l'audio que vous avez sélectionné en cliquant et en déplaçant votre souris. Vous devez sélectionner de l'audio avant de pouvoir l'éditer. Pour faire de bonnes sélections pour l'édition, la meilleure méthode est de commencer la sélection *juste avant* un pic de la forme d'onde et de la terminer *juste après* un autre. En d'autres termes, essayez de faire des sélections dans des zones de faibles amplitudes (les "creux" de la forme d'onde).

Il est également important, lorsque cela est possible, de commencer et de terminer une sélection à un point où la forme d'onde passe par la ligne des zéros (la ligne centrale au milieu de la forme d'onde). Ceci vous évite de créer des clics lorsque vous coupez ou collez l'audio, parce que le point où la forme d'onde traverse l'axe des zéros est un point de faible amplitude dans l'onde sonore. Les clics apparaissent généralement en raison d'une sélection hâtive, commençant et se terminant sur une partie de l'onde sonore où l'amplitude est élevée (où la forme d'onde est loin du point central). Activez Auto-Snap to Zero dans le menu Preferences pour que Peak cale automatiquement votre sélection sur le point d'amplitude nulle le plus proche.

La fonction Zoom In vous aide à faire des sélections très précises en vous permettant de zoomer vers une vue plus rapprochée et de sélectionner exactement la partie de la forme d'onde que vous désirez. Vous pouvez également, après sélection, ajuster le début et

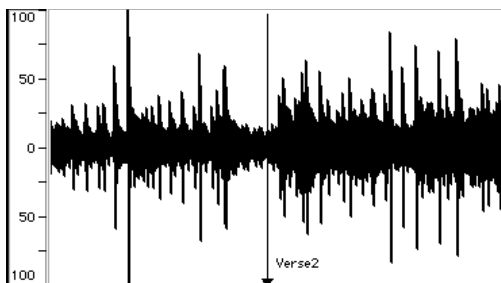
la fin de celle-ci en appuyant sur la touche Majuscules avant de cliquer avec la souris. Votre sélection sera alors raccourcie ou rallongée lorsque vous relâchez la souris.

Traitement par canal

Pour ne sélectionner que le canal gauche, placez le curseur dessus pour qu'il affiche un petit "L" au point d'insertion. Pour ne sélectionner que le canal droit, placez le curseur dessus pour qu'il affiche un petit "R" au point d'insertion. Vous pouvez traiter un seul canal d'un document audio en utilisant le DSP natif de Peak ou des plug-ins tiers. Cependant, vous ne pouvez pas éditer indépendamment un seul canal d'un document stéréo (en utilisant par exemple couper, copier, ou coller).



Peak permet de sélectionner et de traiter indépendamment les canaux gauche et droite d'un fichier stéréo, mais vous ne pouvez pas éditer (couper, coller, effacer, etc.) les canaux d'un fichier stéréo de façon indépendante.

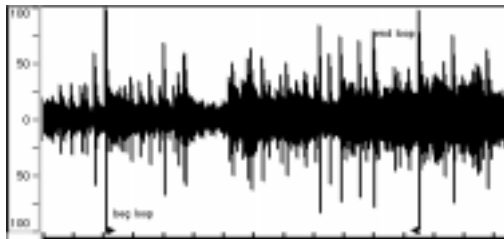


Une forme d'onde comportant un marqueur (nommé "Verse2")

Un marqueur

Un marqueur peut être placé dans un document pour identifier un point important. Il apparaît sous forme d'une ligne ayant une base triangulaire solide. Peak vous permet de placer dans un document des marqueurs indiquant un endroit ou une région donnée, pour aider par la suite à la sélection, la navigation et l'édition. Les marqueurs peuvent être déplacés, nommés et renommés, "ancrés" à un endroit donné de la forme d'onde, et on peut leur donner d'autres

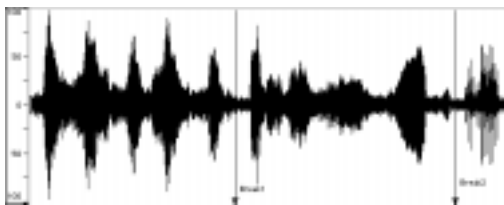
attributs. L'utilisation des marqueurs est expliquée en détails plus loin dans ce chapitre.



Une forme d'onde avec des marqueurs de boucle

Une boucle

Une boucle fait référence à une partie de l'audio qui est limitée de chaque côté par des marqueurs de boucle. Dans l'illustration ci-dessus, la zone située entre les marqueurs "beg loop" et "end loop" est bouclée. Les boucles sont utilisées pour "entretenir" ou répéter une partie de l'audio. Elles peuvent être utilisées pour des sons que voulez envoyer dans un échantillonneur, ou simplement lire dans Peak. Vous pouvez créer une boucle par fichier audio.



Une forme d'onde avec deux marqueurs adjacents (nommés "Break #1" et "Break #2")

Audio entre deux marqueurs adjacents

L'audio entre deux marqueurs adjacents définit la portion de l'audio qui est limitée par des marqueurs. Dans l'illustration ci-dessus, la zone située entre les marqueurs Break #1 et Break #2 est de l'audio entre marqueurs. (Note: une sélection d'audio entre marqueurs n'est pas la même chose qu'une Région audio. Les régions sont décrites plus loin dans ce chapitre, ainsi qu'au chapitre 6, Playlists et gravure de CD audio).

Zone d'informations audio

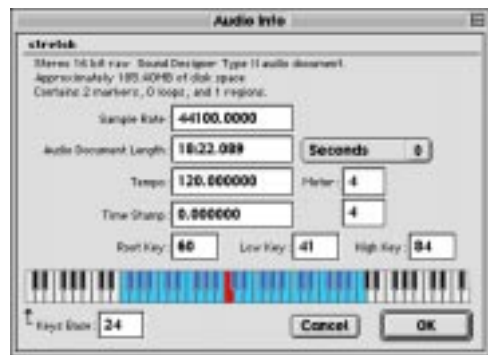
La barre grise, en bas à gauche de chaque document audio de Peak est la zone d'informations audio. Celle-ci affiche le taux d'échantillonnage, la résolution de bits, le format de fichier, et la taille du fichier audio.

44.1 kHz 16-bit Stereo raw Sound Designer II [185.40MB]

Zone d'informations audio

Boîte de dialogue d'informations audio

Cliquer sur la zone d'informations ou sélectionner Audio Info dans le menu Preference (⌘-I), fait apparaître le dialogue Audio Info. Celui-ci vous permet de changer le taux d'échantillonnage, la durée, la note de base (pour utiliser un instrument lecteur d'échantillons), et les numéros de notes inférieures et supérieures de zone de clavier. En changeant le taux d'échantillonnage, la hauteur et la durée seront également touchées (pour changer le taux d'échantillonnage d'un document audio sans changer la hauteur, utilisez la commande Sample Rate Conversion dans le menu DSP, ou cliquez sur l'icône appropriée de la Barre d'outils). Le dialogue d'infos audio est décrit plus en détails dans la suite de ce chapitre, ainsi qu'au chapitre 11 : Menus.



Le dialogue Audio Info

Le bandeau d'informations

Le bandeau d'informations est ancré au bas de l'écran. Ce bandeau contient trois zones—l'affichage de la position du curseur, un affichage du temps, et des Vu-mètres graphiques avec indicateurs de clips/pics. Le bandeau d'infos est un outil pratique pour éditer et enregistrer. Il contient des informations dynamiquement mises à jour sur la position du curseur, la durée de la sélection courante, le temps écoulé pendant la lecture, et le volume relatif du signal audio lorsqu'il est lu. Chaque zone contient également d'autres informations en fonction des différentes actions de Peak, comme cela est décrit ci-dessous.



Le bandeau d'informations

Affichage de la position du curseur

L'affichage de la position du curseur traque les mouvements verticaux et horizontaux du curseur. Si de l'audio est sélectionné, il affiche également des informations sur la durée de la sélection.



Affichage de la position du curseur

Informations Curseur et Sélection

Voici comment lire l'information de curseur et de sélection dans l'affichage de position de curseur.

Y = la position courante du curseur sur l'axe vertical (amplitude) ou point de départ d'une sélection

X = la position courante du curseur en échantillons

[L] = le curseur est placé sur le canal gauche de l'audio

[R] = le curseur est placé sur le canal droite de l'audio

DTR = distance en unités courantes du plus proche marqueur de référence

Sel = durée de la sélection courante

+ or - = indique une phase positive ou négative

Le format temporel affiché dans ce champ dépend du format (échantillons ou secondes) que vous avez choisi avec la commande Units du menu Preference.

Barre de progression

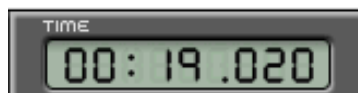
L'affichage de position de curseur se transforme en barre de progression pendant le traitement audio, et pendant la sauvegarde ou l'ouverture de fichiers audio.



Barre de progression

Affichage du temps

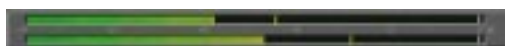
L'affichage du temps est comme un compteur. Il montre le temps écoulé et suit la "tête de lecture" lorsque l'audio est lu. Cliquer sur la forme d'onde lorsque la lecture est arrêtée affiche la position courante du curseur dans l'affichage du temps. Celui-ci montre également le temps restant lors d'une ouverture, d'une sauvegarde ou d'un traitement DSP.



Affichage du temps

Vu-mètres

Les Vu-mètres de Peak ressemblent à ceux d'une console de mélange ou d'un magnétophone. Il s'agit de Vu-mètres graphiques en barres qui montrent le volume relatif ou intensité du signal à la lecture. Ils sont aussi conçus pour afficher les crêtes et savoir si le signal a distordu.

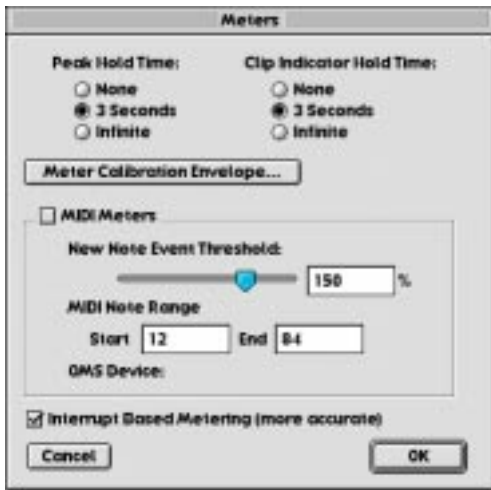


Vu-mètres

Le dialogue de Vu-mètres

Vous pouvez configurer l'affichage des Vu-mètres en choisissant Meters dans le menu Audio, ou en cliquant

sur le bouton approprié de la Barre d'outils. En utilisant la boîte de dialogue Meters, vous pouvez sélectionner le temps de maintien des indicateurs de crêtes, le temps de maintien des indicateurs de distorsion, et configurer également les Vu-mètres MIDI. Les indicateurs de crêtes apparaissent pendant la lecture sous forme de barres jaunes sur la droite de chacun des Vu-mètres, et la sélection d'un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des valeurs de crêtes durant la lecture. Les indicateurs de distorsion apparaissent pendant la lecture sous forme de barres rouges à l'extrême droite des Vu-mètres, et sont déclenchés lors d'une distorsion de l'audio, et la sélection d'un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des distorsions. Choisir None pour les temps de maintien de crêtes et de distorsion désactive ces fonctions.





Le dialogue Meters

Vu-mètres MIDI

La partie MIDI Meters du dialogue Meters vous permet de configurer Peak pour qu'il envoie un message MIDI note-on à tous les composants OMS de votre système. Vous choisissez un seuil dans ce dialogue, et chaque fois que celui-ci apparaît, une note-on MIDI est

envoyée. Cette fonction est particulièrement utile avec le XPose Visual Sampler de Steinberg. Vous pouvez activer les Vu-mètres MIDI en sélectionnant la boîte à cocher dans le dialogue Meters. Vous pouvez ensuite "accorder" la sensibilité des Vu-mètres MIDI en sélectionnant une valeur de seuil avec le curseur, sélectionner une zone de note MIDI à laquelle envoyer les événements de note-on, et choisir la machine OMS que vous souhaitez déclencher lors de la lecture audio.

 *Le dialogue Meters n'est pas disponible dans Peak LE.*

 *Certains Macintosh anciens, comme le 7100/80, peuvent être trop lents pour le Interrupt Based Metering. Il peut être nécessaire de désactiver Interrupt Based Metering dans le dialogue Meters pour éviter des pops et des clics pendant la lecture.*

Sélection de l'audio

Afin d'effectuer n'importe quelle édition sur un document audio, vous devez tout d'abord sélectionner la partie que vous souhaitez modifier. Peak possède plusieurs techniques pour faire et modifier des sélections.

Pour faire une sélection avec la souris :

- Cliquez le curseur à l'endroit désiré dans le document audio et glissez pour sélectionner la partie désirée.

Pour étendre ou raccourcir une sélection :

1. Faites une sélection avec la souris comme expliqué ci-dessus.
2. Gardez la touche Majuscules enfoncée et cliquez sur la fin de la sélection que vous souhaitez modifier.
3. Glissez la souris pour étendre ou raccourcir la sélection. Lorsque vous êtes satisfaits de la longueur de la sélection, relâchez la souris.

Pour sélectionner de l'audio entre deux marqueurs :

1. Maintenez enfoncée la touche Commande (⌘) et cliquez n'importe où entre les deux marqueurs (ceux-ci sont expliqués en détails dans la prochaine partie). Peak sélectionne l'audio situé entre les deux marqueurs.
2. S'il existe d'autres marqueurs dans le document et que vous voulez étendre la sélection pour couvrir d'autres parties de l'audio situées entre des marqueurs, maintenez appuyées les touches Majuscules et Commande, et cliquez entre deux autres marqueurs. La sélection s'étend de la sélection audio d'origine à celle que vous venez d'ajouter.
3. Répétez autant de fois que vous le voulez la sélection de nouvelles parties entre deux marqueurs.

Pour sélectionner de l'audio entre deux marqueurs avec la touche Tabulation :

1. Créez des marqueurs à plusieurs endroits dans le document avec l'une des techniques expliquée dans la prochaine partie.
2. Appuyez sur la touche Tabulation de votre clavier. Peak sélectionne la portion de la forme d'onde située entre les deux premiers marqueurs du document.
3. Réappuyez sur la touche Tabulation pour sélectionner la portion d'audio située entre les deux marqueurs suivants. Si vous appuyez sur la touche Majuscules en même temps, vous pouvez ajouter chaque portion successive à la sélection.
4. Répétez autant de fois que vous le voulez la sélection de nouvelles parties entre deux marqueurs.

Pour sélectionner tout le document audio :

- Choisissez Select All dans le menu Edit ou appuyez sur ⌘-A de votre clavier.

Audition de l'audio

Il est souvent pratique d'écouter une sélection avec un peu d'audio avant et après—sans réellement inclure ces morceaux dans la sélection en elle-même. La commande Auditioning de Peak vous permet de spécifier la quantité désirée de preroll ou de postroll lorsque vous lisez la sélection.

Pour écouter de l'audio avec preroll ou postroll :

1. Choisissez Auditioning dans le menu Preference. Le dialogue d'audition apparaît.



Le dialogue Auditioning

2. Entrez la quantité désirée de preroll et de postroll et cliquez sur OK.
3. Cliquez la souris dans le document et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
4. Appuyez sur Control-Barre d'espace. Peak lit la sélection, en ajoutant la quantité de preroll et de postroll que vous avez spécifiée.

Lecture manuelle

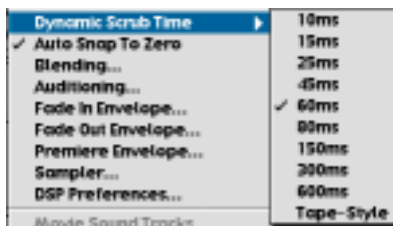
Lecture manuelle dynamique

Peak comporte une technique unique d'audition audio appelée la lecture manuelle dynamique. Celle-ci est très utile pour localiser et sélectionner précisément un endroit donné dans le document. La lecture manuelle vous permet de glisser la souris d'avant en arrière sur la forme d'onde tandis que Peak lit une courte boucle (entre 10 et 600 millisecondes) à cette position.

Lorsque vous avez trouvé celle-ci, vous pouvez commencer l'édition. Vous pouvez choisir la longueur de cette boucle grâce à la commande Dynamic Scrub Time du menu Preference. Peak comporte deux types de lecture manuelle : shuttle et jog. Ils sont expliqués ci-dessous.

Choisir une durée de boucle de lecture manuelle :

- Choisissez Dynamic Scrub Time dans le menu Preference, et sélectionnez une durée dans le sous-menu hiérarchique. Une valeur entre 40 et 80 millisecondes convient en général.



Réglage du temps de boucle de lecture manuelle dynamique

Pour utiliser la lecture manuelle "Shuttle" :

1. Appuyez sur la touche Control et cliquez-déplacez la souris sur une partie du document audio dans la fenêtre de celui-ci. Lorsque vous glissez la souris, Peak lit une courte boucle d'audio au point d'insertion. Vous pouvez contrôler le tempo et la direction (avant ou arrière) de la lecture en glissant la souris plus ou moins vite, en avant ou vers l'arrière.
2. Relâchez le bouton de souris pour arrêter la lecture manuelle. Le point d'insertion se trouve exactement à l'endroit où vous vous êtes arrêté.
3. Pour faire une sélection commençant au point de lecture, appuyez sur la touche Majuscules et cliquez la souris pour étendre le point d'insertion jusqu'à la position désirée.

Lecture manuelle "Jog"

Peak comporte une variante de la fonction de lecture manuelle dynamique similaire à la technique connue en studio sous le nom de jog scrubbing. Avec celle-ci, Peak enclenche en fait la lecture et se déplace dans le

fichier à vitesse normale, mais en permettant le contrôle du point de lecture en glissant la souris. Vous pouvez choisir la direction (avant ou arrière) en glissant la souris vers l'avant ou l'arrière. Ce mode de lecture manuelle offre un meilleur degré de contrôle lorsque vous êtes "dézoomé" dans la fenêtre de document audio.

Pour utiliser la lecture manuelle "jog" :

1. Appuyez sur les touches Control et Option et glissez la souris sur une partie du document dans la fenêtre de celui-ci. Lorsque vous glissez la souris, Peak enclenche la lecture en bouclant une petite portion d'audio au point d'insertion. Glisser le curseur loin du point d'insertion augmente la vitesse de la lecture manuelle.
2. Relâchez le bouton de souris pour arrêter la lecture manuelle. Le point d'insertion se trouve exactement à l'endroit où vous vous êtes arrêté.
3. Pour faire une sélection commençant au point de lecture, appuyez sur la touche Majuscules et cliquez la souris pour étendre le point d'insertion jusqu'à la position désirée.

Comme le mode "jog" est enclenché par pression de la touche Option en plus de la touche Control, il est possible de passer de l'un à l'autre mode simplement en appuyant et en relâchant la touche Option.

Lecture manuelle "magnétophone"

En plus de la fonction de lecture manuelle dynamique, Peak possède une lecture manuelle comme celle utilisée sur les magnétophones à bandes. Pour activer celle-ci, positionner l'élément Dynamic Scrub Time du menu Preference sur Tape-Style.



La lecture manuelle "magnétophone" ne fonctionne qu'avec le Sound Manager version 3.3 ou ultérieur. Remarquez également que QuickTime 4.0.1 n'est pas compatible avec la lecture manuelle "magnétophone". Si vous possédez cette version, effectuez une mise à jour vers une version plus récente.

Pour démarrer la lecture manuelle "magnétophone" :

- Appuyez sur la touche Control de votre clavier, et glissez la souris à l'endroit où vous voulez commencer la lecture.

Pour désactiver la lecture manuelle "magnétophone" :

- Relâchez la souris et la touche Control.

Pour contrôler la vitesse en lecture "magnétophone" :

1. La vitesse augmente lorsque vous glissez la souris vers la droite.
2. La vitesse ralentit lorsque vous glissez la souris vers la gauche.
3. Si vous glissez la souris vers la gauche au delà du point auquel vous avez commencé la lecture, la direction de celle-ci s'inverse.


Le haut de la barre de lecture montre la vitesse de lecture, de moins quatre fois (-4.0x) à plus quatre fois (+4.0x) la vitesse d'origine.

Utilisation illimitée des Undo et Redo


Peak garde une liste interne des éditions que vous effectuez pendant votre séance. Ces changements ne sont pas appliqués de façon permanente au fichier avant que celui-ci ne soit sauvegardé. Ceci donne à Peak une capacité de undo et redo illimités. Grâce aux commandes standards Undo et Redo du Macintosh, vous pouvez annuler et rétablir vos actions de façon séquentielle. La commande Edits, quant à elle, utilise une "Playlist" des événements d'édition. Cette fonction puissante vous laisse toute liberté créative de choix—jusqu'au dernier moment avant la sauvegarde d'un projet. La seule limite du "Redo" est que si vous insérer une nouvelle action tandis qu'une action de redo est disponible, vous ne pourrez pas accéder à l'ancienne action. Souvenez-vous, dès que vous effectuez une action d'édition autre que Undo dans Peak, Redo n'est plus disponible.

Pour annuler une action :

1. Effectuez une édition (couper de l'audio ou déplacer un marqueur, par exemple).

2. Choisissez Undo dans le menu Edit (-Z) ou dans le Barre d'outils. L'action est annulée.
3. Vous pouvez continuer à annuler des actions jusqu'à retourner à l'état d'origine du document audio (l'état dans lequel il a été sauvegardé). Lorsqu'il n'y a plus d'actions à annuler, l'élément de menu Undo apparaît en grisé.

Pour rétablir une action :

1. Si vous souhaitez rétablir l'action annulée, choisissez Redo dans le menu Edit (-Y) ou dans la Barre d'outils. L'action est rétablie.
2. Vous pouvez continuer à rétablir des actions jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus à rétablir. Lorsque c'est le cas, l'élément de menu Redo est grisé.

Utilisation de la commande Edits pour annuler une série d'actions

La commande Edits de Peak vous fournit une seconde méthode unique et puissante d'annulation de toutes les actions d'édition effectuées sur un document audio depuis sa sauvegarde. Vous pouvez concevoir la commande Edits comme une sorte de undo "par liste d'événements" avec une liste de toutes vos actions depuis la dernière sauvegarde. En utilisant cette liste, vous pouvez retourner au point où vous avez effectué une édition particulière, et, si vous le souhaitez, l'annuler. Lorsque vous êtes retourné à un stade antérieur du projet, vous pouvez à loisir reprendre l'édition de ce point.



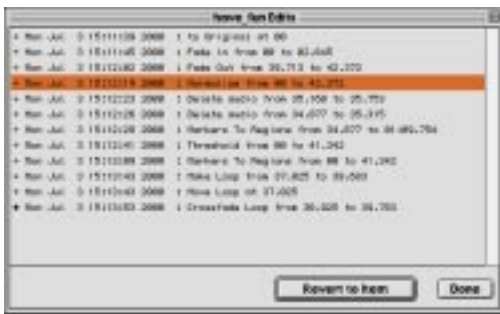
Rappelez-vous que si vous retournez à une action passée et effectuez une action différente à ce stade du projet, toutes les éditions qui à l'origine survenaient à la suite seront perdues, et que vous ne pourrez pas les rétablir.

Utiliser la commande Edits pour retourner à ou annuler une action :

1. Faites plusieurs éditions (n'utilisez pas la commande Save ou vous ne pourrez pas annuler les éditions survenant avant la sauvegarde).
2. Choisissez Edits dans le menu Edit. Un dialogue apparaît qui liste les éditions que vous avez effectuée depuis la dernière sauvegarde.

3. Dans cette liste, double-cliquez sur la description de l'action à laquelle vous voulez retourner (ou cliquez sur le bouton Revert to Item). Peak rétablit le document dans l'état où il se trouvait à ce moment-là.
4. Si vous voulez annuler une action particulière, localisez celle qui la précède immédiatement, et double-cliquez dessus. Peak rétablit le document dans l'état où il se trouvait à ce moment-là.
5. Lorsque vous avez fini, cliquez sur Done.

Remarquez que Peak reste dans l'état de l'action que vous avez sélectionné en dernier dans le dialogue Edits. Si vous commencez de nouvelles éditions à ce point, vous changerez la séquence d'origine des éditions qui suivent ce point dans la séance d'édition.



Le dialogue Edits

Fonctions d'édition de base

Peak supporte toutes les fonctions de base d'édition du Macintosh telles que couper, copier, et coller, ainsi que plusieurs autres, spécifiques à l'édition audio. Cette partie explique comment utiliser chacune d'elles.

Comme Peak vous permet l'ouverture simultanée de plusieurs documents audio, il est possible de couper, copier, coller, et insérer de l'audio entre eux. De cette façon, vous pouvez rapidement et facilement combiner des parties provenant de plusieurs documents.

Disques de travail

Comme les données audio peuvent prendre beaucoup de place, Peak utilise une portion d'espace libre de votre disque dur pour garder les données audio coupées ou copiées, ainsi que les fichiers temporaires "scratch" utilisés en cas d'annulation. Si vous avez plus d'un disque connecté à votre Macintosh, la commande Scratch Disks du menu Preference vous permet de choisir quels disques utiliser pour ces fichiers temporaires. Peak vous permet de sélectionner un disque par défaut, ou disque "Primary"—idéalement le disque ayant le plus d'espace libre. Si vous êtes connecté en réseau, vous pouvez utiliser la place disponible sur celui-ci en cliquant sur la case Allow Servers. Tous les serveurs disponibles apparaissent dans le pop-up menu Scratch Disks. N'utilisez cette fonction que si vous êtes relié à un réseau rapide, de type Ethernet, Media Net, ou autre.



Le dialogue Scratch Disks

Purge du Presse-papiers pour récupérer de l'espace disque

Si vous n'avez plus besoin du contenu du Presse-papiers, vous pouvez libérer l'espace disque qu'il occupe en choisissant la commande Clear Clipboard du menu Edit.

Couper de l'audio

La commande Cut (⌘-X) vous permet de couper une partie sélectionnée du document audio. L'audio situé juste après la coupure est déplacé pour remplir le trou. En coupant et collant des "morceaux" d'audio,

vous pouvez réarranger le matériel du document. Ceci peut être un outil puissant lors de la création de remix dans des applications orientées musique, ainsi qu'un outil indispensable pour de nombreuses tâches de design sonore en général. Lorsque vous coupez une sélection, le Macintosh garde les données audio coupées dans sa mémoire interne (le Presse-papiers) au cas où vous souhaiteriez le coller ailleurs. Comme toute l'édition que vous faites dans Peak est non destructive, l'audio n'est réellement retiré du document d'origine que lors de la sauvegarde finale du fichier au moyen de la commande Save. A ce moment-là, toutes les éditions sont sauvegardées et tous les changements que vous avez fait sont sauvegardés de façon permanente dans le document audio.

Pour couper une sélection :

1. Cliquez le curseur à la position désirée dans le document audio et glissez la souris pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Cut dans le menu Edit (⌘-X) ou dans la Barre d'outils.
3. La partie désirée est retirée du document et placée dans le Presse-papiers. L'audio situé après la coupure se déplace pour remplir le trou.

Effacer de l'audio

Si vous souhaitez retirer une partie de l'audio d'un document sans utiliser la commande Cut, vous pouvez utiliser la touche Effacement du clavier ou le bouton Effacement de la Barre d'outils. Comme dans le cas de la commande Cut et d'autres fonctions d'édition, l'audio n'est réellement retiré du document audio d'origine que lors de la sauvegarde sur disque du fichier.

Pour effacer une sélection :

1. Cliquez sur le curseur à la position désirée dans le document et glissez la souris pour sélectionner la partie voulue.
2. Appuyez sur la touche Effacement, ou cliquez sur le bouton Effacement de la Barre d'outils.

3. La sélection est retirée du document audio.
L'audio situé après la coupure se déplace pour remplir le trou.

Copier de l'audio

La commande Copy (⌘-C) place la sélection courante dans le Presse-papiers du Macintosh (ou mémoire tampon interne) pour pouvoir le coller, l'insérer, ou l'utiliser avec un traitement utilisant ce dernier, tel que Add, Convolve, Mix, et Modulate. Comme avec la commande Cut, copier et coller des "morceaux" d'audio permet de réarranger librement le matériel d'un document. Ceci peut être un outil puissant lors de la création de remix dans des applications orientées musique, et un outil indispensable pour le design sonore.

Pour copier une sélection :

1. Cliquez la souris à la position désirée du document audio et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Copy dans le menu Edit ou dans la Barre d'outils .
3. La sélection est copiée dans le Presse-papiers.

Vous pouvez alors utiliser les commandes Paste ou Insert pour placer l'audio copié dans un document audio. Chacune de ces commandes est expliquée ci-dessous.

Coller de l'audio

La commande Paste (⌘-V) vous permet de coller le contenu du Presse-papiers à un endroit que vous choisissez en plaçant un point d'insertion. Coller de l'audio efface tout audio déjà sélectionné et insère le contenu du Presse-papiers au point d'insertion. Si vous avez sélectionné de l'audio, le Blending peut être utilisé avec la commande Paste—un crossfade sera appliqué aux deux extrémités de l'audio collé selon les réglages de durée et d'enveloppe entrés dans le dialogue Blending, expliqué plus loin dans ce chapitre.

En coupant et en collant des morceaux d'audio, vous pouvez réarranger librement le matériel d'un

document audio. Dans les applications orientées musique, ceci vous donne la possibilité de “réécrire” complètement des compositions en changeant l’ordre des choses, en répétant des parties, et ainsi de suite. Dans les applications de design sonore, vous pouvez “composer” avec le son en créant des collages audio.

Pour coller de l’audio dans un document audio :

1. Cliquez la souris à l’endroit où vous souhaitez coller de l’audio dans le document ou faites une sélection que vous souhaitez effacer ou remplacer par le contenu du Presse-papiers.
2. Choisissez Paste dans le menu Edit (⌘-V) ou dans la Barre d’outils.

Le contenu du Presse-papiers est collé sur le document audio, juste après le point d’insertion. Les données précédentes à cette position sont écrasées lorsque les données collées sont insérées dans le document.

Remplacer de l’audio

La commande Replace vous permet de coller de l’audio sur de l’audio existant—coller de l’audio dans un document audio sans déplacer toutes les données à la droite du point d’insertion vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place à l’audio collé. La commande Replace est utile pour “recouvrir” une partie d’audio tout en conservant la durée d’origine.

Pour remplacer de l’audio dans un document :

1. Cliquez la souris au point où vous voulez remplacer l’audio dans un document.
2. Choisissez Replace dans le menu Edit ou dans la Barre d’outils. Toutes les données situées à droite de l’audio remplacé gardent leur position dans le temps.

Insérer de l’audio

La commande Insert (⌘-D) vous permet de coller des données audio dans un document sans écraser les données situées au point d’insertion. Lorsque vous collez des données avec la commande Insert, les données situées à la droite du point d’insertion ou du

début de la sélection sont déplacées vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place pour l’audio collé. La commande Insert est l’un des outils les plus utiles de Peak pour restructurer le contenu d’un document. Elle est particulièrement utile pour “composer à la volée” car elle vous permet de couper et d’insérer des morceaux d’audio—des phrases musicales, des riffs, ou simplement des textures—pour créer une composition ou un paysage sonore.

Pour insérer de l’audio dans un document :

1. Cliquez la souris au point où vous voulez insérer l’audio dans le document.
2. Choisissez Insert dans le menu Edit (⌘-D) ou dans la Barre d’outils. Les données situées à droite du point d’insertion sont déplacées vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place à l’audio collé.

Émarger une sélection

La commande Crop (⌘-””) vous permet de sélectionner une partie d’un document et de retirer rapidement et facilement tout le reste. La commande Crop est particulièrement utile pour éditer de l’audio à utiliser comme échantillons ou comme bibliothèque de sons, car elle vous permet d’isoler et de ne sauvegarder que la partie désirée de l’enregistrement.

Pour émarger une sélection :

1. Cliquez la souris à l’endroit désiré dans le document et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Crop dans le menu Edit (⌘-””) ou dans la Barre d’outils.

Tout ce qui n’est pas dans la sélection est retiré du document audio.

Nouveau document à partir d’une sélection

La commande New Document from Selection crée automatiquement un nouveau document audio contenant l’audio sélectionné dans le document source.

Pour créer un nouveau document à partir d'une sélection :

1. Faites une sélection que vous voulez transformer en document dans un document audio ouvert.
2. Choisissez Document from Selection dans le sous-menu New du menu File (Control-⌘-N).
3. Un nouveau document est créé à partir de l'audio sélectionné.

Remplacer une sélection par du silence

La commande Silence (⌘-E) remplace la sélection par du silence. Cette fonction est très utile sur des parties inutiles qui contiennent une quantité anormale de bruit. Elle peut être utilisée avec succès sur un dialogue ou une narration, pour retirer le bruit entre les mots et durant les pauses. Elle peut également servir à retirer les "pops" et les clics qui apparaissent dans ce genre de sons.

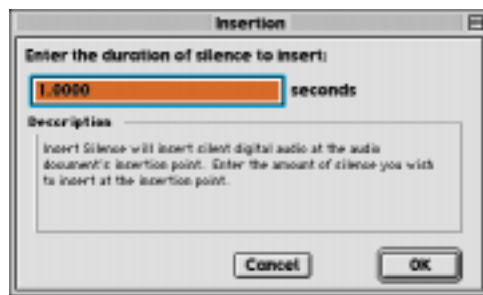
Pour remplacer une sélection par du silence :

1. Cliquez la souris à l'endroit désiré et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Silence dans le menu Edit (⌘-E) ou dans la Barre d'outils .

La sélection est remplacée par du silence.

Insérer du silence dans un document

La commande Insert Silence vous permet d'insérer une quantité spécifique de silence au point d'insertion d'un document. Cette fonction est très pratique pour insérer des pauses d'une durée définie, et en particulier pour ajuster le rythme d'un dialogue ou d'une narration. Lorsque vous choisissez cette commande, Peak vous demande d'entrer la quantité de silence à insérer, en échantillons, millisecondes ou secondes. L'audio situé après le point d'insertion est déplacé plus loin dans le temps, d'un décalage correspondant à la durée du silence à insérer.



Le dialogue Insert Silence

Pour insérer une durée spécifique de silence dans le document :

1. Cliquez la souris à la position désirée dans le document.
2. Choisissez Insert Silence dans le menu Edit ou dans la Barre d'outils.
3. Dans le dialogue qui apparaît, entrez la quantité de silence à insérer dans le document.

Peak insère la quantité voulue de silence dans le document audio.

Afficher les parties éditées

Lorsque vous activez la commande Show Edits, Peak indique les zones éditées en les entourant par une ligne hachurée. Ceci vous fournit une référence visuelle appropriée des parties du document que vous avez édité. Lors de la sauvegarde du document, les éditions sont enregistrées, et ces indicateurs n'apparaissent plus.

Pour activer l'affichage des éditions :

- Choisissez Show Edits dans le menu Preference. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.

Pour désactiver l'affichage des éditions :

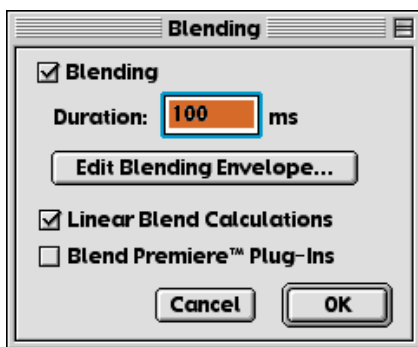
- Choisissez de nouveau Show Edits dans le menu Preference. L'absence d'encoche indique que cet élément n'est pas activé.

Utilisation des crossfades et du Blending pour lisser les éditions

Le Blending est une fonction automatique de crossfade avec enveloppe éditable. Peak peut l'appliquer aux parties modifiées par coupure, effacement, collage ou par d'autres traitements d'édition, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes de la forme d'onde. Il est très utile pour créer des transitions lisses entre les parties éditées. Si vous allez procéder à des éditions dans un document, activez le Blending pour arranger un peu les choses. Il s'active et se désactive grâce à la commande Blending du menu Preference, ou en cliquant sur le bouton Blend enable/disable de la palette Cursor (touche Verrouillage Majuscules) ou dans la Barre d'outils.



Le bouton Blend Enable/Disable de la palette Cursor



Le dialogue Blending



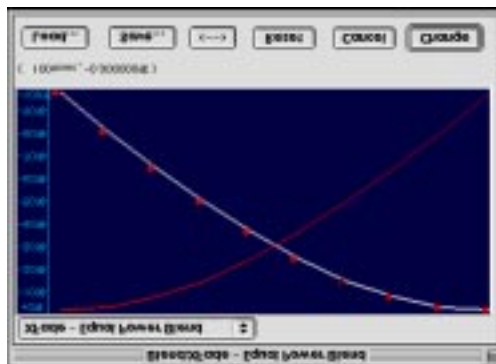
Le Blending peut interférer avec certains traitements du menu DSP de Peak comme Fade In/Out et Normalize. Ne l'activez que pour des éditions pour lesquelles il est réellement approprié.

Pour activer le Blending et régler ses paramètres :

1. Choisissez Blending dans le menu Preference ou

dans la Barre d'outils, ou Option-cliquez sur le bouton Blending de la palette Cursor. Le dialogue Blending apparaît.

2. Cliquez sur la case Blending pour activer cette fonction.
3. Entrez une valeur dans le champ Duration. Peak applique un crossfade de cette longueur sur la partie éditée.
4. Si vous souhaitez éditer la forme du crossfade que le Blending applique, cliquez sur Edit Blending Envelope.
5. Les crossfades de Peak sont calculés de façon logarithmique afin de préserver les niveaux de volumes des matériaux sur lesquels ils sont appliqués. Si vous voulez utiliser un crossfade linéaire, cochez la case Linear Blend Calculations.
6. Cliquez sur OK quand vous avez fini.



L'éditeur d'enveloppe de Blending

Pour sélectionner et éditer l'enveloppe de Blending :

1. Choisissez Blending dans le menu Preference et cliquez sur le bouton Edit Blending Envelope. L'éditeur d'enveloppe de Blending apparaît. La forme de l'enveloppe montrée ici représente celle du crossfade. Peak contient plusieurs enveloppes qui apparaissent dans le pop-up en haut des fenêtres d'édition d'enveloppe. Elles sont stockées dans le dossier Peak Envelopes de votre dossier Peak.

2. Cliquez n'importe où sur la ligne : un "point de rupture" apparaît.
3. Déplacez le point à l'endroit désiré.
4. Continuez à créer et à déplacer des points jusqu'à avoir l'enveloppe voulue. Si vous souhaitez effacer un point, cliquez dessus avec la souris et appuyez sur la touche Effacement.
5. Si vous voulez inverser la forme d'une enveloppe, cliquez sur le bouton "<->". Ceci crée une image miroir de votre enveloppe.
6. Si vous voulez sauvegarder votre enveloppe pour l'utiliser par la suite, cliquez sur le bouton Save avant de sortir de l'éditeur d'enveloppe. Vos enveloppes personnelles sont stockées dans le dossier Peak Envelopes, et apparaissent dans le pop-up en haut de l'éditeur.
7. Lorsque vous avez trouvé la bonne forme d'enveloppe, cliquez sur Change pour confirmer et fermez l'éditeur d'enveloppe. Peak utilise cette enveloppe jusqu'à ce que vous en changiez de nouveau.



L'enveloppe de Blending n'est appliquée que dans le cas où elle a été configurée avant d'être utilisée lors de l'édition.



Si la case Linear Blend Calculations est cochée dans le dialogue Blending, l'enveloppe X-fade Equal Power est très efficace pour un crossfade lisse et ne crée pas de creux d'énergie audio.

Création de fade-in et de fade-out

Peak vous permet de créer des fade-in ou fade-out à tout endroit du document. Les fade-in/out peuvent être très utiles pour commencer ou terminer doucement un document, ou pour passer d'un son à un autre. Les fade-in très courts servent également à lisser ou retirer les clics et les pops d'un son. Peak vous permet de contrôler exactement la forme des fade-in/out, car il contient des formes d'enveloppe prédéfinies ainsi que des contrôles très précis pour

personnaliser l'enveloppe de fade. Peak contient également des enveloppes courantes qui apparaissent dans le pop-up en haut de la fenêtre d'éditeur d'enveloppe. Elles sont stockées dans le dossier Peak Envelopes de votre dossier Peak.

Pour créer un fade-in :

1. Cliquez la souris à l'endroit désiré et glissez-la pour sélectionner la partie voulue. Le fade-in sera appliqué à l'audio de cette sélection.
2. Choisissez Fade In Envelope dans le menu Preference.
3. Dans le dialogue qui apparaît, vous pouvez utiliser la forme par défaut, éditer l'enveloppe, ou charger des formes de fade-in fournies avec Peak ou que vous avez créées. "Édition d'une enveloppe de fade-in/fade-out" est expliquée dans la prochaine partie.
4. Choisissez Fade In dans le menu DSP. Peak applique le fade-in à la sélection que vous avez faite dans le document.
5. Pour écouter le fade-in fini, appuyez sur Option-Barre d'espace. Vous entendrez la sélection avec le fade-in appliqué.

Pour créer un fade-out :

1. Cliquez la souris à l'endroit désiré dans le document et glissez-la pour sélectionner la partie voulue. Le fade-out sera appliquée à l'audio sélectionné.
2. Choisissez Fade Out Envelope dans le menu Preference.
3. Dans le dialogue qui apparaît, vous pouvez utiliser l'enveloppe, en créer une, ou charger des enveloppes sauvegardées sur votre disque dur. "Édition d'une enveloppe de fade-in/fade-out" est expliquée dans la prochaine partie.
4. Choisissez Fade Out dans le menu DSP. Peak applique le fade-out à la sélection que vous avez fait dans le document.

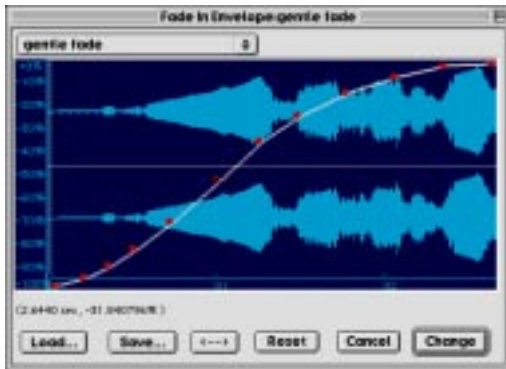
5. Pour écouter le fade-out fini, appuyez sur Option-Barre d'espace. Vous entendrez la sélection avec le fade-out appliqué.

Édition d'une enveloppe de fade-in/fade-out

Peak vous permet de contrôler avec précision la forme des fade-in/fade-out grâce à des contrôles permettant d'éditer les enveloppes de fade-in/fade-out. Ceux-ci se trouvent dans les commandes Fade In Envelope et Fade Out Envelope du menu Preference.

Pour éditer et sauvegarder une enveloppe de fade-in/fade-out :

1. Choisissez Fade In Envelope (ou Fade Out Envelope) dans le menu Preference. L'éditeur d'enveloppe de Fade apparaît. La forme de l'enveloppe représente la forme du fade, et superpose l'audio sélectionné pour montrer où la courbe est graphiquement appliquée à la représentation en forme d'onde de l'audio.



L'éditeur d'enveloppe de fade (avec un fade-in dans ce cas)

2. Cliquez n'importe où sur la ligne : un nouveau "point de rupture" apparaît.


3. Déplacez le point à l'endroit désiré sur la courbe de l'enveloppe.

4. Continuez à créer et à déplacer des points jusqu'à avoir l'enveloppe de fade désirée. Si vous souhaitez effacer un point, cliquez dessus avec la souris et appuyez sur la touche Effacement.

5. Si vous voulez inverser la forme de l'enveloppe, cliquez sur le bouton "<->". Ceci crée une image miroir de l'enveloppe.

6. Si vous voulez sauvegarder votre propre enveloppe pour une utilisation ultérieure, cliquez sur le bouton Save avant de quitter la fenêtre de l'éditeur d'enveloppe. Vos enveloppes sont stockées dans le dossier Peak Envelopes, et apparaissent dans le pop-up en haut de l'éditeur d'enveloppe.

7. Lorsque vous avez obtenu la forme d'enveloppe désirée, cliquez sur Change pour confirmer les changements et fermer l'éditeur. Peak utilise cette forme jusqu'au prochain changement.

 *L'enveloppe de fade-in/fade-out n'est appliquée à une sélection que dans le cas où elle a été configurée avant que la fonction DSP Fade In/Fade Out ne soit utilisée.*

Pour charger une enveloppe de fade-in/fade-out :

1. Choisissez Fade In Envelope (ou Fade Out Envelope) dans le menu Preference. L'éditeur d'enveloppe apparaît.

2. Cliquez sur le bouton Load.

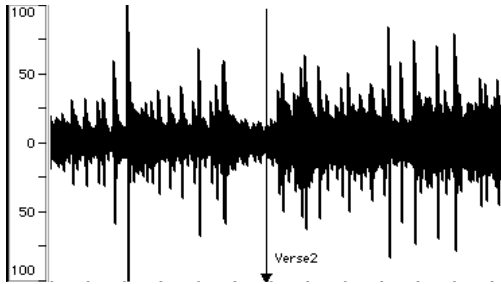
3. Dans le dialogue qui apparaît, localisez et sélectionnez l'enveloppe de fade que vous désirez, et cliquez sur Open.

4. Cliquez sur Change pour confirmer la nouvelle enveloppe et fermer l'éditeur d'enveloppe. Peak utilise cette enveloppe jusqu'au prochain changement.

Création et utilisation de marqueurs

Peak possède des fonctions très puissantes pour contrôler l'emplacement et la modification des marqueurs : des positions du document ayant de l'importance. Grâce aux positions, vous naviguez facilement jusqu'à celles-ci pour les sélectionner, les éditer ou les lire.

Les marqueurs peuvent être changés en boucles. Celles-ci sont utilisées pour répéter une partie d'audio. Elles peuvent être utilisées pour transférer un son vers un échantillonneur, ou pour le lire dans Peak. Vous pouvez créer une boucle par fichier. Les boucles sont expliquées en détail plus loin dans ce chapitre.



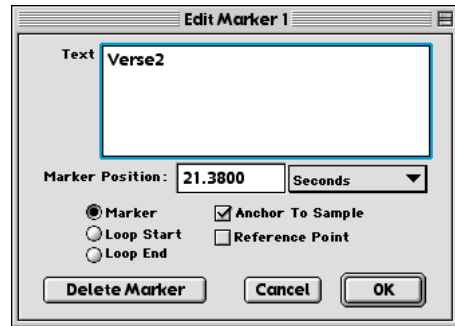
Un marqueur dans l'affichage en forme d'onde

Création de marqueurs

Comme cela est expliqué dans les pages suivantes, il existe deux façons de créer des marqueurs : en les déposant "à la volée" pendant la lecture, ou en les définissant plus précisément avec la souris, lecture à l'arrêt ; la seconde méthode étant la plus précise. Comme il est cependant possible d'affiner la position d'un marqueur en le faisant glisser (ou grâce au dialogue Edit Marker, expliqué plus loin), les deux méthodes sont finalement équivalentes.

! *Souvenez-vous que si Auto Snap To Zero est activée, le point d'insertion se déplace sur le point d'amplitude nulle le plus proche. Votre marqueur sera alors positionné sur un tel point lorsque vous utilisez la souris pour créer ou placer un marqueur.*

Une fois créé un marqueur, vous pouvez assigner ou éditer les attributs d'un marqueur avec le dialogue Edit Marker. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur pour ouvrir ce dialogue.



Le dialogue Edit Marker

Texte

Vous pouvez donner un vrai nom au marqueur (pas plus de 256 caractères). Peak nomme par défaut en se basant sur le nom du document et l'ordre du marqueur. Pour nommer ou renommer un marqueur, tapez simplement le nouveau nom dans le champ *Text* du dialogue Edit Marker.

! *Vous pouvez facilement retrouver un marqueur, une région ou une boucle que vous avez renommé en tapant les premières lettres de son nom. Par exemple, si vous voulez localiser un marqueur appelé "Solo", tapez s-o-l, et Peak ira automatiquement jusqu'au marqueur appelé "Solo." Si vous tapez Entrée ou Retour après avoir tapé ces caractères, Peak placera le point d'insertion à ce marqueur. Si plus d'un marqueur possède les lettres que vous tapez, Peak localisera le premier ayant ce nom (les chiffres pour les noms de marqueurs ne fonctionnent qu'avec le pavé numérique).*

Position du marqueur

Le champ Marker Position vous permet de déplacer un marqueur à une position spécifique en entrant la valeur désirée. Le pop-up menu permet de choisir un format temporel (échantillons, secondes ou millisecondes) pour ce champ.

Marqueur, début de boucle et fin de boucle

Ces trois boutons radios vous permettent de définir si le marqueur est un marqueur normal ou un marqueur de boucle. Dans le deuxième cas, il faut le définir comme début ou comme fin de boucle en cliquant sur le bouton radio correspondant. *Attention, Peak ne permet qu'une boucle par fichier audio.*

Ancrage de la position

Lorsque vous insérez ou effacez de l'audio près d'un marqueur, vous pouvez vouloir que celui-ci se déplace pour garder sa position : le marqueur reste avec la partie d'audio à laquelle il est associé. Grâce à la fonction Anchor, vous êtes sûrs que Peak "attachera" le marqueur à sa position, même en cas d'audio inséré ou effacé. Cette fonction est active par défaut sur les marqueurs, les boucles et les régions.

Point de référence

Vous pouvez définir un marqueur comme *point de référence*, pour vous servir de celui-ci lorsque vous faites des sélections ou déplacez d'autres marqueurs. Sélectionner ou déplacer le marqueur affiche automatiquement la distance jusqu'au marqueur de référence le plus proche dans le format (échantillons ou secondes) sélectionné dans Peak. Ceci peut être pratique si vous voulez qu'un événement sonore donné (par exemple une fermeture de portière) survienne un certain nombre de secondes avant ou après un autre événement sonore (par exemple un crissement de pneus).


Effacement d'un marqueur

Le bouton Delete Marker vous permet de supprimer le marqueur sélectionné.


La partie ci-dessous explique comment créer des marqueurs et définir leurs attributs.

Pour créer un marqueur avec la lecture à l'arrêt :


1. Cliquez la souris à la position désirée. Une ligne pointillée verticale apparaît, indiquant le point d'insertion.

2. Appuyez sur -M ou choisissez New Marker dans le menu Action ou dans la Barre d'outils. Peak dépose un marqueur à cette position.

Pour créer un marqueur pendant la lecture :

1. Lancez la lecture du document.
2. Appuyez sur -M au moment où la lecture arrive au point voulu. Peak dépose un marqueur à cet endroit.
3. Répétez autant de fois que vous le voulez pendant la lecture. Chaque marqueur apparaît à la position appropriée dans la fenêtre de document audio.

Pour créer un marqueur avec la lecture manuelle :

1. Appuyez sur la touche Control (ou Control-Option pour la lecture manuelle "jog") et glissez la souris sur la position désirée pour diriger la lecture.
2. Au point désiré pendant la lecture, relâchez la souris pour arrêter la lecture manuelle.
3. Appuyez sur -M. Peak dépose un marqueur à cet endroit.

Nommer un marqueur ou définir ses autres attributs :

1. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur. Le dialogue Edit Marker apparaît.
2. Entrez un nom pour le marqueur.
3. Changez les attributs si vous le souhaitez. Chacun d'entre eux est expliqué au début de cette partie.
4. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK pour fermer le dialogue Edit Marker. Le marqueur possède maintenant les attributs sélectionnés.

Pour placer un marqueur vers une nouvelle position :

1. Cliquez sur la base triangulaire du marqueur et glissez-le vers la position désirée.
2. Pour qu'un marqueur se cale sur un point d'amplitude nulle lors du déplacement, appuyez sur Majuscules.

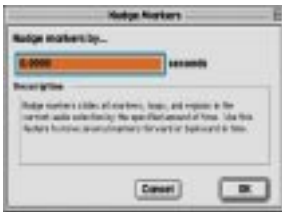
Pour déplacer numériquement un marqueur :

1. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur. Le dialogue Edit Marker apparaît.

2. Choisissez l'unité de temps désirée (échantillons, secondes, millisecondes) dans le pop-up menu.
3. Dans le champ Position, entrez la valeur dans le temps où vous voulez déplacer le marqueur.
4. Cliquez sur OK pour fermer ce dialogue. Peak déplace le marqueur à la position du dialogue.

Pour déplacer un ou plusieurs marqueurs :

1. Faites une sélection qui inclut le ou les marqueurs que vous souhaitez décaler.
2. Choisissez Nudge Markers du menu Action ou de la Barre d'outils. Le dialogue Nudge Markers apparaît.



Le dialogue Nudge Markers

3. Dans le champ Nudge Markers by..., entrez le nombre (positif ou négatif) de secondes de décalage que vous voulez.
4. Cliquez sur OK pour fermer ce dialogue. Peak déplace le marqueur à la position du dialogue.

Pour effacer un marqueur :

1. Double-cliquez la base triangulaire de marqueur. Le dialogue Edit Marker apparaît.
2. Appuyez sur Delete Marker. Le marqueur est effacé.
3. Refermez le dialogue Edit Marker en cliquant sur OK.

Pour effacer des marqueurs dans une sélection :

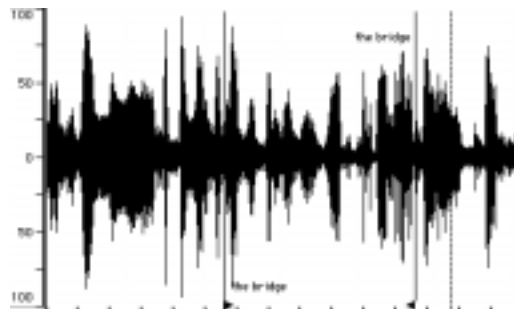
1. Sélectionner une partie du document audio contenant les marqueurs que vous voulez effacer.
2. Choisissez Delete All Except Audio (Option-Effacement) dans le menu Action, et tous les marqueurs, régions et boucles seront effacés.

Régions

Les régions sont des parties d'un document définies par des marqueurs et créées grâce à la commande New Region du menu Action (⌘-Majuscules-R) ou de la Barre d'outils. Les régions présentes dans les documents ouverts sont listées dans la fenêtre Contents.

L'utilisation des régions est expliquée plus en détails dans le chapitre suivant : Playlists & gravure de CD.

! *Les régions ne peuvent être sauvegardées qu'en fichiers AIFF et Sound Designer II créés par Peak. Cependant, Peak lit les régions provenant d'autres programmes au format Sound Designer II. La méthode utilisée par Peak pour stocker les régions des fichiers AIFF n'est pas supportée par d'autres applications. Si vous utilisez des régions avec d'autres programmes, enregistrez vos fichiers au format Sound Designer II.*



Une région audio (nommée "the bridge")

Pour définir une région :

1. Faites une sélection dans un document ouvert.
2. Choisissez New Region (⌘-Majuscules-R) dans le menu Action ou dans la Barre d'outils.
3. Tapez le nom de la région et cliquez sur OK. La nouvelle région apparaît dans le document.

Pour modifier la longueur de la région en changeant le début ou la fin :

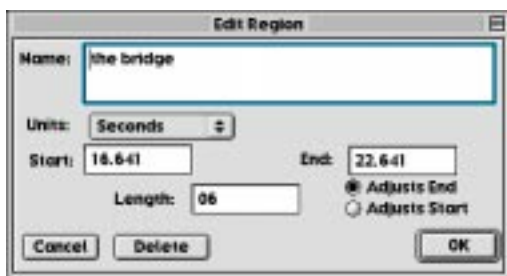
- Faites glisser le marqueur de début ou de fin de la région situé dans la fenêtre de document audio.

Pour déplacer une région sans changer sa longueur :

- Appuyez sur la touche Option et déplacez le marqueur de début ou de fin de la région.

Pour éditer manuellement le début, la fin ou la longueur d'une région :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans la fenêtre de document audio. Le dialogue d'édition de région apparaît.
2. Entrez de nouvelles valeurs pour les temps du début, de fin ou de longueur, puis cliquez sur OK.



Le dialogue Edit Region

Pour changer le nom d'une région :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans la fenêtre de document. Le dialogue d'édition de région apparaît alors.
2. Tapez le nouveau nom de la région dans le dialogue et cliquez sur OK.

Pour localiser une région :

- Commande-cliquez sur la barre de titre du document audio pour faire afficher un pop-up menu contenant toutes les régions, marqueurs et boucles ; tapez les premières lettres du nom de la région, ou cliquez dans la palette Contents.

Création de boucles

Si vous éditez de la musique ou des sons rythmiques, il est important de tester une sélection pour s'assurer qu'elle contient un nombre paire de pulsations avant de la couper, de la copier ou de la coller. Pour cela, bouclez la sélection et écoutez-la. Comme vous le verrez dans la prochaine partie, Peak possède le Loop Surfer, qui automatise la recherche d'une longueur de boucle rythmiquement "correct", dans la mesure où vous connaissez le tempo et le nombre de pulsations à boucler. Vous pouvez également utiliser le Loop Tuner du menu DSP pour ajuster le début et la fin de la boucle. Il est présenté dans la prochaine partie.

Les boucles sont pratiques avec des sons à envoyer dans un échantillonneur. Les marqueurs de boucle de Peak sont reconnus par les échantillonneurs comme des parties entretenues. Vous ne pouvez créer qu'une seule boucle par document.

Pour lire une boucle dans Peak, sélectionnez la commande Use Loop in Playback (**⌘-L**) dans le menu Preference ou cliquez sur le bouton de bouclage de la palette Cursor, lancez la lecture, et lorsque Peak atteint la boucle, il la lit en boucle jusqu'à ce que vous arrêtez la lecture. Si Use Loop in Playback n'est pas activé, Peak lit simplement la boucle comme n'importe quelle autre partie et continue jusqu'à la fin du document ou de la sélection.

Pour créer une boucle à partir d'une sélection :

1. Cliquez la souris à la position désirée dans le document et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Loop This Selection du menu Action (**⌘-Majuscules-"**) ou de la Barre d'outils. Votre sélection est maintenant bouclée. Les marqueurs de boucle apparaissent au début et à la fin de celle-ci.
3. Pour écouter la boucle, activez la commande Use Loop in Playback (**⌘-L**) du menu Preference (une encoche à côté de cet élément indique qu'il

est activée) ou cliquez sur le bouton Loop de la palette Cursor, et lancez la lecture en appuyant sur Option-Barre d'espace.

- Vous pouvez ajuster la boucle en déplaçant les marqueurs de début ou de fin lorsque la boucle est lue. Lorsque vous déplacez un marqueur, Peak ajuste la lecture de la boucle pour suivre vos changements. Vous pouvez également utiliser le Loop Tuner pour lire la boucle et la caler visuellement.

Pour changer des marqueurs en marqueurs de boucle :

- Créez des marqueurs dans un document audio.
- Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur à utiliser comme début de boucle. Le dialogue Edit Marker apparaît.
- Cliquez sur le bouton Loop Start puis sur OK. Le marqueur devient un marqueur de début de boucle.
- Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur à utiliser comme fin de boucle. Le dialogue d'édition de marqueur apparaît.
- Cliquez sur le bouton Loop End puis sur OK. Le marqueur se transforme en marqueur de fin de boucle. Vous venez de créer une boucle dans votre document audio.

Pour déplacer en paire deux marqueurs de boucle :

- Appuyez sur la touche Option et glissez l'un des marqueurs à la position désirée. Les deux marqueurs se déplacent par paire.

Pour n'écouter que la boucle :

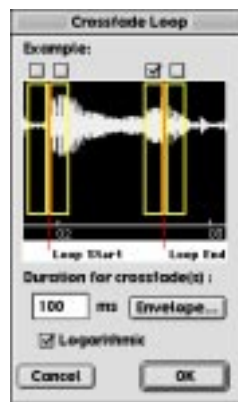
- Choisissez Select Loop (⌘-"") dans le menu Edit pour sélectionner la boucle.
- Assurez-vous que la lecture en boucle soit engagée en activant la commande Loop in Playback du menu Preference (une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé), ou en appuyant sur le bouton Loop de la palette Cursor.
- Appuyez sur la barre d'espace pour commencer la lecture de la boucle.

Application d'un crossfade sur les boucles

Peak vous permet de créer un crossfade pour lisser la transition entre fin et début de boucle lorsque celle-ci est répétée. Peak permet de modifier l'enveloppe du crossfade, sa durée, ainsi que d'autres paramètres du dialogue Crossfade Loop.

Pour créer une boucle en crossfade :

- Créez une boucle ou choisissez-en une existante.
- Sélectionnez la boucle en ⌘-cliquant entre les marqueurs de boucle.
- Choisissez Crossfade Loop... dans le menu DSP ou la Barre d'outils.
- Le dialogue Crossfade Loop apparaît.
- Choisissez où vous voulez que les crossfades soient appliqués grâce aux cases situées en haut du dialogue, les réglages par défaut fonctionnant dans la majorité des cas.
- Entrez la durée en millisecondes du (des) crossfade(s).
- Cochez la case Logarithmic si vous préférez que cette fonction soit appliquée plutôt qu'une fonction linéaire.



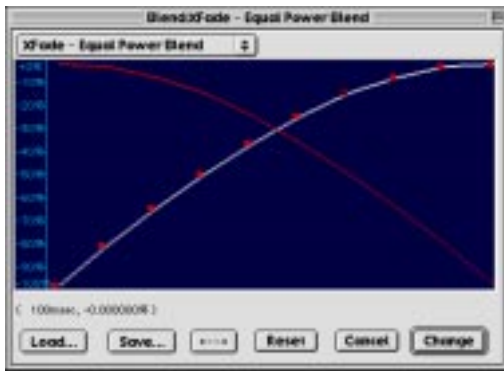
Le dialogue Crossfade Loop

LE *Le dialogue Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak LE.*

Pour éditer l'enveloppe d'une boucle en crossfade :

- Cliquez sur le bouton Enveloppe du dialogue Crossfade Loop : le dialogue de l'éditeur d'enveloppe de Blending apparaît.

! *Il s'agit du même éditeur d'enveloppe de Blending auquel vous accédez par le dialogue Blending.*



L'éditeur d'enveloppe de Blending

2. Cliquez n'importe où sur la ligne : un nouveau "point de rupture" apparaît.
3. Déplacez le point à l'endroit désiré sur la courbe de l'enveloppe.
4. Continuez à créer et à déplacer des points jusqu'à avoir l'enveloppe de fade désirée. Si vous souhaitez effacer un point, cliquez dessus avec la souris et appuyez sur la touche Effacement.
5. Si vous voulez inverser la forme de l'enveloppe, cliquez sur le bouton "<->". Ceci crée une image miroir de l'enveloppe.
6. Si vous voulez sauvegarder votre propre enveloppe pour une utilisation ultérieure, cliquez sur le bouton Save avant de quitter la fenêtre de l'éditeur d'enveloppe. Vos enveloppes sont stockées dans

le dossier Peak Envelopes, et apparaissent dans le pop-up en haut de l'éditeur d'enveloppe.

7. Lorsque vous avez obtenu la forme d'enveloppe désirée, cliquez sur Change pour confirmer les changements et fermer l'éditeur. Peak utilise cette forme jusqu'au prochain changement.

Pour écouter le crossfade complet, choisissez Select Loop dans le menu Edit, sélectionnez Use Loop in Playback dans le menu Preference ou cliquez sur le bouton Loop de la Barre d'outils, et appuyez sur la Barre d'espace. Vous entendez la boucle avec le crossfade appliqué dessus.

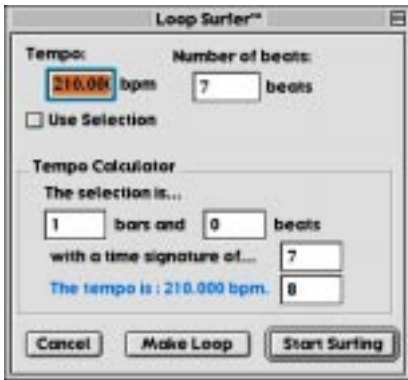
Utilisation du Loop Surfer™

Le Loop Surfer de Peak automatise certaines étapes du réglage des points de bouclage. Il vous permet de "surfer sur la boucle" (ajuster les boucles en lecture) de façon rapide, aisée et musicalement intuitive.

Si vous travaillez sur de la musique et connaissez le tempo de celle-ci en pulsations par minute (BPM), vous pouvez utiliser le Loop Surfer pour créer une boucle d'une durée rythmiquement "correcte".

Pour utiliser le Loop Surfer avec un tempo musical :

1. Placez la souris plus ou moins à l'endroit où vous voulez commencer la boucle.
2. Choisissez la commande Loop Surfer du menu Action (**⌘-J**). Le dialogue Loop Surfer apparaît.



Le dialogue Loop Surfer

3. Entrez le tempo de la musique. Si vous n'en êtes pas sûr, vous pouvez utiliser Tempo Calculator pour déterminer celui-ci. Sélectionner une portion d'audio, et tapez le nombre de mesures et de pulsations contenues dans celle-ci. Le calculateur détermine le tempo en se basant sur votre sélection. Si vous avez utilisé une boîte à rythme ou un séquenceur pour créer la musique, pour pouvez vérifier la signature temporelle et le tempo dans leurs réglages. Enfin, vous pouvez utiliser la commande Threshold dans le menu DSP pour sélectionner une partie d'audio qui devrait correspondre à une pulsation. Reportez-vous à "Utilisation du Loop Surfer avec une sélection" plus loin dans ce chapitre.
4. Entrez le nombre de pulsations que vous souhaitez assigner à la boucle. Celles-ci sont basées sur des noires, en terme de temps musical. Par exemple, si votre morceau possède une signature de 4/4, taper "4" pour les pulsations signifie que la boucle aura une durée d'une mesure ; si le morceau est en 7/4, taper "14" signifie que la boucle durera deux mesures. Si vous voulez explorer les syncopes, cependant, vous pouvez parfaitement taper une valeur de pulsation qui ne corresponde pas à la signature temporelle, telle que "5" alors que la musique est en fait en "3/4".


5. Si vous sélectionnez le bouton Start Surfing (bouton par défaut), Peak va automatiquement :
 - a) fermer la boîte de dialogue du Loop Surfer ;
 - b) étendre la sélection du point d'insertion du curseur jusqu'à une longueur calculée, basée sur le tempo et le nombre de pulsations ;
 - c) changer le point d'insertion du curseur en marqueur de début de boucle ;
 - d) déposer un marqueur de fin de boucle à la fin de la sélection nouvellement calculée ;
 - e) activer (si ce n'est pas déjà fait) l'option Use Loop In Playback du menu Preference ;
 - f) commencer la lecture bouclée de la sélection audio, et l'arrêter quand vous appuierez sur la barre d'espace ou cliquerez sur le bouton Stop de la Barre d'outils.
6. Si vous sélectionnez le bouton Make Loop, Peak va automatiquement :
 - a) fermer la boîte de dialogue du Loop Surfer ;
 - b) étendre la sélection du point d'insertion du curseur jusqu'à une longueur calculée, basée sur le tempo et le nombre de pulsations ;
 - c) changer le point d'insertion du curseur en marqueur de début de boucle ;
 - d) déposer un marqueur de fin de boucle à la fin de la sélection nouvellement calculée ;
 - e) activer (si ce n'est pas déjà fait) l'option Use Loop In Playback du menu Preference ;
 - f) À ce moment, vous devez démarrer manuellement la lecture en utilisant la barre d'espace ou la Barre d'outils si vous voulez commencer à "surfer" sur la boucle.

Lorsque vous "surfez sur la boucle" (ajustez votre boucle au cours de la lecture), vous pouvez effectuer toutes les fonctions standard de bouclage telles que celles décrites dans la partie précédente, y compris ajuster les points de début et de fin de boucle pendant la lecture. Comme vous avez maintenant une sélection

d'une durée égale à un certain nombre de pulsations, il est encore plus intéressant de déplacer les marqueurs par paire (comme décrit plus haut), en appuyant sur la touche Option et en déplaçant un des marqueurs de boucle à la position désirée. Vous découvrirez que c'est une méthode géniale pour créer des rythmes et des syncopes intéressantes ! Les fonctions d'édition interactives de Peak vous permettent également d'utiliser le dialogue du Loop Surfer lorsqu'une boucle est lue, pour ajuster le tempo, les pulsations, etc.

Si vous ne travaillez *pas* avec de la musique (ou si plus simplement vous ne connaissez pas le tempo de la musique sur laquelle vous travaillez), vous pouvez choisir de surfer en vous basant sur une sélection (ou en utilisant la fonction Threshold), plutôt que de commencer à un point d'insertion.

Utilisation du Loop Surfer avec une sélection :

1. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer une boucle, et sélectionnez grâce à la souris la partie d'audio que vous voulez boucler. Comme cela est expliqué plus haut, vous pouvez faire cette sélection de plusieurs façons, par exemple en sélectionnant l'espace entre deux marqueurs grâce à  -clic de souris.
- 2) Sélectionnez Loop Surfer dans le menu Action. Le dialogue de Loop Surfer apparaît.
- 3) Si vous cochez la case Use Selection, et sélectionnez le bouton Start Surfing ou Make Loop, Peak va automatiquement :
 - a) fermer la boîte de dialogue du Loop Surfer ;
 - b) étendre la sélection du point d'insertion du curseur jusqu'à une longueur calculée, basée sur le tempo et le nombre de pulsations ;
 - c) changer le point d'insertion du curseur en marqueur de début de boucle ;
 - d) déposer un marqueur de fin de boucle à la fin de la sélection nouvellement calculée ;
 - e) activer (si ce n'est pas déjà fait) l'option Use Loop In Playback du menu Preference ;

f) boucler et lancer la lecture. La sélection va commencer une lecture en boucle (si vous avez sélectionné Start Surfing) ;

ou

g) attendre que vous démarriez manuellement la lecture grâce à la barre d'espace ou à la Barre d'outils si vous voulez commencer à surfer sur la boucle (si vous avez sélectionné Make Loop).



Le Loop Surfer n'est pas inclus dans Peak LE.

Utilisation des commandes Guess Tempo et Threshold pour trouver le tempo

Si vous travaillez sur de la musique et ne connaissez pas le tempo—dans la mesure où celle-ci contient des pulsations relativement prononcées ou évidentes—vous pouvez utiliser la commande Guess Tempo pour que Peak devine automatiquement le tempo de la sélection. Faites une sélection et choisissez Guess Tempo du menu Action. Peak étudie votre sélection pendant un certain temps et calcule le tempo. Un dialogue apparaît qui vous montre le tempo estimé en BPM, ou beats per minute. Vous pouvez alors entrer le tempo estimé en BPM dans le champ Tempo du dialogue Loop Surfer ou du dialogue Audio Information.

Vous pouvez également utiliser la commande Threshold (décrite plus loin dans ce chapitre) pour définir un certain nombre de marqueurs ou de régions en se basant sur les pics d'amplitude. Si vous faites ensuite une sélection avec des points de début et de fin correspondant à ces sections, vous devriez obtenir une sélection placée précisément sur la pulsation du rythme. En utilisant le Loop Surfer, vous pouvez ensuite automatiser le processus de bouclage de la sélection en suivant les étapes décrites ci-dessus.

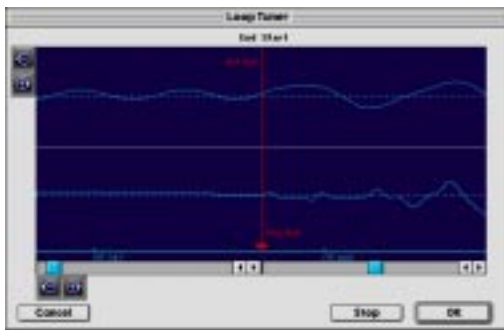
Guess Tempo travaille plus facilement avec des sélections audio contenant au moins une mesure complète et des attaques prononcées sur les pulsations, qui apparaissent visuellement sur la forme d'onde sous la forme des parties les plus grandes.

Utilisez la fonction Normalize sur la sélection avant la recherche de tempo pour améliorer la précision de l'analyse.

 *Guess Tempo n'est pas inclus dans Peak LE.*

Utilisation du Loop Tuner

Le Loop Tuner de Peak permet d'aligner visuellement les points de début et de fin de votre boucle afin d'obtenir une transition lisse aux points de bouclage. Le Loop Tuner vous permet également d'écouter en temps réel les ajustements que vous faites. Si vous voulez "accorder" une boucle que vous avez faite, sélectionnez Loop Tuner dans le menu DSP ou dans la Barre d'outils, et un dialogue apparaît. L'affichage de la forme d'onde dans le dialogue de Loop Tuner montre les points de début et de fin de la boucle, et vous pouvez les ajuster visuellement avec les flèches situées en bas de l'image. Deux boutons de zoom—les icônes de loupe—en haut à gauche vous permettent d'ajuster le zoom vertical de la forme d'onde. Les deux boutons de zoom en bas à gauche vous permettent de reculer ou d'approcher la vue jusqu'au niveau de l'échantillon. Vous pouvez écouter les ajustements en temps réel en cliquant sur le bouton Play. Pour sortir de ce dialogue, cliquez sur OK pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser la boucle telle quelle.




Le dialogue Loop Tuner

 *Le Loop Tuner n'est pas inclus dans Peak LE.*

Exportation des régions

Si vous avez placé des marqueurs ou des régions dans un document, la commande Export Regions de Peak vous permet d'exporter ces régions et de sauvegarder chacune d'entre elles comme document audio indépendant. Cette fonction est très pratique si vous voulez découper un grand fichier en régions et envoyer celles-ci comme échantillons vers un instrument, ou pour diviser un concert enregistrée en plusieurs régions et exporter celles-ci dans des fichiers séparés. Vous pouvez de plus utiliser le Batch File Processor pour traiter les régions d'un fichier avec les traitements DSP de Peak ou avec des plug-ins tiers pendant l'exportation automatique des régions en nouveaux fichiers.

Pour exporter les régions d'un document audio :

1. Sélectionnez les régions à exporter en utilisant Tabulation, Majuscules-Tab, ou si vous voulez tout le document, -A.)
2. Choisissez Export Regions du menu File
3. Dans le dialogue Export Regions, choisissez les paramètres à utiliser pour sélectionner les régions à exporter.
4. Choisissez les régions à exporter grâce aux options Region Detection.
5. Grâce aux options Output Format, choisissez le format et la résolution désirés pour les régions exportées.
6. Grâce aux options Output Directory, choisissez l'emplacement des régions exportées.
7. Si vous voulez que les régions exportées apparaissent dans de nouvelles fenêtres de Peak, choisissez Output to new windows.
8. Pour sauvegarder sur disque, sélectionnez Save To Disk et déterminez si vous voulez placer les régions dans le même dossier que les fichiers source ou dans un autre. Dans ce cas, utilisez le bouton Set Path.

9. Cliquez sur Begin pour que Peak exporte chacune des régions dans son propre document.



Le dialogue Export Regions

Zone Region Detection

Pour exporter toutes les régions d'un document, cliquez sur le bouton Export Regions. Pour exporter l'audio entre deux marqueurs, cliquez sur le bouton Export Audio between Markers. Pour n'exporter que les régions limitées par des noms de marqueurs spécifiques, cliquez sur le bouton Only Regions et entrez les paramètres que vous voulez utiliser pour sélectionner les régions désirées. Si par exemple vous ne voulez exporter que les régions dont les marqueurs contiennent le mot "hit", cliquez sur le pop-up menu, choisissez "containing", et tapez le mot "hit" dans le champ situé à côté du pop-up. À l'inverse, si vous voulez exporter toutes les régions sauf celles contenant le mot "hit", cliquez sur le pop-up menu, choisissez "not containing", et tapez le mot "hit" dans le champ situé à côté du pop-up menu.

Zone Output Format

Choisissez le format de fichier, la résolution de bits et Stereo ou Mono dans les pop-up menus pour les documents audio à exporter. Vous pouvez choisir le taux d'échantillonnage en kHz dans le champ Rate

(attention : aucune conversion du taux n'est effectuée). Vous pouvez également choisir d'inclure ou non les régions et les marqueurs.

Zone Output Directory

Les nouveaux documents peuvent être affichés dans de nouvelles fenêtres ou sauvegardés sur disque dur sans être ouverts dans Peak. Choisissez Output to new windows dans le premier cas et Save To Disk dans le deuxième. Vous pouvez exporter vers le dossier du document original ou spécifier un autre dossier de votre disque dur en cliquant sur Set Path... Le champ Name Prefix vous permet d'inclure un préfixe spécifique à tous les nouveaux documents. Le préfixe par défaut est le nom du fichier. Tous les nouveaux documents audio seront nommés à partir du préfixe et du nom de la région individuelle.



Attention : le préfixe et le nom de la région associées ne peuvent dépasser le nombre maximal de caractères autorisé par Mac OS ou bien Peak affiche un message d'erreur et la région n'est pas sauvegardée.

Il est également possible d'utiliser la fonction Export Regions en association avec le Batch File Processor de Peak afin d'exporter les régions. Vous devez d'abord configurer ce dernier et l'activer, puis aller dans Export Regions et cochez la case Use Batch File Processor. Lors de l'exportation de régions, le traitement DSP que vous avez choisi dans le dialogue Batch File Processor est appliqué à chacune d'entre elles (voir le Chapitre 7 : DSP & plug-ins).



N'envoyez pas la sortie du Batch File Processor vers un dossier en train d'être traité par lot ou contenant des fichiers en train d'être traités par lot.



L'exportation de régions n'est pas inclus dans Peak LE.

Édition de pistes son QuickTime dans Peak

Peak permet d'éditer des pistes son QuickTime. Bien que vous ne puissiez pas éditer de vidéo QuickTime dans Peak, vous pouvez utiliser celui-ci comme outil de post-production audio pour les films QuickTime. Grâce à Peak, vous pouvez éditer et nettoyer les pistes son et ajouter des effets sonores ou de la musique aux films QuickTime.



La fenêtre Film de Peak

Ouvrir et éditer une piste son QuickTime dans Peak :

1. Sélectionnez Open dans le menu Edit (⌘-O) ou

dans la Barre d'outils.

2. Dans le dialogue, localisez le film QuickTime que vous voulez ouvrir.
3. Cliquez sur le bouton Open : Peak ouvre le film dans une fenêtre spéciale et la piste son dans un document audio. Activez ou désactivez les autres pistes son du film grâce à Movie Sound Tracks du menu Preference. Vous pouvez également activer ou désactiver les différentes pistes pour vérifier la balance et mettre des pistes en "solo". Cliquez sur Set pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser le film tel quel. Pour afficher ou non la fenêtre de film, utilisez Movie du menu Window.

Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.

4. Vous pouvez maintenant éditer la piste son comme n'importe quel autre document. Le film est lu en même temps que l'audio, et le placement d'un point d'insertion dans le document audio fait défiler le film jusqu'à ce point.
5. Lorsque la piste son QuickTime est éditée, utilisez la commande "Save As" de Peak pour sauvegarder le film avec sa nouvelle piste son.

! *Peak ne permet pas d'importer des films QuickTime n'ayant pas de piste son. Si vous souhaitez ajouter de l'audio à un film QuickTime n'en contenant pas, utilisez Lecture QuickTime pour ajouter des pistes audio (même vides) au film, sauvegarder-le, puis ouvrez-le dans Peak.*



Le dialogue QuickTime Audio Tracks

! *Attention de ne pas changer la durée de l'audio en coupant, effaçant ou insérant, car la vidéo et l'audio ne seront plus synchronisés.*

LE *La compatibilité QuickTime Movie n'est pas incluse dans Peak LE. Celui-ci peut ouvrir et éditer de l'audio QuickTime, mais n'ouvrira pas de fenêtre Film QuickTime.*

Conclusion

Vous avez maintenant appris à manipuler de l'audio avec les différents outils d'édition de Peak, dont la façon de travailler avec des marqueurs, des boucles et des régions. Dans le chapitre suivant, vous allez apprendre à utiliser les régions dans des Playlists.

Chapitre 6

Playlists & gravure de CD audio



Chapitre 6 :

Playlists & gravure de CD audio

Introduction

Ce chapitre explique comment utiliser la fonction Playlist de Peak pour séquencer les événements audio. Il s'agit d'une liste de régions enchaînées dans un ordre donné. Une Playlist de Peak est en gros un ensemble d'instructions disant au disque dur dans quel ordre "lire" ses régions. Son édition n'altère pas de façon permanente les données d'origine. Peu importe le nombre de changements que vous faites, votre enregistrement d'origine reste intact. Cette édition non destructive est l'une des fonctions les plus importantes de Peak.

Lorsque vous éditez un fichier dans la fenêtre Playlist de Peak vous n'effacez, ne déplacez, ne remplacez et n'ajoutez pas réellement de l'audio comme vous le feriez avec une bande analogique. Au contraire, Peak crée une "carte" de votre fichier audio appelée "Playlist", décrivant l'ordre dans lequel vous voulez lire les parties. Vous pouvez écouter le milieu du morceau, la fin, puis le début. Peak lit sur le disque dur (où sont stockées les données audio) à partir de n'importe quel nombre possible de points désignés dans les marqueurs de régions, et ces régions peuvent être écoutées dans la Playlist sous n'importe quelle forme d'arrangement possible.

L'édition de Playlist permet d'ajuster et de réordonner les régions de façon fluide et aisée. Les éditions peuvent être écoutées en temps réel. De plus, Peak permet d'appliquer des plug-ins Premiere aux événements de la Playlist en temps réel ! Cette Playlist offre une approche rapide, flexible et puissante de l'édition et du traitement de l'audio numérique.

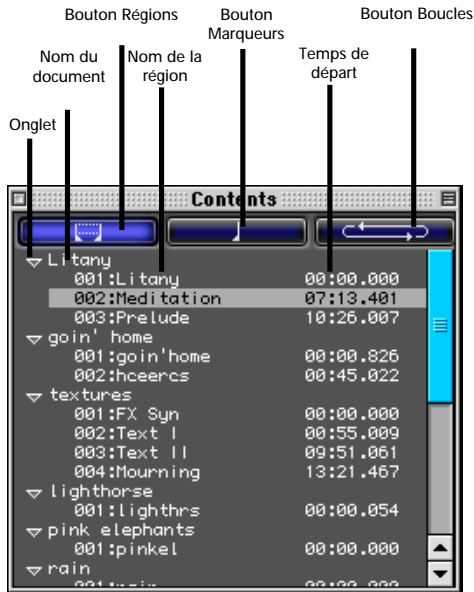
Peak permet également de graver des CD audio au format Blue-Book, en TAO ("Track At Once" - pistes gravées les unes après les autres), à partir des Playlists et en utilisant Adaptec Toast™ (fourni avec Peak). Vous pouvez également utiliser la Playlist de Peak pour créer un fichier image Jam, afin de graver des CD audio au format Red-Book, en DAO ("Disk At Once" - disque gravé en une seule fois), en utilisant JAM™ d'Adaptec (vendu séparément). Consultez Adaptec pour obtenir une liste des graveurs de CD compatibles avec Toast ou JAM. Vous pouvez également effectuer un "bounce" (écriture sur le disque) de votre Playlist, ce qui crée un fichier au format Sound Designer II, pour ensuite importer les événements de la Playlist comme régions dans MasterList CD de Digidesign ou WaveBurner d'E-magic.

Régions

Les événements audio lus dans une Playlist sont des régions—des parties d'un document audio définies en utilisant la commande New Region du menu Action (⌘-Majuscules-R) ou de la Barre d'outils. Une région est définie par des marqueurs de région dans la fenêtre de document audio. Toutes les régions définies dans les documents ouverts sont également listées dans la palette Contents.

Deux des principales fenêtres que vous utiliserez pour organiser les régions sont la Playlist et la palette Contents. Celle-ci est disponible dans le menu Window, et montre d'un seul coup toutes les régions des documents ouverts. Vous pouvez glisser-déposer des noms de régions depuis la palette Contents vers la Playlist. Pour afficher toutes les régions des documents

ouverts, cliquez sur le triangle situé à gauche du document audio listé dans la palette Contents. Si vous glissez-déposez le nom du document de la palette Contents vers la Playlist, toutes les régions de ce document sont ajoutées à la Playlist.



La palette Contents

Les régions ne peuvent être sauvegardées que dans les formats AIFF, Sound Designer II et image JAM. Peak lit cependant les régions de Playlist stockées par d'autres programmes dans des fichiers Sound Designer II. Le stockage de régions AIFF dans Peak n'est pas compatible avec d'autres applications. Si vous voulez utiliser les régions créées par Peak avec d'autres programmes, veillez bien à sauvegarder vos fichiers au format Sound Designer II.

Pour définir une région :

1. Faites une sélection dans un document ouvert.
2. Choisissez New Region dans le menu Action ou la Barre d'outils. Le dialogue Edit Regions apparaît.

3. Entrez le nom de la région et cliquez sur OK. La nouvelle région apparaît dans le document.

Pour modifier la longueur d'une région en changeant le début ou la fin :

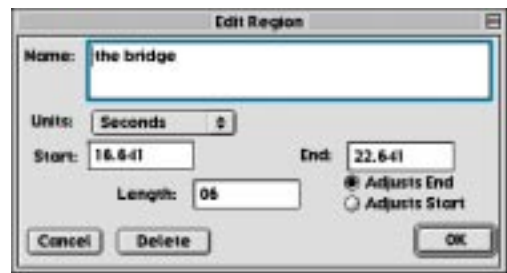
- Déplacez le marqueur de début ou de fin de la région dans le fenêtre du document.

Pour déplacer ensemble les points de début et fin :

- Option-déplacez le marqueur de début ou de fin de la région.

Pour changer le nom d'une région de Playlist :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans le fenêtre de document, ou Option-double-cliquez sur le nom de la région dans la palette Contents. Le dialogue Edit Region apparaît.



Le dialogue Edit Region

2. Entrez le nouveau nom de la région dans la zone "Name:" et cliquez sur OK.

Pour déplacer une région sans changer sa taille :

- Appuyez sur Option et déplacez le marqueur de début ou de fin de la région de Playlist.

Pour éditer manuellement le début, la fin ou la longueur d'une région :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans la fenêtre de document audio ou Option-double-cliquez sur le nom de la région dans la palette Contents. Le dialogue Edit Region apparaît.
2. Entrez de nouvelles valeurs pour les temps Start, End, ou Length, puis cliquez sur OK.

Pour localiser une région :

- Double-cliquez sur la région que vous voulez localiser dans la palette Contents. Cette région devient la sélection du document, et celui-ci se déplace automatiquement pour l'afficher.

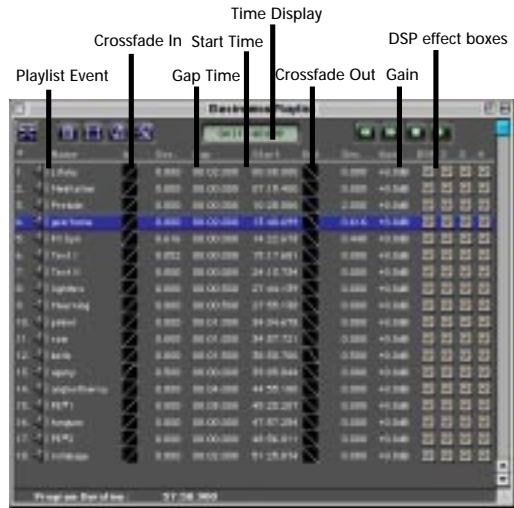
Création d'une Playlist

Pour créer une nouvelle Playlist :

- Sélectionnez Playlist Document dans le sous-menu New... du menu File (⌘-Majuscules-P). Un document vide de Playlist apparaît. Le haut de celui-ci affiche les titres de chaque colonne d'information. Le bas montre la durée totale de la Playlist.

Pour ajouter un élément à la Playlist :

1. Assurez-vous que la Playlist soit bien le document de premier plan dans Peak (⌘-P). Sélectionnez la palette Contents du menu Window, si elle n'est pas déjà ouverte.
2. Glissez-déposez les noms de régions de la palette Contents vers la Playlist pour les ajouter à celle-ci. Toutes celles que vous ajoutez deviennent des événements de Playlist. Le centre de la fenêtre montre les événements de Playlist sous forme de liste. Vous pouvez utiliser des régions provenant de plusieurs documents. Les documents audio contenant des régions utilisées dans la Playlist doivent être ouverts dans Peak pour être disponible dans celle-ci.



La fenêtre de document de Playlist



Tous les documents audio référencés dans la Playlist doivent avoir un taux d'échantillonnage, un nombre de canaux (mono ou stéréo) et une résolution de bits identiques.

Les contrôles du haut de la fenêtre vous donnent accès à la plupart des fonctions. Les contrôles en haut à droite permettent d'écouter la région sélectionnée. L'affichage du temps est situé au centre de la fenêtre. Les icônes en haut à gauche sont, de gauche à droite, les boutons de choix du crossfade, d'effacement, de déplacement de régions, de gravure de CD, et de Bounce de Playlist.

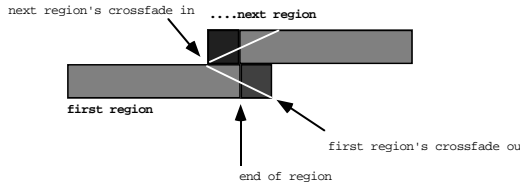


Icônes de Playlist

Un événement possède plusieurs propriétés : crossfade de début, temps de pause, crossfade de fin, gain, et jusqu'à quatre plug-ins DSP. La transition d'un événement à un autre pouvant être abrupte, on peut utiliser un crossfade de Playlist pour lisser celle-ci.

Les crossfades entre les événements de Playlist atténuent progressivement la première région tout en amplifiant graduellement la suivante. Chaque événement possède ses propres contrôles de crossfade de début et de fin, ainsi que les temps de départ et d'arrêt de ceux-ci. La courbe stockée dans le crossfade de début sert à faire entrer la région, et la courbe stockée dans le crossfade de fin à la faire sortir au début de la région suivante.

Ils sont stockés sur disque et calculés avant la lecture. Lors de ce calcul, le curseur de montre peut apparaître.



L'illustration ci-dessus montre l'utilisation des crossfades dans les événements de Playlist. L'audio de chaque région se superpose au-delà des limites de celle-ci : les zones foncées de l'illustration. Les diagonales blanches sont les courbes de crossfade de début et de fin. Lorsque la première région s'achève, la région suivante commence à apparaître et à être lue. En même temps, l'atténuation de la première continue jusqu'au silence.

! *Il est important de comprendre que le marqueur du document audio se situe exactement au milieu du crossfade. Il faut donc que suffisamment de données audio soient présentes des deux côtés de ce marqueur. Dans le cas d'un crossfade de 60 secondes entre deux événements de Playlist, il faudra donc au moins 30 secondes après le marqueur de fin de région du premier événement et au moins 30 secondes avant le marqueur de début de région du second événement.*

Grâce aux courbes séparées de crossfades, Peak permet de créer tous les types courants de crossfades : “crossfade linéaire”, “crossfade à puissance constante”, “crossfade avec début lent et fin rapide”, “crossfade avec début rapide et fin lente” et “transition superposée”. Peak permet également de contrôler séparément les durées des crossfades de début et de fin. Tous les crossfades superposent l'audio des régions adjacentes, puis mélangent la partie superposée après avoir appliqué les courbes de crossfade.

Un crossfade linéaire sonne en fait comme un crossfade à puissance constante (sans perte d'énergie dans le signal audio), car les crossfades de Playlist sont calculés logarithmiquement.

Le réglage de gain peut servir à contrôler l'équilibre de l'événement dans la Playlist. Vous pouvez avoir besoin de monter ou de baisser le volume pour maintenir un équilibre des niveaux tout en écoutant la Playlist. Vous pouvez ajuster le gain des événements de façon individuelle lors de la lecture de la Playlist.

! *Attention de pas trop monter le gain de l'événement de Playlist pour ne pas surcharger le signal et introduire de la distorsion. Vous pouvez également introduire des clics entre les événements si la différence de gain entre les deux est trop grande. Les crossfades peuvent aider à lisser ces transitions.*

Pour sélectionner des éléments de la Playlist :

- Cliquez sur l'élément que vous voulez sélectionner. Utilisez la touche Majuscules pour sélectionner plusieurs éléments.

Pour insérer des éléments dans la Playlist :

- Utilisez le bouton Play de la fenêtre Playlist pour écouter celle-ci. Elle commence à jouer à partir de l'événement sélectionné.

Pour écouter les transitions entre les régions :

1. Sélectionnez l'événement sur lequel vous voulez écouter la transition.
2. Utilisez le bouton Play de la Playlist ou appuyez sur

⌘-Barre d'espace. Le réglage de Preroll du dialogue Auditioning... du menu Preference est utilisé pour écouter la fin de l'événement précédent avec la transition vers l'événement sélectionné.

Pour se déplacer dans la fenêtre de Playlist :

- Tout en lisant une Playlist, appuyez sur la touche Control et cliquez sur les boutons avance ou retour de la Playlist. L'audio se déplace à la façon d'un CD, par incréments. Relâchez la souris lorsque vous êtes arrivés à l'endroit souhaité. Ceci est pratique pour se déplacer rapidement, afin de contrôler une saturation introduite par les niveaux et les effets DSP. Vous pouvez également cliquer puis déplacer le curseur vers la droite ou la gauche dans l'affichage temporel de la fenêtre de Playlist.

Pour sélectionner l'événement précédent ou suivant :

- Lorsque la fenêtre de Playlist est au premier plan (⌘-P), vous pouvez utiliser les flèches haut et bas pour sélectionner des événements. En lecture de Playlist, utilisez celles-ci pour écouter les événements précédents ou suivants. Les flèches ne fonctionnent pas avec la touche Control pour se déplacer en lecture. La touche Tabulation permet également, même en lecture, de sélectionner l'événement suivant.

Modification des événements de Playlist

Pour déplacer des éléments de la Playlist :

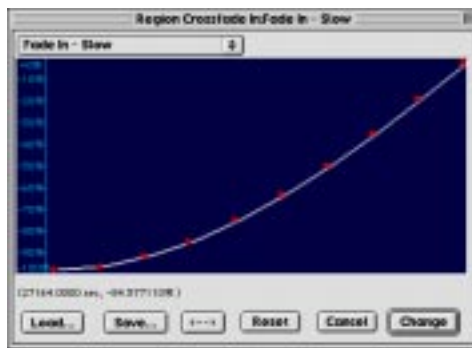
- Cliquez et déplacez l'élément vers sa nouvelle position : une ligne verte indique où il se trouve. Relâchez le bouton de souris lorsque cette ligne verte se trouve à l'endroit souhaité.

Pour effacer des éléments de la Playlist :

1. Sélectionnez l'élément de Playlist que vous voulez effacer en cliquant dessus.
2. Appuyez sur la touche Effacement, ou cliquez sur l'icône de Corbeille de la fenêtre de Playlist. L'élément est retiré de la Playlist, et les événements situés en dessous remontent. Naturellement, cette opération modifie la longueur de la Playlist.

Pour éditer un crossfade de début ou de fin :

- Double-cliquez sur l'icône Crossfade In ou Crossfade Out de l'événement de Playlist. Le dialogue d'éditeur d'enveloppe de crossfade apparaît, où vous pouvez éditer l'enveloppe de crossfade de début ou de fin associée à cet élément en particulier.



L'éditeur d'enveloppe de crossfade

Pour changer la durée d'un crossfade :

- Double-cliquez sur le temps de Crossfade In ou de Crossfade Out de l'élément. Un dialogue vous demande d'entrer la durée en secondes du crossfade de début ou de fin de l'événement de Playlist.



Les crossfades ne sont pas inclus dans les Playlists de Peak LE.



Le réglage par défaut de la durée de crossfade de Playlists dans Peak est 0.

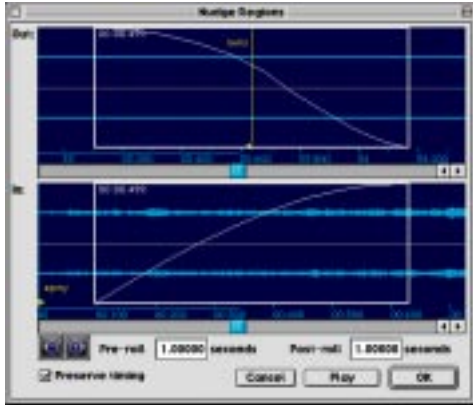
Pour modifier le temps de pause :

- Double-cliquez sur Gap Time de l'élément de Playlist (le temps situé entre le début d'un événement de Playlist et la fin du précédent). Un dialogue vous demande d'entrer le temps de pause désiré pour cet événement.

Le dialogue de décalage de régions

La fonction Nudge Regions sert à décaler finement les temps de début et de fin des régions de la Playlist et à ajuster les temps de crossfade. Accédez au dialogue de

décalage de régions en cliquant sur l'icône de la fenêtre de Playlist. Vous pouvez ajuster les temps de début et de fin des régions dynamiquement en vous déplaçant dans les fenêtres, et en écoutant les changements en temps réel grâce au bouton Play.



Le dialogue Nudge Regions

Vous pouvez régler le Pre- et le Post-roll en secondes pour écouter le crossfade. Si la case Preserve Timing est cochée, la durée entre les marqueurs de régions restera la même. Si elle n'est pas cochée, les marqueurs de régions peuvent être déplacés de façon indépendante. Les outils Zoom sur la gauche de la fenêtre permettent de zoomer jusqu'au niveau de l'échantillon, ou de dézoomer pour obtenir une vue plus large. Vous pouvez allouer les temps de Pre- et Post-roll dans ce dialogue. En cliquant et déplaçant la souris dans la fenêtre, vous pouvez ajuster les temps du crossfade de fin (en haut) et de début (en bas).



Le décalage de régions n'est pas inclus dans Peak LE

Application d'effets en plug-in sur les événements de la Playlist

Vous pouvez appliquer jusqu'à quatre effets plug-in Premiere™ par événement. Cette fonction vous permet de placer des effets différents sur chaque

événement, tous calculés en temps réel. Ceci peut être très utile, surtout pour faire des remix. Peak permet également de traiter l'audio de la Playlist avec les plug-ins VST actifs. Ces derniers ne peuvent cependant traiter que la Playlist entière, et non les événements de façon indépendante.

Le nombre d'effets utilisables dépend de la vitesse du processeur de votre Power Macintosh. Certains effets, comme la TrueVerb™ de Waves, peuvent ne pas fonctionner en temps réel sur des processeurs trop lents. De plus, les performances des effets sont amoindries si d'autres applications sont ouvertes, ou si le Partage de fichiers est utilisé pendant la lecture.

Pour ajouter un effet DSP plug-in à un événement :

1. Cliquez sur la première boîte d'effet DSP inutilisée de l'événement. Vous pouvez sélectionner les boîtes d'effets de plusieurs événements de Playlist en appuyant sur la touche Majuscules lorsque vous les sélectionnez.
2. Choisissez un plug-in Premiere dans le menu Plug-Ins.
3. Réglez celui-ci, et cliquez sur OK ou Process, selon le plug-in.
4. Peak allume une LED orange pour chaque boîte d'effet DSP sélectionnée, indiquant qu'elles sont activées.

Pour enlever un effet DSP plug-in à un événement :

1. Cliquez sur la boîte d'effet DSP d'événement que vous voulez retirer. Vous pouvez sélectionner les boîtes d'effets de plusieurs événements de Playlist en appuyant sur la touche Majuscules lorsque vous les sélectionnez.
2. Appuyez sur la touche Effacement. Peak éteint les LED des boîtes d'effets sélectionnées pour indiquer qu'elles sont désactivées.

Pour changer les réglages d'un effet DSP d'un événement de Playlist :

1. Double-cliquez sur la boîte d'effet DSP de l'événement que vous voulez reconfigurer.

2. Modifiez les réglages du plug-in et cliquez sur OK ou Process, selon le plug-in.

LE Les effets DSP plug-in ne sont pas inclus dans les Playlists de Peak LE.

Création d'un nouveau document audio à partir d'une Playlist

Lorsque vous avez fini votre Playlist, vous pouvez créer un "bounce" de celle-ci (l'écrire sur le disque dur) sous forme d'un nouveau document, comportant tous les effets DSP et les crossfades de la Playlist. En d'autres termes, le nouveau document correspond à l'enregistrement numérique de la sortie de la Playlist. De plus, Peak place automatiquement dans ce document les marqueurs et régions correspondant aux limites de chaque événement de la Playlist, en faisant correspondre les noms de chacun.

Pour créer un nouveau document depuis la Playlist :

1. Majuscules-cliquez pour sélectionner les événements que vous voulez transformer en nouveau document, ou utilisez la commande Select All du menu Edit (**⌘-A**).
2. Choisissez New Document from Playlist dans le sous-menu New du menu File (Majuscules-**⌘-B**), ou cliquez sur le bouton Bounce Playlist de la fenêtre Playlist. Le dialogue suivant apparaît :



Le dialogue Bounce

3. Sélectionnez le format de l'exportation de la Playlist : fichier AIFF, Sound Designer II ou image Jam. Utilisez les boutons radio pour choisir si les événements de la Playlist doivent apparaître dans le nouveau document comme régions, marqueurs

ou aucun des deux.

4. Un nouveau document contenant les effets et les crossfades est généré à partir des événements sélectionnés. Peak place automatiquement les marqueurs correspondant à chaque limite d'événement de Playlist. Ces derniers ont des noms correspondant au nom de la région d'origine de la Playlist. Pour une compatibilité complète de JAM, choisissez "Regions".

Exportation de la Playlist sous forme de document texte

Si vous voulez garder une trace textuelle de votre Playlist, vous pouvez exporter celle-ci comme nouveau document texte. Celui-ci indique les événements de Playlist, les temps, les temps de crossfade, et les niveaux de gain.

Pour exporter une Playlist sous forme de texte :

1. Ouvrez la Playlist que vous voulez exporter.
2. Choisissez Export as Text dans le menu File. Le dialogue suivant apparaît.
3. Entrez un nom et un emplacement pour ce document, et cliquez sur Save.

Sauvegarde et ouverture de Playlists


Pour sauvegarder une Playlist :

1. Choisissez Save dans le menu File. Si la Playlist n'a pas encore été sauvegardée, vous devrez entrer un nom et emplacement pour la sauvegarder lorsque vous fermez la Playlist.
2. Vous pouvez également sauvegarder une copie de la Playlist avec la commande Save As...

Pour ouvrir une Playlist :

- Choisissez Open dans le menu File. Sélectionnez la Playlist que vous voulez ouvrir grâce au dialogue

Open File.... Peak ouvre de façon automatique tous les documents associés à cette Playlist. Si Peak ne peut localiser un document audio contenant une région référencée, il vous demande de lui indiquer l'endroit où celui-ci se trouve. Si les documents audio auxquels se réfère la Playlist sont effacés, celle devient inutilisable.

 *Si vous retirez des régions d'une Playlist ou que vous effacez un fichier associé à une Playlist, cette dernière devient inutilisable.*

Gravure de CD audio à partir des Playlists de Peak


Peak vous permet de graver des CD audio directement à partir de la Playlist en utilisant Toast d'Adaptec, fourni avec Peak. Les événements de Playlist seront gravés sous forme de pistes sur le CD audio. Vous pouvez également utiliser les Playlists pour créer un fichier image Jam afin de graver des CD audio DAO ("Disk-At-Once") grâce à JAM d'Adaptec (vendu séparément). La plupart des graveurs sont compatibles, mais adressez-vous à Adaptec pour toute question concernant les graveurs de CD compatibles.

Playlist de Peak et Toast

Pour graver un CD audio au format Blue-book en Track-at-Once directement depuis la Playlist de Peak, sélectionnez les événements que vous voulez graver sur CD sous forme de pistes, ou utilisez simplement Select All dans le menu Edit (⌘-A) pour que tous les événements soient gravés comme pistes sur le CD audio. Cliquez ensuite sur le bouton Burn Audio CD situé en haut de la fenêtre de Playlist, et Peak écrit un Apple Script pour lancer la Playlist dans Toast et commencer à graver le CD audio. Le temps de pause entre les pistes n'est pas scriptable dans Toast, et votre CD audio aura donc un temps de pause entre les pistes de deux secondes par défaut. Vous pouvez cependant appuyer sur Cancel lorsque Toast vous demande de commencer à graver le CD, pour ensuite ajuster manuellement les temps de pause entre chaque piste du CD dans Toast.


Régions et format de fichier JAM

Un fichier image JAM représente un CD entier pour le logiciel de gravure de CD JAM de la société Adaptec. Lorsque vous créez une image JAM avec Peak, JAM interprète les régions et les événements de Playlist créés dans Peak sous forme de pistes de CD. L'audio compris entre la fin d'une région et le début de la région suivante est interprété comme un temps de pause. Enfin, les marqueurs des fichiers images deviennent dans JAM des index. Vous pouvez assigner Peak comme éditeur de son externe dans les préférences de JAM pour éditer les Playlists de JAM grâce à celui-ci. Vous pouvez également rouvrir un fichier image JAM créé par Peak dans ce dernier pour compléter un travail d'édition, si nécessaire. Grâce à ces fonctions, assembler et éditer un CD dans Peak avant de le graver dans JAM est un jeu d'enfant.

 *Soyez sûrs de bien avoir Adaptec Toast d'installé, et un graveur de CD en marche attaché à la chaîne SCSI de votre ordinateur. Consultez la documentation de votre graveur de CD.*


Pour graver un CD audio depuis une Playlist de Peak :

1. Créer une Playlist comportant les pistes que vous voulez avoir sur le CD.
2. Dans Peak, cliquez sur le bouton Burn Audio CD de la fenêtre de Playlist.
3. Peak exporte la Playlist avec vos effets et lance Toast. Si celui-ci n'est pas trouvé, Peak vous demande de le localiser.
4. Lorsque Toast a été informé par Peak des pistes CD à graver, un dialogue vous demande d'insérer un CD vierge dans le graveur.
5. Insérez celui-ci et cliquez sur OK. Toast grave votre Playlist sous forme de CD audio.

 *Les Playlists gravées depuis Peak dans Toast ne devraient pas comporter de crossfades entre les événements, car Toast grave les pistes de CD audio l'une après l'autre, avec un temps de pause prédéfini entre les pistes. Si vous avez*

besoin de transitions sans raccords entre les pistes, suivez les instructions ci-dessous pour graver des Playlists avec JAM.

Pour graver un CD audio depuis un fichier image JAM :

1. Créez une Playlist avec chaque piste que vous voulez mettre sur le CD.
2. Utilisez la commande Select All dans le menu Edit ( -A) ou dans la Barre d'outils.
3. Choisissez New Document from Playlist dans le sous-menu New du menu File, ou cliquez sur le bouton Bounce Playlist de la fenêtre de Playlist. Le dialogue Bounce Playlist apparaît.
4. Dans le pop-up menu situé en haut, sélectionnez Jam Image. Utilisez les boutons radio pour sélectionner les événements de Playlist qui doivent apparaître dans le nouveau document comme régions.
5. Un nouveau document avec tous les effets et les crossfades est généré à partir des événements de la Playlist. Peak place de façon automatique les régions dans le document, les faisant correspondre aux limites de chaque événement. Les régions ont des noms correspondant au nom de la région d'origine de la Playlist.
6. Fermez le document (un fichier image JAM) et ouvrez-le dans JAM pour graver un CD audio Red-book en "Disk-at-Once".

Conclusion

Vous avez maintenant appris à créer des régions et des Playlists, à construire de nouveaux mix, à raccorder plusieurs portions d'audio, à écrire vos Playlists sur disque sous forme de nouveaux documents audio, ainsi qu'à créer des CD audio grâce aux Playlists. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à vous servir des fonctions DSP (digital signal processing - traitement numérique du signal) intégrées à Peak.

Chapitre 7

DSP



Chapitre 7 : DSP

Introduction

Peak vous permet de transformer l'audio grâce à un certain nombre de puissants outils DSP (traitement numérique du signal). Vous pouvez appliquer ces derniers à n'importe quel moment en sélectionnant tout d'abord une partie de document audio puis en choisissant la commande désirée dans le menu DSP.

Traitement de l'audio avec les outils DSP de Peak

La procédure suivante décrit comment traiter une sélection d'un document audio ou bien le document entier avec une fonction DSP particulière. Les capacités et les paramètres spécifiques à cette fonction peuvent varier.

Pour traiter de l'audio avec une fonction DSP :

1. Sélectionnez la partie d'audio que vous voulez traiter avec la fonction DSP. S'il n'y a pas de sélection, le document est traité dans son intégralité.
2. Sélectionnez le type de traitement que vous voulez utiliser dans le menu DSP.
3. Un dialogue permettant de régler les paramètres de cette fonction apparaît.
4. Effectuez vos réglages comme vous le souhaitez et cliquez sur OK. Peak traite la partie sélectionnée avec la fonction DSP ou le plug-in.



Si aucune sélection n'est faite, Peak traite tout le document audio.

Outils de traitement audio de Peak

Les capacités DSP de Peak offrent aux compositeurs et aux sound designers professionnels de nombreux effets et outils de traitement intéressants. Les fonctions DSP de Peak sont les suivantes : ajout, changement de la durée, changement du gain, changement de la hauteur, conversion du taux d'échantillonnage, convolution, boucle en crossfade, inversion de phase, Fade In, Fade Out, recherche d'amplitude pic, enveloppe de gain, Loop Tuner, mono en stéréo, stéréo en mono, mélange, modulation, normalisation, panoramisation, vocodeur de phase, Rappify™, réparation de clic individuel, réparation de clics, suppression du DC Offset, Reverse Boomerang™, inversion et seuil. Les parties suivantes expliquent comment utiliser chacune de ces fonctions.

Ajout

La commande Add ajoute toute sélection audio copiée dans le Presse-papiers au document au niveau du point d'insertion. Pour l'utiliser, vous devez tout d'abord copier une sélection d'audio. La copie peut ensuite être mélangée au matériau audio de destination.

Pour utiliser la commande Add :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez ajouter à un autre document et choisissez Copy du menu Edit , (⌘-C) ou de la Barre d'outils.
2. Sélectionnez le matériau dans lequel vous voulez mélanger l'audio copié.
3. Choisissez Add du menu DSP ou de la Barre d'outils.
4. Utilisez le curseur pour régler la quantité de signal copié à ajouter au document de destination.

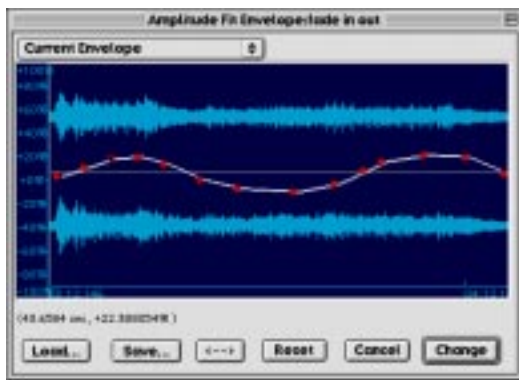
Attention de ne pas mettre trop de quantité afin d'éviter une saturation du signal.



La dialogue Add

5. Cliquez sur OK. Peak mélange les deux signaux ensemble.
6. Pour écouter le résultat, appuyez sur la Barre d'espace.

LE Add n'est pas inclus dans Peak LE.



L'éditeur d'enveloppe du remplissage d'amplitude

Remplissage d'amplitude

Le remplissage d'amplitude effectue une normalisation granulaire de la sélection, grain après grain. Les grains sont des petits groupes d'échantillons, en général autour de 30 msec. Lorsqu'un grain est lu, il est normalisé selon les

réglages de l'enveloppe de remplissage d'amplitude, un crossfade est appliqué avec le grain précédent, et le résultat est réécrit. Le remplissage d'amplitude peut permettre de maximiser le volume d'une sélection audio, ou de rendre les passages silencieux aussi forts que les passages les plus forts.

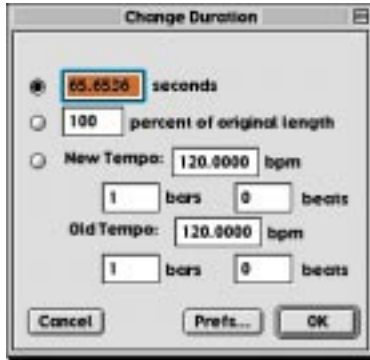
Pour appliquer une enveloppe d'amplitude sur une sélection audio :

1. Sélectionnez le matériau que vous voulez traiter.
2. Choisissez Amplitude Envelope... dans le menu DSP.
3. Dessinez l'enveloppe d'amplitude que vous voulez appliquer à la sélection dans l'éditeur d'enveloppe. Les points au-dessus et en dessous de la ligne 0 % normalisent la sélection grain après grain.

LE Le remplissage d'amplitude n'est pas inclus dans Peak LE.

Changement de la durée

La commande Change Duration permet de ralentir ou d'accélérer la sélection d'une quantité donnée sans changer la hauteur. Vous pouvez spécifier un changement en secondes, en pourcentage de l'original, ou, pour un matériau à base rythmique, en pulsations par minute. Un changement de durée dans une proportion raisonnable, entre 85 % et 115 %, est en général très convainquant. Un étirement exagéré du temps, de plus de 200 %, peut fournir des textures granulaires très intéressantes. Essayez d'expérimenter la fonction Change Duration sur de la batterie, des boucles rythmiques, de la parole, des instruments échantillonnés ou des effets sonores pour obtenir une grande variété d'effets utiles.



Le dialogue Change Duration

Pour changer la durée d'une sélection :

1. Sélectionnez la partie d'audio à traiter.
2. Choisissez Change Duration dans le menu DSP : le dialogue correspondant apparaît.
3. Cliquez sur le bouton de l'un des champs suivants, et entrez la valeur souhaitée pour le changement de durée :
 - Dans le champ Seconds, tapez la nouvelle durée en secondes.
 - Dans le champ Percent, tapez le pourcentage dont vous souhaitez accélérer ou ralentir la sélection. Par exemple, "50%" va accélérer la sélection pour obtenir une durée égale à sa moitié et "200%" va ralentir la sélection pour obtenir une durée deux fois plus longue.
 - Dans le champ Beats per minute, tapez l'ancien tempo de l'audio sélectionné puis le tempo désiré, et Peak calcule la nouvelle durée correcte. Utilisez ce champ pour changer la durée des sons rythmiques.



Le dialogue DSP Preferences

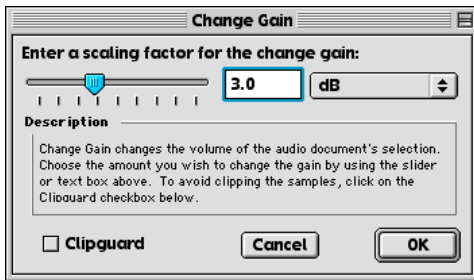
4. Si vous souhaitez ajuster la qualité du changement de hauteur, cliquez sur le bouton Prefs. Le dialogue DSP Preferences apparaît, où vous pouvez choisir la taille de la Time Shifting Window (fenêtre de décalage temporel) utilisée lors du traitement. Une petite valeur convient aux sons simples et monophoniques, tandis que des valeurs plus élevées conviennent aux sons complexes et polyphoniques. Dès que vous avez fini de configurer ces réglages, cliquez sur OK pour sortir du dialogue DSP Preferences.
5. Cliquez sur OK lorsque vous avez fini. Peak change la durée de la sélection selon le réglage que vous avez choisi.

LE Le changement de durée n'est pas inclus dans Peak LE.

Changement du gain

La fonction Change Gain change le gain (l'amplitude) de la sélection. Vous pouvez spécifier le changement de gain en décibels (dB) ou en pourcentage. Si vous voulez doubler le volume d'un son, vous devez appliquer un changement de gain d'environ 6 dB, ou ajouter 200 %. Cocher la case Clipguard dans le dialogue Change Gain pour éviter la possibilité de distorsions. La fonction Clipguard cherche la valeur crête d'amplitude dans le document ou la sélection, puis limite l'étendue du curseur Gain Change en se

basant sur le pic maximal qu'elle trouve dans le document audio.



La dialogue Change Gain

Pour changer le gain d'une sélection :

1. Sélectionnez la partie d'audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez la commande Change Gain du menu DSP ou de la Barre d'outils : le dialogue correspondant apparaît.
3. Entrez le nombre de décibels ou de pourcentage avec lequel vous souhaitez changer l'amplitude de la sélection.
4. Si vous voulez éviter de la distorsion, activez Clipguard en cliquant dans cette case.
5. Cliquez OK lorsque vous avez fini. Peak change le gain du signal de la quantité spécifiée.

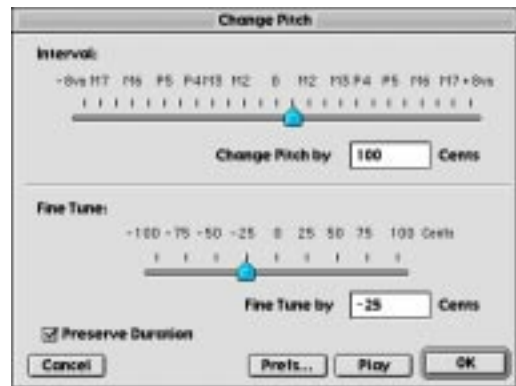
Changement de la hauteur

La fonction Change Pitch de Peak permet de modifier la hauteur d'une sélection dans une limite d'une octave. Le dialogue Change Pitch utilise un curseur de hauteur vous permettant de choisir une nouvelle hauteur en intervalles de musique, et "d'accorder précisément" le déplacement de hauteur par de plus petits incréments appelés des "cents" (des divisions de l'octave musicale—une octave étant égale 1 200 cents—100 cents équivalant donc à un demi-ton, 50 cents un quart de ton, etc.). Vous pouvez également choisir de modifier la longueur ou la durée de la sélection comme si vous ralentissiez ou accélériez une bande analogique, ou bien choisir de préserver la durée de la

sélection (ce qui est impossible avec une bande analogique !). Il existe même une prévisualisation du changement de hauteur en cliquant sur la bouton Play situé en bas du dialogue Change Pitch.

Pour changer la hauteur d'une sélection audio :

1. Sélectionnez la partie d'audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez Change Pitch dans le menu DSP ou dans la Barre d'outils : le dialogue correspondant apparaît.
3. Sélectionnez l'intervalle de transposition vers le haut ou vers le bas en entrant la valeur en cents négative ou positive dans le champ "Change Pitch by" ou en utilisant le curseur de hauteur. Ajustez l'intervalle de transposition en entrant des valeurs positives ou négatives en cents dans le champ "Fine Tune by" ou en utilisant le curseur de réglage fin. Si vous souhaitez écouter la transposition, cliquez sur le bouton Play pour obtenir une prévisualisation du changement de hauteur en temps réel. Cochez la case Preserve Duration pour conserver la durée originelle de la sélection.



Le dialogue Change Pitch

4. Si vous voulez sélectionner la qualité du changement de hauteur, cliquez sur le bouton Prefs. Le dialogue DSP Preferences apparaît, vous permettant de choisir la taille de la fenêtre de

décalage temporel qui sera utilisée lors du traitement. Une valeur basse est plus appropriée pour les sons simples et/ou monophoniques, tandis qu'une valeur plus grande donne de meilleurs résultats sur des sons complexes/polyphoniques. Lorsque ces réglages vous conviennent, cliquez sur OK pour quitter le dialogue DSP Preferences.

5. Cliquez sur OK lorsque vous avez fini. Peak transpose la hauteur de la sélection vers le haut ou le bas de la quantité spécifiée.

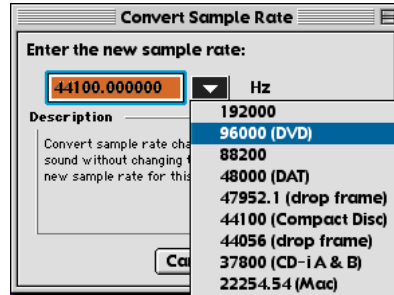
LE *Le changement de hauteur n'est pas inclus dans Peak LE.*

Conversion du taux d'échantillonnage

La commande Convert Sample Rate permet de changer le taux d'échantillonnage d'un son sans changer sa hauteur. Cette fonction est très utile pour convertir des sons à des taux inférieurs ou supérieurs rendus nécessaires par d'autres applications. La conversion du taux est effectuée sur le document *entier*. Elle ne peut pas être appliquée sur une sélection seule à l'intérieur d'un document. Reportez-vous aux chapitres 3 et 4 pour une explication des taux d'échantillonnage courants.

Pour changer le taux d'un document :

1. Choisissez Convert Sample Rate dans le menu DSP ou dans la barre d'outils. Le dialogue de conversion du taux d'échantillonnage apparaît.
2. Tapez le taux auquel vous souhaitez convertir le document, ou cliquez la flèche bas en pop-up pour accéder à des taux d'échantillonnage courants.
3. Cliquez sur OK. Peak convertit tout le document audio au taux sélectionné.



La dialogue Convert Sample Rate

! *Le Sound Manager d'Apple est limité à des taux entre 11 kHz et 64 kHz. Les taux disponibles en avec l'ASIO dépendent de la carte son et de son pilote. Le DAE de Digidesign est limité aux taux de 44,1 kHz et 48 kHz.*

Convolution

La commande Convolve est un outil de design sonore unique et puissant qui vous permet d'appliquer le caractère sonore (spectral) d'un son sur un autre. Le convolveur multiplie le spectre de fréquence de l'impulsion contenu dans le Presse-papiers avec celui du document cible, en renforçant les fréquences communes aux deux. Les résultats sont toujours intéressants et souvent sans commune mesure avec ce que vous avez l'habitude d'écouter. Ceci est particulièrement vrai dans le cas de deux sons très différents, et lorsque le Presse-papiers est riche en harmoniques (imaginez, par exemple, convolver un échantillon de pluie avec un tapotement de piano !). Pour utiliser la commande DSP Convolve, vous devez d'abord copier une sélection audio. Le son copié fournit la "personnalité" spectrale que vous allez appliquer sur le son de destination. La convolution peut être utile non seulement pour créer de nouveaux sons inhabituels, mais également pour donner une sensation d'espace à une sélection—essayez de copier une petite quantité de bruit ambiant dans le Presse-papiers puis faites une convolution avec une sélection. Cette dernière sonnera comme si elle avait été jouée dans cette pièce.



Comme le contenu du Presse-papiers fournissant le spectre doit être conservé en mémoire vive, copiez plutôt de petites impulsions, à moins qu'une grande quantifié de RAM n'ait été affectée à Peak. Ce traitement peut être très gourmand en RAM !

Pour utiliser la convolution :

1. Sélectionnez l'audio ayant les caractéristiques que vous voulez appliquer et choisissez Copy dans le menu Edit (⌘-C) ou dans la Barre d'outils.
2. Sélectionnez l'audio que vous voulez modifier avec l'impulsion audio copiée.
3. Choisissez Convolve dans le menu DSP. Peak applique le caractère spectral du son copié à la sélection.
4. Pour écouter le résultat, appuyez sur la barre d'espace.



La convolution n'est pas incluse dans Peak LE.

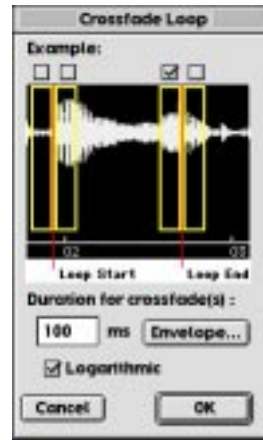
Boucle en crossfade

La fonction Crossfade Loop applique un effet de "lissage" aux boucles faites dans les documents audio de Peak. Crossfade Loop fond la fin dans le début de la boucle pour que le son soit plus lisse (elle utilise l'enveloppe de Blending que vous avez définie dans le dialogue Blending... du menu Preference de Peak). Utilisez le dialogue de boucle en crossfade pour régler la longueur du crossfade en millisecondes.

Pour créer une boucle en crossfade :

1. Créez une boucle en utilisant une des techniques expliquées plus haut dans ce chapitre.
2. Choisissez Crossfade Loop dans le menu DSP.
3. Dans le dialogue Crossfade Loop qui apparaît, entrez une durée pour le crossfade en millisecondes et cliquez sur OK.
4. Pour écouter le crossfade, choisissez Select Loop dans le menu Edit, sélectionnez Use Loop in Playback dans le menu Preference (⌘-L) ou cliquez sur le bouton Loop de la barre d'outils, et

appuyez sur la barre d'espace. Vous entendez la boucle avec le crossfade.



Le dialogue Crossfade Loop



La boucle en crossfade n'est pas incluse dans Peak LE.

Dithering

La commande Dither... permet d'utiliser la technologie de noise shaping et de dithering du Waves IDR™, intégré à Peak. Choisissez une résolution de bits vers laquelle appliquer le dithering, cliquez sur OK, puis sauvegardez à cette résolution. L'IDR inclus dans Peak contient un type fixe de dithering (type 1), et une quantité fixe de noise shaping (mode normal pour des taux supérieurs à 32 kHz, mode modéré pour des taux inférieurs à 32 kHz, pas de noise shaping en dessous de 22 kHz).

Pour diminuer la résolution avec du dithering :

1. Choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Dither dans le menu DSP.
3. Choisissez la résolution vers laquelle vous voulez appliquer du dithering et cliquez sur OK. Par exemple, si vous travaillez sur un fichier 24 bits et que vous souhaitez le convertir en 16 bits avec du dithering, choisissez "16-bit".



Le dialogue Dither

4. Choisissez Save As... (Majuscules-⌘-S) dans le menu File et sauvegardez dans cette nouvelle résolution. Dans le cas ci-dessus, choisissez de sauvegarder le fichier en formats 16 bits.

LE *Le dithering n'est pas disponible dans Peak LE.*

Inversion de phase

La fonction Invert permet d'inverser la phase d'une sélection ou d'un document entier.

Pour inverser la phase d'une sélection :

1. Sélectionnez la partie de l'audio sur laquelle vous voulez inverser la phase.
2. Choisissez Invert dans le menu DSP. Peak inverse la phase de l'audio sélectionné.

Fade In & Fade Out

Les commandes Fade In et Fade Out permettent d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur une sélection audio. Les fonctions DSP Fade In et Fade Out et le dialogue Fade Envelope Editor sont décrits en détail au chapitre 5.

Pour créer un fade-in :

1. Cliquez le curseur à la position désirée dans le document audio et déplacez ce dernier pour sélectionner l'audio sur lequel vous voulez appliquer un fade-in. Celui-ci sera appliqué à l'audio de la sélection.
2. Choisissez Fade In Envelope dans le menu Preference.
3. Dans le dialogue Fade Envelope Editor qui apparaît, vous pouvez utiliser l'enveloppe par défaut, l'éditer, ou charger des enveloppes fournies avec Peak ou que vous avez créé vous-mêmes.

4. Choisissez Fade In dans le menu DSP. Peak applique le fade-in à la sélection faite dans le document audio.

5. Pour écouter le résultat, appuyez sur Option-Barre d'espace. Vous entendez la sélection avec le fade-in appliqué dessus.

Pour créer un fade-out :

1. Cliquez le curseur à la position désirée dans le document audio et déplacez ce dernier pour sélectionner l'audio sur lequel vous voulez appliquer un fade-out. Celui-ci sera appliqué à l'audio de la sélection.

2. Choisissez Fade Out Envelope dans le menu Preference.

3. Dans le dialogue Fade Envelope Editor qui apparaît, vous pouvez utiliser l'enveloppe par défaut, l'éditer, ou charger des enveloppes fournies avec Peak ou que vous avez créé vous-mêmes.

4. Choisissez Fade Out dans le menu DSP. Peak applique le fade-out à la sélection faite dans le document audio.

5. Pour écouter le résultat, appuyez sur Option-Barre d'espace. Vous entendez la sélection avec le fade-out appliqué dessus.

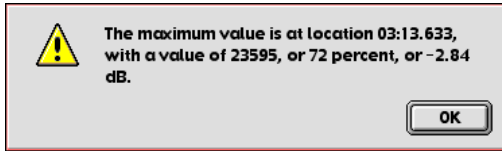
Recherche d'amplitude pic

L'opération Find Peak place le point d'insertion sur l'échantillon ayant la valeur maximale d'amplitude dans la sélection audio.

Pour trouver le point d'amplitude pic d'une sélection :

1. Sélectionnez l'audio dans lequel vous voulez trouver l'amplitude pic.
2. Choisissez Find Peak dans le menu DSP.
3. Un dialogue apparaît qui vous donne la valeur pic, et l'endroit où elle se situe. Le point d'insertion est placé sur l'échantillon où est localisée la plus grande amplitude.

4. Appuyez sur la touche Flèche-gauche pour faire afficher le point d'insertion ou sur la touche Majuscules pour voir le point d'insertion au niveau de l'échantillon.



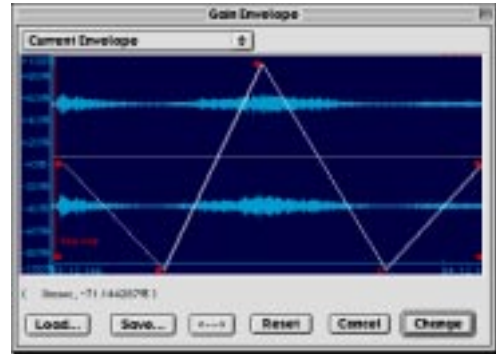
LE La recherche d'amplitude pic n'est pas incluse dans Peak LE.

Enveloppe de gain

L'opération Gain Envelope permet d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur la sélection. L'amplitude de celle-ci sera amplifiée et/ou atténuée selon l'enveloppe que vous avez dessinée dans l'éditeur Gain Envelope. Faites attention de ne pas introduire de distorsion en utilisant cette fonction.

Pour appliquer une amplification et une atténuation variables sur une sélection audio :

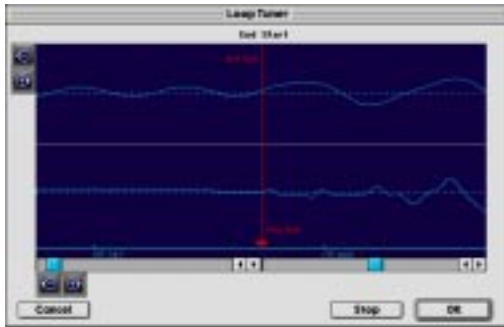
1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez Gain Envelope... dans le menu DSP.
3. Dessinez l'enveloppe de gain que vous voulez appliquer à la sélection dans l'éditeur d'enveloppe. Les points situés au-dessus de la ligne 0 % vont amplifier la sélection. Les points situés en dessous de la ligne vont atténuer l'audio. L'affichage de la forme d'onde dans l'éditeur Gain Envelope change selon l'enveloppe que vous dessinez.
4. Pour traiter la sélection en utilisant l'enveloppe de gain, appuyez sur Change.



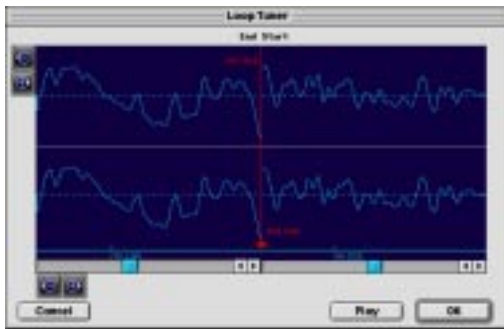
Le dialogue Gain Envelope

Loop Tuner

Le Loop Tuner de Peak permet d'aligner visuellement le début et la fin d'une boucle, et d'écouter en temps réel les ajustements que vous faites. Si vous voulez "accorder" une de vos boucles, sélectionnez Loop Tuner dans le menu DSP ou dans la barre d'outils, et un dialogue apparaît. L'affichage de la forme d'onde dans le dialogue du Loop Tuner montre les points de début et de fin de boucle, que vous pouvez ajuster visuellement avec les flèches situées en bas de la fenêtre pour obtenir une transition naturelle au point de bouclage en ajustant avec soin l'alignement de la pente. Les flèches du curseur déplacent les marqueurs de boucle à l'échantillon près et cliquer sur le corps du curseur fait se déplacer les marqueurs jusqu'au point d'amplitude nulle le plus proche. Les deux icônes de zoom—les loupes—en haut à gauche du dialogue Loop Tuner permettent d'ajuster le zoom vertical de la forme d'onde. Les deux boutons zoom en bas à gauche permettent de zoomer et de dézoomer jusqu'au niveau de l'échantillon. Vous pouvez écouter les effets des ajustements en cliquant le bouton Play. Pour sortir de ce dialogue, cliquez sur OK pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser intacte la boucle d'origine.



Le dialogue Loop Tuner avec une transition lisse adéquate



Le dialogue Loop Tuner avec une transition disjointe non adéquate

LE Le Loop Tuner n'est pas inclus dans Peak LE.

Mono en stéréo / Stéréo en mono

Ces commandes DSP peuvent être utilisées pour convertir un document entre les deux formats mono et stéréo.

Pour changer un document de mono en stéréo :

1. Sélectionnez la totalité du document grâce à la commande Select All du menu Edit (**⌘-A**).
2. Choisissez Mono To Stereo dans le menu DSP ou dans la barre d'outils.
3. Dans le dialogue qui apparaît, ajustez le curseur pour contrôler la balance gauche-droite du mélange.



Le dialogue Mono to Stereo Conversion

4. Cliquez sur OK. Peak convertit le document mono en stéréo.

Pour changer un document de stéréo en mono :

1. Sélectionnez la totalité du document grâce à la commande Select All du menu Edit (**⌘-A**).
2. Choisissez Stereo To Mono dans le menu DSP ou dans la barre d'outils.
3. Dans le dialogue qui apparaît, ajustez le curseur de balance gauche-droite du mélange.



Le dialogue Stereo to Mono Conversion

4. Cliquez sur OK. Peak convertit le document stéréo en mono.

LE Mono en stéréo / Stéréo en mono n'est pas inclus dans Peak LE.

Mélange

La commande Mix permet de mélanger un son copié dans le Presse-papiers avec une sélection cible. Cette fonction peut être utilisée comme une sorte de mélange de pistes "son-sur-son", ou pour assembler des éléments sonores. La commande Mix est similaire à la commande Add, mais ne présente pas de danger de distorsion car le contenu de la sélection et du Presse-papiers sont atténués avant le mélange. Pour utiliser la commande Mix, vous devez tout d'abord copier une sélection. Ce matériau peut ensuite être mélangé dans le matériau cible.

Pour utiliser la commande Mix :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez mélanger dans un autre document et choisissez Copy dans le menu Edit ou dans la barre d'outils (ou appuyez sur **⌘-C**).
2. Sélectionnez l'audio dans lequel vous voulez intégrer la sélection copiée.
3. Choisissez Mix dans le menu DSP.
4. Dans le dialogue qui apparaît, utilisez le curseur pour ajuster la quantité de signal copié que vous voulez mélanger dans le document cible.



Le dialogue Mixer

5. Cliquez sur OK. Peak mélange les deux signaux.
6. Pour écouter, appuyez sur Option-Barre d'espace.

Modulation

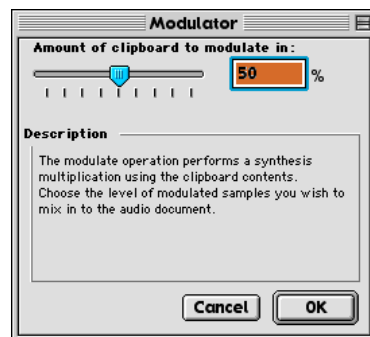
La commande Modulate fonctionne comme un "modulateur en anneau" qui multiplie deux signaux (la copie du Presse-papiers et la sélection courante). Le résultat inclut la somme et la différence des composants fréquentiels de la porteuse et de la modulante, en général des timbres complexes ayant une personnalité "métallique" (inharmonique).



Essayez d'utiliser des sons synthétiques (sinusoïde, onde carrée ou dents-de-scie) avec la commande Modulate.

Pour utiliser la commande de modulation :

1. Sélectionnez la source audio désirée et choisissez Copy dans le menu Edit ou dans la barre d'outils (ou appuyez sur **⌘-C**).
2. Sélectionnez l'audio de destination.
3. Choisissez Modulate dans le menu DSP.
4. Utilisez le curseur pour contrôler la quantité du signal copié à utiliser pour moduler le document de destination.



Le dialogue Modulator

5. Cliquez sur OK. Peak traite les deux signaux.
6. Pour écouter, appuyez sur Barre d'espace.

LE La modulation n'est pas incluse dans Peak LE.

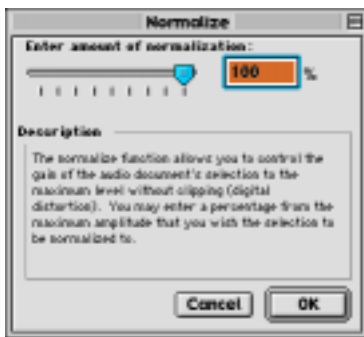
Normalisation

La normalisation optimise le volume d'une sélection ou d'un document entier pour qu'il occupe une amplitude maximale sans distordre. Cette fonction est très utile pour amplifier l'intensité d'un son enregistré trop bas, ou pour s'assurer que l'amplitude de plusieurs documents est uniforme.

! Comme la normalisation modifie de façon uniforme l'amplitude de la sélection (les proportions entre parties faibles et fortes restent les mêmes), son effet n'est pas le même qu'avec la compression/limitation (où les parties faibles sont renforcées et les parties fortes ne peuvent dépasser une amplitude spécifiée).

Pour normaliser une sélection :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez normaliser. Pour normaliser le document audio en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Normalize dans le menu DSP.
3. Utilisez le curseur pour ajuster le pourcentage de normalisation par rapport au niveau maximal.



Le dialogue Normalize

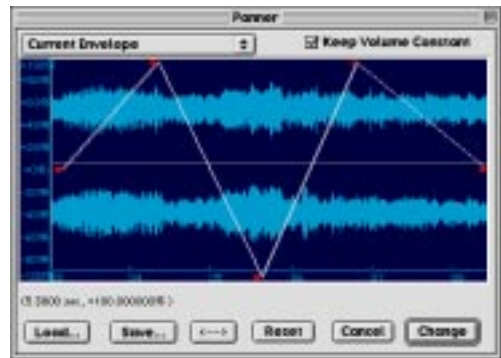
3. Cliquez sur OK. Peak normalise la sélection.

Panoramisation

La panoramisation permet de régler le mouvement gauche-droite d'un document stéréo en dessinant une enveloppe dans le dialogue Panner. La gauche est en haut du graphique, et la droite est en bas.

Pour ajuster la panoramisation d'une sélection :

1. Sélectionnez le document stéréo que vous voulez traiter. Pour traiter le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Panner dans le menu DSP.
3. Dans le dialogue d'édition qui apparaît, utilisez l'enveloppe pour "dessiner" la panoramisation souhaitée.
4. Cliquez sur OK. Peak change la panoramisation du document en fonction des changements que vous avez effectué.



Le dialogue d'éditeur Panner


LE La panoramisation n'est pas incluse dans Peak LE.

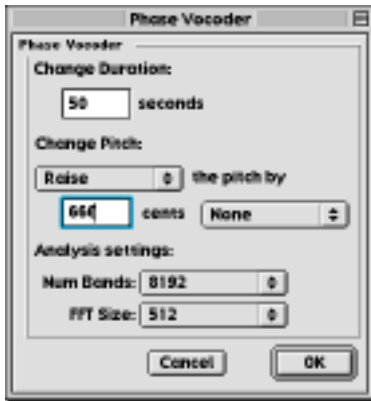
Vocodeur de phase

Le vocodeur de phase est une forme d'analyse/resynthèse du spectre audio qui permet de modifier la

durée et/ou la hauteur d'une sélection audio.

Pour utiliser le vocodeur de phase :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter, ou pour tout le document, appuyez sur -A.
2. Choisissez Phase Vocoder dans le menu DSP. Le dialogue du vocodeur de phase apparaît.




Le dialogue Phase Vocoder

3. Dans le champ Change Duration, tapez la nouvelle durée de la sélection en secondes.
4. Dans le champ Change Pitch, entrez une valeur de changement de hauteur pour la sélection en cents. (Ceux-ci sont la division de l'octave musicale : une octave équivaut à 1 200 cents). Des intervalles de musique courants sont stockés dans le pop-up menu, vous permettant de sélectionner une tierce majeure, une octave, ou d'autres intervalles. Le pop-up menu de direction contrôle si la hauteur est déplacée vers le haut ou vers le bas.
5. Dans le champ Analysis Settings, choisissez le nombre de bandes et la taille de FFT (Fast Fourier Transform) qui déterminent la qualité de la sortie. Le vocodeur de phase analyse le contenu fréquentiel de la sélection audio et place les fréquences trouvées dans des pistes. Celles-ci sont utilisées pour créer une resynthèse par oscillateurs qui utilise les modifications de hauteur et de durée

que vous entrez. En règle générale, de petites tailles de FFT brouillent moins la sortie audio que de grandes tailles. Un grand nombre de bandes augmente la précision lors du pistage du contenu harmonique de la source audio. Avoir une taille de FFT supérieure au nombre de bandes donne en général des résultats indésirables. En raison de la nature de l'algorithme du vocodeur de phase, les meilleurs résultats sont obtenus avec des instruments solo et des sons stables (tels qu'une voix ou une ligne de flûte solo) plutôt qu'avec des sons complexes (comme un orchestre).


6. Cliquez sur OK. Peak traite l'audio. Pour écouter le résultat, lancez la lecture.

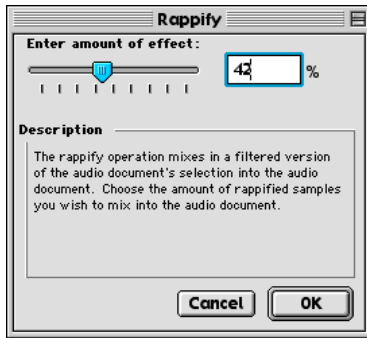
 *Le vocodeur de phase n'est pas inclus dans Peak LE.*

Rappify

La commande Rappify applique un filtrage très dynamique sur la sélection. Comme le dit un utilisateur de Peak, "Rappify transforme le hi-fi en lo-fi" ! Si le matériau source contient une pulsation marquée, il ne conservera que ses composants rythmiques essentiels. Testez cette fonction avec différents sons pour obtenir des résultats surprenants et excitants.

Pour "rappifier" une sélection :

1. Sélectionnez l'audio à traiter, ou pour sélectionner tout le document, appuyez sur -A.
2. Choisissez Rappify dans le menu DSP.
3. Sélectionnez la quantité de "rappification" que vous voulez mélanger au document d'origine : 100 % "rappifie" complètement et 0 % laisse le son intact.



Le dialogue Rappify

4. Cliquez sur OK. Peak traite l'audio. Pour écouter, lancez la lecture.

LE Rappify n'est pas inclus dans Peak LE.

Réparation de clic

La commande Repair Click élimine un clic ou une "pointe" dans la forme d'onde grâce aux réglages entrés dans le dialogue Repair Clicks (expliqué ci-dessous).

Pour réparer un clic individuel :

1. Placez le point d'insertion à l'endroit où se trouve le clic que vous voulez réparer.
2. Choisissez Zoom To Sample Level dans le menu Action (Majuscules-Fleche gauche).
3. Sélectionnez le clic dans la forme d'onde. Votre sélection ne doit pas être supérieure à 100 échantillons.
4. Choisissez Repair Click dans le menu DSP.

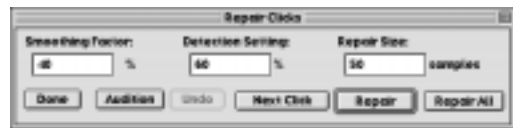
LE Repair Click n'est pas inclus dans Peak LE.

Réparation de clics

La commande Repair Clicks permet de trouver et de réparer les clics de votre document. Son dialogue automatise le processus de recherche et de suppression des clics (indiqués en général par une "pointe" étroite sur la forme d'onde), comme le dialogue chercher/remplacer d'un traitement de texte.

Cette opération travaille en regardant les discontinuités entre deux échantillons successifs. Par exemple, une valeur de -100 suivie d'une valeur de 10 000 aura toute les chances d'être un clic. Lorsque l'emplacement du clic est identifié, une technique de lissage est utilisée pour maintenir la forme originelle de la zone réparée.

Si vous travaillez sur des clics introduits numériquement, ce dialogue va vite devenir un outil indispensable. Des signaux très dégradés comme les scratches et les pops des vinyles nécessitent des réparations plus attentives, en plus de la réparation de clics, avec des fonctions telles que le changement de gain, l'effacement et l'outil Pencil. Des clics provenant d'enregistrements vinyles perdent leur détectabilité lorsqu'ils sont échantillonnés avec un convertisseur analogique-numérique.



Le dialogue Repair Clicks

Smoothing Factor

Smoothing Factor détermine la quantité de lissage appliquée sur le clic. Les sons avec des fréquences hautes peuvent nécessiter un facteur faible pour préserver celles-ci. Un réglage de 40 à 60 % répare en général la plupart des clics.

Detection Setting

La valeur Detection Setting détermine la façon dont les clics sont localisés. Une valeur élevée ne trouve que les clics les plus flagrants, tandis qu'une valeur faible trouvera des clics moins évidents. Des valeurs inférieures à 10 % ont de grandes chances de prendre de l'audio pour des clics. Un réglage de 40 à 80 % marche en général correctement.

Repair Size

Le réglage Repair Size montre combien d'échantillons autour du clic sont utilisés pour déterminer la nouvelle forme de la réparation. La taille peut varier de 5 à 100 échantillons, une taille de 50 fonctionnant bien dans la plupart des cas. Peak interpole alors ce que la forme d'onde correcte devrait être, et répare le clic.

Les boutons situés en bas du dialogue permettent de contrôler la réparation, l'écoute et l'annulation des réparations :

- Cliquez sur le bouton Repair pour réparer un clic trouvé par le bouton Next Click.
- Utilisez le bouton Next Click pour chercher le prochain clic potentiel dans la sélection.
- Lorsque celui-ci est localisé, vous pouvez l'écouter grâce au bouton Audition. Celui-ci lit les clics en utilisant les réglages de Preroll et de Postroll du dialogue Auditioning... du menu Preference.
- Si vous réparez un clic mais n'êtes pas satisfaits du résultat, cliquez sur le bouton Undo.
- Si vous voulez réparer d'un coup tous les clics d'une sélection sans recommencer à chaque fois, cliquez sur le bouton Repair All.



Attention de ne pas confondre la taille de réparation et la taille de la sélection contenant l'audio que vous voulez inspecter et réparer. La taille de réparation correspond à la taille de clic individuel réparé.

Pour réparer plusieurs clics dans un document :

1. Sélectionnez le document entier ou la partie sur laquelle vous voulez réparer les clics.
2. Choisissez Repair Clicks dans le menu DSP.
3. Cliquez sur le bouton Next Click. Peak cherche un clic. Si aucun n'est trouvé, vous pouvez essayer une plus petite valeur de détection.
4. Écoutez le clic grâce au bouton Audition. Le clic devrait se trouver au milieu de la zone écoutée.
5. Lorsque le clic est trouvé, cliquez sur le bouton

Repair. Cliquez sur le bouton Audition pour vous assurer qu'il a bien été réparé. Si tel n'est pas le cas, utilisez Undo, modifiez le facteur de lissage ou la taille et cliquez de nouveau sur Repair.

6. Recommencez depuis l'étape 3 jusqu'à ce que tous les clics soient supprimés, ou cliquez simplement sur le bouton Repair All. Si vous voulez arrêter Repair All, appuyez sur ⌘-point.

Pour réparer un seul clic d'un document :

1. Sélectionnez la zone autour du clic, en centrant celui-ci sur la sélection.
2. Choisissez Repair Clicks dans le menu DSP ou utilisez Repair Click et sautez l'étape 3.
3. Cliquez sur le bouton Repair puis sur le bouton Audition pour vous assurer que le clic a bien été réparé. Si tel n'est pas le cas, utilisez le bouton Undo, modifier le facteur de lissage ou la taille de réparation et cliquez de nouveau sur le bouton Repair.

Vous pourrez avoir besoin de baisser le réglage de détection pour trouver certains clics, selon qu'ils sont plus ou moins évidents. Toutefois, n'abaissez pas trop vite ce réglage— faites-le graduellement pour obtenir de meilleurs résultats.



La réparation n'est pas incluse dans Peak LE.

Suppression du DC Offset

Cette fonction permet de retirer le DC Offset de votre fichier audio. Peak cherche celui-ci dans l'audio et le retire. Peak examine indépendamment les canaux gauche et droite d'un document stéréo. Le DC Offset est en général causé par des problèmes survenant lors de la conversion analogique-numérique : la forme d'onde n'est plus alors centrée sur la ligne d'amplitude nulle—elle est décalée vers le haut ou le bas. La fonction Remove DC Offset est particulièrement utile pour préparer le traitement de l'audio dans l'encodeur RealAudio.

Pour utiliser la suppression du DC Offset :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter. Pour

sélectionner le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).

2. Choisissez Remove DC Offset dans le menu DSP. Peak examine l'audio, et supprime de façon automatique tout DC Offset qui s'y trouve.

LE *La suppression du DC Offset n'est pas incluse dans Peak LE.*

Reverse Boomerang

La commande Reverse Boomerang mélange une copie inversée de la sélection audio avec l'original. Ceci crée une grande variété de résultats intéressants et utiles. Testez le Boomerang sur des boucles de batterie, de la voix, et des effets sonores.

Pour utiliser le Reverse Boomerang :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter. Pour sélectionner le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Reverse Boomerang du menu DSP.
3. Sélectionnez la quantité de son inversé que vous voulez inclure dans le son original : 100 % est complètement inversé et 0 % laisse le son intact.



La dialogue Reverse Boomerang

4. Cliquez sur OK. Peak traite l'audio. Pour écouter le résultat, appuyez sur la barre d'espace.

Inversion

La commande Reverse inverse la sélection. Dans celle-ci, le dernier échantillon devient le premier, l'avant dernier devient le second, et ainsi de suite. Cet effet revient à lire une bande enregistrée à l'envers.

Pour inverser une sélection :

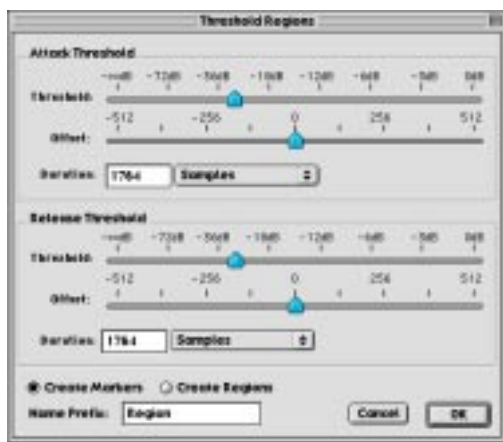
1. Sélectionnez l'audio que vous voulez inverser. Pour sélectionner le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Reverse dans le menu DSP. Peak inverse la sélection. Pour écouter le résultat, lancez la lecture.

Seuil

La commande Threshold permet de découper un document en plusieurs composants, en analysant ses niveaux d'amplitude et en paramétrant une amplitude de coupure ou amplitude seuil. Par exemple, vous pouvez utiliser cette commande sur un document audio qui contient des notes successives d'un instrument pour les découper, ou sur une boucle de batterie pour la "casser" en composants séparés. Vous pouvez sauvegarder les segments comme marqueurs ou comme régions.

Pour utiliser la commande de seuil :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter et choisissez Threshold dans le menu DSP. Après que Peak a analysé les amplitudes de la sélection, le dialogue Threshold apparaît, vous permettant de sélectionner une amplitude seuil pour les valeurs d'attaques et d'extinctions.



Le dialogue Threshold Regions

2. Glissez l'indicateur de seuil vers la gauche ou la droite pour régler l'amplitude seuil. En même temps, de nouveaux marqueurs apparaissent dans le document, formant des marqueurs ou des régions, selon votre réglage. Les curseurs "Offset" vous permettent de "pousser du coude" le départ des marqueurs ou des régions s'il sont décalés de plus ou moins 0 à 512 échantillons.
3. Sélectionner "Create Regions" pour créer des régions à la place de marqueurs. Les réglages séparés "Threshold" et "Offset" des éléments "Attack" et "Release" modifient les points de fin des régions, vous permettant d'éliminer le silence de ceux-ci.
4. Ajustez la valeur "Attack". Elle contrôle la quantité de temps pendant laquelle l'audio doit rester au-dessus du seuil donné pour être considéré comme nouveau marqueur ou nouvelle région.
5. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK.
6. Après que le document a été "mis au seuil" comme vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la commande Export Regions du menu File pour exporter les régions séparés sous forme de nouveaux fichiers ou de nouvelles fenêtres.

7. Pour sélectionner et lire les régions de gauche à droite, appuyez sur la touche Page précédente de votre clavier. Pour sélectionner et lire les régions de droite à gauche, appuyez sur la touche Page suivante.

! Astuce : utilisez la commande Threshold pour créer plusieurs points de bouclage. Pour convertir un marqueur en point de début ou de fin de boucle, double-cliquez sur le marqueur et changez-le en "Loop Start" ou "Loop End" dans le dialogue d'édition de marqueur. Essayez également de réarranger les régions générées par la fonction Threshold dans la Playlist ou en coupant et collant pour créer de nouvelles idées intéressantes de composition et de rythmes !

LE Le seuil n'est pas inclus dans Peak LE.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à manipuler et traiter de l'audio grâce aux capacités DSP de Peak. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à utiliser des plug-ins tiers aux formats Premiere, AudioSuite, TDM, et VST avec Peak.

Chapitre 8

Plug-ins



Chapitre 8 : Plug-ins

Introduction

Peak est compatible avec les formats de plug-ins tiers suivants : Premiere, AudioSuite, TDM et VST. Peak, comme la plupart des applications audio hôtes, s'appuie sur des plug-ins tiers pour la réduction de bruit, l'égalisation, la réverbération, etc.

Traitement audio avec des plug-ins Premiere et AudioSuite

La procédure générale suivante décrit comment traiter une sélection d'un document, ou un document entier, avec des plug-ins tiers Premiere et AudioSuite. Les capacités et les paramètres spécifiques varient selon le plug-in.

Traiter de l'audio avec un plug-in Premiere ou AudioSuite :

1. Sélectionnez la partie de l'audio que vous voulez traiter avec le plug-in Premiere ou AudioSuite.
2. Sélectionnez le plug-in que vous voulez utiliser dans le menu Plug-Ins.
3. Le dialogue qui apparaît vous permet de régler les paramètres du plug-in. La plupart des plug-ins permettent une prévisualisation de l'effet à partir de ce dialogue. Le temps de celle-ci est basée sur la quantité de RAM restant disponible dans Peak.
4. Réglez les paramètres à votre convenance et cliquez sur OK. Peak traite la sélection avec la fonction DSP ou le plug-in.

Les plug-ins Adobe Premiere

Premiere d'Adobe est l'un des programmes les plus populaires pour la vidéo numérique et le multimédia. Adobe publie une liste de spécifications pour son format de plug-in audio, ce qui permet à des sociétés tierces de créer et de fabriquer des logiciels ajoutant des fonctions audio à Premiere. Peak de BIAS est également compatible avec le format de plug-in audio Premiere, ce qui signifie que ces logiciels tiers peuvent être utilisés pour augmenter les possibilités de Peak.



Tous les plug-ins Adobe Premiere ne sont pas compatibles avec Peak. Pour une liste complète des plug-ins compatibles, contactez votre revendeur BIAS, ou contactez-nous directement. Pour être sûr de la pleine compatibilité avec Peak, vérifiez auprès du développeur du plug-in ou de BIAS avant d'acheter celui-ci.

Des plug-ins compatibles sont disponibles chez BIAS, Arboretum™, Waves™, DUY™, entre autres. Ils augmentent les possibilités d'édition de Peak en permettant des fonctions telles que de l'égalisation complète, de la réduction de bruit, du filtrage, de la réverbération, de la compression, et bien d'autres.

Installation des plug-ins Adobe Premiere

Les plug-ins Adobe Premiere sont des logiciels indépendants placés sur votre disque dur dans le dossier Peak Plug-Ins. Ils apparaissent dans le menu Plug-Ins situé dans Peak au niveau du sous-menu Premiere. Vous pouvez alors les utiliser à tout moment en faisant une sélection dans le document et en choisissant le plug-in voulu dans le menu Plug-Ins.

Pour installer un plug-in Adobe Premiere, glissez-le dans le dossier Peak Plug-Ins (situé dans le même dossier que l'application Peak) et redémarrez Peak : il apparaît dans le menu Plug-Ins. Comme toutes les fonctions d'édition, le traitement avec les plug-ins est appliqué de façon non destructive jusqu'à la sauvegarde du document.



Les plug-ins au format Premiere doivent se trouver dans le dossier Peak Plug-Ins

LE Peak LE ne permet pas d'utiliser plus de 3 plug-ins Premiere. Il ne chargera que les 3 premiers plug-ins installés dans le dossier Peak Plug-Ins en procédant par ordre alphabétique.

Réglage de la mémoire d'un plug-in Premiere

Vous pouvez avoir besoin, lors de l'utilisation de plug-ins tiers, de garder un peu de RAM pour ceux-ci. Le dialogue de mémoire de plug-in du menu Preference permet de régler la taille de cette réserve (ce réglage est différent de Plug-In Preview Time décrit dans la prochaine partie). Les meilleurs

résultats sont en général obtenus avec des valeurs situées entre 512k et 2038k (la valeur par défaut étant 1024k). Les besoins des plug-ins de sociétés différentes pouvant varier, vérifiez auprès du fabricant les tailles de mémoire suggérées.



Le dialogue Premiere Plug-In Memory

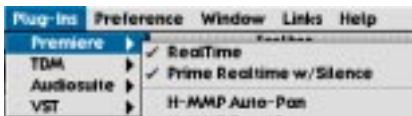
Lorsque vous ouvrez un plug-in pour traiter une sélection audio dans Peak, la quantité de mémoire allouée dans le dialogue Plug-In Memory est réservée pour ce plug-in, et toute la mémoire restante est utilisée pour la prévisualisation de la sélection. Peak tente d'utiliser autant de RAM que possible pour pouvoir écouter plus longtemps, comme décrit plus bas.

Temps de prévisualisation des plug-ins Premiere

Peak alloue le temps de prévisualisation en se basant sur la quantité de RAM disponible dans Peak : celui-ci permet au plug-in d'être lu avec autant d'audio que le permet la RAM disponible. Pour augmenter la quantité de RAM allouée à Peak, quittez celui-ci, et cliquez une fois sur l'icône de Peak depuis le Finder. Utilisez la fonction Lire les informations (⌘-I) du Finder pour changer l'allocation mémoire de Peak et tapez la quantité désirée dans la boîte Mémoire Souhaitée. Pour déterminer de combien de RAM votre Macintosh dispose pour les applications, choisissez Au sujet de votre Macintosh du Menu Pomme.

LE Peak LE limite la prévisualisation à 3 secondes.

Traitement en temps réel des plug-ins Premiere



Peak permet d'utiliser n'importe quel plug-in Premiere en temps réel. Grâce à cela, vous pouvez appliquer un plug-in Premiere sur une sélection en évitant l'étape de traitement.

Pour appliquer un plug-in Premiere en temps réel :

1. Sélectionnez RealTime du menu Plug-Ins. Une encoche à côté de cet élément indique que la fonction temps réel du plug-in est activée.
2. Sélectionnez la fonction Prime Realtime w/Silence dans le menu Plug-Ins Premiere pour "amorcer" ou nettoyer la mémoire tampon du plug-in en lui envoyant du silence avant la lecture.
3. Sélectionnez un plug-in dans le sous-menu Premiere du menu Plug-Ins.
4. Configurez les réglages du plug-in comme vous le souhaitez et cliquez sur OK ou Process.
5. Lancez la lecture du fichier audio en appuyant sur la barre d'espace pour écouter le traitement en temps réel de l'audio par le plug-in Premiere. Pour désactiver le plug-in, cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris sur la barre de titre du document audio.
6. Vous pouvez appliquer l'effet de façon permanente en désactivant la fonction "RealTime". Un dialogue vous demande si voulez ou non traiter le fichier audio. Cliquez sur OK pour appliquer l'effet du plug-in sur le fichier, ou sur Cancel pour arrêter le plug-in temps réel.

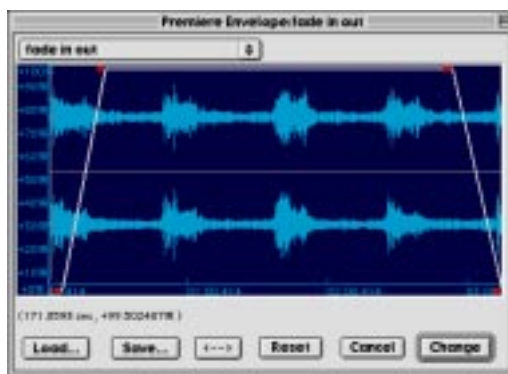
Vous pouvez également utiliser un plug-in Premiere en temps réel en enregistrement (voir le Chapitre 4).

Enveloppe Premiere

Peak permet d'appliquer l'effet d'un plug-in Adobe Premiere de façon graduelle en suivant une enveloppe spécifiée. Ceci peut être utile pour appliquer de l'effet variant dans le temps.

Pour appliquer de façon variable un plug-in Premiere dans le temps :

1. Faites une sélection de l'audio que vous voulez traiter avec le plug-in.
2. Choisissez Premiere Enveloppe... du menu Preference.
3. Un dialogue vous permet de dessiner les courbes ou les lignes contrôlant la quantité d'effet dans le temps. Les points situés en haut du graphe correspondent à 100 % d'effet, tandis que les points situés en bas correspondent à 0 % d'effet.



L'éditeur Premiere Enveloppe

4. Lorsque l'enveloppe est complètement dessinée, cliquez sur Change.
5. Sélectionnez le plug-in Premiere que vous voulez utiliser dans le menu Plug-Ins.
6. Configurez celui-ci et cliquez sur OK si vous voulez traiter le son. Si vous faites une prévisualisation dans le plug-in, l'enveloppe Premiere n'est pas appliquée et vous entendrez une quantité d'effet correspondant à la valeur 100 % de votre enveloppe.

Enregistrer à travers des plug-ins Premiere

Si vous avez des plug-ins audio compatibles Premiere installés dans votre dossier Peak Plug-Ins, vous pouvez enregistrer en les utilisant en temps réel. Ceci peut être pratique si vous souhaitez par exemple utiliser de la réduction de bruit, de l'égalisation ou de la compression durant l'enregistrement.

Configurer Peak pour qu'il enregistre à travers un plug-in Premiere en temps réel :

1. Ouvrez un document audio Peak possédant le nombre de canaux que vous souhaitez enregistrer.
2. Sélectionnez Record Settings... dans le menu Audio : le dialogue correspondant apparaît.
3. Restez cliqué sur le pop-up Record Through Plug-In. Tous les plug-ins que vous avez installés dans votre dossier Peak Plug-Ins apparaissent dans celui-ci.
4. Allez jusqu'au plug-in que vous voulez utiliser et sélectionnez-le. Le dialogue du plug-in apparaît.
5. Configurez celui-ci comme vous le souhaitez, puis cliquez sur OK ou Process pour quitter ce dialogue, et sélectionner Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la barre d'outils. Vous pouvez maintenant utiliser le plug-in pour enregistrer de l'audio.



NOTE: Pour enregistrer à travers un plug-in Premiere, vous devez ouvrir un document ayant le même nombre de canaux que l'enregistrement que vous souhaitez faire avant de configurer les paramètres de plug-in.

Les plug-ins TDM

Si vous utilisez du matériel TDM de Digidesign ainsi que le DAE 3.4.x ou supérieur, Peak-TDM a la possibilité d'accéder à vos plug-ins TDM, offrant un grand nombre d'effets excitants en temps réel, tels que EQ, réverbération, compression, etc. Vous pouvez enchaîner jusqu'à 5 plug-ins TDM en temps réel dans Peak, pour peu que vous ayez suffisamment de puissance DSP (cartes DSP Farm additionnelles, etc.).

Les plug-ins TDM sont installés dans le dossier Plug-Ins du DAE Folder de votre dossier système, et *non* dans le dossier Peak Plug-Ins. Pour les installer, consultez la documentation qui les accompagne.

Pour insérer un plug-in TDM :

1. Assurez-vous que vous utilisez bien le DAE 3.4 ou supérieur. Pour utiliser des plug-ins TDM dans Peak, vous devez sélectionner l'option DAE dans le sous-menu Sound Out du menu Audio.
2. Sélectionnez un plug-in TDM dans le menu TDM Plug-Ins de Peak : celui-ci apparaît.
3. Appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton Play de la barre d'outils pour écouter l'audio traité et lu avec le plug-in TDM.
4. Vous pouvez cacher le plug-in TDM en cliquant sur sa boîte de fermeture. Celui-ci reste cependant actif, jusqu'à ce que vous le retiriez, comme décrit ci-dessous.

Pour retirer un plug-in TDM :


- Sous le menu insert où le plug-in TDM a été assigné, changez l'option de menu en None. Le plug-in TDM n'est plus actif.


Pour muter ou court-circuiter un plug-in TDM :


- Cliquez sur les boutons mute ou by situés en haut de la fenêtre du plug-in TDM.

Pour insérer plusieurs plug-ins TDM dans un document de Peak :

1. Sélectionnez un plug-in TDM dans le menu TDM Insert de Peak, sous le menu Plug-Ins. Celui-ci apparaît dans une fenêtre flottante.
2. Appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton Play de la barre d'outils pour écouter l'audio traité et lu par le plug-in TDM.
3. Sélectionnez un autre plug-in TDM dans le prochain menu TDM Insert disponible du menu Plug-Ins. Le plug-in TDM apparaît dans une fenêtre flottante, et l'audio sera traité par le premier plug-in de l'étape (1), puis par le nouveau plug-in assigné lors de l'étape (3). Répétez ce processus pour ajouter d'autres plug-ins.

 **Remarque :** si vous essayez d'assigner plus de plug-ins que ne vous le permet votre puissance TDM (variable selon les besoins DSP du plug-in et le nombre de puces DSP disponibles dans votre équipement Digidesign), Peak ne pourra plus assigner de nouveaux plug-ins TDM.

 **Remarque :** les plug-ins TDM que vous assignez seront appliqués à toutes les Playlists et à tous les documents que vous lisez dans Peak. En d'autres termes, les plug-ins TDM ne sont pas spécifiques à un document ou à une Playlist.

 **Attention :** Peak affiche un message d'erreur TDM si vous enchaînez un plug-in mono/mono après un plug-in mono/stéréo ou stéréo/stéréo, si vous essayez d'utiliser un plug-in mono/mono sur un document stéréo, ou si vous essayez d'utiliser un plug-in stéréo/stéréo sur un document mono.


Écriture des réglages de plug-in TDM

Lorsque vous avez correctement réglé vos plug-ins TDM, vous souhaitez probablement appliquer ces effets sur le document. Ceci change les données audio stockées sur le disque, vous permettant d'utiliser la commande Save pour appliquer le traitement audio de

façon permanente. Procédez à l'écriture du fichier audio pour traiter le document avec tous les plug-ins TDM activés.

Pour écrire le fichier avec les plug-ins TDM :

1. Sélectionnez Bounce dans le menu TDM du menu Plug-Ins de Peak. Les plug-ins TDM sont appliqués sur votre document. Ce processus peut prendre un certain temps, qui dépend du nombre de plug-ins TDM que vous appliquez et de la taille du fichier audio.
2. Si vous n'avez plus de documents sur lesquels appliquer les effets TDM, retirez les assignations de plug-ins TDM comme décrit plus haut dans ce chapitre. Sinon, l'audio sur lequel a été appliqués les effets sonnera comme si vous l'aviez traité deux fois avec les plug-ins TDM.
3. Vous pouvez maintenant sauvegarder votre document grâce à la commande Save du menu File de Peak, ou bien annuler l'écriture du fichier grâce à la commande Undo du menu Edit.

 **LE** Peak LE n'est pas compatible avec les plug-ins DAE ou TDM.

Utilisation de plug-ins TDM avec le Batch File Processor

Peak permet d'utiliser vos plug-ins TDM avec le Batch File Processor (voir le chapitre 9 : Batch File Processor & Apple Events pour obtenir plus de détails sur ce dernier). Cette option puissante vous permet de gagner beaucoup de temps lorsque vous devez appliquer les mêmes plug-ins TDM à de nombreux fichiers audio.

Pour utiliser des plug-ins TDM avec le Batch File Processor :

1. Ouvrez un fichier mono ou stéréo entrelacé, selon le format de canaux des fichiers que vous souhaitez traiter par lot.
2. Ouvrez et configurez les plug-ins TDM que vous voulez utiliser dans le traitement par lot.
3. Choisissez Batch Processor dans le menu File.

4. Choisissez tout autre traitement que vous voulez utiliser dans le Batch File Processor et choisissez le dossier de sortie de ce dernier.
5. Ajouter Bounce depuis la liste Available Processes vers la liste Selected Processes for Batch.
6. Assurez-vous que le Batch File Processor est configuré pour ne traiter que des fichiers mono ou que des fichiers stéréo, selon les réglages de vos plug-ins TDM (par exemple, m/m ou s/s).
7. Activez le Batch File Processor et cliquez sur OK.
8. Allez dans le Finder, et glissez-déposez les fichiers audio ou les dossiers que vous souhaitez traiter par lot sur l'icône de l'application Peak.
9. Peak traite ces fichiers par lot et les sauvegarde dans le dossier désigné à cet effet.

 *Le Batch File Processor n'est pas inclus dans Peak LE.*

Plug-ins AudioSuite

Si vous utilisez le DAE 3.4.x, Peak vous donne accès aux plug-ins AudioSuite, offrant un grand nombre d'effets excitants tels que EQ, réverbération, compression, etc.


Les plug-ins AudioSuite sont installés dans le dossier Plug-Ins du DAE Folder de votre dossier système., et *non* dans le dossier Peak Plug-Ins. Pour installer un plug-in AudioSuite, consultez la documentation qui l'accompagne.

Pour traiter une sélection avec un plug-in AudioSuite :

1. Choisissez un plug-in AudioSuite dans le sous-menu AudioSuite du menu Plug-Ins de Peak. Celui-ci apparaît.
2. Appuyez sur le bouton Preview du plug-in AudioSuite pour prévisualiser son effet.
- 3) Lorsque le plug-in est configuré comme vous le souhaitez, appuyez sur le bouton Process ou OK

du plug-in. L'audio sélectionné dans votre document est traité par le plug-in AudioSuite.

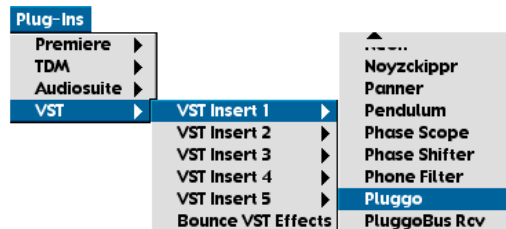
L'application d'un plug-in AudioSuite dans Peak est simplement une action d'édition, et peut être annulée comme n'importe quelle autre action d'édition.

 *Les plug-ins DAE ou AudioSuite ne sont pas inclus dans Peak LE.*

Plug-ins VST

Peak est compatible avec les plug-ins VST 1.0. VST est une technologie de plug-in audio standard développée par Steinberg Software und Hardware, GmbH. Les plug-ins VST apportent une gamme excitante d'effets en temps réel grâce à des sociétés comme Steinberg, Cycling '74, Arboretum, Waves, entre autres. Vous pouvez activer jusqu'à 5 plug-ins VST en temps réel dans Peak si vous disposez d'un processeur suffisamment rapide dans votre Macintosh—les plug-ins VST sont des plug-ins fonctionnant en temps réel accueillis par une application hôte et dépendants du processeur hôte (celui de votre Macintosh).

Ils sont installés dans le dossier VstPlugIns de votre dossier Peak, et non dans le dossier Peak Plug-Ins. Pour l'installation, consultez la documentation fournie avec votre plug-in VST.



Pour insérer un plug-in VST :

1. Sélectionnez un plug-in VST dans le menu VST Plug-Ins de Peak : celui-ci apparaît.
3. Appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton

Play de la barre d'outils pour écouter l'audio traité et lu avec le plug-in VST.

- Vous pouvez cacher le plug-in VST en cliquant sur sa boîte de fermeture. Celui-ci reste cependant actif, jusqu'à ce que vous le retiriez, comme décrit ci-dessous. Pour faire réapparaître un plug-in VST caché, sélectionnez-le dans le menu Window.

Pour retirer un plug-in VST :

- Sous le menu insert où le plug-in VST a été assigné, changez l'option de menu en None. Le plug-in VST de cet insert n'est plus actif.

Pour insérer plusieurs plug-ins VST dans un document de Peak :

- Sélectionnez un plug-in VST dans le menu VST Insert de Peak, sous le menu Plug-Ins. Celui-ci apparaît.
- Appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton Play de la barre d'outils pour écouter l'audio traité et lu par le plug-in VST.
- Sélectionnez un autre plug-in VST dans l'insert suivant du menu Plug-Ins. Le plug-in VST apparaît et l'audio sera traité par le premier plug-in de l'étape (1), puis par le nouveau plug-in assigné lors de l'étape (3). Répétez ce processus pour ajouter d'autres plug-ins.



Remarque : si en essayant d'assigner des plug-ins VST vous dépassez la limite de capacité de traitement de votre processeur, la lecture de l'audio peut commencer à devenir erratique.



Les plug-ins VST ne sont pas inclus dans Peak LE.

Écriture des réglages de plug-in VST

Lorsque vous avez correctement réglé vos plug-ins VST, vous souhaitez probablement appliquer ces effets sur le document. Ceci change les données audio stockées sur le disque, vous permettant d'utiliser la commande Save pour appliquer le traitement audio de façon permanente. Procédez à l'écriture du fichier audio pour traiter le document avec tous les plug-ins VST activés.

Pour écrire le fichier avec les plug-ins VST :

- Sélectionnez Bounce VST Effects dans le sous-menu VST du menu Plug-Ins. Les plug-ins VST sont appliqués sur votre document. Ce processus peut prendre un certain temps, qui dépend du nombre de plug-ins VST que vous appliquez et de la taille du fichier audio.
- Si vous n'avez plus de documents sur lesquels appliquer les effets VST, retirez les assignations de plug-ins VST comme décrit plus haut dans ce chapitre. Sinon, l'audio sur lequel a été appliqué les effets sonnera comme si vous l'aviez traité deux fois avec les plug-ins VST.
- Vous pouvez maintenant sauvegarder votre document grâce à la commande Save du menu File de Peak, ou bien annuler l'écriture du fichier grâce à la commande Undo du menu Edit.

Enregistrer à travers des plug-ins VST

Peak permet d'enregistrer à travers vos plug-ins VST. Ceci peut être très utile et vous faire gagner du temps pour traiter de l'audio.

Pour enregistrer à travers des plug-ins VST :

- Ouvrez un document audio.
- Ouvrez et configurez les plug-ins VST à travers lesquels vous voulez enregistrer.
- Choisissez Record Settings dans le menu Audio.
- Activez Record Through VST Plug-in en plus des autres paramètres souhaités. Cliquez sur OK.
- Allez dans le dialogue Record et lancez l'enregistrement.

Utilisation de plug-ins VST avec le Batch File Processor

Peak permet d'utiliser vos plug-ins VST avec le Batch File Processor (voir le chapitre 9 : Batch File Processor & Apple Events pour obtenir plus de détails sur ce dernier). Cette option puissante vous permet de gagner beaucoup de temps lorsque vous devez appliquer le(s) même(s) plug-in(s) VST à de nombreux fichiers audio.

Pour utiliser des plug-ins VST avec le Batch File Processor :

1. Ouvrez un document audio.
2. Ouvrez et configurez le(s) plug-in(s) VST que vous voulez utiliser dans le traitement par lot.
3. Choisissez Batch Processor dans le menu File.
4. Choisissez tout autre traitement que vous voulez utiliser dans le Batch File Processor et choisissez le dossier de sortie de ce dernier.
5. Ajouter Bounce VST Effects depuis la liste Available Processes vers la liste Selected Processes for Batch.
6. Activez le Batch File Processor et cliquez sur OK.
7. Allez dans le Finder, et glissez-déposez les fichiers audio ou les dossiers que vous souhaitez traiter par lot sur l'icône de l'application Peak.
8. Peak traite ces fichiers par lot et les sauvegarde dans le dossier désigné à cet effet.



Le Batch File Processor n'est pas inclus dans Peak LE.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à manipuler et à traiter de l'audio grâce aux plug-ins tiers dans Peak. Dans le chapitre suivant, vous allez apprendre à utiliser le puissant Batch File Processor ainsi que les Apple Events pour la gestion de fichiers avec Peak.

Chapitre 9

Batch File Processor & Apple Events



Chapitre 9 :

Batch File Processor & Apple Events

Introduction

Peak permet de traiter en une seule fois n'importe quel nombre de fichiers audio avec n'importe quel nombre de traitement possible en utilisant le Batch File Processor. Peak est également compatible avec les Apple Events, qui permettent de gérer des bibliothèques entières de fichiers audio de façon rapide et facile grâce à des applications de base de données comme FileMaker Pro™.

Batch File Processor

Le Batch File Processor est l'une des fonctions les plus puissante, versatile et utile de Peak. Grâce à lui, vous pouvez intégrer n'importe quelle série d'actions de Peak (série appelée *batch script*), pour ensuite appliquer ces scripts à des milliers de fichiers.



Le document ouvert et la sélection que vous faites serviront à la prévisualisation des actions séquencées dans votre batch script.

Pour utiliser le traitement par lot, sélectionnez Batch File Processing dans le menu File. Le dialogue du Batch File Processor apparaît.



Le Batch File Processor

Le Batch File Processor de Peak est divisé en trois zones : Input, Process et Save Changes. Sequencez une série d'étapes que Peak doit exécuter dans la partie Process, puis configurez les réglages de votre fichier de sortie dans la zone Save Changes. Une fois que le Batch File Processor est configuré, vous pouvez l'activer dans la zone Input.

Lorsqu'il est configuré et activé, tous les fichiers que vous glissez sur l'icône de Peak (ou un alias) seront traités par lots selon vos réglages. Vous pouvez même glisser des dossiers ou des disques, pour que tout l'audio compatible qu'ils contiennent soit traité. Vous pouvez continuer à glisser des fichiers, des dossiers ou des disques tant que le Batch File Processor est activé. La hiérarchie des dossiers et sous-dossiers des disques et dossiers que vous faites glisser est conservée. Les documents audio ouverts avec la commande Open du menu File ne sont pas inclus dans le traitement par lot.

Vous pouvez aussi faire tourner le Batch File Processor en tâche de fond, tout en travaillant dans Peak ou dans une autre application. Une icône clignote en haut à gauche de votre écran pour vous rappeler que le traitement par lots est activé.

L'audio compatible comprend tous les formats de fichiers que Peak peut lire : AIFF, Sound Designer II, QuickTime™, Raw, fichiers image JAM, Son Système 7, .snd, .au, et WAVE.

Les nouveaux documents créés avec le Batch File Processor ont le même nom de fichier que le document original, éventuellement avec un suffixe.



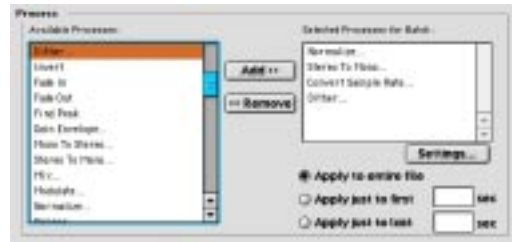
Zone Input

La zone Input permet d'activer et de désactiver le traitement par lots. Lorsque le Batch File Processor est configuré, vous pouvez l'activer avec le bouton On. Si vous avez terminé et n'avez plus besoin de traiter des fichiers, utilisez le bouton Off pour désactiver le traitement par lots.

Vous pouvez inclure/exclure les fichiers mono ou stéréo du traitement par lots en utilisant les boutons "Process All Files", "Only Mono Files" et "Only Stereo Files". "Process All Files" est le réglage par défaut. Pour que Peak ne traite que les fichiers mono, cliquez sur le bouton "Only Mono Files". De même, pour ne traiter que les fichiers stéréo (en excluant les fichiers mono), cochez "Only Stereo Files".



Si vous allez traiter des documents à la fois mono et stéréo, ouvrez un document stéréo et faites une sélection avant de configurer le traitement par lots. Ceci permet à la plupart des actions de prendre la bonne décision sur la façon de traiter les fichiers mono et stéréo en entrée avec le Batch File Processor.



Zone Process

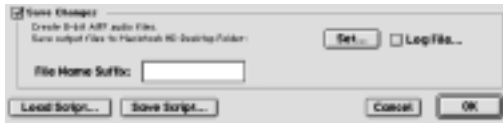
La zone Process montre deux listes. La liste de gauche, appelée "Available Processes:", permet de sélectionner les actions à utiliser dans le batch script. La quasi totalité des traitements et plug-ins de Peak apparaissent dans cette liste. La liste de droite est appelée "Selected Processes For Batch" et montre les actions de Peak retenues pour le batch script en cours.

Double-cliquez sur une action de la liste "Available Processes:" pour l'ajouter à la liste "Selected Processes for Batch". De même, vous pouvez cliquer sur une action de la liste "Available Processes" puis sur le bouton Add >>. Pour retirer des éléments de la liste "Selected Processes for Batch", cliquer sur les éléments puis sur le bouton << Remove.

Lorsque vous ajouter une action à la liste "Available Processes", il se peut que vous deviez fournir des réglages pour celle-ci. Le document de premier plan et sa sélection servent pour toute prévisualisation. Le traitement par lots de Peak permet de mettre plusieurs exemplaires de la même action—chacune ayant ses propres réglages.

Vous pouvez également définir quelle partie de l'audio sera traitée. Lorsqu'une action a été ajoutée à la liste "Selected Processes for Batch", vous pouvez utiliser l'un des boutons "Entire File", "Apply Just To First x Seconds", ou "Apply Just To Last x Seconds". Utilisez-les pour configurer comment appliquer l'action sélectionnée au document. Par exemple, si vous utilisez un "Fade In" et ne souhaitez l'appliquer que sur les trois premières secondes du document, cliquez sur "Fade In" dans la liste "Selected Processes for

Batch” puis entrez “3” dans le champ “Apply Just to First x Seconds”. Toutes les actions sont réglées par défaut sur “Entire File” à moins que vous ne configuriez différemment.



Zone Save Changes

Utilisez la zone Save Changes pour configurer comment vos documents seront stockés après la sauvegarde faite par votre batch script. Cliquez sur le bouton Set... pour spécifier le format et les réglages des documents de sortie.

Après cela, vous devrez donner le format de fichier de sortie, la résolution de bits, et les options de compression en utilisant le dialogue “Save As...” décrit au chapitre 4. Choisissez également avec ce même dialogue dans quel dossier sauvegarder les fichiers traités.

Vous pouvez créer un “Log File” pendant le traitement par lots pour garder une trace des fichiers traités. Ceci est pratique lors de longues séances de traitement, quand une coupure de courant peut empêcher le processus de traitement par lots de s’achever. Cliquez sur la case “Log File...” pour spécifier qu’un fichier doit être créé. Après avoir activé cette fonction, Peak vous demande de choisir une destination. Ce fichier peut être lu grâce à SimpleText ou à une autre application lisant les fichiers textes. Le Batch File Processor enverra des messages d’erreur dans le fichier si celui-ci est activé. Ce peut être utile car toutes les erreurs que Peak rencontre pendant le traitement par lots ne requièrent pas l’attention de l’utilisateur à chaque fois. Cependant, Peak émet un son d’alerte système si une erreur survient pendant le traitement par lots. Dans ce cas, vérifiez les erreurs dans le “log file”.

Si vous souhaitez ajouter un suffixe aux fichiers sortant du traitement par lot, comme .WAV par exemple, entrez ce suffixe dans le champ File Name Suffix. Il sera ajoutés aux noms des fichiers audio de sortie.



Assurez-vous que le dossier de sortie et le dossier d’origine des fichiers n’est pas le même, ou le Batch File Processor de Peak peut commencer à tourner en boucle car il ne peut écraser par réécriture les fichiers d’entrée.

Sauvegarde de script

Peak permet de sauvegarder votre batch script en fichier de réglage utilisable par la suite. Ceci peut s’avérer pratique si vous traitez souvent des fichiers avec une séquence spécifique d’actions. Après la configuration du Batch File Processor, cliquez sur Save Script... pour sauvegarder la séquence par lots en fichier Batch Script. Vous devez fournir un emplacement et un nom pour ce dernier. Le fichier de réglages contenant votre batch script stocke les actions, les réglages de chacune d’entre elles, et le format de fichier de sortie.

Chargement d’un script

Pour récupérer un fichier de réglages batch script stocké grâce à la fonction “Save Script” (comme décrit ci dessus), cliquez sur ce bouton. Par exemple :

Pour convertir un dossier de fichiers en fichiers AIFF IMA 4:1 normalisés à 95 % avec un Log :

1. Choisissez la commande Batch Processor... dans le menu File.
2. Double-cliquez sur l’élément Normalize dans la liste “Available Processes:”. Entrez “95” dans le dialogue de réglages qui suit.
3. Cliquez sur Set... dans la zone Save Changes du Batch File Processor. Choisissez AIFF dans le pop-up menu File Format. Choisissez l’option IMA 4:1 dans le pop-up menu Compression.
4. Choisissez le dossier où sauvegarder les fichiers de sortie. Cliquez sur Save.

5. Vous retournez dans le dialogue Batch File Processing. Cliquez sur Log... et choisissez le dossier où sauvegarder le "log file".
6. Cliquez sur le bouton On de la zone Input du Batch File Processor. Celui-ci est activé.
7. Cliquez sur OK pour fermer le dialogue du Batch File Processor.
8. Retournez dans le Finder, et glissez-déposez un dossier contenant des documents audio sur l'icône de Peak.
9. Peak traite tous les fichiers audio du dossier glissé sur l'icône de Peak.
10. Lorsque tous les fichiers ont été traités, ouvrez un document audio et choisissez la commande Batch Processor... dans le menu File. Vous pouvez alors désactiver le Batch File Processor en cliquant sur Off dans son dialogue.

Erreurs et annulations de batches

Toute erreur survenant pendant le traitement par lots produit un son d'alerte système qui vous avertit du problème. Dans un tel cas, Peak n'affiche pas de message d'erreur sur l'écran pour que le processus puisse continuer. Si vous avez choisi de créer un "log file", les messages d'erreur qui seraient apparus dans un dialogue sont affichés dans ce dernier, indiquant à quel endroit du processus de traitement une erreur est survenue.

Lorsque le processus de traitement par lots est commencé, il continue à traiter les fichiers aussi rapidement que possible. Si vous voulez l'arrêter, appuyez sur ⌘-point : un dialogue vous demande de confirmer l'arrêt. Si tel est le cas, Peak fini de traiter le fichier en cours et ignore tous les autres fichiers à traiter. Peak désactive alors le processus et met le Batch File Processor sur Off.



Le Batch Processor n'est pas inclus dans Peak LE.

Outils de catalogage de Peak

Les outils de catalogage de Peak sont idéals pour quiconque possède une grande collection d'effets sonores et de fichiers audio. Grâce aux Apple Events, Peak permet de cataloguer et d'écouter les sons depuis des applications de base de données, telles que FileMaker Pro (plusieurs exemples sont fournis). Peak contient également un traitement par lots des régions (via la commande Export Regions du menu File).

Compatibilité Apple Events™

Peak comprend le vocabulaire des Apple Events. Ceux-ci peuvent automatiser des actions pour vous, tel que le déclenchement de la lecture d'un document audio.

La suite standard des Apple Events que les applications "compatibles" Système 7 doivent comprendre inclut l'événement "odoc" (open document - ouverture d'un document). Par exemple, lorsque vous double-cliquez sur un document Microsoft Word, le Finder du Macintosh envoie un Apple Event "odoc" à l'application Microsoft Word. Malheureusement, "odoc" nécessite le répertoire complet du document que vous voulez ouvrir. Vous pouvez utiliser "odoc" avec Peak, mais celui-ci possède une autre fonction qui rend l'ouverture et la lecture de vos documents beaucoup plus facile : une description simplifiée du document au lieu de son répertoire complet. Pour illustrer cette différence, comparez ce qui suit :

Répertoire complet du document :

John's HD:Sounds:Brass:Trombones:With Mutes:C5-A6.aiff

Répertoire simplifié du document :

Nom du volume : *John's HD:*

Nom du document : *C5-A6.aiff*

En utilisant le répertoire simplifié, Peak cherche dans le volume indiqué un document correspondant avec le nom donné (une opération appelée FindFile). Peak

ouvre le document après l'avoir trouvé, vous permettant de l'utiliser.

Suite centrale des Apple Events "compatibles" (classe d'événement = 'aevt')

odoc

Ouverture d'un document

L'événement "odoc" commande à Peak d'ouvrir un document grâce au répertoire fourni dans les données suivant l'événement.

quit

Quitter Peak

L'événement "quit" quitte Peak.

Peak possède sa propre classe d'événements qu'il comprend, tous ayant l'ID "furp". Cette description de classe doit être présente pour que Peak comprenne les événements que vous lui envoyez.

Événements Peak (classe d'événement = 'FURP')

sffv

Réglage du Volume pour FindFile

L'événement "sffv" dit à Peak d'utiliser les données qui le suivent (un enchaînement de textes) comme nom de volume dans lequel chercher lorsqu'un répertoire simplifié de document est utilisé. *N'utilisez jamais les deux points dans le nom d'un volume.*

sfff

Réglage du Fichier pour FindFile

L'événement "sfff" dit à Peak d'utiliser les données qui le suivent comme nom du document à trouver lorsqu'un répertoire simplifié de document est utilisé.

offf

Ouverture du fichier de FindFile

L'événement "offf" dit à Peak de trouver le document situé sur un volume en se basant sur les deux événements "sfff" et "sffv" les plus récents. Si le

document est trouvé, il est ouvert dans une fenêtre. Sinon, Peak émet un son d'alerte.

stop

Arrêt de tout audio en cours de lecture

L'événement "stop" ne comporte pas de données et dit à Peak d'arrêter tout audio en cours de lecture.

clos

Fermeture de la fenêtre de premier plan

L'événement "clos" ne comporte pas de données et dit à Peak de fermer la fenêtre de premier plan, si elle existe.

play

Lecture de la fenêtre de premier plan

L'événement "play" lance la lecture du document situé au premier plan. Utilisez l'événement "stop" pour arrêter la lecture, ou attendez que le document soit fini.

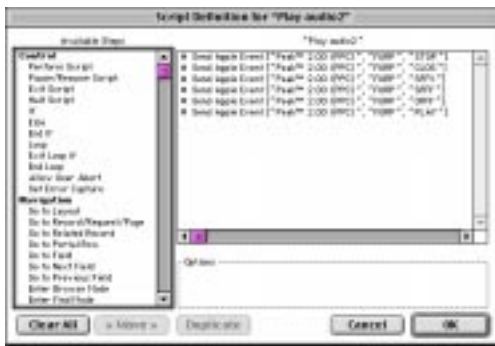
Scripts d'exemple

Les documents FileMaker Pro™ fournis dans le dossier Extras sont censés illustrer la fonctionnalité de Peak dans un environnement de base de données de documents audio. Pour essayer ces scripts, ouvrez l'un des documents FileMaker Pro, entrez le nom du Volume (le nom exact du disque dur où réside le document) et le nom du Document pour chercher un document situé sur l'un de vos disques durs, appuyez sur Enter puis sur le bouton graphique de lecture. Si le document est trouvé, Peak jouera le document audio. Vous pouvez entrer de nouveaux enregistrements avec le raccourci clavier **⌘-N** dans FileMaker Pro pour créer un nouvel enregistrement vide.

Ci-dessous se trouve un exemple de définition de script de FileMaker Pro qui peut être utilisé pour créer un Bouton de lecture. Cette définition de script comporte six étapes :

1. Arrêter tout document en cours de lecture (STOP).

2. Fermer toute fenêtre audio ouverte (CLOS).
3. Passer le nom de Volume FindFile à Peak depuis un champ FileMaker Pro (SFFV).
4. Passer le nom de fichier FindFile à Peak depuis un champ FileMaker Pro (SFFF).
5. Dire à Peak de trouver et d'ouvrir le document décrit par les étapes 3 et 4 ci-dessus (OFFF).
6. Dire à Peak de lire le document de premier plan (PLAY) (ouvert pendant l'étape 5).



Définition de script d'échantillon depuis FileMaker Pro



Les Apple Events ne sont pas compatibles avec Peak LE.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à traiter de l'audio par lot grâce au Batch File Processor de Peak ainsi qu'à utiliser les Apple Events pour gérer des bibliothèques complètes de fichiers audio avec des logiciels de base de données comme FileMaker Pro™. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à utiliser Peak pour éditer et transférer des échantillons avec des échantillonneurs.

Chapitre 10

Échantillonneurs



Chapitre 10 : Échantillonneurs

Introduction

Peak permet, sans passer par l'analogique, d'importer des échantillons depuis des échantillonneurs compatibles, d'éditer et de traiter l'audio grâce à toutes les fonctions de Peak, puis de le renvoyer dans l'échantillonneur. Cette fonction permet d'utiliser Peak comme outil puissant d'édition et de design sonore, vous donnant accès à des possibilités de traitement bien plus avancées que celles des instruments d'échantillonnage traditionnels.

Peak est directement compatible avec le Roland S-670, les Ensoniq EPS16+, ASR-10 et ASR-X, et les AKAI S1000, S2000 et S3000 (avec une interface MIDI et OMS). Peak est également compatible avec les échantillonneurs SMDI, dont les Kurzweil K2000 et K2500, le Peavey SP/SX, et plusieurs échantillonneurs E-mu, dont le ESI-32, le E64, et le E-IV (avec un câble SCSI entre le Macintosh et l'échantillonneur).

Les parties ci-dessous expliquent comment transférer des documents audio entre votre échantillonneur et votre Macintosh.



La compatibilité échantillonneur est incluse dans Peak SE, mais pas dans Peak LE.



Certains échantillonneurs ont une interprétation des points de bouclage différente de celle de Peak. Pour compenser cela, vous pouvez utiliser le dialogue de préférences Sampler pour déplacer les points de bouclage vers l'avant ou l'arrière par incrément d'un échantillon. Les réglages peuvent être différents pour la réception ou l'envoi des points, ainsi que pour le décalage de début et de fin de

boucle. Pour ajuster ce dernier, sélectionnez Sampler dans le menu Preference.

Travailler avec des échantillonneurs SMDI

La compatibilité de Peak avec les échantillonneurs SMDI permet d'envoyer ou de recevoir plusieurs documents simultanément.

Échantillonneurs SMDI compatibles avec Peak (à la date d'impression du manuel) :

- E-mu - E-IV, ESI-32, ESI-4000, E-64, E5000
- ENSONIQ - ASR-X
- KURZWEIL - K2000, K2500, K2600
- PEAVEY - SP/SX
- YAMAHA - A3000, A4000, A5000


Échantillonneurs SMDI

Les échantillonneurs SMDI tels que le Kurzweil K2500 ou l'E-mu EIV utilise le SCSI pour envoyer des échantillons entre les machines. Le SMDI est beaucoup plus rapide que le MIDI pour le transfert de données d'échantillonnage. Pour transmettre en SMDI des échantillons entre votre Macintosh et votre échantillonneur, vous devez les connecter avec un câble SCSI. Consultez le manuel de votre échantillonneur pour vérifier les connexions et terminaisons correctes. Utilisez toujours des câbles SCSI de haute qualité pour éviter des erreurs de transmission.



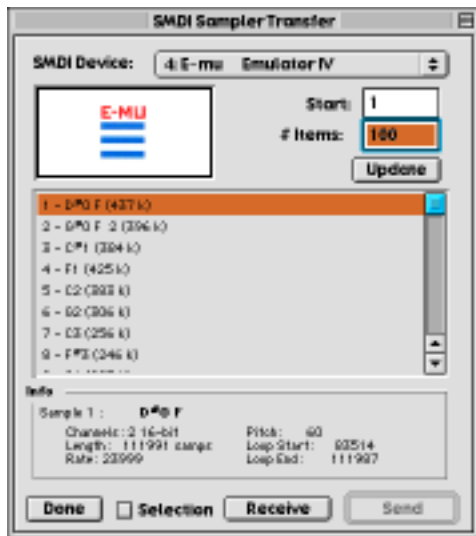
Peak permet d'activer ou de désactiver les transferts SCSI asynchrones rapides dans le dialogue Sampler. Désactivez la transmission

rapide si vous avez des problèmes pour transmettre des échantillons à une machine SMDI ou Roland, ou si votre Macintosh ne supporte pas les transferts SCSI asynchrones.

 Les cartes Ultra-Wide SCSI peuvent nécessiter l'utilisation de l'option "SMDI Use New SCSI Manager" dans le dialogue Sampler du menu Preference.

Pour utiliser le dialogue d'échantillonneur SMDI :

1. Choisissez SMDI Sampler ou le nom de votre échantillonneur dans le menu Sampler. Le dialogue SMDI Sampler Transfer apparaît.



Le dialogue SMDI Sampler Transfer

Liste des échantillons

Ce dialogue affiche une liste des échantillons stockés dans la machine SMDI. Comme il existe des centaines de places dans une telle machine, une zone exacte d'échantillons à afficher est utilisée. Vous pouvez cliquer sur les éléments de la liste pour obtenir une information détaillée sur les échantillons dans la partie "Info" du dialogue SMDI Sampler Transfer. Vous pouvez également utiliser Majuscules-clic ou Com-

mande-Majuscules-clic pour sélectionner plusieurs éléments de la liste.

Update

Le bouton Update reconstruit la liste des échantillons du dialogue SMDI Sampler Transfer. Peak cherche dans la machine SMDI en commençant au numéro indiqué dans le champ texte "Start:", jusqu'à ce que le nombre d'échantillons indiqué dans le champ texte "# Items" ait été atteint.

Machine SMDI

Toutes les machines SMDI attachées à votre Macintosh que Peak détecte sont affichées dans ce pop-up menu. Choisissez la machine grâce à lui. Peak cherche des informations d'échantillons en commençant au numéro indiqué dans le champ texte "Start:".

Start

Entrez le numéro du premier échantillon stocké dans votre échantillonneur que vous voulez voir dans la liste. Si vous changez cette valeur, cliquez simplement sur le bouton Update pour mettre à jour la liste des échantillons. Certains échantillonneurs SMDI commencent au numéro zéro, d'autres à 200. (Reportez-vous au manuel de votre échantillonneur SMDI pour connaître sa méthode de stockage des échantillons).

Items

Le champ texte "# Items" définit le nombre d'échantillons affichés dans la liste. Si vous changez cette valeur, cliquez sur le bouton Update pour mettre à jour cette dernière.

Send

Pour envoyer le document de premier plan à l'échantillonneur SMDI, cliquez sur l'échantillon de la liste que vous voulez envoyer et appuyez sur le bouton Send. Si un échantillon existe déjà à cette position dans l'échantillonneur SMDI, il sera remplacé.



Pour envoyer plusieurs documents ouverts à l'échantillonneur SMDI, Majuscules-cliquez ou ⌘-cliquez pour sélectionner plusieurs destinations dans la liste et appuyez sur le bouton Send. Les documents de Peak seront envoyés aux destinations choisies dans leur ordre d'apparition dans le menu Windows de Peak.

Receive

Pour recevoir un échantillon de l'échantillonneur SMDI, cliquez dessus dans la liste et appuyez sur le bouton Receive.



Pour recevoir plusieurs échantillons de l'échantillonneur SMDI, Majuscules-cliquez ou ⌘-cliquez sur plusieurs endroits de la liste puis cliquez sur le bouton Receive.

Pour envoyer un document à l'échantillonneur SMDI :

1. Choisissez Open dans le menu File pour localiser et ouvrir le document à envoyer. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le document dans le Finder.
2. Choisissez la commande SMDI Sampler dans le menu Sampler. Si Peak trouve un échantillonneur SMDI connecté à votre Macintosh, le dialogue SMDI Sampler Transfer apparaît.
3. Assurez-vous que la bonne machine SMDI est sélectionnée dans le pop-up menu SMDI Device.
4. Cliquez sur l'échantillon de la liste que vous voulez remplacer.
5. Cliquez sur Send. Peak envoie l'échantillon vers la machine SMDI.
6. Lorsque vous avez fini d'utiliser le dialogue SMDI Transfer, cliquez sur la boîte de fermeture ou sur le bouton Cancel.

Pour envoyer un échantillon SMDI dans Peak :

1. Choisissez SMDI Sampler dans le menu Sampler. Si votre échantillonneur SMDI est correctement connecté à la chaîne SCSI de votre Macintosh, le dialogue SMDI Sampler Transfer apparaît.
2. Assurez-vous que la machine SMDI sélectionnée dans le pop-up menu SMDI Sampler est la bonne.
3. Cliquez sur l'échantillon de la liste que vous voulez recevoir.
4. Cliquez sur le bouton Receive. Peak transfère l'échantillon choisi vers le Macintosh et le place dans une nouvelle fenêtre. Les documents créés par importation depuis une machine SMDI ne sont pas sauvegardés avant que vous n'utilisiez la commande Save dans le menu File.
5. Lorsque vous avez fini, cliquez sur la boîte de fermeture du dialogue SMDI Sampler Transfer ou sur le bouton Cancel.

Pour naviguer dans les échantillons stockés dans votre machine SMDI :

- Cliquez sur un échantillon de la liste. Si votre machine SMDI possède un échantillon stocké à cet endroit, Peak récupère les informations de taux d'échantillonnage, de taille, de résolution de bits, de format stéréo/mono et de points de bouclage, et affiche l'information dans la zone Info du dialogue SMDI Transfer. S'il n'y a pas d'échantillons stockés à ce numéro dans la machine SMDI, "(Empty)" apparaît dans la zone Info du dialogue SMDI Transfer.

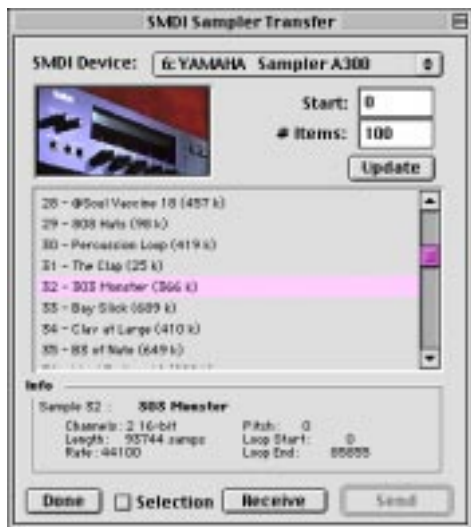
Messages d'erreurs d'échantillonneur SMDI & dépannage

Si une machine SMDI ne peut pas être trouvée, Peak affiche le message "No SMDI devices could be found connected to this Macintosh". Si cela arrive, et que votre machine SMDI est connectée à votre Macintosh par un câble SCSI, essayez ce qui suit :

- Vérifiez que vos câbles SCSI soient correctement connectés. Un dysfonctionnement peut survenir si leur branchement n'est pas verrouillé. Ne

connectez les câbles SCSI que lorsque votre Macintosh est éteint.

- Assurez-vous qu'aucun autre périphérique SCSI connecté à votre Macintosh ne possède le même numéro que votre machine SMDI. Consultez le manuel de celle-ci pour savoir comment modifier son numéro.
- Il peut être nécessaire d'allumer les périphériques SCSI dans le bon ordre. Allumez d'abord tous les périphériques, puis allumez le Macintosh et lancez l'application Peak.



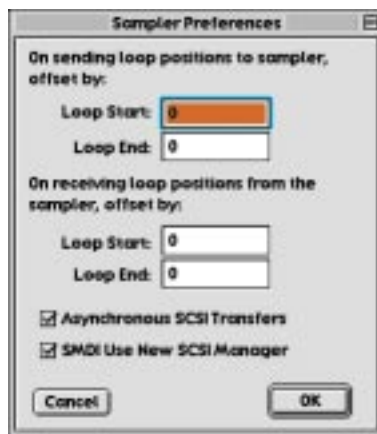
Remarque concernant le Yamaha A3000

Peak est compatible avec le Yamaha A3000. Vous pouvez y accéder grâce à la sélection de menu SMDI du menu Sampler de Peak. Le A3000 ne peut pas remplacer les échantillons existants, et les transferts vers celui-ci seront placés dans l'échantillon vide suivant dans la RAM, sans tenir compte de l'endroit où Peak lui indique de placer l'échantillon. Lorsque "BulkProtect" est activé, le A3000 ne répond pas aux messages SMDI. "BulkProtect" se trouve dans le mode UTILITY, fonction MIDI, page Bulk. BulkProtect est toujours ACTIVÉ lorsque vous allumez le A3000, et

vous devrez donc le désactiver avant de faire des transferts SMDI.

Le dialogue Sampler Preferences

Vous pouvez accéder aux Sampler Preferences depuis le menu Preference de Peak pour régler les décalages de boucle, le transfert SCSI asynchrone et les préférences du SCSI Manager.



Le dialogue Sampler Preferences

Utilisation de l'échantillonneur Roland S-760



Le dialogue de l'échantillonneur Roland S-760

L'échantillonneur numérique Roland S-760 est entièrement compatible avec Peak. Le support direct du Roland dans Peak vous facilite le transfert entre Peak et l'échantillonneur S-760. Peak transfère à la fois les informations de boucles et les données audio.

Pour établir une connexion SCSI entre votre ordinateur et le S-760 :


1. Éteignez toutes vos machines, y compris le Macintosh, avant de connecter les câbles SCSI.
2. Connectez l'échantillonneur à la chaîne SCSI, en utilisant des câbles de bonne qualité dont la longueur n'excède pas 1,80 m.
3. Assurez-vous que le numéro SCSI de l'échantillonneur est différent des autres machines connectées à votre Macintosh, et qu'il termine en interne. Consultez le manuel du S-760 pour savoir comment régler son numéro SCSI et sa terminaison interne.

4. Assurez-vous que l'échantillonneur soit physiquement le dernier élément de la chaîne SCSI.


5. Vous devez également avoir une connexion MIDI entre votre ordinateur et l'échantillonneur. Peak utilise le système OMS pour communiquer avec l'échantillonneur en MIDI. Reportez-vous au manuel d'OMS pour savoir comment connecter votre échantillonneur à l'interface MIDI, et comment configurer OMS dans votre Macintosh.

6. Allumez les machines dans cet ordre :

- Échantillonneur
- Tous les autres périphériques SCSI
- Votre Macintosh

 *Le transfert d'échantillons Roland nécessite le Système Roland S-760 2.24 ou ultérieur. Le Roland S-760 ne permet le transfert d'échantillons qu'en mode Performance. Reportez-vous au manuel de Roland pour apprendre comment passer d'un mode à l'autre dans votre échantillonneur.*

Pour accéder au Roland S-760 depuis Peak, sélectionnez Roland S-760 dans le menu Sampler de Peak. Choisissez le numéro SCSI de votre échantillonneur dans le pop-up menu, entrez le numéro SYSEX et la machine OMS, et cliquez sur Update. Peak affiche une liste de tous les échantillons stockés dans la RAM de l'échantillonneur. Reportez-vous au manuel Roland pour apprendre comment régler le numéro SYSEX de votre échantillonneur. En général, il s'agit de 0 ou 1.

 *Si la zone Info du dialogue Roland vous dit que l'échantillonneur n'a pu être trouvé, vérifiez les connexions et les câbles SCSI et MIDI, le pop-up menu SCSI ID, le pop-up menu OMS ou le numéro SYSEX. Si vous avez trouvé et corrigé une erreur, cliquez sur Update.*

Pour naviguer dans les échantillons du Roland S-760 depuis Peak :

1. Choisissez Roland S-760 dans le menu Sampler de Peak.

10



2. Cliquez sur un échantillon de la liste. Peak affiche l'information de l'échantillon, dont les points de bouclage, la longueur de l'échantillon, la note de base, et le taux d'échantillonnage.


Transférer des échantillons du S-760 vers Peak :

1. Choisissez Roland S-760 dans le menu Sampler de Peak. Sélectionnez le numéro SCSI de votre échantillonneur grâce au pop-up menu, et cliquez sur Update. Peak affiche une liste des échantillons stockés dans la RAM du S-760.
2. Sélectionnez les échantillons de la liste que vous voulez transférer dans Peak.
3. Appuyez sur le bouton Receive. Peak transfère les échantillons dans de nouvelles fenêtres où vous pouvez les éditer, les lire ou les sauvegarder.

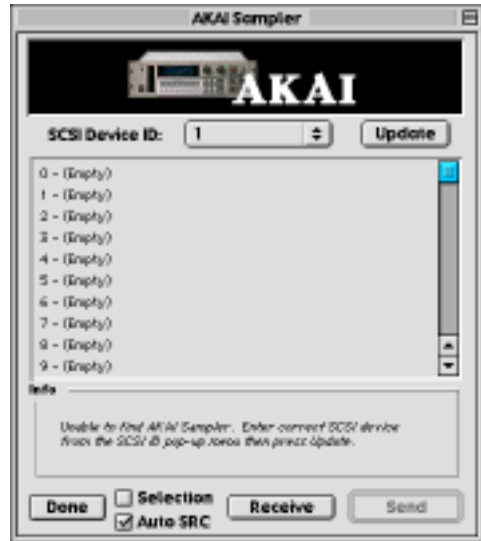
Envoyer des échantillons de Peak vers le S-760 :

1. Ouvrez les documents que vous voulez transférer grâce à la commande Open de Peak. Si vous voulez n'envoyer qu'un seul document, vérifiez qu'il soit bien au premier plan dans Peak.
2. Choisissez Roland S-760 dans le menu Sampler de Peak. Sélectionnez le numéro SCSI de votre échantillonneur grâce au pop-up menu, et cliquez sur Update. Peak affiche une liste des échantillons stockés dans la RAM de votre S-760.
2. Si vous remplacez un (des) échantillon(s) ayant le même nom, cliquez sur les éléments de la liste à remplacer. Si vous voulez envoyer un (des) échantillon(s) dans des emplacements vides de l'échantillonneur, cliquez sur les espaces appelés "(Empty)".
4. Appuyez sur le bouton Send. Peak transfère le(s) document(s) à l'endroit précisé dans votre échantillonneur Roland S-760.

 Pour sélectionner plus d'un élément de la liste, Majuscules-cliquez ou  -cliquez tout en sélectionnant.

 La carte SCSI Adaptec 2906 est recommandée pour l'utilisation du Roland S-760 avec des Macintosh G3 et G4.

Travailler avec des échantillonneurs AKAI



Le dialogue Akai Sampler

Les échantillonneurs AKAI compatibles sont les suivants : S1000, S1100, S2000, S2800, S3000, S3000XL, S3200, S3200XL, CD3000, et CD3000XL. Cette compatibilité totale facilite le transfert des échantillons entre Peak et votre échantillonneur AKAI. Peak transfère à la fois les informations de boucles et les données audio.

Pour connecter en SCSI votre ordinateur et l'AKAI :

1. Éteignez toutes les machines, y compris votre Macintosh, avant de connecter les câbles SCSI.
2. Connectez l'échantillonneur sur votre chaîne SCSI en utilisant des câbles de bonne qualité dont la longueur n'excède pas 1,80 m.
3. Assurez-vous que le numéro SCSI ID de l'échantillonneur est différent de celui des autres périphériques SCSI connectés à votre Macintosh.

Consultez votre manuel AKAI pour savoir comment régler le numéro SCSI de votre échantillonneur AKAI.

4. Si votre échantillonneur est terminé en interne, il faudra qu'il soit le dernier maillon de la chaîne SCSI. Consultez votre manuel AKAI pour savoir comment régler la terminaison interne de votre échantillonneur.
5. Allumez les machines dans cet ordre :
 - Échantillonneur
 - Tous les autres périphériques SCSI
 - Votre Macintosh

Pour accéder à votre échantillonneur AKAI depuis Peak, sélectionnez AKAI Sampler dans le menu Sampler de Peak. Choisissez le numéro SCSI de votre échantillonneur grâce au pop-up menu et cliquez sur Update. Peak affiche la liste de tous les échantillons stockés dans la RAM de votre échantillonneur.



Si la zone Info du dialogue AKAI dit que l'échantillonneur AKAI ne peut être trouvé, vérifiez vos connections et vos câbles SCSI et le pop-up menu SCSI ID. Si vous avez trouvé et corrigé une erreur, cliquez sur Update.

Dans les échantillonneurs AKAI, les numéros des échantillons doivent être en ordre successif, sans espace vide entre deux échantillons existant. Il se peut ainsi que l'échantillonneur redonne des numéros aux échantillons transférés, pour que ceux-ci soient conformes à son propre système de numérotation.

Il faut également que chaque échantillon ait un nom unique. Lorsque vous envoyez un fichier audio vers une place vide de l'échantillonneur, Peak peut ajouter un numéro au nom du nouvel échantillon (par exemple "Sax 1", "Sax 2", "Sax 3", et ainsi de suite) si le nom de l'échantillon qui arrive est déjà utilisé dans l'échantillonneur.

Les échantillons stéréo stockés dans l'AKAI seront séparés en deux canaux, et ceux-ci doivent avoir "-L"

ou "-R" à la fin de chaque nom d'échantillon. Peak ajoute automatiquement "-L" ou "-R" aux canaux gauche et droite si un échantillon stéréo est transmis vers l'échantillonneur AKAI.

Les échantillonneurs AKAI n'utilisent que deux taux d'échantillonnage : 22 050 Hz et 44 100 Hz. Pour que Peak fasse automatiquement une conversion du taux d'échantillonnage lorsque des documents ne sont pas à ces formats, cliquez sur la case Auto SRC. Peak fait une conversion vers le taux compatible AKAI le plus proche, puis envoie l'échantillon.


Transférer des échantillons de l'AKAI vers Peak :


1. Choisissez AKAI dans le menu Sampler de Peak. Sélectionnez le numéro SCSI de votre échantillonneur grâce au pop-up menu, et cliquez sur Update. Peak affiche une liste des échantillons stockés dans la RAM de votre échantillonneur AKAI.
2. Sélectionnez les échantillons de la liste que vous voulez transférer dans Peak.
3. Appuyez sur le bouton Receive. Peak transfère les échantillons dans de nouvelles fenêtres où vous pouvez les éditer, les lire ou les sauvegarder.

Envoyer des échantillons de Peak vers l'AKAI :

1. Ouvrez les documents que vous voulez transférer grâce à la commande Open de Peak. Si vous voulez n'envoyer qu'un seul document, vérifiez qu'il soit bien au premier plan dans Peak.
2. Choisissez AKAI Sampler dans le menu Sampler de Peak. Sélectionnez le numéro SCSI de votre échantillonneur grâce au pop-up menu, et cliquez sur Update. Peak affiche une liste des échantillons stockés dans la RAM de votre AKAI.
3. Si vous remplacez un (des) échantillon(s) ayant le même nom, cliquez sur les éléments de la liste que vous voulez remplacer. Si vous voulez envoyer un (des) échantillon(s) à des emplacements vides de l'échantillonneur, cliquez sur des éléments appelés "(Empty)".

4. Appuyez sur le bouton Send. Peak transfère les documents aux endroits spécifiés de votre échantillonneur AKAI.


 *Pour sélectionner plusieurs éléments de la liste, Majuscules-cliquez ou ⌘ -cliquez tout en sélectionnant.*


 *La carte SCSI Adaptec 2906 est recommandée pour l'utilisation des échantillonneurs Akai avec des Macintosh G3 et G4.*


La norme MIDI Sample Dump


Un grand nombre d'échantillonneurs effectuent du transfert d'échantillons avec des ordinateurs grâce à une méthode appelée MIDI Sample Dump. Peak permet de transférer des échantillons depuis et vers ces instruments si vous avez une connexion MIDI.

 *Le MIDI Sample Dump Standard ne fonctionne qu'avec des documents mono.*


 *Ce manuel suppose que vous savez connecter des câbles MIDI, configurer votre logiciel Open Music System (OMS) et comprendre la façon dont votre échantillonneur gère l'audio envoyé en MIDI.*

 *Une fois l'échantillon envoyé dans l'échantillonneur, il se peut qu'il doive être assigné à un patch, un preset, une couche ou une voix avant de pouvoir être relu.*

 *Consultez le manuel de votre échantillonneur MIDI pour savoir comment afficher et régler le numéro SYSEX de l'instrument.*

 *Comme chaque échantillonneur stocke les sons différemment, consultez votre manuel pour savoir comment celui-ci s'y prend pour stocker et numéroter les échantillons. Le manuel peut contenir des informations très importantes sur la façon d'utiliser le MIDI Sample Dump avec votre échantillonneur.*

Il y a deux méthodes pour réaliser un MIDI Sample Dump en connectant des câbles MIDI entre votre ordinateur et l'échantillonneur. Peak utilise la configuration en *boucle fermée*, dans laquelle le MIDI IN de votre échantillonneur doit aller dans le MIDI OUT de l'interface et le MIDI IN de l'interface dans le MIDI OUT de l'échantillonneur.

 *Pour utiliser le MIDI Sample Dump, vous aurez également besoin du logiciel OMS. Si celui-ci n'est pas installé, vous pouvez le télécharger depuis le site <http://www.opcode.com>, ou appeler Opcode pour le recevoir sur disquette.*

Peak envoie et reçoit tous les MIDI Sample Dumps sous forme d'échantillons 16 bits. Selon votre échantillonneur, cette résolution sera peut-être abaissée pour correspondre aux possibilités de l'échantillonneur. Le MIDI Sample Dump n'est pas compatible stéréo, et vous aurez peut-être besoin de sauvegarder vos documents stéréo sous forme de deux documents gauche et droite avec la commande Export Dual Mono... du menu File. Vous pouvez alors les envoyer séparément vers l'échantillonneur.

Pour envoyer un document vers un échantillonneur grâce à la norme MIDI Sample Dump :

1. Ouvrez le document que vous voulez envoyer vers l'instrument.
2. Dans le menu Sampler, choisissez la commande MIDI Sample Dump.
3. Sélectionnez la machine OMS qui correspond à l'échantillonneur vers lequel vous voulez effectuer le transfert.
4. Entrez le numéro SYSEX sur lequel est réglé l'échantillonneur.
5. Entrez le numéro pour l'échantillon que vous voulez envoyer et appuyez sur le bouton Send. Peak transfère l'audio vers l'échantillonneur par la connexion MIDI.

Pour recevoir de l'audio depuis l'échantillonneur grâce à la norme MIDI Sample Dump :

1. Dans le menu Sampler, choisissez la commande MIDI Sample Dump.
2. Sélectionnez la machine OMS correspondant à l'échantillonneur depuis lequel vous voulez recevoir l'échantillon.
3. Entrez le numéro SYSEX sur lequel est réglé l'échantillonneur.
4. Entrez le numéro de l'échantillon que vous voulez recevoir et appuyez sur le bouton Receive. Peak recoit l'échantillon dans une nouvelle fenêtre de document.

Messages d'erreurs & solutions avec la norme MIDI Sample Dump

Vous ne pouvez envoyer que des documents mono vers l'échantillonneur. Si vous voulez envoyer un document stéréo, vous devrez créer deux fichiers mono séparés gauche et droite grâce à la commande Export Dual Mono... du menu File.



La norme MIDI Sample Dump ne fonctionne qu'avec des documents mono.

"The MIDI device timed out."

- La machine ne communique pas comme prévu avec Peak . Cette erreur peut être due à une rupture de la connexion MIDI durant le transfert.

"The MIDI device returned an error."

- Ce message d'erreur peut apparaître lorsque le transfert est annulé depuis l'échantillonneur.

"The MIDI device did not respond."

- Ce message peut apparaître lorsque Peak envoie et n'obtient pas de réponse. Vérifiez le numéro Sysex ID de l'échantillonneur et contrôlez qu'il soit identique à celui que vous avez entré dans le dialogue MIDI Sample Dump.

"The MIDI transfer was aborted because there were errors during transmission."

- Ce message d'erreur indique un câble ou une liaison défectueuse entre l'échantillonneur et l'interface MIDI. Vérifiez que les câbles ne soit pas abîmés.

"The transmission timed out."

- Ce message d'erreur peut apparaître lorsque Peak attend vainement de l'information de l'échantillonneur et que le temps est dépassé. Vérifiez votre connexion MIDI et essayez de nouveau.

"Peak does not have enough RAM to use MIDI Sample Dump Standard. MIDI SDS Receive could not be completed because Peak ran out of memory."

- Peak n'a plus assez de mémoire lorsque ce message apparaît. Essayez de fermer des fenêtres ou d'allouer davantage de RAM à Peak grâce à la commande Lire les informations du Finder.

"Peak was unable to initialize OMS. Make sure OMS is installed on your Macintosh and try again."

- Ce message apparaît si OMS n'est pas activé dans votre Macintosh. Assurez-vous qu'il soit activé dans le Gestionnaire d'extensions ou autre utilitaire du même type. Si OMS n'est pas installé, téléchargez-le depuis le site <http://www.opcode.com> ou contactez Opcode directement.

Travailler avec des échantillonneurs Ensoniq EPS16+ et ASR-10

Les possesseurs d'échantillonneurs Ensoniq vont très certainement apprécier le dialogue Ensoniq Sampler qui permet de transférer des échantillons entre le Macintosh et un Ensoniq EPS16+ ou un ASR-10. Ce dialogue permet d'effectuer plusieurs opérations comme le transfert d'échantillons, avec la possibilité de renommer, de créer ou d'effacer des instruments, des couches et des échantillons.



L'Ensoniq ASR-x est un échantillonneur SMDI (voir Travailler avec des échantillonneurs SMDI au début de ce chapitre).

Les parties suivantes considèrent que vous savez utiliser le système de votre échantillonneur Ensoniq. Consultez le manuel de celui-ci pour savoir comment connecter votre échantillonneur sur votre système audio et sur votre interface MIDI.

Comment les échantillons sont stockés dans les échantillonneurs Ensoniq

La famille d'échantillonneurs numériques Ensoniq organise les échantillons en layers (couches) contenant des instruments. Une couche peut contenir plusieurs échantillons, chacun ayant ses propres caractéristiques telles que le volume, la panoramisation, et les notes de clavier affectées, ou keyrange. Les échantillonneurs Ensoniq numérotent toutes ces structures "Wavesample 1", "Layer 4", et "Instrument 3", en faisant référence à un élément unique et spécifique de la mémoire de l'échantillonneur.

Les échantillonneurs Ensoniq créent les couches par ordre, et vous ne pouvez donc pas créer une Layer 2 si la Layer 1 n'a pas été créée. Ils créent également les échantillons par ordre, et vous ne pouvez donc pas créer le Wavesample 3 si les Wavesamples 1 et 2 n'ont pas été créés.

Le dialogue Ensoniq Sampler contient une liste d'instructions à exécuter avec votre échantillonneur Ensoniq, selon vos indications. Par exemple, vous pouvez demander au dialogue Ensoniq Sampler d'envoyer un échantillon, de créer de nouvelles couches sur un instrument, de renommer des instruments, puis d'envoyer un échantillon vers votre Macintosh. Utilisez le menu List du dialogue Ensoniq Sampler pour ajouter ou retirer certains de ses éléments et pour exécuter ces instructions.



Le dialogue Ensoniq Sampler

Les bases du dialogue Ensoniq Sampler

Le dialogue Ensoniq Sampler affiche les échantillons, les couches et les instruments de votre échantillonneur Ensoniq dans une interface type "Finder" que les utilisateurs de Macintosh trouveront familière. Une liste hiérarchique vous permet de personnaliser l'affichage des instruments, couches et échantillons. En cliquant sur les triangles de la liste du dialogue Ensoniq Sampler, vous pouvez ouvrir ou fermer un élément, tel qu'un instrument ou une couche. Les instruments, couches et échantillons affichent également le numéro correspondant à celui affiché sur l'échantillonneur Ensoniq. Par exemple, l'instrument numéro trois de l'Ensoniq ayant pour nom "TROMBONE" sera dans la liste du dialogue l'élément ayant pour nom "Inst 3:TROMBONE."

Les instruments, couches et échantillons peuvent être dans trois états différents dans le dialogue Ensoniq Sampler : "existing", "empty" ou "unknown". Tous sont par défaut unknown jusqu'à ce que le dialogue Ensoniq Sampler soit synchronisé avec l'Ensoniq grâce à la commande Update du menu Info dans le dialogue Ensoniq Sampler. Si des instruments, des couches ou des échantillons ayant des noms sont trouvés, les noms ou numéros du dialogue Ensoniq Sampler sont transformés de "unknown" en noms ou numéros correspondant. Tous les autres instruments, couches

ou échantillons sont vides (EMPTY), ce qui signifie qu'ils n'existent pas encore dans l'échantillonneur.

Le dialogue Ensoniq Sampler contient une liste d'actions à effectuer avec l'échantillonneur Ensoniq, liste qui est envoyée lorsque vous cliquez sur le bouton Begin du dialogue Ensoniq Sampler. De plus, vous pouvez sauvegarder la liste d'instructions comme fichier sur le Macintosh, et la récupérer plus tard pour que les gros transferts soient facilement automatisables.

La plupart des opérations utilisent un séquence simple d'actions pour enregistrer des instructions dans le dialogue Ensoniq Sampler :

1. Sélectionnez un ou plusieurs éléments en cliquant ou Majuscules-cliquant dans la liste du dialogue Ensoniq Sampler.
2. Choisissez une des commandes de menu du dialogue Ensoniq Sampler : List, Info ou Options. Vous faites défiler la liste grâce à la barre située sur la droite de la liste. Ouvrez ou refermez les instruments ou les couches en cliquant sur le triangle situé à côté de leur nom.



Astuce : vous pouvez Majuscules-cliquer dans la liste pour sélectionner plusieurs éléments sur lesquels appliquer une commande.

Lorsque vous cliquez sur un échantillon représenté dans la liste, ses nom, taille, panoramisation, et zone de clavier sont récupérés depuis l'échantillonneur Ensoniq. Lorsque l'information est complète, le dialogue Ensoniq Sampler l'affiche dans la zone située sous la liste du dialogue Ensoniq Sampler.

Audition des échantillons se trouvant déjà dans l'échantillonneur Ensoniq

Pour écouter un échantillon stocké dans l'Ensoniq, double-cliquez sur l'élément de la liste qui représente cet échantillon. Le dialogue Ensoniq Sampler lit l'échantillon en utilisant le MIDI.

Changement des paramètres et des zones de clavier

Vous pouvez changer la zone de clavier ou la panoramisation d'un échantillon qui existe déjà dans l'échantillonneur Ensoniq.

Pour changer la zone de clavier ou la panoramisation d'un échantillon :

1. Cliquez dans la liste sur l'échantillon à modifier. Les zone de clavier, panoramisation, taille et nom actuels de l'échantillon sont récupérés par le dialogue Ensoniq Sampler et affichés dans la zone située en dessous de la liste.
2. Cliquez sur le curseur pan pour changer la panoramisation de l'échantillon, ou cliquez sur le clavier graphique du dialogue Ensoniq Sampler pour changer sa zone de clavier.
3. Cliquez sur une touche du clavier pour changer la note inférieure de la zone de clavier.
4. Appuyez sur la touche Majuscules et cliquez sur le clavier du dialogue Ensoniq Sampler pour changer la note supérieure de la zone de clavier.
5. Appuyez sur la touche Option et cliquez sur le clavier du dialogue Ensoniq Sampler pour changer la note de base de la zone de clavier.

Vous pouvez également changer la zone de clavier des échantillons que vous envoyez dans l'Ensoniq. Ces éléments sont affichés dans la liste avec une flèche verte vers la droite. L'informations de zone de clavier et de panoramisation sont des valeurs par défaut lues depuis le fichier son que vous transferez. Utilisez la méthode ci-dessus pour changer la zone de clavier des échantillons marqués comme devant être transférés vers l'échantillonneur Ensoniq.

Le menu List d'Ensoniq

La partie ci-dessous décrit les commandes du menu du dialogue Ensoniq Sampler.

Make New

Utilisez l'élément de menu Make New pour changer des instruments, couches ou échantillons EMPTY en vue de les activer.

Créer un nouvel échantillon pour envoyer un document à l'échantillonneur :

1. Ouvrez l'instrument en cliquant sur son triangle.
2. Ouvrez la couche dans laquelle vous voulez placer le nouvel échantillon en cliquant sur son triangle, ou passez à l'étape 3 s'il s'agit d'une couche vide.
3. Cliquez sur la couche pour la sélectionner.
4. Choisissez New dans le menu List. Si la couche était "EMPTY", elle se change en "New". Répétez les étapes 3 et 4 pour créer le premier nouvel échantillon de la couche. Celle-ci peut maintenant être ouverte en cliquant sur son triangle, révélant le nouvel échantillon.

Pour créer de nouveaux échantillons dans une couche en contenant déjà :

1. Ouvrez l'instrument en cliquant sur son triangle.
2. Ouvrez la couche dans laquelle vous voulez placer le nouvel échantillon en cliquant sur son triangle.
3. Sélectionnez un des échantillons de la couche en cliquant dessus.
4. Choisissez New dans le menu List. Un nouvel échantillon apparaît dans la liste des échantillons appartenant à cette couche.

Envoi d'échantillon

Pour envoyer un échantillon du Macintosh vers l'échantillonneur Ensoniq :

1. Sélectionnez l'échantillon existant ou marqué "New" dans la liste du dialogue Ensoniq Sampler.
2. Sélectionnez Send Sample dans le menu List.

3. Un dialogue Get File vous permettant de sélectionner un échantillon à transférer dans l'instrument, la couche ou l'échantillon sélectionné apparaît. Choisissez celui que vous voulez envoyer et cliquez sur Open. Le dialogue Ensoniq Sampler donne le nom du fichier que vous avez choisi à l'échantillon sélectionné pour être envoyé dans l'échantillonneur Ensoniq.
4. Pour commencer à transférer l'échantillon vers l'Ensoniq, cliquez sur Begin dans le dialogue Ensoniq Sampler.

Si l'échantillon que vous envoyez vers l'Ensoniq est en stéréo, le dialogue Ensoniq Sampler le détecte de façon automatique lors de la procédure ci-dessus. Rappelez-vous que les échantillons stéréo doivent avoir le canal gauche sur une couche impaire et le canal droit sur une couche paire. Dites au dialogue Ensoniq Sampler d'envoyer les échantillons stéréo sur les couches impaires d'un instrument. Si vous n'avez pas créé de couche canal droite dans l'instrument, le dialogue vous avertit et vous demande si vous voulez en créer une. Si vous n'avez pas créé d'échantillon dans la couche paire adjacente, le dialogue vous avertit et vous demande si vous voulez en créer une.



Votre Macintosh doit avoir suffisamment de RAM pour lire la totalité de l'échantillon à envoyer ou à recevoir de l'échantillonneur Ensoniq. Un message d'erreur mémoire vous demande sinon d'allouer davantage de mémoire à Peak.

Le dialogue Ensoniq Sampler vous dit combien de mémoire supplémentaire il vous faut allouer à Peak pour pouvoir transférer l'échantillon vers l'Ensoniq. Dans ce cas, quittez Peak et allouez-lui davantage de mémoire : sélectionnez l'icône de Peak dans le Finder et sélectionnez Lire les informations dans le menu File. Réglez la Mémoire Souhaitée sur la quantité appropriée de RAM et fermez la boîte de dialogue. Relancez Peak depuis le Finder et envoyez les échantillons à l'Ensoniq en utilisant le dialogue Ensoniq Sampler (les fenêtres de document ouvertes utilisent également de la RAM dans Peak).



Vous ne pouvez pas envoyer un échantillon vers un élément de la liste du dialogue Ensoniq si cet élément est inconnu—vous devez d'abord créer le nouvel échantillon grâce à la commande New du menu List. De plus, vous devez créer les instruments, les couches et les échantillons dans l'ordre suivant : un instrument, une nouvelle couche lui appartenant, puis de nouveaux échantillons appartenant à la couche. Changez en "New" le nom des instruments, couches et échantillons vides du dialogue Ensoniq Sampler grâce à l'opération Make New.

Pour recevoir un échantillon venant de l'Ensoniq :

1. Cliquez sur un échantillon existant du dialogue Ensoniq Sampler pour le sélectionner.
2. Sélectionnez Receive Sample dans le menu List. L'élément représentant l'échantillon que vous avez choisi d'importer dans votre Macintosh est marqué d'une flèche bleue vers la gauche.
3. Pour commencer le transfert de l'échantillon vers le Macintosh, cliquez sur Begin dans le dialogue.

Si l'échantillon que vous avez sélectionné dans la liste est en stéréo, (uniquement sur l'échantillonneur ASR), le dialogue récupère automatiquement les deux canaux de l'échantillon stéréo.

Effacement

Pour effacer des éléments directement dans l'échantillonneur Ensoniq, cliquez ou Majuscules-cliquez dans la liste sur les éléments à effacer, puis choisissez Delete dans le menu List.

Supprimer de la liste

Le dialogue Ensoniq Sampler garde une liste des instructions à effectuer dans votre échantillonneur Ensoniq jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton Begin. Pour supprimer une instruction, telle qu'un changement de nom ou un transfert d'échantillon, cliquez sur l'élément contenant l'instruction et choisissez Remove From List dans le menu List.

Sauvegarde globale

Lorsque vous avez créé une liste d'instructions que le dialogue Ensoniq Sampler doit effectuer, vous pouvez la sauvegarder comme document Macintosh pouvant être réutilisé par la suite.

Pour effectuer une sauvegarde globale :

1. Créez une liste d'instructions avec le dialogue.
2. Choisissez Save Set dans le menu List pour sauvegarder la liste comme document. Utilisez la commande Save Set avant de cliquer sur Begin dans le dialogue Ensoniq Sampler.

Chargement global

Vous pouvez rappeler une liste d'instructions grâce à la commande Load Set du menu List. Un dialogue Get File apparaît, dans lequel vous devez choisir un document. Un ensemble d'instructions que le dialogue Ensoniq Sampler doit exécuter est ouvert. Pour sauvegarder un ensemble d'instructions pour votre échantillonneur Ensoniq grâce au dialogue, voyez la description de Save Set ci-dessus.

Effacement global

Pour effacer l'ensemble des instructions que doit effectuer le dialogue Ensoniq Sampler, choisissez Clear Set dans le menu List. Toutes les instructions (envoi, réception et changement de nom d'échantillons) stockés dans le dialogue sont effacés de façon permanente. Vous ne pouvez pas annuler cette opération.

Le menu Info d'Ensoniq

Mise à jour

Comme le dialogue Ensoniq Sampler ne peut pas continuellement mettre à jour la liste interne des éditions que vous faites sur l'Ensoniq, vous pouvez avoir besoin de remettre périodiquement à jour le lien vers celui-ci. Ceci met à jour les noms des instruments, des couches et des échantillons. Cliquez pour cela sur l'élément instrument ou couche que vous voulez mettre à jour et choisissez Update dans le menu List.

Mise à jour des noms

Pour ne récupérer que les noms des instruments stockés dans votre Ensoniq, choisissez Update Names dans le menu Info.

Renommer

Pour renommer un instrument, une couche ou un échantillon, cliquez ou Majuscules-cliquez sur les éléments de la liste et choisissez Rename dans le menu Info. Vous devez alors entrer le nouveau nom pour chaque élément sélectionné dans la liste.

Le menu Options d'Ensoniq

Utilisation du SCSI

Le bus SCSI du Power Macintosh n'est pas compatible avec les échantillonneurs Ensoniq ASR-10 ou EPS16+. Tous les transferts doivent être faits en MIDI.

Effacement après exécution

Pour retirer tous les éléments du dialogue de la liste des instructions après qu'ils en aient fini avec la liste, choisissez la commande Clear After Done du menu Options. Si Clear After Done est activé, le dialogue efface la liste des instructions après l'avoir exécutée.

Messages d'erreurs et solutions Ensoniq

Si le dialogue Ensoniq Sampler rencontre une erreur en communiquant avec l'échantillonneur, un dialogue apparaît. Vous pouvez alors essayer de continuer l'opération en cours en cliquant sur continue, la stopper en cliquant sur abort, ou de quitter Peak en cliquant sur Exit To Finder. Ce dialogue apparaît en général si votre connexion MIDI vers l'Ensoniq n'est pas correctement configuré.

Quelques erreurs courantes de configuration Ensoniq :

- Mauvais choix de machine OMS dans le pop-up menu de sélection de machine OMS du dialogue Ensoniq Sampler.
- Votre Ensoniq est réglé sur "MIDI SYSEX=OFF". Pour vérifier s'il s'agit du problème, appuyez sur EDIT puis sur SYSTEM jusqu'à voir "MIDI-SYSEX=OFF". Sélectionnez MIDI-SYSEX=ON en

appuyant sur "ENTER/YES" de l'Ensoniq. Vous pouvez sauvegarder ce réglage comme "réglage par défaut" grâce à l'option "SAVE GLOBAL PARAMETERS" de la page COMMAND/SYSTEM de votre échantillonneur Ensoniq.

- Votre interface MIDI n'est pas allumée.
- Votre échantillonneur Ensoniq n'est pas allumé.
- Les câbles MIDI ne sont pas correctement branchés.
- Mauvaise connexion MIDI.
- AppleTalk est activé alors que votre interface MIDI doit communiquer avec l'Ensoniq par le port Imprimante. Reconfigurez les connexions de votre interface MIDI, ou désactivez AppleTalk grâce au Sélecteur du Menu Pomme.

Le dialogue apparaît également si vous initialisez une procédure non valide sur l'échantillonneur Ensoniq.

Quelques erreurs courantes :

- Créer et/ou envoyer un nouvel échantillon dans un instrument sur une nouvelle couche alors que les couches précédentes n'existent pas. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas travailler avec la "Layer 4" si les Layers 1, 2, et 3 n'existent pas.
- Oublier d'utiliser la commande Update du dialogue Ensoniq Sampler pour que celui-ci sache les éditions que vous avez pu effectuer depuis votre dernière Update. Rappelez-vous : le dialogue ne peut pas constamment se mettre à jour tout seul, et vous devez l'aider en sélectionnant l'élément instrument ou couche que vous voulez mettre à jour en cliquant dessus et en choisissant Update dans le menu List.

Conclusion

Vous avez maintenant appris comment importer directement des échantillons depuis des échantillonneurs compatibles (pour éditer ou traiter l'audio en utilisant toutes les fonctions de Peak) et comment renvoyer les échantillons modifiés dans l'échantillonneur. Dans le prochain chapitre, vous allez trouver la description détaillée de tous les éléments de menu de Peak.

Chapitre 11

Menus de Peak



Chapitre 11 : Menus de Peak

Ce chapitre explique chacune des commandes des menus de Peak. Pour des instructions sur la façon d'implémenter ces commandes, reportez-vous à l'index et utilisez le chapitre où l'utilisation de la commande est expliquée. Vous y apprendrez comment appliquer les fonctions décrites ici-même.

Menu File

Ce menu contient toutes les commandes standards pour ouvrir, fermer et sauvegarder des fichiers, ainsi que plusieurs autres commandes spécifiques à Peak.



New

Cette commande permet de créer un nouveau document. Lorsque vous choisissez cette commande, un menu hiérarchique permet de choisir un document mono ou stéréo, de créer un document de Playlist ou un document depuis une Playlist ouverte.

Mono Document

Mono Document (⌘-N) crée un document audio mono (un canal).

Stereo Document

Stereo Document (Majuscules-⌘-N) crée un document audio stéréo (deux canaux).

Document From Selection

Document From Selection (Control-⌘-N) crée un nouveau document audio à partir de n'importe quelle sélection dans un document ouvert.

Playlist Document

Playlist Document (Majuscules-⌘-P) crée un nouveau document de Playlist.

Document From Playlist

Document From Playlist (Majuscules-⌘-B) crée un nouveau document à partir d'une Playlist ouverte.

Open...

La commande Open (⌘-O) permet de localiser et d'ouvrir un document dans les formats suivants : AIFF, Sound Designer II, QuickTime, Raw, WAVE, .au, .snd, Son Système 7, et MP3 (avec QuickTime 4 ou supérieur). Cette commande permet également d'écouter les fichiers AIFF, SDII, QuickTime, .au, et Son Système 7 en sélectionnant le fichier dans le

dialogue et en cliquant sur le bouton Play du contrôleur QuickTime sur la gauche de ce dialogue. Vous pouvez avoir autant de documents ouverts que le permet la RAM. Plus vous allouez de mémoire à Peak, plus vous pourrez ouvrir et travailler simultanément sur des documents.



Le dialogue Open

Close

La commande Close (⌘-W) ferme le document audio actif dans Peak. Si vous n'avez pas sauvegardé les changements, Peak vous demande de le faire avant de refermer le document. Si vous avez beaucoup de documents ouverts et ne souhaitez pas sauvegarder les changements que vous avez fait, Option-cliquez sur le bouton Don't Save du dialogue de sauvegarde.

Close All

La commande Close All (Option-⌘-W) ferme tous les documents ouverts dans Peak. Si vous n'avez pas sauvegardé les changements, Peak vous demande de le faire avant de refermer le document. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder les changements que vous avez fait, Option-cliquez sur le bouton Don't Save du dialogue de sauvegarde.

Save

La commande Save (⌘-S) sauvegarde le document en cours. Peak peut sauvegarder les documents dans les formats de fichiers audio suivants :

- AIFF : Audio Interchange File Format d'Apple. C'est également le format par défaut de Peak, compatible avec de nombreux logiciels Macintosh.

- Sound Designer II : format de Digidesign pour ses produits audionumériques. Utilisez ce format si vous voulez utiliser votre document dans une application Digidesign.
- .au : format utilisé sur le World Wide Web et dans les applets audio Java. Il est compatible avec de nombreuses plate-formes et programmes.
- WAVE : Windows Audio File Format de Microsoft. Il est compatible avec de nombreuses applications Windows et certaines applications Macintosh. Ce format est approprié si vous voulez utiliser votre document dans une application qui supporte ou nécessite des fichiers WAVE.
- QuickTime : format de fichier Apple pour le multimédia à base de QuickTime, compatible avec toutes les applications Macintosh compatibles QuickTime. Ce format est approprié si vous voulez utiliser votre document dans des applications multimédia compatibles QuickTime, telles que Adobe Premiere™ ou Macromedia Director™.
- Raw : format de fichier brut qui peut être utilisé pour certaines plate-formes de jeu.
- RealAudio : format de fichier pour les encodeurs RealAudio 5.0, 3.0 et 2.0 de RealNetworks, utilisé pour la diffusion en streaming de l'audio sur Internet.
- System 7 Sounds : format de fichier Apple pour les sons système Macintosh.
- JAM image files : format de fichier image JAM. Ils peuvent être créés dans Peak et utilisés dans Adaptec JAM pour graver des CD audio (voir le chapitre 7 : Playlists & gravure de CD pour plus d'informations).
- Sonic AIFF : format utilisé sur les stations de travail audio Sonic Solutions.
- .paf: il s'agit du format utilisé par le système audio Paris d' Ensoniq.
- Shockwave : format de fichier utilisé par le format Shockwave de Macromedia, pour la diffusion en

streaming de l'audio sur Internet (nécessite le fichier SWA Export Extra.)

- MPEG-3 : sauvegarde de l'audio avec encodage en MPEG-3 (nécessite le fichier SWA Export Extra).

Les informations stockées avec le fichier sont différentes selon le format. Si vous ouvrez un fichier qui n'est pas créé en AIFF, format par défaut de Peak, celui-ci préserve l'information spécifique au format, à moins que vous ne sauvegardiez dans un format de fichier différent. Ceci peut toutefois avoir pour effet de perdre une partie de l'information stockée avec le format d'origine. Par exemple, les régions Sound Designer ne sont pas stockées en QuickTime, .au., Son Système 7, MPEG-3, Shockwave, ou RealAudio. Les informations spécifiques au format : copyright, auteur, ou autres, ne peuvent être conservées dans un format non compatible.

Save As...

La commande Save As (Majuscules-⌘-S) permet de sauvegarder une copie du document sous un nom différent, à un endroit différent du disque dur, ou dans un format de fichier différent. La copie sauvegardée devient le document audio actif. Vous pouvez sauvegarder le document sous un grand nombre de formats de compression audio— reportez-vous au chapitre 3 pour savoir comment utiliser cette fonction.



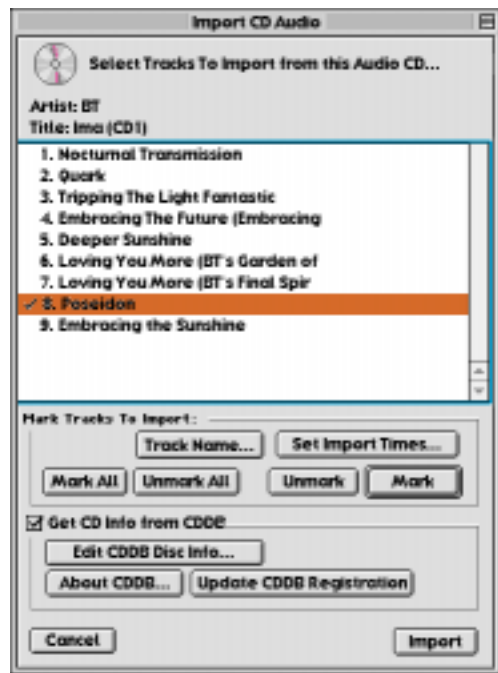
Le dialogue Save As

Save A Copy As...

La commande Save A Copy As (Option-⌘-S) vous permet de sauvegarder une copie du document audio actif sous un nom différent sans le remplacer par la nouvelle copie.

Import CD Track

La commande Import CD Track permet d'importer l'audio de CD audio dans le cas où votre Macintosh est équipé d'un lecteur de CD-ROM compatible et du logiciel Sound Manager d'Apple (version 3.3 ou supérieure). Pour plus d'informations sur l'importation de CD audio dans Peak, reportez-vous au chapitre 4 : Lecture & enregistrement.



Le dialogue Import CD Audio

Pour importer des pistes depuis un CD audio :

1. Insérez un CD audio dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Choisissez Import CD Track dans le menu File.
3. Sélectionnez la piste de CD que vous voulez importer et cliquez sur Mark. Vous pouvez marquer plusieurs pistes lors de l'import. Si vous souhaitez importer toutes les pistes du CD, cliquez sur le bouton Mark All.
4. Pour nommer la piste du CD, cliquez sur le bouton Name..., ou, si vous êtes connectés, vous pouvez utiliser la base de données en ligne en cochant la case Get CD Info from CDDB.
5. Pour ne sélectionner qu'une portion de la piste, cliquez sur Set Import Times ou double-cliquez sur la piste dans la liste. Le dialogue Audio CD Import Options apparaît.



Le dialogue Audio CD Import Options

6. Dans celui-ci, sélectionnez le taux d'échantillonnage, la résolution et le format désirés. En ajustant les temps de Start et End au bas de ce dialogue, vous pouvez importer toute la piste ou juste une portion spécifique de celle-ci. Le curseur de ce dialogue vous aide à localiser les temps de départ et de fin. Cliquez sur Play pour écouter la piste du CD (ou la portion sélectionnée de celle-ci). Lorsque les paramètres vous conviennent, cliquez sur OK.
7. Cliquez sur le bouton Import du dialogue Import CD Audio. Le dialogue Save apparaît. Utilisez le


pop-up menu en haut de celui-ci pour naviguer dans le disque dur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez sauvegarder le fichier audio. Cliquez sur Save pour le sauvegarder sur le disque. Peak sauvegardera le(s) fichier(s) au format AIFF.

Import Dual Mono

La commande Import Dual Mono permet d'importer deux fichiers mono et d'en faire un fichier stéréo entrelacé. Certaines applications, comme Deck de BIAS et Pro Tools de Digidesign ne sont pas compatibles avec les fichiers entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono" qui comprennent les canaux gauche et droite du son stéréo. Peak vous permet d'ouvrir de tels fichiers et de les convertir à la volée en document stéréo. Comme Peak réécrit réellement un nouveau fichier stéréo sur le disque, cette conversion nécessite au moins en espace libre la taille équivalente aux deux fichiers mono d'origine.

Pour ouvrir un fichier Dual Mono :

1. Choisissez Import Dual Mono dans le menu File.
2. Dans le dialogue qui apparaît, localisez les fichiers désirés.
3. Sélectionnez n'importe laquelle des deux moitiés et cliquez sur Open. Peak importe le premier fichier et vous demande de choisir le second.
4. Sélectionnez celui-ci et cliquez sur Open. Lorsque Peak a fini de créer le nouveau document stéréo, vous pouvez commencer votre édition.

 *Import Dual Mono n'est pas inclus dans Peak LE.*

Export Dual Mono

La commande Export Dual Mono permet de sauvegarder un document stéréo sous forme de deux fichiers mono séparés, par exemple pour pouvoir l'utiliser dans une application multipiste comme Deck de BIAS ou Pro Tools, qui ne sont pas directement compatibles avec les fichiers stéréo. Lorsque vous utilisez cette commande, Peak vous demande de nommer les canaux gauche et droite. Si vous voulez utiliser l'audio

exporté avec une application Digidesign, vous devriez sauvegarder en AIFF ou en Sound Designer II. Ce dernier est le format natif de Digidesign.

Export Regions

Si vous avez placé des marqueurs (ou des régions) dans un document, la commande Export Regions de Peak vous permet de sauvegarder chacune d'entre elles sous forme de documents audio individuels. Cette fonction est très pratique pour diviser un grand fichier en régions et transférer celles-ci vers un lecteur d'échantillons, ou pour diviser un enregistrement de concert en régions afin d'exporter celles-ci en fichiers séparés. Vous pouvez de plus utiliser le Batch File Processor de Peak pour traiter les régions d'un fichier avec n'importe quelle fonction DSP de Peak ou n'importe quel plug-in tiers lors de l'exportation automatique des régions en nouveaux fichiers.

Pour exporter des régions à partir d'un document :

1. Sélectionnez les régions à exporter (grâce aux touches Tabulation, Majuscules-Tabulation ou, pour sélectionner le document entier, ⌘-A).
2. Choisissez Export Regions dans le menu File.
3. Dans le dialogue Export Regions, choisissez les paramètres à utiliser pour sélectionner les régions à exporter grâce aux options de Region Detection.
4. Grâce aux options Output Format, choisissez le format et la résolution désirés pour les régions exportées.
5. Grâce aux options Output Directory, choisissez l'emplacement des régions exportées. Si vous voulez que les régions exportées apparaissent dans de nouvelles fenêtres de Peak, choisissez Output to new windows.
8. Pour sauvegarder sur disque, sélectionnez Save To Disk et déterminez si vous voulez placer les régions dans le même dossier que les fichiers source ou dans un autre. Dans ce cas, utilisez le bouton Set Path.
9. Cliquez sur Begin pour que Peak exporte chacune des régions dans son propre document.



Le dialogue Export Regions

LE L'exportation de régions n'est pas incluse dans Peak LE.

Export as Text...

Si vous souhaitez garder une trace de votre Playlist, vous pouvez exporter celle-ci sous forme de document texte. Ce dernier contient les événements, les durées, les durées de crossfades et les niveaux de gain de la Playlist.

Pour exporter une Playlist sous forme de texte :

1. Ouvrez la Playlist que vous voulez exporter.
2. Choisissez Export as Text dans le menu File. Le dialogue Save apparaît.
3. Entrez un nom et un emplacement pour ce document, et cliquez sur Save.

Batch Processor...

Le Batch File Processor est l'une des fonctions les plus puissante, versatile et utile de Peak. Grâce à lui, vous pouvez intégrer n'importe quelle série d'actions de Peak (série appelée batch script), pour ensuite appliquer ces scripts à n'importe quel nombre de fichiers.

Pour utiliser le traitement par lot, sélectionnez Batch File Processing dans le menu File. Le dialogue du Batch File Processor apparaît.



Le Batch File Processor

Le Batch File Processor de Peak est divisé en trois zones : Input, Process et Save Changes. Séquencez une série d'étapes que Peak doit exécuter dans la partie Process, puis configurez les réglages de votre fichier de sortie dans la zone Save Changes. Une fois que le Batch File Processor est configuré, vous pouvez l'activer dans la zone Input.

Lorsqu'il est configuré et activé, tous les fichiers que vous glissez sur l'icône de Peak (ou un alias) seront traités par lots selon vos réglages. Vous pouvez même glisser des dossiers ou des disques, pour que tout l'audio compatible qu'ils contiennent soit traité. Vous pouvez continuer à glisser des fichiers, des dossiers ou des disques tant que le Batch File Processor est activé. La hiérarchie des dossiers et sous-dossiers des disques et dossiers que vous faites glisser est conservée. Les documents audio ouverts avec la commande Open du menu File ne seront pas traités par lot.



Le Batch Processor n'est pas inclus dans Peak LE.

Recently Opened Documents

Peak garde automatiquement en mémoire les derniers document ou Playlists que vous avez ouverts, et en garde une liste en bas du menu File. Cela vous permet de facilement sélectionner le nom d'un document pour l'ouvrir sans avoir à le chercher sur votre disque dur. Peak peut trouver et ouvrir un document même si sa position sur le disque a été modifiée. Si vous changez le nom du fichier, Peak met automatiquement à jour ce nom dans sa liste interne lors de la prochaine ouverture du programme.



Les documents récents sont listés en bas du menu File

Quit

La commande Quit (⌘-Q) quitte l'application Peak. Si vous n'avez pas sauvegardé un des documents ouverts, Peak vous demande de le faire avant de quitter.

Menu Edit

Ce menu contient toutes les commandes Macintosh pour couper, copier et coller, ainsi que plusieurs autres commandes spécifiques à Peak.



Le menu Edit

Undo

La commande Undo (⌘-Z) annule la dernière action effectuée. Comme Peak peut annuler et rétablir de façon illimitée, vous pouvez annuler chaque action que vous avez effectuée sur votre document en choisissant plusieurs fois cette commande. Vous pouvez ainsi remonter jusqu'au document original. Lorsqu'il n'y a plus d'actions à annuler, la commande Undo est indisponible et grisée.

Redo

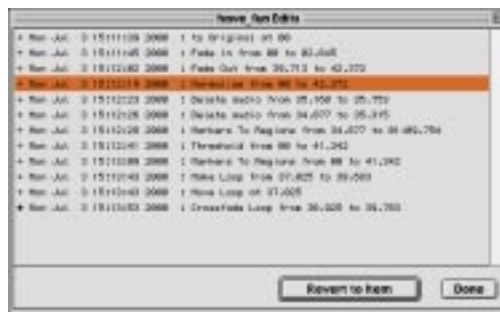
La commande Redo (⌘-Y) "annule" la commande Undo. Vous pouvez rétablir les actions jusqu'à la version la plus récente. Dans ce cas, la commande Redo est indisponible et grisée. La seule restriction à la commande Redo est que si vous insérez une nouvelle action alors qu'un rétablissement d'action est possible, vous ne pourrez plus rétablir. *En d'autres termes, des*

que vous effectuez une action d'édition autre que Undo, Redo n'est plus disponible.

Edits...

La commande Edits est une deuxième fonction unique et puissante "d'annulation illimitée". Vous pouvez la concevoir comme une sorte d'annulation "à accès aléatoire" contenant une liste de toutes vos actions d'édérations depuis votre dernière sauvegarde. Grâce à celle-ci, vous pouvez retourner dans le temps jusqu'à une édition en particulier, et l'annuler si vous le souhaitez. Lorsque vous êtes retournés à un état précédent du projet, vous pouvez si vous le souhaitez recommencer l'édition de ce point.

Attention : si vous retournez à une action passée et effectuez une action différente à ce stade du projet, toutes les éditions qui la suivaient seront effacés et ne pourront plus être rétablies.



Le dialogue Edits

Cut

La commande Cut (⌘-X) coupe les données sélectionnées dans un document et les garde dans le Presse-papiers de Peak. Lorsque vous avez coupé une partie d'un document audio, vous pouvez la coller ou l'insérer à un autre endroit du même document ou dans un autre document.

Copy

La commande Copy (⌘-C) copie l'audio sélectionné dans le Presse-papiers de Peak. Lorsqu'une partie d'un document audio est copiée, vous pouvez la coller ou

l'insérer à un autre endroit du même document ou dans un autre document.

Paste

La commande Paste (⌘-V) permet de coller le contenu du Presse-papiers à un endroit que vous choisissez en plaçant un point d'insertion, en effaçant tout audio éventuellement sélectionné.

Replace

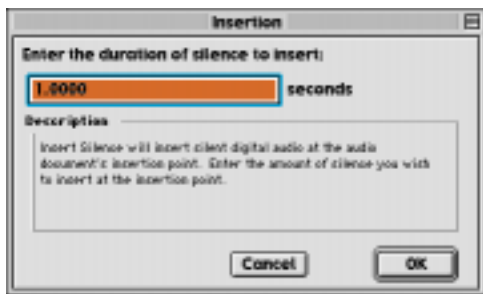
La commande Replace permet de coller de l'audio sur de l'audio déjà existant—coller de l'audio dans un document sans déplacer les données situées à la droite du point d'insertion (plus tard dans le temps).

Insert

La commande Insert (⌘-D) permet de coller de l'audio dans un document sans réécrire les données déjà existantes au point d'insertion. Lorsque vous utilisez la commande Insert, l'audio situé à la droite du point d'insertion est repoussé vers la droite (plus tard dans le temps) pour laisser la place à l'audio nouvellement collé.

Insert Silence

La commande Insert Silence permet d'insérer une quantité spécifiée de silence dans le document au point d'insertion. Lorsque vous choisissez cette commande, Peak vous demande de choisir la quantité de silence à insérer. Vous pouvez entrer cette valeur en échantillons, millisecondes ou secondes. L'audio situé après le point d'insertion est déplacé plus tard dans le temps d'une quantité équivalente à la durée du silence inséré.



Le dialogue Insert Silence

Silence

La commande Silence (⌘-E) remplace l'audio sélectionné dans le document par du silence.

Delete

Le commande Delete (touche Effacement) permet de couper une sélection sans la transférer vers le Presse-papiers.

Delete Except Audio

La commande Delete Except Audio (Option-Effacement) permet de retirer facilement tous les marqueurs, régions et boucles de la sélection sans toucher à l'audio.

Crop

La commande Crop (⌘-' ') vous permet de retirer tout l'audio d'un document en ne laissant que la sélection.

Clear Clipboard

Peak utilise une partie de l'espace libre de votre disque dur pour stocker les données coupées ou copiées. La commande Clear Clipboard permet de libérer l'espace disque occupé par le contenu du Presse-papiers si vous n'en avez plus besoin.

Select All

La commande Select All (⌘-A) sélectionne tout l'audio d'un document.

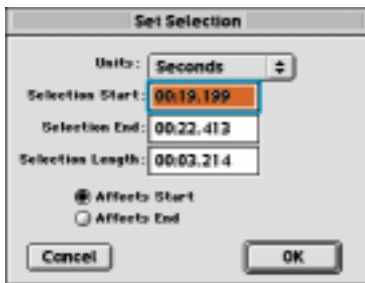
Insertion Point at Selection Start/End

Les commandes Insertion Point at Selection Start (Fleche haut) et Insertion Point at Selection End (Fleche bas) placent respectivement le point d'insertion au début et à la fin de la sélection.

Set Selection

La commande Set Selection permet d'éditer avec précision la longueur et les temps de début et de fin d'une sélection, en entrant des valeurs numériques dans le dialogue Set Selection. Choisissez les unités temporelles grâce au pop-up menu Units, et utilisez les

boutons radio pour changer le début ou la fin de la sélection.



Le dialogue Set Selection

Select Loop

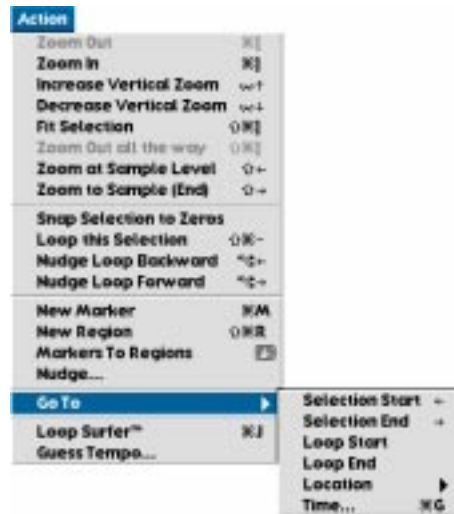
La commande Select Loop (⌘-".") sélectionne automatiquement la région située entre les marqueurs de début et de fin de boucle, si vous avez défini une boucle dans un document.

Previous Selection/Next Selection

Si vous avez fait une sélection dans un document, puis une autre, vous pouvez utiliser "Previous Selection" (⌘-Flèche gauche) pour retourner à la sélection précédente. Utilisez "Next Selection" (⌘-Flèche droite) pour revenir en avant. Ceci fonctionne avec les sélections multiples.

Menu Action

Ce menu fournit plusieurs commandes pour zoomer et dézoomer dans la fenêtre de document, pour créer des boucles, des marqueurs et des régions, et pour naviguer dans le document.



Zoom Out

La commande Zoom Out (⌘-]) dézoome la vue de forme d'onde pour que vous puissiez voir une partie plus grande de la forme d'onde, afin d'avoir une vue plus globale du son. Pour dézoomer progressivement, sélectionnez cette commande ou appuyez plusieurs fois sur ⌘-].

Zoom In

La commande Zoom In (⌘-[) zoome la vue de forme d'onde pour que vous puissiez voir les données plus en détails, afin de sélectionner et d'éditer l'audio avec précision. Pour zoomer progressivement, sélectionnez cette commande ou appuyez plusieurs fois sur ⌘-[. En appuyant sur la touche Option et en faisant une sélection, la vue de forme d'onde zoome pour que la sélection remplisse la fenêtre de document lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

Increase Vertical Zoom

La commande Increase Vertical Zoom (Control-Flèche haut) "agrandit" en hauteur la forme d'onde. Elle permet d'avoir une meilleure vue de passages presque silencieux.

Decrease Vertical Zoom

La commande Decrease Vertical Zoom (Control-Fleche bas) réduit la taille verticale de la forme d'onde.

Fit Selection

La commande Fit Selection (Majuscules-⌘ -]) zoome pour que votre sélection remplit la fenêtre de document.

Zoom Out All the Way

Zoom Out all the way (Majuscules-⌘ -]) dézoome complètement la fenêtre de document, en affichant la totalité du document audio.

Zoom at Sample Level

La commande Zoom at Sample Level (Majuscules-Fleche gauche) zoome la fenêtre de document au niveau d'un seul cycle, vous permettant de voir la forme d'onde échantillon après échantillon. Cela est utile pour dessiner avec l'outil crayon, ou ajuster précisément les boucles ou les marqueurs.

Zoom at Sample Level (End)

La commande Zoom at Sample Level (End) (Majuscules-Fleche droite) zoome la fenêtre de document au niveau d'un seul cycle et place le point d'insertion à la fin de la sélection.

Snap Selection to Zeros

La commande Snap Selection to Zeros place le début et la fin de la sélection sur les points d'amplitude nulle les plus proches.

Loop This Selection

Loop This Selection (Majuscules-⌘ -".") crée automatiquement une boucle à partir de la sélection en plaçant des marqueurs de boucles de chaque côté. Comme Peak ne peut contenir qu'une seule boucle par document, si vous choisissez cette commande dans un document ayant déjà une boucle, cela aura pour effet de déplacer les marqueurs de boucle jusqu'à la sélection.

Nudge Loop Backward

La commande Nudge Loop Backward (Option-Fleche gauche) "pousse" votre point de boucle vers le début, pour l'ajuster avec précision.

Nudge Loop Forward

La commande Nudge Loop Forward (Option-Fleche droite) "pousse" votre point de boucle vers la fin, pour l'ajuster avec précision.

New Marker

La commande New Marker (⌘ -M) crée un nouveau marqueur au point d'insertion du document. Les marqueurs sont des points du document que vous définissez comme importants. En créant des endroits spécifiques dans un enregistrement, vous pouvez facilement accéder à une position pour sélectionner, éditer ou lire.

Lorsque vous avez défini un marqueur, vous pouvez assigner ou éditer un certain nombre de ses attributs grâce au dialogue Edit Marker qui apparaît en double-cliquant sur le marqueur. Ce dialogue ainsi que ses attributs sont expliqués au chapitre 5 : Edition.



Le dialogue Edit Marker

New Region

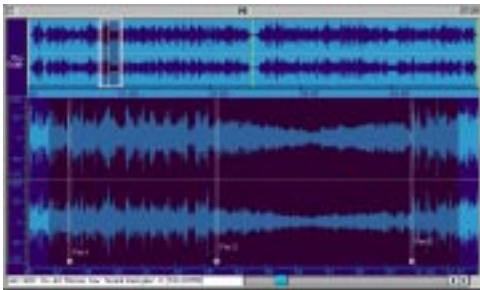
La commande New Region (Majuscules-⌘ -R) définit une sélection comme nouvelle région et l'ajoute au menu Regions. Localisez une région en double-cliquant sur son nom dans la palette Contents. Le document défile automatiquement pour l'afficher, et la

région devient la sélection en cours du document. Pour plus de détails sur l'utilisation des régions dans Peak, reportez-vous au chapitre 6 : Playlists & gravure de CD.

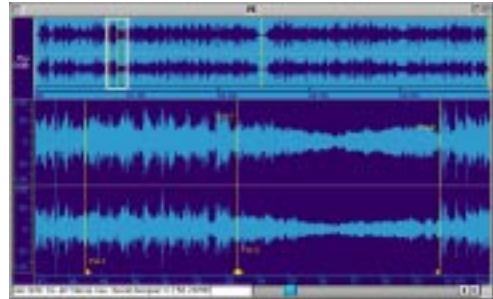
Markers to Regions

La commande Markers to Regions convertit tous les marqueurs de la sélection en régions. Si la sélection contient deux marqueurs, ils sont convertis en une région avec le nom du premier marqueur. Si elle contient plus de trois marqueurs, ils sont convertis en régions contiguës collées les unes aux autres. Par exemple, si vous avez trois marqueurs nommés "Foo 1", "Foo 2" et "Foo 3", que vous les sélectionnez et que vous appliquez la commande Markers to Regions, vous obtenez deux régions nommées "Foo 1" et "Foo 2"—où le premier marqueur est devenu le marqueur de début de région de "Foo 1", le deuxième marqueur est devenu le marqueur de fin de région de "Foo 1" et le marqueur de début de région de "Foo 2", et le troisième marqueur est devenu le marqueur de fin de région de "Foo 2".

Vous pouvez également enfoncer la touche Option avant de sélectionner la commande Markers To Regions pour que chaque marqueur devienne une région se finissant au marqueur suivant.



Trois marqueurs nommés "Foo1", "Foo2" et "Foo3"



Deux régions nommées "Foo1" et "Foo2"

Nudge

La commande Nudge permet de déplacer les marqueurs, les boucles et les régions situés dans la sélection du document audio du nombre de secondes spécifié dans Nudge Markers. Entrez des nombres positifs ou négatifs, et Peak déplace le marqueur de la valeur entrée dans le dialogue.



Le dialogue Nudge Markers

Go To

La commande Go To (⌘-G) permet de se rendre directement au début ou à la fin d'une sélection ou d'une boucle, à un marqueur spécifique, ou à une position spécifique du document. Elle permet de localiser rapidement n'importe laquelle de ces positions dans un document audio. En choisissant la commande Go To Time, vous pouvez entrer la position temporelle exacte où vous voulez vous rendre. De plus, le sous-menu Location garde la liste des marqueurs, boucles et régions.



Le dialogue Go To Time

Le sous-menu contient de plus une liste de tous les marqueurs, régions et boucles.

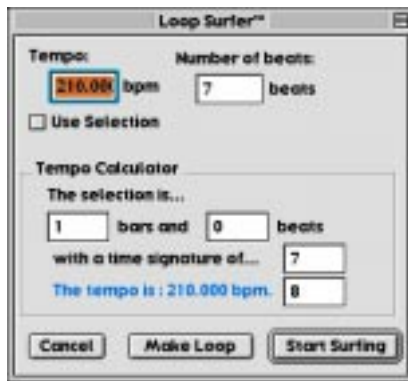


Le sous-menu Go To Location

Loop Surfer

Le Loop Surfer de Peak (⌘-J) automatise la recherche de points de bouclage, en vous permettant rapidement, facilement et musicalement de “surfer sur la boucle” (ajuster votre boucle en lecture).

Si vous travaillez sur de la musique et que vous connaissez le tempo en BPM, vous pouvez utiliser le Loop Surfer pour créer des boucles ayant une durée rythmiquement “correcte”. Pour obtenir plus de détails sur le Loop Surfer, reportez-vous au chapitre 5 : Édition.



Le dialogue Loop Surfer

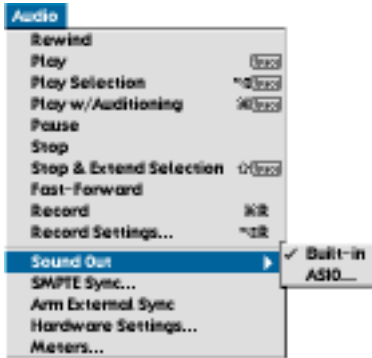
LE Le Loop Surfer n'est pas inclus dans Peak LE.

Guess Tempo

Si vous travaillez sur de la musique et ne connaissez pas le tempo—et si votre musique contient une pulsation relativement prononcée ou évidente—vous pouvez utiliser la commande Guess Tempo pour que Peak calcule automatiquement le tempo de la sélection. Faites une sélection et choisissez Guess Tempo dans le menu Action. Peak regarde votre sélection pendant un moment et calcule le tempo pour vous. Un dialogue apparaît, montrant le tempo estimé en BPM (pulsations par minute). Vous pouvez alors entrer le tempo estimé en BPM dans le champ Tempo du dialogue Loop Surfer, dans le champ Tempo du dialogue Audio Information ou en pressant le bouton Loop It pour créer une boucle au point d'insertion avec le BPM détecté.

Menu Audio

Le menu Audio contient des commandes pour lire et enregistrer de l'audio, ainsi que pour configurer le matériel audio, les réglages SMPTE, et les Vu-mètres audio de Peak.



Rewind

La commande Rewind place le point d'insertion au début du document.

Play

La commande Play (Barre d'espace) lance la lecture du fichier audio au point d'insertion.

Play Selection

La commande Play Selection (Option-Barre d'espace) ne lit que la partie sélectionnée du document.

Play w/Auditioning

La commande Play w/Auditioning (⌘-Barre d'espace) lit la partie sélectionnée du document avec du preroll et postroll. Les durées de ceux-ci se trouvent dans le dialogue Auditioning du menu Preference.

Pause

La commande Pause met la lecture en pause. La Barre d'espace peut être utilisée à cet effet.

Stop

La commande Stop arrête la lecture. La Barre d'espace ou la touche Retour chariot peuvent être utilisées à cet effet.

Stop & Extend Selection

La commande Stop & Extend Selection (Majuscules-Barre d'espace) arrête la lecture et étend toute sélection depuis le point où la lecture a été lancée. Elle peut également être utilisée pour lancer la lecture depuis le point d'insertion ou depuis le début de la sélection.

Fast-Forward

La commande Fast-Forward place le point d'insertion à la fin du document.

Record

La commande Record (⌘-R) ouvre la fenêtre Record. Celle-ci vous permet de démarrer et de surveiller l'enregistrement.

Lorsque vous sélectionnez Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la barre d'outils, le dialogue Record apparaît. Vous y trouvez en bas quatre boutons (Record Settings, Pause, Stop et Record), une fenêtre Audio Source Display en haut qui montre la forme d'onde en même temps que l'enregistrement, ainsi qu'une fenêtre Notepad. Vous pouvez également voir le taux d'échantillonnage, la résolution de bits et le nombre de canaux que vous avez sélectionné dans le dialogue Record Settings, ainsi que la quantité de temps restant disponible pour enregistrer sur le disque sélectionné selon les réglages d'enregistrement que vous avez choisi.



Le dialogue Record

La fonction Notepad du dialogue Record vous permet de transcrire un enregistrement, de taper des descriptions ou des commentaires appelés Notepad Cues à des endroits spécifiques du document audio enregistré. Le bloc notes est disponible depuis le dialogue d'enregistrement et peut être utilisé dès le départ de celui-ci.

À chaque fois que vous appuyez sur la touche Retour, un nouveau Notepad Cue est généré pour le temps en cours de l'enregistrement. Vous pouvez alors entrer un texte décrivant l'enregistrement à ce moment précis. Lorsque arrive le prochain événement significatif de l'enregistrement, appuyez sur la touche Retour pour créer un autre cue, et ainsi de suite. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, Peak crée des marqueurs dans le document audio qui correspondent à chaque Notepad Cue que vous avez entré. En cliquant sur Create Regions instead of Markers, vous créez des régions à la place de marqueurs pendant l'enregistrement.

LE Les Notepad Cues ne sont pas inclus dans Peak LE.

Record Settings

Lorsque vous sélectionnez Record Settings (Option-R) dans le menu Audio ou dans la Barre d'outils, le dialogue Record Settings apparaît. Il vous permet de configurer vos réglages d'enregistrement dans Peak.



Les réglages que vous faites ici sont prioritaires par rapport à ceux du Tableau de bord Son.



Le dialogue Record Settings

Vous remarquerez plusieurs pop-up menus, boutons et cases dans le dialogue Record Settings. Ceux-ci vous permettent de sélectionner le disque dur dédié à l'enregistrement, le format de celui-ci, le taux d'échantillonnage, l'entrée source, et ainsi de suite. Vous pouvez également choisir d'enregistrer à travers vos plug-ins Premiere ou VST. Les prochains paragraphes décrivent comment régler tous ces paramètres grâce au dialogue Recording Settings.

Record Disk

Le pop-up menu Record Disk permet de choisir le disque dur dédié à l'enregistrement. Si vous possédez plus d'un disque connecté à votre Macintosh, utilisez ce menu pour choisir le disque dur dédié (cette option sélectionne par défaut le plus gros disque dur disponible sur votre Macintosh, à moins que vous n'en choisissiez un autre).

File Format

Le pop-up menu File Format permet de choisir le format de fichier de l'audio en entrée : AIFF ou Sound Designer II (si votre enregistrement doit être dans un autre format de fichier, vous pouvez toujours utiliser la

commande Save As.... pour convertir dans un autre format une fois l'enregistrement terminé). Si vous ne sélectionnez pas de format de fichier, Peak enregistre par défaut en 44,1 kHz 16 bits stéréo.

Auto Gain Control checkbox

La case Auto Gain Control permet de désactiver la fonction Automatic Gain Control utilisée par le Sound Manager avec certaines entrées micro Macintosh. L'Auto Gain Control ajuste automatiquement le gain en entrée pour obtenir des niveaux d'enregistrement maximum. Si l'interface d'enregistrement utilisée est compatible avec cette fonction, vous pouvez cocher la case Auto Gain Control si vous souhaitez utiliser cette fonction.

Case Monitor

La case Monitor permet d'écouter la source audio pendant l'enregistrement.

Case Split Stereo Files

La case Split Stereo Files permet d'enregistrer l'entrée stéréo en deux fichiers Dual Mono plutôt qu'en un seul fichier stéréo. Les fichiers Dual Mono sont utilisés par des programmes tels que Digital Performer, ProTools ou Deck de BIAS, et cette option est donc utile si vous devez utiliser des fichiers au format Dual Mono.

Case Append to document

La case Append to document permet d'enregistrer dans un document audio existant. Pour ce faire, placez le point d'insertion dans le document à l'endroit où vous voulez insérer l'audio. Si le point d'insertion est au début du fichier, l'audio sera inséré au début du fichier. S'il se trouve à la fin du fichier, l'audio est ajouté après la fin du fichier. S'il se trouve quelque part au milieu du fichier, l'audio est inséré à partir de ce point. Si vous faites une sélection, la fonction Append to document vous permet de remplacer la sélection par l'audio du début de la sélection jusqu'à la fin ou jusqu'au moment où vous arrêtez l'enregistrement.

Case Record timer...

La case Record timer... permet de spécifier une durée d'enregistrement. Peak arrête celui-ci après la période de temps donnée et affiche le dialogue Save pour sauvegarder votre enregistrement. Cocher cette case fait apparaître le dialogue Recording Time dans lequel vous pouvez entrer la durée de l'enregistrement en secondes et cliquer sur OK pour ressortir.



Le dialogue Recording Time


Device and Sample Format...

Cliquer sur le bouton Device and Sample Format fait apparaître le dialogue Sound. Celui-ci contient un pop-up menu avec trois sous-dialogues, et, sur la droite, un pop-up de sélection Speaker, des contrôles de Volume et de Gain, et un Vu-mètres du niveau d'entrée.



Le dialogue Sound : Compression

Compression

 L'option de compression n'est pas encore intégrée à Peak, et vous devez donc la laisser sur "None".



Le dialogue Sound : Sample

Sample

Sélectionner Sample dans le pop-up menu du dialogue Sound permet de choisir le taux d'échantillonnage et la résolution de bits, ainsi que le format stéréo ou mono pour l'audio à enregistrer. Les choix disponibles dépendent jusqu'à un certain point de votre matériel audio. Les taux d'échantillonnage possibles sont les suivants :

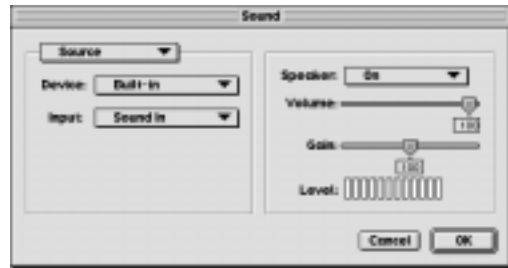
48.000kHz l'une des deux normes de taux d'échantillonnage pour les enregistreurs DAT, souvent utilisée par les éditeurs travaillant dans le post-production vidéo ou cinéma.

44.100kHz norme de taux d'échantillonnage pour les disques compacts, les enregistreurs DAT, et les applications haute fidélité des ordinateurs Macintosh et compatibles PC supportant la lecture en 16 bits. La plupart des ingénieurs du son travaillant dans la production musicale— ou tout ce qui peut être distribué sur un CD—utilisent ce taux.

22.050kHz & 11.025kHz taux d'échantillonnage sont souvent utilisés pour la lecture basse fidélité sur les ordinateurs Macintosh et compatibles PC supportant la lecture en 16 bits. De nombreux jeux ou productions multimédia utilisent souvent de l'audio 22,050 kHz/16 bits ou 8 bits, car ce dernier utilise un quart de l'espace disque de l'audio qualité CD. 22,050 kHz/16 bits est la norme audio pour Shockwave.

16-bit norme du disque compact pour les enregistrements professionnels.

8-bit souvent utilisé pour le multimédia et les jeux sur ordinateur ou sur le Web.



Le dialogue Sound : Source

Source

Sélectionnez Source dans le pop-up menu du dialogue Sound pour choisir et configurer l'entrée audio à utiliser en enregistrement. Si vous possédez une carte audio additionnelle installée dans votre Macintosh, vous pouvez la choisir comme entrée grâce au pop-up Device. Utilisez le pop-up Input pour sélectionner les entrées matérielles à utiliser en enregistrement.

Lorsque les options du dialogue Sound sont correctement configurées, cliquez sur OK pour retourner au dialogue principal Record Settings.

Hardware Options

Cliquer sur le bouton Hardware Options du dialogue Recording Options fait apparaître un dialogue correspondant au matériel audio sélectionné dans le dialogue Source. Dans de nombreux cas, il peut ne pas y avoir de réglages pour le matériel donné (y compris avec le matériel Intégré d'Apple !). Certains pilotes de cartes ont des tableaux de bord ou des utilitaires qui se lancent lorsque vous cliquez sur le bouton Hardware Options. Le dialogue sera alors différent selon le type de carte que vous possédez.

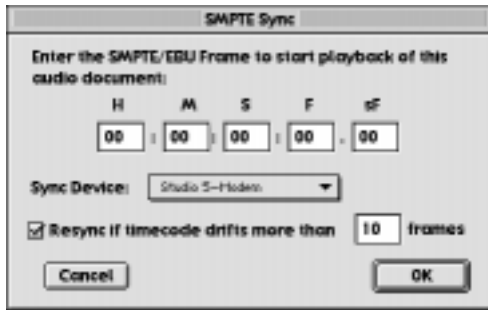
Record Through Plug-In

Si vous avez des plug-ins Premiere ou VST installés dans vos dossiers Peak Plug-Ins ou VstPlugIns, vous pouvez les utiliser lors de l'enregistrement en temps réel. Ceci est pratique si vous souhaitez utiliser de la

réduction de bruit, de l'égalisation ou traitement de la dynamique pendant que vous enregistrez.

Pour des instructions complètes sur l'enregistrement dans Peak, reportez-vous au chapitre 4.

SMPTE Sync



La commande SMPTE Sync... est utilisée pour synchroniser la lecture sur une machine SMPTE/EBU externe et se trouve dans le menu Audio. Entrez le temps de départ SMPTE/EBU de l'audio dans le champ temporel. Choisissez la machine MTC sync (telle qu'une source Studio/5 MTC d'Opcode) dans le pop-up menu Sync Device et appuyez sur OK.

Lorsque le temps SMPTE/EBU est reçu par Peak, la lecture du document audio commence. Lorsque Peak reçoit des frames SMPTE, il ajuste le taux et la position de lecture pour suivre la source de code temporel SMPTE/EBU.



SMPTE Sync nécessite OMS d'Opcode, qui peut être téléchargé gratuitement à l'adresse suivante : <http://www.opcode.com>

Arm External Sync

La commande Arm External Sync permet à Peak de recevoir de la synchro externe.

Hardware Settings

La commande Hardware Settings affiche un dialogue pour le matériel audio sélectionné dans le dialogue

Source. Dans de nombreux cas, il peut ne pas y avoir de réglages pour le matériel donné (y compris avec le matériel Intégré d'Apple !). Certains pilotes de cartes ont des tableaux de bord ou des utilitaires qui se lancent lorsque vous cliquez sur le bouton Hardware Options. Le dialogue sera alors différent selon le type de carte que vous possédez.

Meters

La commande Meters ouvre le dialogue du même nom, qui permet de configurer l'affichage des Vu-mètres. Grâce à celui-ci, vous pouvez sélectionner le temps de maintien des indicateurs de crêtes, le temps de maintien des indicateurs de distorsion, et configurer également les Vu-mètres MIDI. Les indicateurs de crêtes apparaissent pendant la lecture sous forme de barres jaunes sur la droite de chacun des Vu-mètres, et la sélection d'un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des valeurs de crêtes. Les indicateurs de distorsion apparaissent pendant la lecture sous forme de barres rouges à l'extrême droite des Vu-mètres, et sont déclenchés lors d'une distorsion de l'audio, et la sélection d'un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des distorsions. Choisir None pour les temps de maintien de crêtes et de distorsion désactivent ces fonctions.



Le dialogue Meters

Menu DSP

Ce menu contient les outils évolués d'édition et de traitement DSP de Peak. Une description complète des fonctions DSP de Peak, ainsi que la façon de les utiliser est donnée au chapitre 6 de ce manuel.




Add

La commande Add ajoute les échantillons copiés dans le Presse-papiers au point d'insertion du document. Pour l'utiliser, vous devez tout d'abord copier une sélection d'audio. La copie peut ensuite être mélangée au matériau audio de destination.

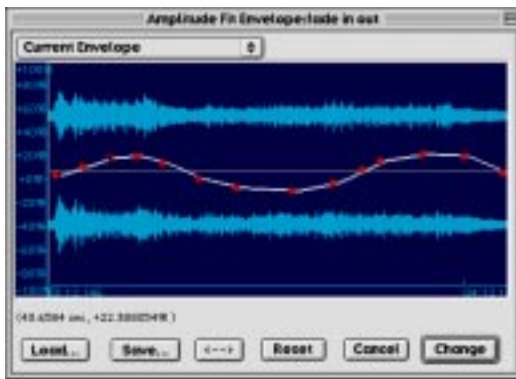


Le dialogue Add

 Add n'est pas inclus dans Peak LE.

Amplitude Fit

Amplitude Fit effectue une normalisation granulaire de la sélection, grain après grain. Les grains sont des petits groupes d'échantillons, en général autour de 30 msec. Lorsqu'un grain est lu, il est normalisé selon l'Amplitude Fit Envelope—un crossfade est appliqué sur chaque grain normalisé avec le grain précédent, et le résultat est réécrit. Amplitude Fit peut permettre de maximiser le volume d'une sélection audio, ou de rendre les passages silencieux aussi forts que les passages les plus forts.

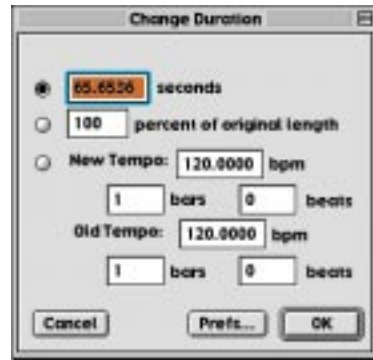


L'éditeur Amplitude Fit Envelope

LE Amplitude Fit n'est pas inclus dans Peak LE.

Change Duration

La commande Change Duration permet de ralentir ou d'accélérer la sélection d'une quantité donnée sans changer la hauteur. Vous pouvez spécifier un changement en secondes, en pourcentage de l'original, ou, pour un matériau à base rythmique, en pulsations par minute. Un changement de durée dans une proportion raisonnable, entre 85 % et 115 %, est en général très convainquant. Un étirement exagéré du temps, de plus de 200 %, peut fournir des textures granulaires très intéressantes. Essayez d'expérimenter la fonction Change Duration sur de la batterie, des boucles rythmiques, de la parole, des instruments échantillonnés ou des effets sonores pour obtenir une grande variété d'effets utiles.

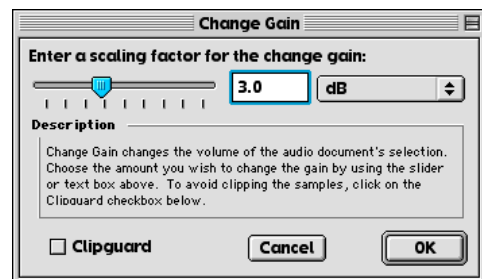


Le dialogue Change Duration

LE Change Duration n'est pas inclus dans Peak LE.

Change Gain

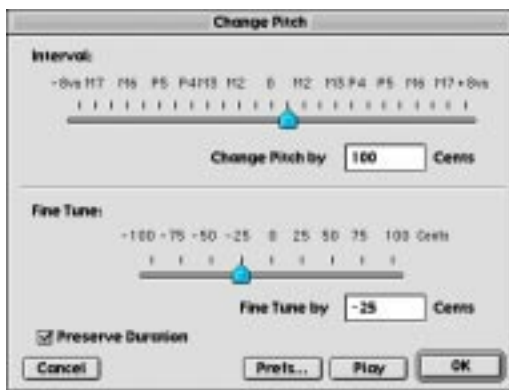
La fonction Change Gain change le gain (l'amplitude) de la sélection. Vous pouvez spécifier le changement de gain en décibels (dB) ou en pourcentage. Si vous voulez doubler le volume d'un son, vous devez appliquer un changement de gain d'environ 6 dB, ou ajouter 200 %. Cocher la case Clipguard dans le dialogue Change Gain pour éviter la possibilité de distorsions. La fonction Clipguard cherche la valeur crête d'amplitude dans le document ou la sélection, puis limite l'étendue du curseur Gain Change en se basant sur le pic maximal qu'elle trouve dans le document audio.



Le dialogue Change Gain

Change Pitch

La fonction Change Pitch de Peak permet de modifier la hauteur d'une sélection dans une limite d'une octave. Le dialogue Change Pitch utilise un curseur de hauteur permettant de choisir une nouvelle hauteur en intervalles de musique, et "d'accorder précisément" le déplacement de hauteur par de plus petits incréments appelés des "cents" (des divisions de l'octave musicale—une octave étant égale 1 200 cents—100 cents équivalant donc à un demi-ton, 50 cents un quart de ton, etc.). Vous pouvez également choisir de modifier la longueur ou la durée de la sélection comme si vous ralentissiez ou accélériez une bande analogique, ou bien choisir de préserver la durée de la sélection (ce qui est impossible avec une bande analogique !). Il existe même une prévisualisation du changement de hauteur en cliquant sur la bouton Play situé en bas du dialogue Change Pitch.



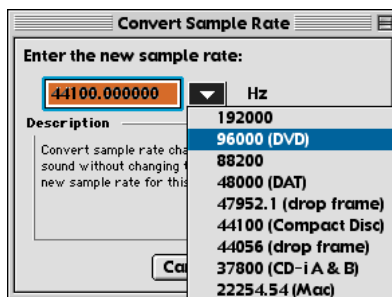
Le dialogue Change Pitch

LE *Change Pitch n'est pas inclus dans Peak LE.*

Convert Sample Rate

La commande Convert Sample Rate permet de changer le taux d'échantillonnage d'un son sans changer sa hauteur. Cette fonction est très utile pour convertir des sons à des taux inférieurs ou supérieurs rendus nécessaires par d'autres applications. La conversion du taux est effectuée sur le document en entier. Elle ne peut pas être appliquée sur une

sélection seule à l'intérieur d'un document. Reportez-vous aux chapitres 3 et 4 pour une explication des taux d'échantillonnage courants.



Le dialogue Convert Sample Rate

Convolve

La commande Convolve est un outil de design sonore unique et puissant qui vous permet d'appliquer le caractère sonore (spectral) d'un son sur un autre. Le convolveur multiplie le spectre de fréquence de l'impulsion contenue dans le Presse-papiers avec celui du document cible, en renforçant les fréquences communes aux deux. Les résultats sont toujours intéressants et souvent sans commune mesure avec ce que vous avez l'habitude d'écouter. Ceci est particulièrement vrai dans le cas de deux sons très différents, et lorsque le Presse-papiers est riche en harmoniques (imaginez, par exemple, convolver un échantillon de pluie avec un tapotement de piano !). Pour utiliser la commande DSP Convolve, vous devez d'abord copier une sélection d'audio. Le son copié fournit la "personnalité" spectrale que vous allez appliquer sur le son de destination. La convolution peut être utile non seulement pour créer de nouveaux sons inhabituels, mais également pour donner une sensation d'espace à une sélection—essayez de copier une petite quantité de bruit ambiant dans le Presse-papiers puis faites une convolution avec une sélection. Cette dernière sonnera comme si elle avait été jouée dans cette pièce.

LE *Convolve n'est pas inclus dans Peak LE.*

Crossfade Loop

La fonction Crossfade Loop applique un effet de "lissage" aux boucles faites dans les documents audio de Peak. Crossfade Loop fonde la fin dans le début de la boucle pour que le son soit plus lisse (elle utilise l'enveloppe de Blending que vous avez définie dans le dialogue Blending... du menu Preference de Peak). Utilisez le dialogue de boucle en crossfade pour régler la longueur du crossfade en millisecondes.



Le dialogue Crossfade Loop

LE Crossfade Loop n'est pas inclus dans Peak LE.

Dither

Dither... permet d'utiliser la technologie de noise shaping et de dithering du Waves IDR. Choisissez une résolution de bits vers laquelle appliquer le dithering, cliquez sur OK, puis utilisez la commande Save As... du menu File pour sauvegarder à cette résolution. L'IDR inclus dans Peak contient un type fixe de dithering (type 1), et une quantité fixe de noise shaping.



Le dialogue Dither

LE Dither n'est pas inclus dans Peak LE.

Invert

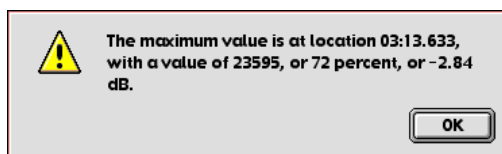
La fonction Invert permet d'inverser la phase d'une sélection ou d'un document entier.

Fade In & Fade Out

Les commandes Fade In et Fade Out permettent d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur une sélection audio. Les fonctions DSP Fade In et Fade Out et le dialogue Fade Envelope Editor sont décrits en détail au chapitre 5.

Find Peak

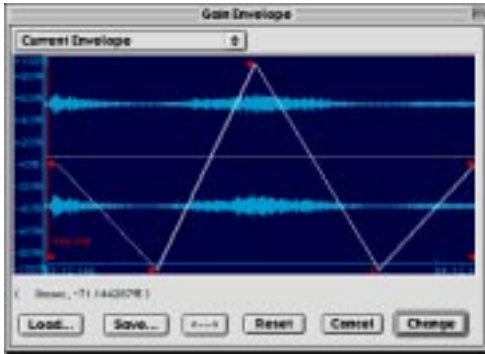
L'opération Find Peak place le point d'insertion sur l'échantillon ayant la valeur maximale d'amplitude dans la sélection audio.



LE Find Peak n'est pas inclus dans Peak LE.

Gain Envelope

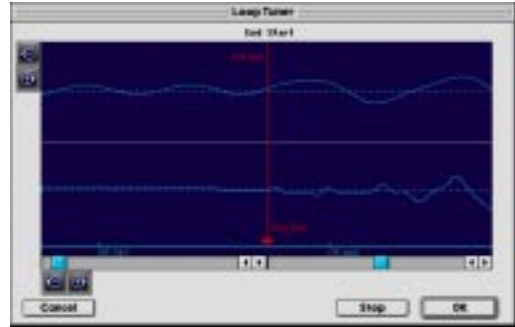
L'opération Gain Envelope permet d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur la sélection. L'amplitude de celle-ci sera amplifiée et/ou atténuée selon l'enveloppe que vous avez dessinée dans l'éditeur Gain Envelope. Faites attention de ne pas introduire de distorsion en utilisant cette fonction.



Le dialogue Gain Envelope

Loop Tuner

Le Loop Tuner de Peak permet d'aligner visuellement le début et la fin d'une boucle, et d'écouter en temps réel les ajustements que vous faites. Si vous voulez "accorder" une de vos boucles, sélectionnez Loop Tuner dans le menu DSP ou dans la barre d'outils, et un dialogue apparaît. L'affichage de la forme d'onde dans le dialogue du Loop Tuner montre les points de début et de fin de boucle, que vous pouvez ajuster visuellement avec les flèches situées en bas de la fenêtre pour obtenir une transition naturelle au point de bouclage en ajustant avec soin l'alignement de la pente. Les flèches du curseur déplacent les marqueurs de boucle à l'échantillon près et cliquer sur le corps du curseur fait se déplacer les marqueurs jusqu'au point d'amplitude nulle le plus proche. Les deux icônes de zoom—les loupes—en haut à gauche du dialogue Loop Tuner permettent d'ajuster le zoom vertical de la forme d'onde. Les deux boutons zoom en bas à gauche permettent de zoomer et de dézoomer jusqu'au niveau de l'échantillon. Vous pouvez écouter les effets des ajustements en cliquant le bouton Play. Pour sortir de ce dialogue, cliquez sur OK pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser intacte la boucle d'origine.



Le dialogue Loop Tuner

LE Le Loop Tuner n'est pas inclus dans Peak LE.

Mono To Stereo/Stereo To Mono

Ces commandes DSP peuvent être utilisées pour convertir un document entre les deux formats mono et stéréo.



Le dialogue Mono to Stereo Conversion



Le dialogue Stereo to Mono Conversion

LE Mono To Stereo/Stereo To Mono n'est pas inclus dans Peak LE.

Mix

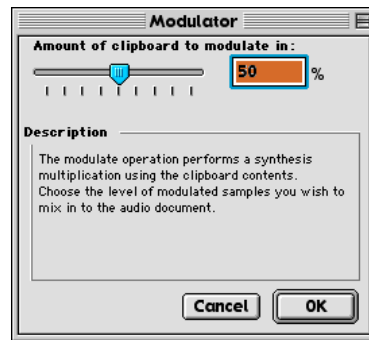
La commande Mix permet de mélanger un son copié dans le Presse-papiers avec une sélection cible. Cette fonction peut être utilisée comme une sorte de mélange de pistes "son-sur-son", ou pour assembler des éléments sonores. La commande Mix est similaire à la commande Add, mais ne présente pas de danger de distorsion car le contenu de la sélection et du Presse-papiers sont atténués avant le mélange. Pour utiliser la commande Mix, vous devez tout d'abord copier une sélection. Ce matériau peut ensuite être mélangé dans le matériau cible.



Le dialogue Mixer

Modulate

La commande Modulate fonctionne comme un "modulateur en anneau" qui multiplie deux signaux (la copie du Presse-papiers et la sélection courante). Le résultat inclut la somme et la différence des composants fréquentiels de la porteuse et de la modulante, en général des timbres complexes ayant une personnalité "métallique" (inharmonique).



Le dialogue Modulator

LE Modulate n'est pas inclus dans Peak LE.

Normalize

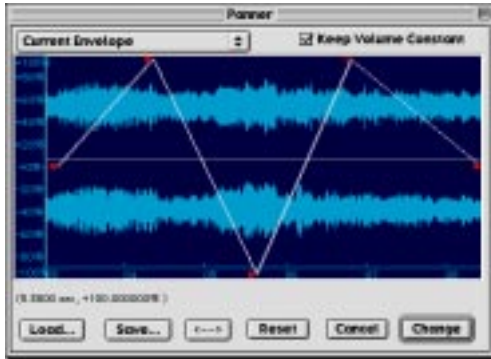
La commande Normalize optimise le volume d'une sélection ou d'un document entier pour qu'il/elle occupe une amplitude maximale sans distordre. Elle est très utile pour amplifier l'intensité d'un son enregistré trop bas, ou pour s'assurer que l'amplitude de plusieurs documents est uniforme.



Le dialogue Normalize

Panner

La fonction Panner permet de régler le mouvement gauche-droite d'un document stéréo en dessinant une enveloppe dans le dialogue Panner. La gauche est en haut du graphique, et la droite est en bas.

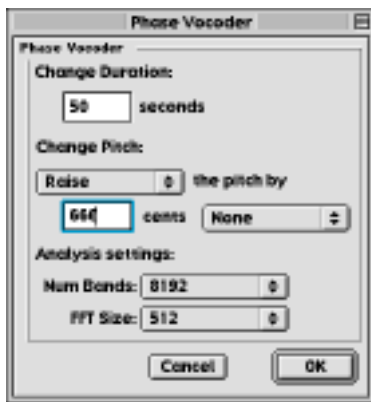


Le dialogue d'éditeur de Panner

LE Panner n'est pas inclus dans Peak LE.

Phase Vocoder

Phase Vocoder est une forme d'analyse/resynthèse du spectre audio qui permet de modifier la durée et/ou la hauteur d'une sélection audio.

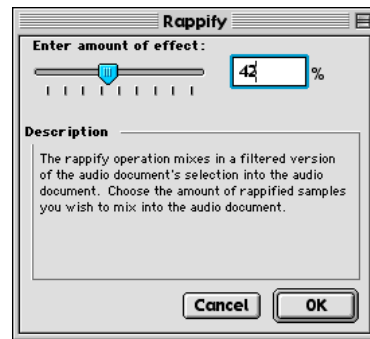


Le dialogue Phase Vocoder

LE Phase Vocoder n'est pas inclus dans Peak LE.

Rappify

La commande Rappify applique un filtrage très dynamique sur la sélection. Comme le dit un utilisateur de Peak, "Rappify transforme le hi-fi en lo-fi" ! Si le matériau source contient une pulsation marquée, il ne conservera que ses composants rythmiques essentiels. Testez cette fonction avec différents sons pour obtenir des résultats surprenants et excitants.



Le dialogue Rappify

LE Rappify n'est pas inclus dans Peak LE.

Repair Click

La commande Repair Click élimine un clic ou une "pointe" dans la forme d'onde grâce aux réglages entrés dans le dialogue Repair Clicks (expliqué ci-dessous).

LE Repair Click n'est pas inclus dans Peak LE.

Repair Clicks

La commande Repair Clicks permet de trouver et de réparer les clics de votre document. Son dialogue automatise le processus de recherche et de suppression de clics (indiqués en général par une "pointe" étroite sur la forme d'onde), comme le dialogue chercher/remplacer d'un traitement de texte.

Cette opération travaille en regardant les discontinuités entre deux échantillons successifs. Par exemple, une valeur de -100 suivie d'une valeur de 10 000 aura toutes les chances d'être un clic. Lorsque l'emplacement du

clic est identifié, une technique de lissage est utilisée pour maintenir la forme originelle de la zone réparée.

Si vous travaillez sur des clics introduits numériquement, ce dialogue va vite devenir un outil indispensable. Des signaux très dégradés comme les scratches et les pops des vinyles nécessitent des réparations plus attentives, en plus de la réparation de clics, avec des fonctions telles que le changement de gain, l'effacement et l'outil Pencil. Des clics provenant d'enregistrements vinyles perdent leur détectabilité lorsqu'ils sont échantillonnés avec un convertisseur analogique-numérique.



Le dialogue Repair Clicks

Smoothing Factor

Smoothing Factor détermine la quantité de lissage appliquée sur le clic. Les sons avec des fréquences hautes peuvent nécessiter un facteur faible pour préserver celles-ci. Un réglage de 40 à 60 % répare en général la plupart des clics.

Detection Setting

La valeur Detection Setting détermine la façon dont les clics sont localisés. Une valeur élevée ne trouve que les clics les plus flagrants, tandis qu'une valeur faible trouvera des clics moins évidents. Des valeurs inférieurs à 10 % ont de grandes chances de prendre de l'audio pour des clics. Un réglage de 40 à 80 % marche en général correctement.

Repair Size

Le réglage Repair Size montre combien d'échantillons autour du clic sont utilisés pour déterminer la nouvelle forme de la réparation. La taille peut varier de 5 à 100 échantillons, une taille de 50 fonctionnant bien dans la plupart des cas. Peak interpole alors ce que la forme d'onde correcte devrait être, et répare le clic.

Les boutons situés en bas du dialogue permettent de contrôler la réparation, l'écoute et l'annulation des réparations :

- Cliquez sur le bouton Repair pour réparer un clic trouvé par le bouton Next Click.
- Utilisez le bouton Next Click pour chercher le prochain clic potentiel dans la sélection.
- Lorsque celui-ci est localisé, vous pouvez l'écouter grâce au bouton Audition. Celui-ci lit les clics en utilisant les réglages de Preroll et de Postroll du dialogue Auditioning... du menu Preference.
- Si vous réparez un clic mais n'êtes pas satisfaits du résultat, cliquez sur le bouton Undo.
- Si vous voulez réparer d'un coup tous les clics d'une sélection sans recommencer à chaque fois, cliquez sur le bouton Repair All.

Selon la sévérité des clics, il peut être nécessaire de baisser la valeur Detection Setting du dialogue Repair Clicks. Attention toutefois de ne pas baisser de façon exagérée— les meilleurs résultats s'obtiennent en baissant graduellement.

 Repair Clicks n'est pas inclus dans Peak LE.

Remove DC Offset

Cette fonction permet de retirer le DC Offset de votre fichier audio. Peak cherche celui-ci dans l'audio et le retire. Peak examine indépendamment les canaux gauche et droite d'un document stéréo. Le DC Offset est en général causé par des problèmes survenant lors de la conversion analogique-numérique : la forme d'onde n'est plus alors centrée sur la ligne d'amplitude nulle—elle est décalée vers le haut ou le bas. La fonction Remove DC Offset est particulièrement utile pour préparer le traitement de l'audio dans l'encodeur RealAudio.

 Remove DC Offset n'est pas inclus dans Peak LE.

Reverse Boomerang

La commande Reverse Boomerang mélange une copie inversée de la sélection audio avec l'original. Ceci crée une grande variété de résultats intéressants et utiles. Testez le Boomerang sur des boucles de batterie, de la voix, et des effets sonores.



Le dialogue Reverse Boomerang

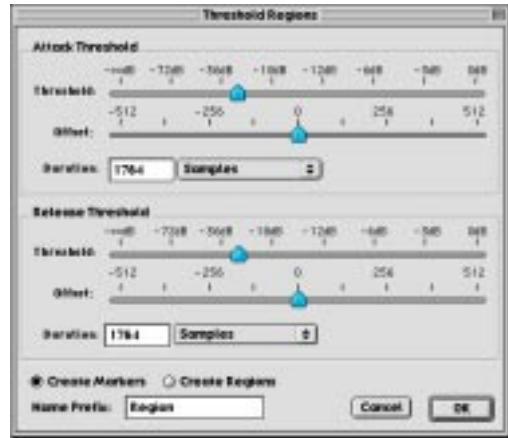
Reverse

La commande Reverse inverse la sélection. Dans celle-ci, le dernier échantillon devient le premier, l'avant dernier devient le second, et ainsi de suite. Cet effet revient à lire une bande enregistrée à l'envers.


Threshold

La commande Threshold permet de découper un document en plusieurs composants, en analysant ses niveaux d'amplitude et en paramétrant une amplitude de coupure ou amplitude seuil. Par exemple, vous pouvez utiliser cette commande sur un document audio qui contient des notes successives d'un instrument pour les découper, ou sur une boucle de batterie pour la "casser" en composants séparés. Vous pouvez sauvegarder les segments comme marqueurs ou comme régions.

Reportez-vous au chapitre 7 : DSP pour obtenir plus d'informations sur la commande Threshold.

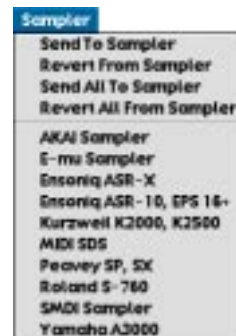


Le dialogue Threshold Regions

 Threshold n'est pas inclus dans Peak LE.

Menu Sampler

Ce menu permet d'importer des échantillons depuis des échantillonneurs compatibles, d'éditer et de traiter l'audio grâce à toutes les fonctions de Peak, puis de le renvoyer dans l'échantillonneur. Peak est compatible avec les échantillonneurs SMDI, Ensoniq, Roland et AKAI. Une description complète de cette fonction se trouve au chapitre 10 de ce manuel.



Send to Sampler

La commande Send to Sampler envoie l'échantillon précédemment reçu de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler (AKAI, SMDI, MIDI SDS, etc.) selon la façon dont votre son a été reçu auparavant.

Revert from Sampler

La commande Revert from Sampler recharge l'échantillon précédemment reçu de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler (AKAI, SMDI, MIDI SDS, etc.) selon la façon dont votre son a été reçu auparavant.

Send All to Sampler

La commande Send All to Sampler envoie tous les échantillons précédemment recus de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler (AKAI, SMDI, MIDI SDS, etc.) selon la façon dont vos sons ont été recus auparavant.

Revert All from Sampler

La commande Revert All from Sampler recharge tous les échantillons précédemment recus de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler (AKAI, SMDI, MIDI SDS, etc.) selon la façon dont vos sons ont été recus auparavant.

AKAI Sampler



La dialogue Akai Sampler

La compatibilité de Peak et des échantillonneurs AKAI rend aisée le transfert de sons. Parmi les modèles AKAI compatibles, on trouve les S1000, S1100, S2000, S2800, S3000, S3000XL, S3200, S3200XL, CD3000 et CD3000XL. Peak transfère à la fois les informations de boucles et les données audio.

Ensoniq Sampler Transfer

Les possesseurs d'échantillonneurs Ensoniq vont très certainement apprécier le dialogue Ensoniq Sampler qui permet de transférer des échantillons entre le Macintosh et un échantillonneur Ensoniq. Le dialogue Ensoniq Sampler permet d'effectuer plusieurs opérations en plus du transfert d'échantillons, comme la possibilité de renommer, de créer ou d'effacer des instruments, des couches et des échantillons. Reportez-vous au chapitre 10 pour une description complète de ce dialogue.



Le dialogue Ensoniq Sampler

Roland S-760 Sampler



Le dialogue Roland S-760

L'échantillonneur numérique Roland S-760 est entièrement compatible avec Peak. Le support direct du Roland dans Peak vous facilite le transfert entre Peak et l'échantillonneur S-760. Peak transfère à la fois les informations de boucles et les données audio. Reportez-vous au chapitre 10 pour plus d'informations.

E-mu, Ensoniq ASR-X, Kurzweil, Peavey, Yamaha Sampler

Un grand nombre d'échantillonneurs sont compatibles avec les transferts SMDI. Ouvrez le dialogue SMDI Sampler en choisissant le nom de votre échantillonneur SMDI dans le menu Sampler.

SMDI Sampler

Les échantillonneurs SMDI tels que le Kurzweil K2500 ou l'E-mu EIV utilise le SCSI pour envoyer des échantillons entre les machines. Le SMDI est beaucoup plus rapide que le MIDI pour le transfert de données d'échantillonnage. Pour transmettre en SMDI des échantillons entre votre Macintosh et votre échantillonneur, vous devez les connecter avec un câble SCSI. Consultez le manuel de votre échantillonneur pour vérifier les connexions et terminaisons correctes. Reportez-vous au chapitre 10 pour plus d'informations.



Le dialogue SMDI Sampler Transfer

MIDI SDS

Un grand nombre d'échantillonneurs effectuent du transfert d'échantillons avec des ordinateurs grâce à une méthode appelée MIDI Sample Dump. Peak permet de transférer des échantillons depuis et vers ces instruments si vous avez une connexion MIDI.

Peak envoie et reçoit tous les MIDI Sample Dumps sous forme d'échantillons 16 bits. Selon votre échantillonneur, cette résolution sera peut-être

abaissée pour correspondre aux possibilités de l'échantillonneur. Le MIDI Sample Dump n'est pas compatible stéréo, et vous aurez peut être besoin de sauvegarder vos documents stéréo sous forme de deux documents gauche et droite avec la commande Export Dual Mono... du menu File. Vous pouvez alors les envoyer séparément vers l'échantillonneur.



Pour utiliser le MIDI Sample Dump, vous aurez besoin du logiciel OMS d'Opcode.



La fonction Sampler n'est pas incluse dans Peak LE.

Menu Plug-Ins

Ce menu contient une liste des plug-ins optionnels Premiere, AudioSuite, TDM et VST de Peak. Ils sont disponibles chez BIAS et chez d'autres développeurs tels que Arboretum Systems, Cycling '74, DUY et Waves. Pour une description de ces éléments, reportez-vous à la documentation du plug-in, ainsi qu'au chapitre 8 de ce manuel utilisateur.

Menu Preference

Ce menu contient un certain nombre de commandes permettant de personnaliser l'aspect de votre logiciel Peak comme par exemple les couleurs d'affichage de la forme d'onde, le volume de sortie, ainsi que d'autres préférences utilisateur.



Time Units

La commande Time Units vous permet de choisir un format temporel pour la ligne de temps de la fenêtre de document audio de Peak. Vous avez le choix entre samples, seconds, SMPTE frames et Bars | Beats. Le format que vous choisirez dépendra de la nature du projet sur lequel vous travaillez.

Sample Units

La commande Sample Units permet de sélectionner décimales, pourcentage ou dB comme unité des échantillons.

Colors

Peak vous permet de personnaliser les couleurs utilisées pour afficher les éléments des documents audio. Vous pouvez utiliser ce dialogue pour régler la

couleur du fond, de la forme d'onde, et les couleurs des marqueurs et des boucles. Vous pouvez sélectionner soit une combinaison pré-réglée de couleurs, ou des couleurs individuelles pour chaque élément de la fenêtre du document audio, ou bien choisir vos propres couleurs dans une palette. Vous pouvez également choisir d'ombrer l'affichage de la forme d'onde pour une apparence 3D, avec choix de la quantité d'ombrage. Les changements effectués dans le dialogue Colors modifient les couleurs du document audio actif, ainsi que celles de tous les autres nouveaux documents audio. Reportez-vous au chapitre 3 pour des instructions sur cette fonction.



Le dialogue Document Colors

Use Loop in Playback

Si un document contient une boucle (définie par des marqueurs de boucle), la commande Use Loop in Playback (⌘-L) vous permet d'écouter la boucle en écoutant le document. Lorsque la lecture atteint la région bouclée du document, la boucle est répétée. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé. Pour le désactiver, sélectionnez une deuxième fois la commande.

Scroll During Play

Avec cette commande activée, Peak fera "défiler" le document audio pendant la lecture. Ceci vous permet de suivre visuellement la progression de la lecture

audio. Une encoche placée à côté de cet élément dans le menu vous indique qu'il est activé. Pour le désactiver, sélectionnez-la de nouveau.

Move Waveform During Playback

Avec la commande Move Waveform During Playback activée, Peak déplacera la forme d'onde sous le curseur au cours de la lecture, pour que la barre de lecture soit toujours au milieu de l'affichage de la forme d'onde. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.

Compute File Max dB

La commande Compute File Max dB cherche l'amplitude crête dans le document, vous donne sa valeur et sa position précise. Cette fonction prend du temps et doit être de préférence utilisée avec de petits documents audio pour surveiller le volume global pendant l'édition. Dans les autres cas, désactivez cette commande et Option-cliquez sur "Max", à gauche de la vue globale, pour mettre à jour la valeur de volume maximal située dessous.

Show Edits

Lorsque vous activez la commande Show Edits, Peak indique les zones éditées en les entourant par une ligne hachurée. Ceci vous fournit une référence visuelle appropriée des parties du document que vous avez édité. Lors de la sauvegarde du document, les éditions sont enregistrées, et ces indicateurs n'apparaissent plus.

Show Marker Times

La commande Show Marker Times affiche une valeur temporelle en plus du nom pour tous les marqueurs, boucles et régions de Peak.

Show Overview

La commande Show Overview (⌘-“,“) affiche une vue globale de l'intégralité de la forme d'onde audio entre la fenêtre de document et la barre de menus. Ceci vous offre une référence visuelle du document en entier lorsque vous n'en éditez qu'une petite partie dans la fenêtre de document.

Scratch Disks

Comme les données audio peuvent être très grandes, Peak utilise une portion de l'espace libre de votre disque dur pour conserver les données audio qui ont été coupées ou copiées, ainsi que les fichiers temporaires (scratch files) pour des besoins d'annulation. Si votre disque dur manque d'espace, vous pourriez ne pas être capable de couper, de copier ou de modifier de grandes sélections. Si vous possédez plus d'un disque dur connecté à votre Macintosh, la commande Scratch Disks du menu Preference vous permet de choisir les disques durs que vous souhaitez utiliser pour ces fichiers temporaires. Peak vous permet de sélectionner quel disque sera utilisé par défaut à cette fin—vous choisissez en général le disque possédant le plus d'espace libre. Si vous êtes connectés à un serveur de fichiers, vous pouvez utiliser la place disponible sur le serveur en cliquant la boîte Allow Servers. Tous les serveurs disponibles apparaîtront alors dans le pop-up menu Scratch Disks. Cette fonction n'est recommandée que si vous avez accès à un serveur Ethernet, Media Net, ou tout autre serveur rapide.



Le dialogue Scratch Disks

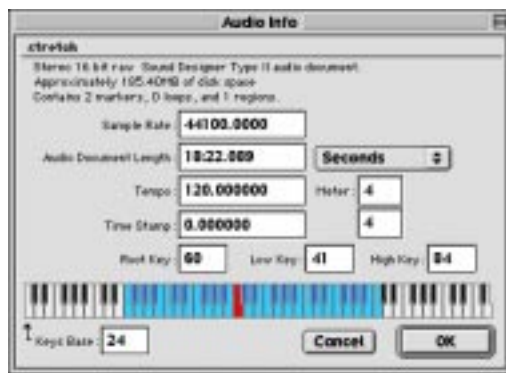
Auto-Import Dual Mono

Certaines applications telles que Pro Tools de Digidesign ne gèrent pas directement les fichiers stéréo entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono" contenant les canaux droite et gauche d'un son stéréo. Activer la commande Auto-Import Dual Mono

dit à Peak de convertir automatiquement de tels fichiers en nouveaux fichiers stéréos lorsque vous voulez les ouvrir avec la commande Open. Comme Peak réécrit un nouveau fichier audio stéréo sur le disque, cette conversion nécessite un espace disque équivalent à celui des deux fichiers mono d'origine. (*Attention : la commande Import Dual Mono ne fonctionne que si les deux fichiers sont en mono, possèdent le même taux d'échantillonnage et que les fichiers possèdent exactement le même nom avec les suffixes ".L" et ".R"*).

Audio Info

La commande Audio Info (⌘-I) permet de changer la longueur, le taux d'échantillonnage, la note de base, et les notes inférieures et supérieures d'un document. Lorsque vous choisissez cette commande, un dialogue indiquant le temps total de l'échantillon, son taux et son information de zone de clavier apparaît. Le dialogue Audio Info vous permet de changer le taux d'échantillonnage, la durée, la note de base (pour utiliser un instrument lecteur d'échantillons), et les numéros de notes inférieures et supérieures de zone de clavier. En changeant le taux d'échantillonnage, la hauteur et la durée seront également touchées (pour changer le taux d'échantillonnage d'un document audio sans changer la hauteur, utilisez la commande Sample Rate Conversion dans le menu DSP).

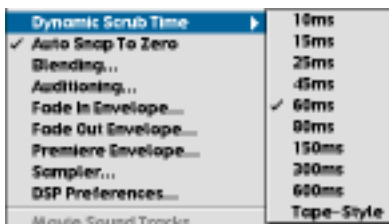


Le dialogue Audio Info

Vous pouvez également ajuster la zone de clavier (pour utiliser avec un échantillonneur) d'un document en cliquant sur le clavier miniature de ce dialogue. Cliquez sur le clavier pour rentrer la limite supérieure de la zone. Appuyez sur Majuscules et cliquez sur le clavier pour rentrer la limite inférieure de la zone. Appuyez sur Option et cliquez sur le clavier pour rentrer la note de base du document. Vous pouvez également entrer des valeurs numériques dans les champs prévus à cet effet.

Dynamic Scrub Time

Peak comporte une technique unique d'audition audio appelée la lecture manuelle dynamique. Celle-ci est très utile pour localiser et sélectionner précisément un endroit donné dans le document. La lecture manuelle vous permet de glisser la souris d'avant en arrière sur la forme d'onde tandis que Peak lit une courte boucle (entre 10 et 600 millisecondes) à cette position. Vous pouvez contrôler le tempo et la direction (avant ou arrière) de la lecture en glissant la souris plus ou moins vite, d'avant en arrière. Lorsque vous avez trouvé celle-ci, vous pouvez commencer l'édition. La commande Dynamic Scrub Time permet de choisir la longueur de cette boucle de lecture. Selon le contenu du document, une valeur entre 40 et 80 millisecondes devrait convenir. Reportez-vous au chapitre 5 pour des instructions étape par étape sur la façon d'utiliser la fonction de lecture manuelle.



Auto Snap To Zero

La commande Auto Snap to Zero "cale" de façon automatique les limites d'une sélection que faites dans Peak sur un point d'amplitude nulle.

Blending

Le Blending est une fonction automatique de crossfade avec enveloppe éditable. Peak peut l'appliquer aux parties modifiées par coupure, collage ou par d'autres traitements d'édition, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes de la forme d'onde. Il est très utile pour créer des transitions lisses entre les parties éditées. Si vous allez couper, coller ou insérer de l'audio dans un document, activez le Blending pour arranger un peu les choses. Il s'active et se désactive grâce à la commande Blending du menu Preference, ou en cliquant sur le bouton Blend enable/disable de la palette Cursor. Reportez-vous au chapitre 5, Édition, pour des instructions complètes sur la façon d'utiliser l'enveloppe de Blending.



Le bouton Blend Enable/Disable est situé sur la palette Cursor

Auditioning

La commande Auditioning de Peak permet d'écouter une sélection avec une quantité spécifique d'audio avant et après elle. Le dialogue Auditioning permet de sélectionner la quantité désirée de preroll et de postroll lorsque vous lisez la sélection.



Le dialogue Auditioning

Fade In Envelope

La commande Fade In Envelope permet d'éditer l'enveloppe de fade-in de Peak. Les fade-ins peuvent être très utiles pour commencer doucement un document, ou pour passer d'un son à un autre. Les fade-ins très courts servent également à lisser ou retirer les clics d'un son. Le dialogue Fade In Envelope

vous permet de contrôler la forme du fade grâce à des contrôles d'enveloppe personnalisables. Reportez-vous au chapitre 5 pour des instructions sur la façon de créer des fade-ins et d'éditer leurs enveloppes.

Fade Out Envelope

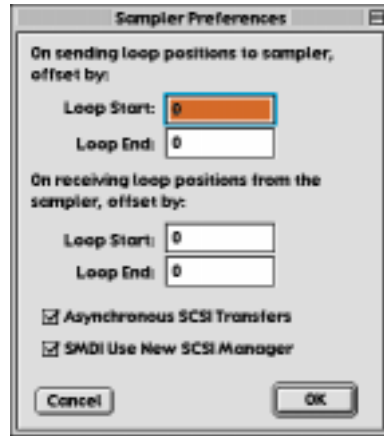
La commande Fade Out Envelope permet d'éditer l'enveloppe de fade-out de Peak. Les fade-outs peuvent être très utiles pour terminer doucement un document, ou pour passer d'un son à un autre. Le dialogue Fade Out Envelope vous permet de contrôler la forme du fade grâce à des contrôles d'enveloppe personnalisables. Reportez-vous au chapitre 5 pour des instructions sur la façon de créer des fade-outs et d'éditer leurs enveloppes.

Première Enveloppe

Cette commande vous permet d'appliquer de façon graduelle des effets plug-in Adobe Premiere, selon l'enveloppe dessinée dans le dialogue Enveloppe Editor. Ceci est très utile pour appliquer des effets variants dans le temps.

Sampler...

La commande Sampler... vous permet de régler le décalage d'un échantillon, lorsque cela est nécessaire, ainsi que de choisir les préférences SCSI. Reportez-vous au chapitre 10 pour plus de détails.



Le dialogue Sampler Preferences

DSP Preferences

DSP Preferences permet de régler la taille de la "fenêtre" utilisée dans le changement de durée, ainsi que la qualité de la conversion du taux d'échantillonnage.

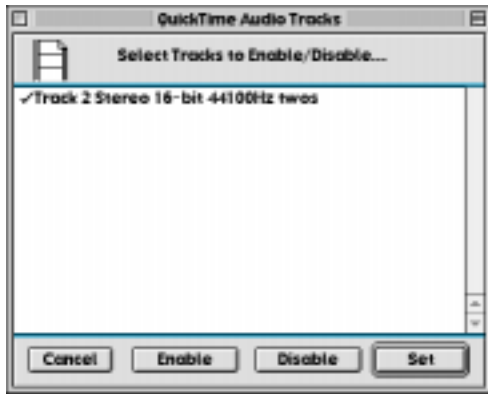


Le dialogue DSP Preferences

Movie Sound Tracks

La commande Movie Sound Tracks fait apparaître un dialogue qui permet d'activer ou de désactiver les pistes son du film. Vous pouvez également activer ou désactiver les différentes pistes pour vérifier la balance et mettre des pistes en "solo". Cliquez sur Set pour

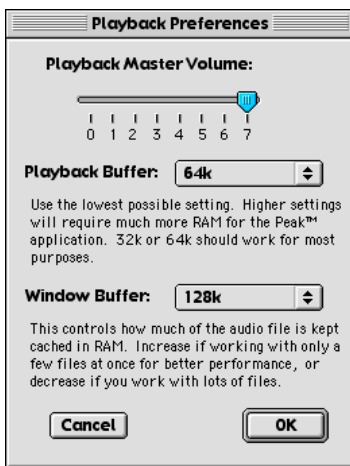
accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser le film tel quel.



Le dialogue QuickTime Audio Tracks

Playback Preferences

Le dialogue Playback Preferences de Peak permet de contrôler le volume Master de sortie, la taille du buffer de lecture sur disque dur, et la taille du buffer de fenêtre.



Le dialogue Playback Preferences de Peak

Playback Master Volume

Peak contient un contrôle du volume master pour la lecture. Dans le dialogue Playback Preferences, réglez le volume de Peak au niveau désiré en ajustant le curseur ou en entrant une valeur entre 0 (silence) et 7 (le plus fort). Si vous contrôlez votre niveau de lecture à partir de votre système, vous laisserez sans doute ce niveau de sortie sur 7.

Playback Buffer

Peak vous permet de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise lorsqu'il lit des documents. En règle générale, gardez la plus petite taille possible. Un buffer de lecture de 32k est un bon commencement. Si vous avez des clics lors de votre lecture, que vous travaillez sur des fichiers fragmentés, utilisez du DSP en temps réel gourmand en calculs, ou un disque dur lent, vous aurez peut être besoin d'augmenter la taille de ce buffer.

Window Buffer

Peak permet également de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise pour conserver les documents dans la RAM. Utilisez de petites valeurs en travaillant sur un grand nombre de petits fichiers, et de grandes valeurs en travaillant sur un petit nombre de gros fichiers. Faites des tests pour déterminer le réglage convenant à votre système et à votre façon de travailler.

Plug-In Memory

Lorsque vous utilisez des plug-ins Premiere, vous pouvez leur laisser un peu de RAM de côté : le dialogue Plug-In Memory permet de régler cette valeur (celle-ci est différente du Plug-In Preview Time décrit au chapitre 8 : Plug-ins). Les meilleurs résultats sont en général obtenus avec des valeurs situées entre 512k et 2048k. Comme les besoins en RAM des plug-ins diffèrent selon les fabricants, vérifiez auprès de ces derniers les réglages de mémoire suggérés.



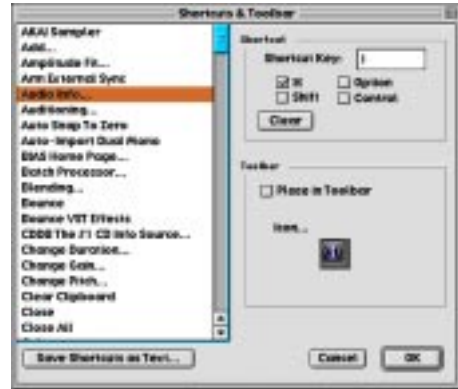
Le dialogue Premiere Plug-In Memory

Shortcuts & Toolbar

Peak permet d'associer n'importe quel élément de menu de Peak à un raccourci clavier. Pour changer ceux-ci, allez dans le menu Preference et sélectionnez l'élément Shortcuts & Toolbar. Les raccourcis claviers sont stockés dans un fichier préférences situé dans le dossier du même dans le Dossier Système, et appelé "Peak 2.x Shortcuts". La liste des raccourcis claviers par défaut de Peak se trouve à l'Appendice 1 à la fin de ce manuel.

Vous pouvez également personnaliser la Barre d'outils de Peak grâce au dialogue Shortcuts & Toolbar. Allez jusqu'à la fonction voulue dans la liste et utilisez la case pour activer ou désactiver l'icône. Ceci vous

permet de ne regrouper que les éléments que vous utilisez fréquemment dans la Barre d'outils pour y accéder rapidement.



Le dialogue Shortcuts & Toolbar

LE Cette fonction n'est pas incluse dans Peak LE

Speak Help

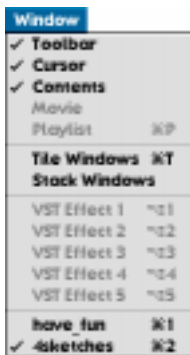
Lorsque la commande Speak Help est activée, elle "lit" les bulles d'aide des éléments de la Barre d'outils en utilisant le Speech Manager d'Apple.



La Barre d'outils

Menu Window

Les commandes de ce menu permettent d'afficher et de gérer les fenêtres de Peak, dont la Barre d'outils, la palette Cursor, la palette Contents, la fenêtre Movie, et tous les documents audio ouverts.



Toolbar

Vous pouvez assigner n'importe quelle commande de Peak à une icône de la Barre d'outils. Le menu Toolbar vous permet de regrouper les fonctions que vous utilisez le plus souvent pour que vous puissiez simplement cliquer sur un bouton plutôt que d'aller dans les menus. Par exemple, si vous utilisez souvent Normalize et Pitch Change, vous pouvez placer leurs icônes dans la Barre d'outils, afin de n'avoir plus qu'à sélectionner de l'audio et cliquer sur un bouton. La Barre d'outils rend votre travail dans Peak plus rapide et efficace, en permettant de personnaliser le programme selon vos propres besoins.

Pour ajouter ou retirer un élément de la Barre d'outils, utilisez l'élément Shortcuts & Toolbar du menu Preference. Les sélections de Barre d'outils sont stockées dans un fichier préférences dans le dossier Préférences du dossier système appelé "Peak 2.0 Shortcuts".



Vous pouvez "élargir" ou "rétrécir" la Barre d'outils en cliquant sur plus (+) et moins (-)

dans la barre verticale grise sur la droite de la Barre d'outils. Vous pouvez également opter pour une barre verticale ou une barre horizontale, respectivement à gauche ou en haut de l'écran—cliquez en haut à droite de la Barre d'outils pour passer d'une position à l'autre.

Cursor

Peak possède une palette flottante Cursor qui contient plusieurs fonctions utiles. Sur le côté droit de la palette se trouvent quatre icônes différentes représentant les différents modes de curseurs. Le curseur par défaut est une Flèche standard. Vous pouvez également utiliser la palette Cursor pour sélectionner un curseur Main pour déplacer une forme d'onde à l'intérieur de sa fenêtre, un outil Crayon pour dessiner directement sur la forme d'onde à l'échelle de l'échantillon, et un outil Loupe pour zoomer et dézoomer la forme d'onde. Sur le côté gauche de la palette Cursor se trouvent deux boutons qui contrôlent l'activation/désactivation du Blending et le bouclage en lecture. Pour accéder à ces curseurs ou à ces fonctions, cliquez simplement sur l'icône correspondante dans la palette Cursor. Pour changer l'outil curseur, cliquez sur une nouvelle icône. Pour utiliser l'outil Loupe, cliquez simplement sur l'outil de la palette Cursor, puis déplacez le curseur sur la forme d'onde. Un signe "plus" (+) apparaît à l'intérieur de la Loupe. Cliquez sur la forme d'onde pour zoomer ; chaque nouveau clic zoomera davantage. Pour dézoomer, option-cliquez sur la forme d'onde. Un signe "moins" (-) apparaît dans la Loupe, et vous pouvez cliquer sur la forme d'onde pour dézoomer.



La palette Cursor

Contents

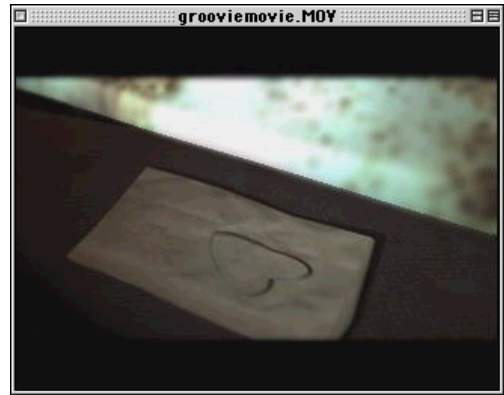
Peak possède une palette flottante Contents qui affiche les régions, les marqueurs et les boucles contenus dans n'importe quel document audio ouvert. Il y a trois onglets situés au sommet de la palette qui vous permettent de sélectionner quelle information vous souhaitez voir—de gauche à droite : l'onglet de Région, l'onglet de Marqueur et l'onglet de Boucle. Option-double-cliquer sur un élément de la fenêtre Contents fait apparaître le dialogue d'édition de Région ou d'édition de Marqueur.



La palette Contents

Movie

La commande Movie affiche ou masque la fenêtre Movie pour les films QuickTime ouverts dans Peak.



La fenêtre Movie

LE La fenêtre Movie n'est pas incluse dans Peak LE.

Playlist

La commande Playlist (\mathbb{P} -P) permet d'ouvrir la fenêtre de Playlist en cours. Reportez-vous au chapitre 7 : Playlists & gravure de CD pour davantage d'information sur les Playlists.



La fenêtre Playlist

LE Les crossfades, inserts DSP et décalages de régions ne sont pas disponibles dans les Playlists de Peak LE.

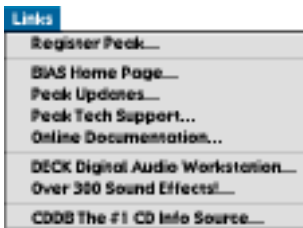
Tile Windows

La commande Tile Windows (⌘-T) place toutes les fenêtres de documents les unes à côté des autres. Cette disposition vous permet de voir de nombreux documents ouverts en un seul coup d'œil, et s'avère particulièrement utile pour couper et coller entre plusieurs documents et pour passer de l'un à l'autre lors d'éditations. Vous pouvez appuyer sur ⌘-la touche numérique correspondant à un document ouvert pour placer ce dernier au premier plan (cliquez sur le menu Windows pour voir les numéros correspondant à chaque document ouvert).

Stack Windows

La commande Stack Windows empile toutes les fenêtres des documents ouverts, chacune étant superposée sur le document précédent, dans l'ordre d'ouverture. Ce type d'affichage vous permet d'avoir le nombre maximum de fenêtres ouvertes avec une utilisation minimum de place sur l'écran. Vous pouvez alors utiliser le menu Windows pour sélectionner un document ouvert et le placer au premier plan. Vous pouvez de plus appuyer sur ⌘-la touche numérique correspondant à un document ouvert pour placer ce dernier au premier plan (cliquez sur le menu Windows pour voir les numéros correspondant à chaque document ouvert).

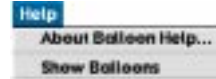
Menu Links



Le menu Links de Peak contient des liens utiles vers les sites Web de BIAS et de CDDB. Vous y trouverez la page d'enregistrement en ligne de Peak, la page d'accueil de BIAS, la page de mises à jour de Peak, les pages d'assistance technique, de la documentation en

ligne, des pages d'informations sur les produits Deck et SFX Machine, ainsi que la page d'accueil de CDDB.

Menu Help



Les bulles d'aide de Peak peuvent être activées en sélectionnant Show Balloons dans le menu Help. Celles-ci affichent les fonctions de chaque élément de menu lorsque vous passez la souris au-dessus d'eux.

Appendices



Appendice 1 :

Raccourcis clavier & Actions

Raccourcis clavier

Cette partie fait la liste des raccourcis clavier par défaut de Peak. Comme vous l'avez appris au chapitre 3, ces raccourcis peuvent être réassignés à n'importe quelle touche ou combinaison de touches, ainsi qu'aux icônes de la Barre d'outils.

Menu	Raccourci clavier	Commande	Commentaires
File			
	⌘-N	New Mono Document	Crée un document mono vierge
	⌘-Majuscules-N	New Stereo Document	Crée un document stéréo vierge
	⌘-Option-N	New Document from selection	Crée un nouveau document à partir d'une sélection
	⌘-Majuscules-P	New Playlist Document	Crée une Playlist vierge
	⌘-Majuscules-B	New Document From Playlist	Crée un document à partir d'une Playlist
	⌘-O	Open...	Ouvre un fichier du disque dur
	⌘-W	Close	Ferme le document de premier plan
	⌘-Option-W	Close All	Ferme tous les documents
	⌘-S	Save	Sauvegarde le document actif
	⌘-Majuscules-S	Save As...	Sauvegarde le document actif avec un nouveau nom et/ou un nouvel emplacement
	⌘-Option-S	Save a Copy As	Sauvegarde une copie du document actif avec un nouveau nom et/ou un nouvel emplacement
	⌘-Q	Quit	Quitte Peak
Edit			
	⌘-Z	Undo	Annule les éditions une par une (tant que la sauvegarde n'est pas faite)
	⌘-Y	Redo	Retablit les éditions une par une (tant que la sauvegarde n'est pas faite)
	⌘-X	Cut	Coupe l'audio sélectionné
	⌘-C	Copy	Copie l'audio sélectionné dans le Presse-papiers (par exemple pour les effets Mix et Convolve)
	⌘-V	Paste	Colle l'audio copié ou coupé au point d'insertion
	⌘-D	Insert	Colle en poussant l'audio après le point d'insertion vers la droite
	⌘-E	Silence	Remplace la sélection par du silence
	Effacement	Delete	Efface la sélection

Menu	Raccourci clavier	Commande	Commentaires
	Option-Effacement	Delete Except Audio	Efface les marqueurs, boucles & régions
	⌘ -“`”	Crop	Émerge la sélection
	⌘ -A	Select All	Selectionne tout l’audio et les événements
	Flèche haut	Insertion Point at Selection Start	Place le point d’insertion au début de la sélection
	Flèche bas	Insertion Point at Selection End	Place le point d’insertion à la fin de la sélection
	⌘ -.”	Select Loop	Selectionne la boucle
	⌘ -Flèche gauche	Previous Selection	Selectionne la sélection ou vue précédente
	⌘ -Flèche droite	Next Selection	Selectionne la sélection ou vue suivante

Action

	⌘ -] ou +	Zoom In	
	⌘ -[ou -	Zoom Out	
	Control-Flèche haut	Increase Vertical Zoom	
	Control-Flèche bas	Decrease Vertical Zoom	
	⌘ -Majuscules-]	Fit Selection	
	⌘ -Majuscules-[Zoom Out all the way	
	Majuscules-Flèche gauche	Zoom To Sample Level	Affiche le début de la sélection au nouveau de l’échantillon
	Majuscules-Flèche droite	Zoom To Sample Level (End)	Affiche la fin de la sélection au nouveau de l’échantillon
	⌘ -Majuscules- “.”	Loop this Selection	
	Option-Flèche gauche	Nudge Loop Backward	
	Option-Flèche droite	Nudge Loop Forward	
	⌘ -“.”	Select Loop	
	⌘ -M	New Marker	
	⌘ -Majuscules-R	New Region	
	⌘ -G	Go to Time...	
	⌘ -J	Loop Surfer™	

Audio

	Barre d’espace	Play
	Option-Barre d’espace	Play Selection
	Barre d’espace	Stop
	⌘ -R	Record
	Option-R	Record Settings

Menu	Raccourci clavier	Commande	Commentaires
Preference			
	⌘ -L	Use Loop in Playback	
	⌘ -" ,"	Show Overview	Affiche ou non la vue globale de la forme d'onde
	⌘ -I	Audio Info...	
Window			
	⌘ -P	Playlist	Ouvre la Playlist du document.
	⌘ -T	Tile Windows	Place les documents les uns à côté des autres
	⌘ -1, -2, -3....	Document Windows	Place les fenêtres de documents au premier plan, selon l'ordre d'ouverture
	Option-1, -2, -3....	VST Windows	Place les fenêtres VST au premier plan, selon l'ordre d'ouverture

Actions de Peak

Cette partie dresse la liste des actions courantes ne se trouvant pas dans les menus de Peak. Elle est organisée par fenêtres et fonctions de Peak.

Actions utiles de Peak, général

Pour stopper des processus, sauvegardes et calculs trop longs :

- Appuyez sur ⌘-point

Fenêtre de document audio, général

Pour recalibrer l'indicateur de niveau crête dans la vue globale :

- Option-cliquez sur l'indicateur de niveau Max (en haut à gauche de la fenêtre de document audio).

Pour passer de % à dB dans l'indicateur de niveau :

- Cliquez sur l'indicateur de niveau Max (en haut à gauche de la fenêtre de document audio) lorsque la vue globale est affichée.

Pour afficher le dialogue d'informations audio :

- Cliquez sur la zone Info en bas à gauche de la fenêtre du document.

Pour se déplacer dans la vue globale sans lire l'audio :

- Option-glissez dans la vue globale

Lecture

Pour lire depuis le début d'un document ou depuis le curseur/point d'insertion :

- Appuyez sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Play de la Barre d'outils

Pour arrêter la lecture :

- Appuyez de nouveau sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Stop de la Barre d'outils.

Pour lire depuis un point spécifique :

- Cliquez la souris à l'endroit désiré, et appuyez sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Play de la Barre d'outils. Vous pouvez également double-cliquer la souris à la position désirée.

Lecture manuelle

Pour commencer la lecture manuelle "Shuttle" :

- Appuyez sur la touche Control et glissez la souris sur la zone désirée.

Pour commencer la lecture manuelle "Jog" :

- Appuyez sur les touches Control et Option et glissez la souris.

Sélections

Pour faire une sélection :

- Cliquez et glissez la souris.

Pour tout sélectionner :

- ⌘-A.

Pour allonger ou raccourcir une sélection :

- Majuscules-cliquez sur la fin de la sélection que vous voulez modifier, puis glissez la souris pour allonger ou raccourcir la sélection.

Pour basculer entre le début et la fin de la sélection :

- Utilisez la touche Majuscules.

Pour caler la sélection sur le passage par zéro le plus proche :

- Appuyez sur ⌘-Option en faisant la sélection.

Vues

Pour zoomer par incréments :

- Appuyez sur ⌘-[

Pour dézoomer par incréments :

- Appuyez sur ⌘-]

Marqueurs, boucles et régions

Liste rapide de tous les marqueurs d'un document :

- ⌘-cliquez sur la barre de titre située en haut de la fenêtre du document.

Pour trouver un marqueur par son nom :

- Tapez les premières lettres du nom du marqueur


Pour éditer un marqueur :

- Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur pour ouvrir le dialogue Edit


Pour nommer un marqueur :

- Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur et entrez un nom.

Pour sélectionner de l'audio entre deux marqueurs :

- -cliquez entre les deux marqueurs, ou appuyez sur la touche Tabulation.

Pour étendre la sélection à de l'audio situé entre deux autres marqueurs :

- Majuscules--cliquez entre les deux autres marqueurs ou appuyez sur Majuscules-Tabulation.

Pour déplacer un marqueur :

- Cliquez sur la base triangulaire du marqueur et glissez-le, ou double-cliquez sur la base triangulaire et entrez une valeur de temps.

Pour changer des marqueurs en marqueurs de boucle :

- Double-cliquez sur la base triangulaire et cliquez sur Loop Start ou Loop End.

Pour déplacer simultanément deux marqueurs de boucle ou de région :

- Appuyez sur la touche Option et déplacez l'un des marqueurs à la position désirée.

Pour déplacer un marqueur sur un point d'amplitude nulle :

- Cliquez sur la base triangulaire du marqueur, et appuyez sur la touche Majuscules lorsque vous déplacez le marqueur.


Pour effacer un marqueur :

- Double-cliquez sur la base triangulaire. Cliquez sur le bouton Delete.

Pour effacer tous les marqueurs, boucles et/ou régions en laissant l'audio intact :

- Sélectionnez tout, puis appuyez sur Option-Effacement.

Pour coller les marqueurs, boucles et régions en laissant l'audio intact :

- Appuyez sur Option en sélectionnant Paste dans le menu Edit (-Option-V).

Playlist

Pour assigner plusieurs DSP dans une Playlist :

- Majuscules-cliquez sur les boîtes DSP

Pour lire manuellement l'audio de la Playlist pendant la lecture :

- Restez cliqués sur l'affichage du temps. Le curseur se change en curseur de lecture manuelle (<-->).

Glissez vers la gauche pour aller en arrière et sur la droite pour aller en avant. Plus vous vous éloignez, plus la vitesse de lecture est grande.

Boucles

Pour créer une boucle à partir d'une sélection :

- Faites votre sélection et choisissez Loop This Selection dans le menu Action.

Pour écouter une boucle :

- Choisissez Use Loop in Playback dans le menu Preference ou dans la Barre d'outils, et lancez la lecture à partir d'un point situé avant le marqueur de fin de boucle.

La palette Cursor

Pour changer d'outil dans la palette Cursor :

- Appuyez sur la touche esc (Échappement).

Pour activer/désactiver le Blending :

- Appuyez sur la touche Majuscules verrouillées.

Pour trouver la quantité de zoom :

- Double-cliquez sur l'outil Loupe dans la palette Cursor.

Pour afficher le dialogue Smoothing de l'outil Crayon :

- Double-cliquez sur le Crayon dans la palette Cursor.

La palette Contents

Pour éditer une région, un marqueur ou une boucle dans la palette Contents :

- Option-double-cliquez sur son nom dans la palette Contents.

La fenêtre Movie

Pour diminuer la taille de la fenêtre Movie :

- Option-cliquez sur le bouton situé en haut à droite de la fenêtre Movie du film QuickTime.

Appendice 2 :

Solutions

Cet appendice contient des solutions aux problèmes courants que vous pouvez rencontrer dans Peak.

Avant de nous appeler

Avant d'appeler le support technique de BIAS, lisez le fichier *Read Me* installé avec Peak. Ce document contient des informations de dernière minute qui ne sont pas incluses dans votre manuel utilisateur.

Vous pouvez également visiter le site de BIAS pour trouver du support technique, des fichiers, des mises à jour, et d'autres choses :

<http://www.bias-inc.com>

Problèmes courants et solutions

Le logiciel Peak ne s'ouvre pas :

- Votre Macintosh a-t-il assez de RAM pour faire tourner Peak ? Vous devez avoir au moins 32 Mo de RAM—64 Mo étant recommandés. Pour savoir combien de RAM vous possédez, choisissez Au sujet de ce Macintosh dans le Menu Pomme. Une fenêtre vous indique la taille de la mémoire installée dans votre ordinateur. Si vous n'avez pas suffisamment de mémoire pour faire tourner Peak, vous devrez installer de la RAM supplémentaire.
- Mac OS 7.6.1 ou ultérieur est-il installé dans votre ordinateur ? Si tel n'est pas le cas, vous devrez acheter et installer la dernière version du système pour faire tourner Peak.
- Le Sound Manager installé dans votre Macintosh est-il en version 3.1 ou ultérieure ? Si tel n'est pas le cas, vous devez l'installer pour utiliser Peak.
- QuickTime™ version 3.0.2 ou ultérieure est-il installé dans votre Macintosh ?

- L'extension QuickTime™ PowerPlug est-elle installée dans votre Macintosh ?

Matériel Digidesign non reconnu :

- La version 1.42 du Sound Manager fonctionne avec les cartes Audiomedia, Sound Tools, et les autres cartes Digidesign. Contactez BIAS pour obtenir plus d'informations, ou visitez le site web de BIAS à l'adresse <http://www.bias-inc.com> pour télécharger les extensions système nécessaires.
- La version 1.42 est la version recommandée pour utiliser le ProTools III ou l'Audiomedia III.
- Assurez-vous que la version adéquate de la DigiSystem Init est installée dans votre dossier Extensions.
- Utilisez de préférence le pilote ASIO Digidesign Direct IO que vous pouvez obtenir chez Steinberg à l'adresse : <http://www.steinberg.net>

Peak fonctionnait mais ne se lance plus ou se comporte bizarrement :

- Si Peak fonctionnait mais ne se lance plus ou se met tout d'un coup à agir bizarrement, le fichier Préférences de Peak doit être corrompu. Quittez Peak, jetez le fichier Peak Préférences du dossier Préférences à la Corbeille, choisissez Vider la Corbeille dans le menu Spécial du Finder, puis relancez Peak.

Je ne peux pas écouter l'audio dans le dialogue Open de Peak :

- Assurez-vous que "Show Preview" soit coché dans le dialogue Open.
- Assurez-vous que le pilote Sound Manager de votre carte soit sélectionné comme sortie dans le Tableau de bord Son.

- Vérifiez les volumes dans ce même Tableau de bord, et assurez-vous que le volume de votre carte son soit monté.

J'ai des problèmes avec mes plug-ins Premiere Waves :

- BIAS recommande que vous utilisiez le nouveau Waveshell-P version 2.6 ou ultérieure de Waves.
- Jetez à la Corbeille le dossier préférences de Waves situé dans le dossier Préférences de votre Dossier Système.

Lorsque je place le curseur sur la forme d'onde, il se déplace sur la gauche ou la droite. Pourquoi ?

- Cela provient de la préférence "Auto Snap To Zero", qui place automatiquement le curseur sur un point d'amplitude nulle de la forme d'onde. Vous pouvez la désactiver en allant dans le menu Preference et en décochant cette option.

J'ai remarqué quelques fichiers sur mon disque dur avec l'icône de Peak, et appelés "AFM.temp"

- Il s'agit des fichiers temporaires que Peak crée lorsque vous éditez de l'audio. Si vous changez les préférences Scratch Disks à la fin de la séance, forcez Peak à quitter, ou bloquez Peak, ces fichiers ne seront parfois pas effacés. Vous pouvez soit les jeter à la Corbeille, soit lancer puis quitter Peak.

Je sais que je peux traiter séparément les canaux dans Peak, mais pas les éditer. Peut-on contourner cela ?

- Vous pouvez exporter des fichiers Dual Mono, ouvrir les canaux gauche et droite sous forme de deux fichiers mono séparés, les éditer, les sauvegarder, et les importer comme Dual Mono. Vous aurez alors un fichier stéréo comportant tous vos changements.

Les erreurs de type -1, -2 et -3 sont en général liées à la mémoire et surviennent pour les raisons suivantes :

- Assurez-vous qu'assez de RAM a été allouée à l'application (32 Mo au minimum, 48 Mo recommandés). Il est possible d'allouer trop de mémoire à une application (voir le point suivant). Si Peak est ouvert, assurez-vous que votre Moniteur ne soit pas réglé en plus de milliers de couleurs (256 seraient même préférables).

- Assurez-vous que le système dispose de suffisamment de RAM, car sinon l'application et/ou le système afficheront des messages d'erreurs de type 1, 2, ou 3.

- Ces types d'erreurs peuvent provenir de conflits d'extensions. Pour éliminer tout conflit d'extensions possible, dupliquez simplement votre Configuration de Base dans le Tableau de bord Gestionnaire d'extensions et activez les autres extensions nécessaires à l'application (ainsi qu'aux pilotes de cartes, à OMS, etc.). Redémarrez et utilisez cette Configuration lorsque vous utilisez l'application.

Peak affiche une erreur -108 :

- Un affichage d'erreur -108 signifie en général que Peak n'a pas assez de RAM. Si l'installateur vous donne cette erreur, augmentez son allocation dans la fenêtre "Lire les informations" du Finder.

Peak affiche une erreur -2804

- Comme Peak utilise AppleScript pour agir sur Toast lors de la gravure de CD à partir de la Playlist de Peak, l'extension AppleScriptLib doit être activée dans votre Configuration.

Peak affiche une erreur -2807 :

- Si Peak affiche une erreur -2807 lorsqu'il est lancé, assurez-vous que les extensions QuickTime et QuickTime PowerPlug version 3.0.2. ou ultérieure soient installées dans votre dossier Extensions.
- Assurez-vous que le Sound Manager version 3.3 ou ultérieure soit installé dans votre dossier Extensions.

Peak affiche une erreur -2817 :

- Si Peak affiche une erreur -2817 à l'ouverture, vous n'avez pas activé pas les trois extensions MSL installées en même temps que Peak, mais le dossier d'extensions RealAudio se trouve dans votre dossier Extensions du Dossier Système. Si vous voulez utiliser Peak pour encoder des fichiers en RealAudio 5.0, ces trois extensions MSL doivent être activées. Si vous ne souhaitez pas encoder en RealAudio, retirez le dossier RealAudio et les trois extensions MSL de votre dossier Extensions.

Peak affiche une erreur -2821 :

- Si Peak affiche une erreur -2821, assurez-vous que les extensions Shared Library Manager et Shared Library Manager PPC soient installées et activées dans votre Configuration.

Peak affiche une erreur "QuickTime Lib not found" :

- Assurez-vous que les extensions QuickTime et QuickTime PowerPlug version 3.0.2 ou ultérieure se trouvent dans votre dossier Extensions.
- Assurez-vous que le Sound Manager version 3.3 ou ultérieure se trouve dans votre dossier Extensions.

Peak quitte de façon imprévue :

- Avez-vous alloué assez de mémoire à Peak ? Si c'est possible, sélectionnez l'icône de Peak dans le Finder, choisissez Lire les Informations dans le menu Fichier, et entrez la quantité voulue dans le champ "Mémoire Souhaitée". Assurez-vous que vous avez alloué plus de RAM que la quantité indiquée dans le champ "Mémoire Minimum".

Les plug-ins DSP de Playlist "bégaiement" en lecture :

- Sélectionnez Playback dans le menu Preference. Augmentez la taille du buffer disque dans ce dialogue.
- Sélectionnez Prime Realtime w/Silence dans le menu Plug-Ins.
- Évitez de déplacer des fenêtres, de sélectionner des menus ou de faire d'autres actions dans la fenêtre de Peak pendant la lecture avec des effets temps réel. Les plug-ins Premiere ne peuvent pas faire du traitement au niveau d'interruption.

Il y a du bruit numérique dans la Playlist appliquée contenant des plug-ins DSP :

- Sélectionnez Prime Realtime w/Silence dans le menu Plug-Ins et appliquez de nouveau la Playlist.

Peak stoppe ou bégaie pendant l'enregistrement ou la lecture :

- Votre disque dur est-il trop lent ? Pour la lecture et l'enregistrement en direct-to-disk, votre disque dur doit avoir un temps d'accès de moins de 18 msec. Si vous n'êtes pas sûrs de la vitesse de votre

disque, vérifiez auprès du fabricant ou de votre revendeur.

- Les données du disque sont-elles fragmentées ? Si les fichiers de votre disque dur sont fragmentés (voir le chapitre 3 pour une explication de la fragmentation) vous devez utiliser un programme de maintenance tel que Norton Speed Disk™ ou le module d'optimisation de MacTools Pro™ pour les défragmenter.
- Le buffer de lecture de Peak des Playback Preferences (situées dans le menu Preference de Peak) est-il réglé trop bas ? Réglez le buffer de lecture sur plus de 128K.
- Le cache disque Macintosh est-il réglé trop bas ? Si vous avez suffisamment de RAM, utilisez le Tableau de Bord Mémoire pour régler le cache disque sur au moins 384K et redémarrez votre ordinateur.
- Utilisez-vous trop d'extensions système ? Celles-ci peuvent ralentir votre Macintosh en utilisant de précieux cycles processeur et peuvent entrer en conflit avec un programme faisant un usage intensif du disque tel que Peak. En particulier, désactivez ou effacez les extensions telles que l'horloge de menu et les économiseurs d'écran qui sont constamment en opération, et redémarrez votre Macintosh.

La lecture contient des pops et des clics :

- Désactivez "Interrupt-based metering" dans le dialogue Meters de Peak.
- Si vous lisez à travers le Digidesign Sound Drivers (pas le DAE) sur du matériel Digidesign ayant son propre bus SCSI et ses propres disques audio, vous devriez retirer les fichiers de vos disques Digidesign et les mettre sur un disque dur attaché à la chaîne SCSI interne ou externe de votre Macintosh. Vous devriez également désactiver tout disque connecté au bus audio Digidesign dans le dialogue Scratch Disks de Peak.
- AppleTalk est-il activé ? Si tel est le cas, utilisez le Sélectionneur du Menu Pomme pour le désactiver si vous n'en avez pas besoin.

- Essayez d'augmenter la taille du buffer de lecture dans le dialogue Playback Preferences de Peak (utilisez toujours le plus petit réglage, car celui-ci affecte également la quantité de mémoire utilisée par chaque fenêtre de document).
- Le taux d'échantillonnage et la résolution de bits de la Sortie du Tableau de bord Son sont-ils les mêmes que ceux réglés dans Peak ? Pour vérifier, sélectionnez une partie d'audio dans Peak, choisissez la commande Audio Info dans le menu Preferences, et notez les réglages. Ouvrez ensuite le Tableau de bord Son dans le Menu Pomme, et choisissez Sortie dans le pop-up menu. Si les réglages ne sont pas les mêmes, corrigez-les à cet endroit.

La lecture est à la mauvaise vitesse ou hauteur :

- Le taux d'échantillonnage et la résolution de bits de la Sortie du Tableau de bord Son sont-ils les mêmes que ceux réglés dans Peak ? Pour vérifier, sélectionnez une partie d'audio dans Peak, choisissez la commande Audio Info dans le menu Preferences, et notez les réglages. Ouvrez ensuite le Tableau de bord Son dans le Menu Pomme, et choisissez Sortie dans le pop-up menu. Si les réglages ne sont pas les mêmes, corrigez-les à cet endroit (cela peut aussi faire lire le son d'alerte à la mauvaise vitesse).
- Si vous utilisez une carte audio comme l'Audiomedia III de Digidesign, la source ou le taux d'horloge peuvent être mal réglés. Assurez-vous que ces deux paramètres sont correctement réglés en ouvrant le Tableau de bord Son du Macintosh et en choisissant Entrée dans le pop-up menu. Ce problème est très courant si votre carte est connectée à une machine numérique et reçoit un taux d'horloge de celle-ci. Pour éviter ce problème, réglez toujours la source sur line ou line + mic et remettez dans ce dialogue le Sync Mode sur Internal lorsque vous avez fini vos transferts numériques. Si le fichier est lu environ 10% trop vite ou trop lentement après être passé de "digital" à "internal", cela signifie que le taux d'échantillonnage sélectionné dans la fenêtre Hardware Setup

ne doit pas correspondre à celui de la source numérique.

Problèmes lors de la lecture manuelle :

- QuickTime 4.0.2 a des problèmes avec la lecture manuelle. Essayez d'installer QuickTime 4.1.

Les éléments du menu DSP sont grisés :

- Vous devez ouvrir un document pour que les effets DSP soient disponibles.
- Tous les traitements DSP ne sont pas inclus dans Peak LE et Peak SE.

Les éléments du menu Premiere Plug-Ins sont grisés :

- Vous devez ouvrir un document pour que les plug-ins Premiere soient disponibles.
- Les plug-ins Premiere ne fonctionnent pas en temps réel dans Peak LE et Peak SE.

Utilisation de Peak avec du matériel Digidesign ou autre :

- Si ce n'est pas encore le cas, vous devez placer les extensions de compatibilité Digidesign (Digidesign Sound Drivers et DigiSystem Init) dans votre dossier Extensions . Assurez-vous de bien avoir les versions recommandées.
- Si vous avez des problèmes en utilisant Peak avec des cartes Digidesign ou tierces, retirez les extensions de votre dossier Extensions et redémarrez votre ordinateur. Si le problème est résolu, il doit y avoir un conflit ou un autre problème avec le logiciel en question. Les FAQs et le support technique Digidesign se trouvent à : <http://www.digidesign.com/>
- Lorsque vous changez de matériel ou de logiciel, jetez à la Corbeille le fichier DigiSetup (fichier préférences stockant les réglages de votre matériel Digidesign), et videz-la. Ce fichier peut parfois être corrompu. Il sera recréé lorsque vous changez les réglages dans la fenêtre Hardware Setup.
- Si vous avez des clics en utilisant Peak avec la carte Audiomedia III de Digidesign, vous pourrez sans doute régler ces problèmes en suivant les conseils ci-dessous :

1. Utilisez les extensions Digidesign recommandées.
2. Reconstituez le Bureau de temps en temps en appuyant sur les touches Option et Commande au démarrage de votre Macintosh.
3. Si votre disque dur est très fragmenté, vous devriez le défragmenter et l'optimiser.
4. Zappez votre PRAM. La PRAM est une barrette de RAM programmable qui retient les réglages des Tableaux de bord après l'extinction de votre Mac. Elle peut parfois être corrompue, ce qui cause de nombreux problèmes. La solution est de la zapper. Il existe deux méthodes pour faire cela :
 - a. Allumez votre ordinateur et appuyez sur les touches Commande-Option-P-R. Celui-ci redémarre avec le son associé pour indiquer que la PRAM a été remise à zéro. Relâchez ensuite les touches Commande-Option-P-R. Vous devrez régler à nouveau vos Tableaux de bord, comme par exemple 24/32 bit et Mémoire virtuelle dans Mémoire, Date & Heure, etc.
 - b. Utilisez TechTool, un utilitaire capable de nettoyer la totalité de la PRAM. Il peut sauvegarder le contenu en cours (au cas où vous regretteriez de l'avoir zappé) et rétablit ensuite les réglages de la PRAM.
5. Jetez à la Corbeille les préférences du Finder et celles des applications problématiques. Assurez-vous que AppleTalk soit désactivé, ou si Open Transport est en fonction, utilisez le Tableau de bord TCP/IP pour sélectionner AppleTalk (MacIP) et désactivez-le. Redémarrez ensuite votre ordinateur.

Si Peak affiche une erreur -9095 DAE, essayez ce qui suit :

- Quittez Peak et le DAE.
- Jetez à la Corbeille les fichiers Peak preferences et DigiSetup.
- Lancez Peak et sélectionnez Scratch Disks dans le menu Preferences--désignez un disque par défaut

et n'activez que les disques se trouvant sur votre bus SCSI Digidesign.

- Lancez le DAE depuis Peak (Menu Audio->Sound Out->DAE).
- Lors de l'enregistrement, vérifiez que le disque de destination soit bien sur le bus SCSI Digidesign.

Vous pouvez enregistrer et lire avec les disques se trouvant sur le bus SCSI Digidesign seulement dans le cas où le DAE fonctionne dans Peak sur un système Digidesign possédant son propre bus SCSI dédié.

Peak ne fonctionne pas avec le DAE 5.0 ou les systèmes non-TDM :

Le DAE 5.0 n'est pas compatible avec les applications tierces, comme Peak, lorsqu'il est associé à du matériel non-TDM (comme la AMIII ou la Digi 001). La carte AMIII fonctionne avec Peak 2.1 via les pilotes ASIO AMIII ou Digidesign Direct IO, le pilote Sound Manager, et/ou le DAE 3.4.x. Les pilotes ASIO AMIII et Digidesign Direct IO peuvent être téléchargés depuis le site de Steinberg : <http://www.steinberg.net>

Digi 001 et Peak :

La Digi 001 n'est pas compatible via le DAE avec des applications tierces comme Peak, et il n'existe pour l'instant que des pilotes de sortie pour le Sound Manager. La meilleure méthode pour avoir des entrées et sorties dans Peak via la Digi 001 est d'utiliser Peak 2.1 et le pilote ASIO Digidesign Direct IO, téléchargeable depuis le site : <http://www.steinberg.net>

Problèmes pour utiliser Peak avec un Ensoniq :

- Assurez-vous d'avoir la bonne machine OMS dans le dialogue Ensoniq Sampler du pop-up menu de sélection d'OMS.
- Assurez-vous que votre Ensoniq est réglé sur MIDI SYSEX = ON.
- Assurez-vous que votre interface MIDI est allumée.
- Assurez-vous que vos câbles MIDI soient connectés correctement.

- Faites un test pour vérifier que votre connexion MIDI est bonne.
- Utilisez le port Modem, ou désactivez AppleTalk dans le Sélecteur du Menu Pomme.

Problèmes pour utiliser Peak avec un échantillonneur SMDI (via SCSI) :

- Utilisez des câbles SCSI de haute qualité aussi courts que possible.
- Vérifiez que tous les éléments de la chaîne SCSI ont un numéro unique afin d'éviter un conflit.
- Vérifiez les problèmes de terminaison SCSI. Consultez la documentation des machines pour avoir plus d'informations. Une terminaison doit exister à chaque fin de la chaîne : une dans le Macintosh (c'est en général le cas), et une sur le dernier élément SCSI de cette chaîne.
- Essayez de désactiver les transferts asynchrones dans le dialogue Samplers Preferences de Peak.
- Réduisez le nombre de composants de votre chaîne SCSI. Si vous avez plus d'un élément connecté entre l'échantillonneur et votre Macintosh, essayez de retirer les éléments pour déterminer si cela affecte les erreurs.
- Changez l'ordre d'allumage : d'abord les éléments SCSI, dont votre échantillonneur, puis le Macintosh. Si cela ne change rien, allumez d'abord vos autres éléments SCSI, puis le Macintosh, et finalement l'échantillonneur.
- Activez l'option Use New SCSI Manager dans le dialogue Sampler du menu Preferences de Peak.

Quelle est l'utilité d'Informations système Apple, et comment cela peut-il aider à régler des problèmes techniques ?

- Informations système Apple vous permet de récupérer des informations sur la configuration de votre ordinateur. Ces informations sont utiles dans le cas où vous faites part d'un problème à notre service d'assistance technique.

Appendice 3 :

Encodage en fichiers RealAudio, Shockwave et MPEG-3

RealAudio

Peak est un outil indispensable pour préparer les fichiers audio à Internet. Peak est compatible avec les encodeurs RealAudio 5.0, 3.0 et 2.0 de RealNetworks™, ce qui vous permet de préparer de l'audio en streaming sur Internet. Ce chapitre explique comment utiliser le dialogue d'encodeur RealAudio de Peak, et comment optimiser les résultats.



Vous devez avoir les extensions RealAudio Encoder installées dans votre Dossier Système. Si vous choisissez "Custom Install" en installant Peak, vous n'aurez peut être pas les extensions nécessaires ci-dessous, livrées avec Peak :

RealAudio 14.4 encoder
RealAudio 28.8 encoder
RealAudio dnet encoder
RealAudio Engine

MSL RuntimePPC.DLL
MSL RuntimePPC++ .DLL
MSL C.PPC.DLL

Le système RealAudio™ délivre de la musique et de la parole en temps réel sur un réseau. Le temps réel signifie que les utilisateurs n'ont pas à attendre qu'un fichier soit téléchargé pour l'écouter : le son est lu au moment où il arrive. Les utilisateurs ont un contrôle complet sur le son : ils peuvent mettre en pause, avancer ou reculer, et démarrer ou arrêter à n'importe quel moment.

Le réseau peut être l'Internet, un Intranet, ou n'importe quel réseau local. Les formats RealAudio sont optimisés pour des connections lentes ou moyennes comme les modems 28.8 et 56 Kbps et l'ISDN. Il est également possible d'écouter des fichiers RealAudio stockés sur des ordinateurs locaux.

Un clip RealAudio est un fichier ou une diffusion en direct contenant du son encodé dans l'un des formats RealAudio. Ceux-ci sont extrêmement compressés pour délivrer le meilleur audio possible sur une connexion ayant une largeur de bande limitée.

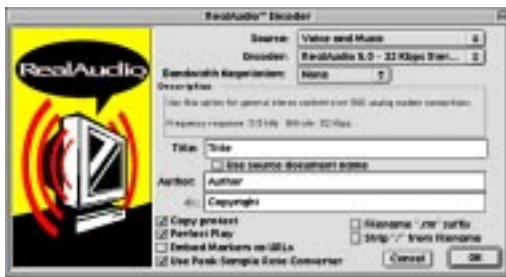
Comme il n'existe pas de format optimum universel pour délivrer du son, le système RealAudio fournit plusieurs formats optimisés pour chaque type de contenu audio. Vous pouvez fournir un clip dans un ou plusieurs formats correspondant au type du contenu et à la bande passante disponible. Par exemple, vous pouvez choisir des formats différents pour délivrer de la parole sur un modem 28.8 Kbps et de la musique sur une connexion ISDN.

En plus du son contenu dans le clip RealAudio, le système RealAudio peut délivrer des images et d'autres pages Web synchronisées avec le son. Ces présentations sont appelées Synchronized Multimedia.

Le système RealAudio utilise plusieurs types de fichiers, identifiés par une extension de fichier spécifique. Les fichiers RealAudio et les extensions que Peak supporte sont :

- **RealAudio clip (.ra)** - Le son encodé au format RealAudio. Ce fichier est créé par Peak et délivré par le RealAudio Server.
- **RealAudio events file (.rae)** - Le fichier contenant les événements définis pour une présentation Synchronized Multimedia. Le fichier d'événements possède le même nom que le clip RealAudio pour lequel il conserve les événements et il est stocké dans le même répertoire que le RealAudio Server. Ce fichier est créé en utilisant les marqueurs de votre document Peak.

Pour sauvegarder un fichier en format RealAudio, choisissez Save As... dans le menu File de Peak. Dans le pop-up menu de type de fichier qui apparaît, choisissez "RealAudio". Le dialogue RealAudio s'affiche avec plusieurs options.



Le dialogue RealAudio Encoder

Vous pouvez relire les documents RealAudio créés avec Peak grâce à l'application gratuite RealAudio Player™ de RealNetworks. Téléchargez-la depuis le site de RealNetworks à :

<http://www.real.com>

Encoder un clip RealAudio se fait en une étape, et vous ne pouvez plus revenir au format de fichier d'origine. Si vous voulez pouvoir encoder dans d'autres formats dans le futur, vous devez garder une copie du document original.

Lorsque vous encodez un fichier audio, vous sélectionnez un algorithme d'encodage. L'encodeur RealAudio peut utiliser plusieurs algorithmes

différents. Chacun est optimisé pour un type particulier d'audio et de bande passante. Vous devez choisir le ou les algorithmes qui correspondent à vos besoins.

Il est possible de fournir plus d'un algorithme dans votre serveur RealAudio. De cette façon, vous pouvez atteindre la plus grande audience possible tout en permettant aux utilisateurs ayant une grosse bande passante d'avoir le meilleur son possible. Grâce à Bandwidth Negotiation, vous pouvez configurer votre site pour qu'il délivre automatiquement le fichier approprié. Pour obtenir plus d'informations sur la négociation de bande passante, allez voir le site RealAudio à <http://www.real.com>.

Options

Source

Le pop-up menu Source permet de choisir le type de son que votre document source contient. Par exemple, s'il ne contient que de la narration, choisissez Voice dans le pop-up menu Source.

Encoder

Le pop-up menu Encoder contient la liste des options d'encodage basées sur les réglages de Source. Des algorithmes spécifiques existent pour les différentes bandes passantes (modems 28.8 Kbps, ISDN, etc.), et plusieurs nombres de canaux (Mono ou Stereo). Choisissez l'option correspondant à vos besoins de streaming sur Internet.

Bandwidth Negotiation

Peak n'est pas pour l'instant compatible avec la négociation de bande passante.

Title

Les clips RealAudio contiennent des chaînes de texte pour le titre, l'auteur et le copyright. Ce texte est affiché par le RealAudio Player lorsque le clip est joué. Bien que le lecteur donne aux champs les noms de titre, auteur et copyright, il peut afficher n'importe quel texte que vous lui donnez.

L'information entrée dans le champ Title est stockée dans le document RealAudio : utilisez-le pour indiquer le nom ou la source de votre audio.

Use Source Document Name

Si vous voulez que Peak place le nom de fichier du document dans le champ Title plutôt que d'entrez celui-ci manuellement, cochez cette case.

Author

Utilisez ce champ pour entrer l'auteur ou le groupe de l'enregistrement.

Copyright

Utilisez ce champ pour entrer une information de copyright pour l'enregistrement.

Copy Protect

Cliquez sur le bouton Copy Protect pour créer un document RealAudio qui peut être lu mais pas enregistré.

Embed Markers as URLs

Cliquez sur ce bouton pour créer un fichier ".rae" Synchronized Multimedia avec le fichier encodé ".ra". Si cette option est activée, Peak génère un fichier ".rae" utilisant le texte des marqueurs du document.

En plus du contenu audio de base, le système RealAudio permet de créer dans Peak du multimédia temps réel à la demande. Ces présentations peuvent être des diaporamas de votre page Web ou encore un programme d'apprentissage multi-frame contrôlé par l'utilisateur.

Le système RealAudio inclut la possibilité de synchroniser des pages World Wide Web avec de l'audio. L'audio peut ainsi être utilisé comme "ligne temporelle" pour afficher de nouvelles pages ou de nouvelles frames dans le navigateur ou pour mettre à jour son contenu. Ceci permet la création de diaporamas sur Internet, des présentations, des visites guidées et des ballades dans le site. L'utilisateur peut avoir un accès

aléatoire complet (avance et retour rapide), et le contenu du navigateur sera synchronisé avec l'audio.

Le système RealAudio stocke les informations des événements synchronisés dans un fichier ayant l'extension ".rae". Ce fichier audio est localisé par le serveur RealAudio lorsque l'auditeur ouvre le fichier ".ra". Le serveur délivre en streaming l'audio et les informations d'événements au lecteur RealAudio. L'information d'événement est envoyée au lecteur qui la renvoie à son tour au navigateur pour lui dire de mettre à jour le contenu de sa page.

Par exemple, nous voulons créer une présentation animée, coordonnée avec l'audio, et que les utilisateurs peuvent regarder. Nous utilisons Peak pour enregistrer la présentation parlée "Welcome to the Storyboard Society of America's thirteenth annual presentation. Today we're going to look at how storyboards have affected developmental changes in adolescents in Germany, Spain, and the United States. We'll look at several key issues including storyboard design, market dominance, storyboard manufacturing materials choice, creative storyboard potential, and storyboard plagiarism".

Nous pouvons placer des marqueurs de texte dans le fichier grâce à Peak. Le texte de chacun des marqueurs contient l'URL où doit se rendre le navigateur. Par exemple, nous pouvons mettre un marqueur contenant le texte "<http://www.storyboard.org/slidepresentation/slide1.gif>" à l'endroit où la narration correspond à "Welcome to the Storyboard Society...". Puis un marqueur contenant le texte "<http://www.storyboard.org/slidepresentation/tableofcontents.gif>" à l'endroit où la narration correspond à "We'll look at several key issues...".

Lorsque le clip RealAudio est joué, le serveur RealAudio envoie les événements au navigateur aux temps correspondant à nos marqueurs, afin qu'un graphique, qu'une animation ou toute activité HTML soit synchronisé avec la lecture de l'audio.

Perfect Play

Cliquez sur ce bouton pour que le document RealAudio puisse être lu avec des modems 14.4 Kbps lorsqu'il est encodé avec l'algorithme 28.8. Dans ce cas, un schéma de mémoire tampon préemptive vous permet d'écouter de l'audio 28.8 Kbps avec un modem 14.4 Kbps.

Use Peak Sample Rate Converter

Pour utiliser la conversion haute qualité de taux d'échantillonnage de Peak plutôt que celle de Progressive Network, cliquez sur cette case.

Filename ".ra" suffix

Les documents RealAudio de systèmes non Macintosh ont en général des suffixes en ".ra". Cliquez sur cette case pour créer un document RealAudio avec un suffixe ".ra".

Strip "/" from filename

Le slash avant peut être interprété par RealAudio comme étant une URL Internet. Cliquez sur cette case pour que vos documents ne soient pas encodés avec des slashes avant dans leurs noms de fichier. Le serveur et le lecteur RealAudio peuvent mal interpréter d'autres caractères comme le point d'interrogation "?", et vous devez donc éviter les caractères non alphanumériques lorsque vous donnez des noms à vos encodages RealAudio.

Quelques trucs pour optimiser la qualité pour RealAudio

La qualité de vos clips RealAudio dépend en grande partie de la qualité du fichier d'origine. Comme les algorithmes de compression RealAudio "dégradent" le signal, de l'information contenue dans votre signal d'origine ne sera pas incluse dans le signal reconstruit envoyé au lecteur RealAudio. Vous produirez de l'audio de meilleure qualité après compression/décompression si vous partez d'un enregistrement de haute qualité utilisant toute la gamme dynamique et un rapport signal/bruit élevé.

Les conseils ci-dessous vous permettront d'améliorer la qualité des fichiers sources :

- Utilisez des fichiers de haute qualité provenant de disques compacts (CD) ou de DAT.
- Si possible, numérisez le son dans un format de fichier compatible. Prétraitez ensuite le fichier avec un programme d'édition. Réglez l'amplitude de votre signal d'entrée pour utiliser la plus grande gamme dynamique possible.
- Éliminez tout DC Offset. Celui-ci est visible dans la vue de forme d'onde sous forme d'un déséquilibre de l'audio au-dessus ou en dessous de l'axe horizontal des zéros. Ceci vous permet de retirer tout bruit basse fréquence. Peak possède une fonction Remove DC Offset dans le menu *DSP*, qui retirera pour vous le DC Offset.
- Utilisez un taux de 44,1 kHz, une résolution de 16 bits et deux canaux pour créer un fichier en entrée. Vous pouvez toujours modifier ces réglages par la suite.
- Égalisez votre fichier source. Essayez d'utiliser un filtre passe-bas "brick wall", tels que ceux de SFX Machine ou du Q10 de Waves™. Réglez la fréquence de coupure sur 12 kHz pour retirer toutes les fréquences situées au-dessus, afin de diminuer les artefacts pouvant survenir durant la compression.
- Les fichiers sources doivent contenir des signaux utilisant la gamme dynamique maximale. Si tel n'est pas le cas, les fichiers RealAudio peuvent avoir un son "caverneux". Maximisez les niveaux de façon automatique grâce à la fonction Normalize de Peak. En règle générale, utilisez des valeurs comprises entre 70 % et 90 %.
- Si le signal de votre fichier source dépasse le domaine d'amplitude, le fichier doit certainement contenir de la distorsion pouvant créer des clics lors de la lecture. Si tel est le cas, votre fichier RealAudio final contiendra du bruit de fond haute fréquence. Utilisez Peak pour retirer tout clip dans votre document source avant de l'encoder.

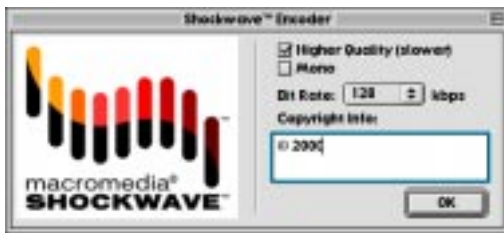
- Coupez tout silence non nécessaire au début ou à la fin de votre fichier pour gagner de l'espace.

ShockWave

Vous pouvez maintenant encoder des fichiers audio en Shockwave depuis Peak et Peak LE 2.0 ou ultérieur. Pour que l'option Shockwave s'affiche dans le pop-up menu de type de fichier du dialogue Save As... de Peak, vous devez télécharger le fichier "Shockwave Export XTRA" :

<http://download.macromedia.com/pub/updates/SE16SWA.hqx>

Glissez celui-ci dans le dossier Peak Plug-Ins, puis lancez Peak. Vous n'avez pas besoin d'installer le fichier "Shockwave Settings XTRA" dans votre dossier Peak Plug-Ins. L'option Shockwave est maintenant affichée. Vous pouvez écouter vos fichiers encodés avec MacAmp, SoundApp, ou d'autres programmes shareware.



Le dialogue Shockwave Encoder

High Quality

Utilisez cette option pour obtenir la meilleure qualité possible lors de l'encodage. Cette option augmente le temps d'encodage, mais les résultats sont vraiment meilleurs.



Pour accélérer l'encodage, allez dans le Tableau de Bord Memoire d'Apple et réglez la taille de Memoire cache au minimum.

Mono

Utilisez cette option pour encoder des documents stéréo en mono.

Bit Rate

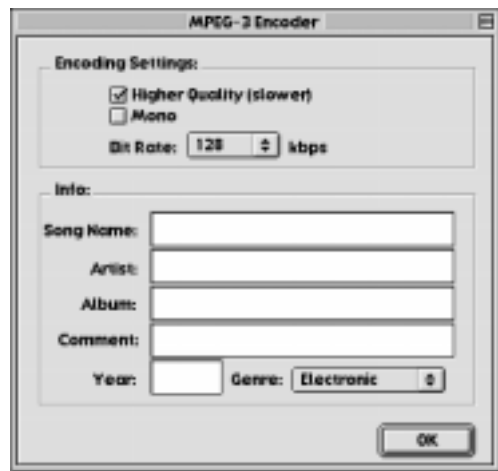
Sélectionnez la résolution de bits souhaitée pour l'encodage. Les résolutions élevées sonnent mieux mais utilisent plus d'espace disque et de largeur de bande.

Copyright

Entrez ici l'information de copyright à stocker lors de l'encodage.

Encodage de fichiers MPEG-3

Pour encoder des fichiers MPEG-3 (MP3) depuis Peak, suivez les indications ci-dessus concernant l'installation du fichier "Shockwave Export XTRA" dans le dossier Peak Plug-Ins.



Le dialogue MPEG-3 Encoder

High Quality

Utilisez cette option pour obtenir la meilleure qualité possible lors de l'encodage. Cette option augmente le

temps d'encodage, mais les résultats sont vraiment meilleurs.



Pour accélérer l'encodage, allez dans le Tableau de Bord Memoire d'Apple et réglez la taille de Memoire cache au minimum.

Mono

Utilisez cette option pour encoder des documents stéréo en mono.

Bit Rate

Sélectionnez la résolution de bits souhaitée pour l'encodage. Les résolutions élevées sonnent mieux mais utilisent plus d'espace disque et de largeur de bande.

Info

Entrez les informations Song Name, Artist, Album, Comment et Year dans les champs correspondants. Utilisez le pop-up menu pour choisir le Genre.

Glossaire



Glossaire

AIFF

Audio Interchange File Format d'Apple, utilisé pour enregistrer et stocker l'audio numérique. Il s'agit du format de fichier par défaut de Peak, compatible avec de nombreuses applications Macintosh.


AU

AU, ou .au, est le format de fichier audio commun à la plupart des stations de travail Sun Unix. Il s'agit de l'un des formats de fichier audio les plus couramment utilisés sur le World Wide Web.

Blending

Le Blending est une fonction de crossfade automatique que Peak applique aux zones lorsque vous coupez, collez et faites d'autres éditions, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes des formes d'onde. Elle peut être activée ou désactivée grâce à la commande Blending du menu Preference, ou en cliquant sur le bouton "Blending enable/disable" de la palette Cursor.

Boucle

Les boucles sont utilisées pour répéter une partie d'audio. Elles peuvent être utilisées sur des sons que vous voulez renvoyer à un échantillonneur, ou simplement lire dans Peak. Peak permet la création d'une seule boucle par fichier audio. Vous pouvez la créer soit en faisant une sélection et en choisissant la commande Loop this Selection (-L) du menu Action ou de la Barre d'outils, soit en plaçant des marqueurs au points voulus de départ et de fin de la région, et en les définissant comme étant des marqueurs de boucle.

Carte audio (tierce, d'extension, d'enregistrement/lecture)

Une carte d'extension tierce se place dans le port NuBus, PCI ou PCMCIA de votre Macintosh. Ces cartes augmentent les possibilités d'enregistrement et de lecture audio d'un ordinateur. Grâce au Sound Manager d'Apple, Peak peut fonctionner avec des cartes audio compatibles Macintosh de Digidesign, Digigram, Echo, Korg, Lucid, Mark of the Unicorn, MIDI Man, parmi d'autres. Dans certains cas, des pilotes Sound Manager, ASIO ou DAE (pour les cartes Digidesign) peuvent être obtenus auprès du constructeur de la carte audio, afin que celle-ci fonctionne correctement avec Peak.

Clipping

Un type de distorsion audio qui apparaît lorsqu'un signal (tel que celui d'un lecteur de CD audio) est enregistré à un niveau tel que l'enregistreur (par exemple votre Macintosh faisant tourner Peak) dépasse la "marge" disponible. Il peut également apparaître lorsqu'un signal est lu depuis une source audio vers une destination audio à un niveau excessif, comme par exemple lorsqu'une console de mélange envoie un signal dans un amplificateur à un niveau très élevé. Dans tous les cas, le clipping représente une inadéquation de niveau entre la source et la destination audio. Lorsqu'il apparaît lors d'un enregistrement numérique, le son devient très "craquant" ou "rauque". Lorsque vous utilisez Peak, vous pouvez l'éviter en vérifiant que les niveaux d'enregistrement soient réglés de telle manière que les passages audio les plus forts restent en dessous du niveau d'entrée maximal, d'après les Vu-mètres d'enregistrement ou de lecture. Les indicateurs de Clip de Peak indiquent de manière visible tout clipping qui peut apparaître. Reportez-vous également à Marge.

dB (décibel)

Unité la plus courante pour mesurer les niveaux audio. Plus grand est le nombre de décibels, plus le signal audio est fort. Dans Peak, les Vu-mètres de lecture et d'enregistrement affichent les niveaux relatifs du signal en dB. Il existe plusieurs échelles de décibels, mais dans le cas de Peak, "dB" est utilisé pour décrire le gain relatif des différents passages d'audio, ou la marge disponible pendant l'enregistrement. Reportez-vous également à Gain et Marge.

Document audio

Un document audio est un fichier de données audio Macintosh créé par Peak. Peak peut créer et ouvrir des documents audio dans plusieurs formats de fichier audio courants. Le format de fichier AIFF est le format par défaut de Peak. Pour plus d'informations, reportez-vous à AIFF, .au, WAVE, Sound Designer II, Red Book, et QuickTime.

Domaine dynamique

Le domaine dynamique fait référence au domaine situé entre les passages les plus faibles et les passages les plus forts d'une sélection audio. Il est en général exprimé en décibels. La résolution de bits détermine le domaine dynamique d'un enregistrement. Un enregistrement 8 bits possède 256 niveaux disponibles, ce qui signifie un domaine dynamique de 48 dB. Un tel domaine convient pour certaines applications, mais peut contenir du bruit, car la différence de gain entre les passages les plus faibles et les passages les plus forts (pouvant contenir du bruit de fond et autres bruits potentiels) n'est pas si bon que cela. Un enregistrement 16 bits possède 65 536 niveaux disponibles, ce qui signifie un domaine dynamique de bonne qualité de 96 dB. La méthode empirique pour calculer le domaine dynamique en décibels est de multiplier le nombre de bits par "6". Reportez-vous également à Résolution de bits, dB, et Gain.

DSP

DSP signifie «digital signal processing» (traitement numérique du signal). Dans le milieu de l'audio, DSP fait référence à la manipulation d'un signal audionumérique par des procédés tels que changements de niveaux, réverbération, retard, ou d'autres effets similaires. Peak utilise du DSP pour effectuer de nombreuses tâches de traitement audio—dont ceux trouvés dans le menu DSP ou la Barre d'outils.

Échantillon

Matériau audio enregistré numériquement ou "échantillonné" par un échantillonneur ou autre enregistreur numérique. Signifie également un seul "cliché" d'un cycle d'onde. Voir également Échantillonneur et Taux d'échantillonnage.

Échantillonneur

Enregistrer numériquement un matériau audio avec un échantillonneur ou autre enregistreur numérique. Voir également Échantillonneur et Taux d'échantillonnage.

Échantillonneur

Un échantillonneur est un instrument électronique capable d'enregistrer numériquement (ou "échantillonner") un son et de le relire en étant déclenché par un clavier ou un contrôleur. Il est utilisé dans tous les domaines de la production audio : enregistrement, scène, production de films et sound design. Voir également Taux d'échantillonnage.

Fade-in/Fade-out

Un fade-in est un processus où le gain d'un signal audio passe graduellement de zéro (silence) au volume maximal. Un fade-out est un processus où le gain d'un signal audio passe graduellement du volume maximal au zéro (silence). Peak vous permet de créer des fade-ins/fade-outs en faisant une sélection et en choisissant la commande Fade In ou Fade Out du menu DSP ou de la Barre d'outils. Les formes des enveloppes peuvent être éditées avec les commandes Fade In Envelope ou Fade Out Envelope du menu Preference.

Fréquence

Le son est constitué d'ondes apparaissant de façon cycliques. Le terme "fréquence" fait référence au nombre de ces cycles d'ondes apparaissant pendant un temps donné (en général une seconde). Plus la fréquence d'un son est élevée, plus sa "hauteur" sera perçue comme étant haute par l'oreille humaine. La fréquence est mesurée en Hertz (Hz), ou cycles par seconde. Globalement, les humains peuvent entendre des sons situés entre 20 Hz et 20 000 Hz (20 kHz).

Gain

1) Le processus d'amplification d'un signal. 2) Forme d'expression des niveaux relatifs d'un signal audio. Par exemple, en ajoutant 6 décibels à un signal, nous doublons l'intensité perçue de celui-ci. Reportez-vous également à dB et Marge.

Marge

Définit la quantité de gain encore disponible avant qu'un signal ne distorde. Lorsque vous enregistrez avec Peak, les Vu-mètres indiquent combien il reste de marge avant la distorsion. Lorsque vous lisez l'audio dans Peak, la bande de Vu-mètres en bas de l'écran fournit également cette indication. La plupart des ingénieurs du son professionnels laissent entre 3 dB et 12 dB de marge pendant l'enregistrement, pour minimiser les risques de distorsion. Cependant, si vous laissez trop de marge, votre signal sera enregistré trop faiblement, et vous aurez sans doute un bruit de fond excessif. Reportez-vous également à Clipping, dB et Gain.

Hz (Hertz)

Unité de mesure de la fréquence qui indique directement le nombre de "cycles par seconde" qu'une onde sonore génère. Dans le domaine du son, plus le nombre de Hertz est grand, plus haute est la fréquence du son et donc la "hauteur" perçue par l'oreille humaine. Mille Hertz peut être exprimé sous la forme 1 kHz (un kilohertz), et donc 20 000 Hertz peuvent être écrits 20 kHz.

Loop Surfer™

Une fonction propriétaire de Peak qui automatise la plupart des étapes nécessaires au calage des boucles.


Loop Surfing™

Terme de Peak pour ajuster les boucles en lecture.

Loop Tuner

Une fonction de Peak qui permet d'ajuster avec précision les points de départ et de fin d'une boucle.

Marqueur

Un marqueur est un endroit d'un document audio que vous définissez comme étant important : une sorte de "position repère". En marquant un endroit spécifique dans un enregistrement, vous pouvez facilement vous y rendre pour des besoins de sélection, d'édition ou de lecture. Peak permet de définir un marqueur en appuyant sur -M ou en cliquant sur un bouton de la Barre d'outils, soit en lecture, soit à l'arrêt.

Playlist

Une Playlist est une liste d'événements audio ou "régions", enchaînés dans un ordre spécifique. Voir également Région.

Plug-ins

Les plug-ins sont des améliorations logicielles optionnelles pour Peak, disponibles chez BIAS ou chez d'autres fabricants, et compatibles avec les normes Adobe Premiere, Digidesign AudioSuite et TDM, et Steinberg VST. En installant des plug-ins dans le dossier *Peak Plug-Ins*, vous pouvez augmenter les possibilités d'édition et de traitement audio de Peak avec des outils tels que du filtrage, de la réverbération, du chorus et du flangeur, de la réduction de bruit, de la spatialisation 3D, parmi d'autres.

Point d'amplitude nulle

Le point d'amplitude est l'endroit où la forme d'onde traverse la ligne d'amplitude nulle, ou ligne centrale dans la forme d'onde.

QuickTime

Format audio développé par Apple Computer pour le multimédia à base de QuickTime. Il est compatible avec toutes les applications Macintosh compatibles QuickTime. Le format QuickTime est adapté si vous voulez utiliser un document audio dans des applications multimédia compatibles QuickTime, telles qu'Adobe Premiere ou Macromedia Director.

Région

Une région est une partie d'un document audio limitée par des marqueurs de région. Elle est définie grâce à la commande New Region (Majuscules-⌘-R) du menu Action ou de la Barre d'outils. Elle ne peut être sauvegardée par Peak qu'en fichier AIFF et Sound Designer II. Voir également Playlist.

Résolution de bits

Définit combien de bits — les "0" et les "1" — sont disponibles pour décrire un enregistrement numérique. En pratique, la résolution de bits définit le domaine dynamique d'un son, tandis que le taux d'échantillonnage définit le domaine fréquentiel. L'audio 16 bits est la norme du disque compact professionnel, l'audio 8 bits étant convenable pour des applications moins spécialisées, comme les présentations multimédia. Plus de bits signifient plus de qualité, mais également un espace disque de stockage plus grand. Reportez-vous à Domaine dynamique, Fréquence, et Taux d'échantillonnage.

Taux d'échantillonnage

Décrit la fréquence à laquelle un signal analogique est "échantillonné" ou analysé lorsqu'il est enregistré et converti sur support numérique. Ce taux affecte directement la fidélité audio en termes de réponse des fréquences hautes : plus il est élevé, plus la réponse fréquentielle est grande. Un de ses principes fondamentaux affirme que pour capturer précisément un son, il doit être au moins du double de la fréquence la plus haute du son. La norme de taux pour les disques compacts est de 44,1 kHz. Voici la liste des taux courants supportés par de nombreux ordinateurs Macintosh et par Peak.

96.000kHz norme pour l'audio sur Digital Video Disc (DVD), elle est utilisée par les éditeurs de son travaillant dans le domaine de la post-production pour les DVD. Ce taux possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 48 kHz — bien au-dessus de la limite d'audition de l'être humain.

48.000kHz une des deux normes des enregistreurs DAT, souvent utilisée dans la post-production vidéo ou cinéma. Ce taux possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 24 kHz — bien au-dessus de la limite d'audition de l'être humain.

44.100kHz norme des disques compacts, des enregistreurs DAT, et des applications audio haute fidélité sur les ordinateurs Macintosh et compatibles PC supportant la lecture 16 bits. Elle est familièrement appelée "quarante-quatre un". La plupart des ingénieurs travaillant dans le domaine de la production musicale, ou sur tout ce qui peut être distribué sur CD, utilisent ce taux. Ce taux offre une réponse fréquentielle allant jusqu'à 22 050 Hz — au-dessus de la limite d'audition de la plupart des êtres humains.

22.050kHz & 11.025kHz ces taux sont parfois utilisés pour la lecture basse fidélité sur les ordinateurs Macintosh et compatibles PC. Des jeux, des sites Internet et des productions multimédia utilisent de l'audio 22 050 Hz (ou inférieur) 8 bits, car celui-ci occupe quatre fois moins de place que la norme des CD. Un taux de 22 050 Hz possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 12 025 Hz, ce qui donne un son "sourd", la plupart des gens pouvant entendre bien au-delà.

Voir également Résolution de bits, Fréquence et Hertz.

SCSI

Signifie "Small Computer System Interface", une norme développée pour connecter et transférer des données entre des ordinateurs et des périphériques, tels que disques durs, graveurs de CD, scanners, et autre supports de stockage. La plupart des disques

durs externes pour le Macintosh sont SCSI et doivent être connectés sur ce port à l'arrière de l'ordinateur. Le SCSI permet de connecter ensemble jusqu'à sept périphériques.

SMDI

Protocole "SCSI Musical Data Interchange". Les échantillonneurs SMDI utilise le SCSI pour envoyer des échantillons entre les machines, à plusieurs fois la vitesse du MIDI. Pour transférer des sons entre le Macintosh et votre échantillonneur, vous devez les raccorder avec un câble SCSI.

Sound Designer II™

Format de fichier audio développé par Digidesign pour ses applications audionumériques. Il peut être également lu par de nombreuses applications d'édition du son et de développement multimédia sur Macintosh, dont Peak. Utilisez ce format si vous voulez échanger des documents avec une application audio Digidesign.

WAVE

Windows Audio File Format de Microsoft. Compatible avec de nombreuses applications Windows et quelque applications Macintosh. Le format WAVE est préférable si vous voulez utiliser le document dans une application nécessitant ce format de fichier.

Index



Index

Symbols

.au 23, 211
.paf 24
16 bits 20, 50
24 bits 49
44,1 kHz 50
48 kHz 50

A

Adaptec JAM 24, 85, 92
Adaptec Toast 85, 92
Affichage du temps 59
Aide en ligne 7
AIFF 23, 73, 86, 211
Allocation de RAM 5
Amplificateur 13
Append to document (case) 40
AppleTalk 5, 146
Arboretum 120
ASIO 14, 16, 29, 46, 211
canaux de lecture 48
désactivation 48
enregistrement 48
canaux 49
résolution de bits 49
installation 47
réglage du pilote 48
source d'horloge 48
taux d'échantillonnage 48
utilisation en arrière-plan 48
Asynchrone (transferts) 133, 136
Audio
entre deux marqueurs 58
sélection de l' 61
Audio Info (dialogue) 32
Audionumérique 19
Audition 61
Auditioning (commande) 30, 61, 89

Auto Gain Control (case) 40
Auto Import Dual Mono 23
Autorisation 13

B

Bandeau d'informations 26, 59
Barre de progression 59
Barre d'outils 34
Batch File Processor 125
plug-ins TDM 119
plug-ins VST 121
suffixe de fichier 127
Blending 30, 68
bouton "enable/disable" 68
enveloppe de 68, 76
Blue-Book 85
Boucle 58, 71
application d'un crossfade 75
création de 74
début de 72
bouton de 75
en crossfade 102
fin de 72
bouton de 75
Boutons de commande 51
Buffer
de fenêtre 29
de lecture 28
Bulles d'aide 7

C

Cartes audio 14, 211
CD audio 45
gravure d'un 92
importation d'un 45
options 45
CD-ROM (lecteurs de) 45
CDDB 45
Change Gain (commande) 99
Clear Clipboard (commande) 64
Clics
réparation de 109
Close (commande) 25
Close All (commande) 25

- Code d'Autorisation de Produit 13
- Colors (dialogue) 31
- Compression 25
 - format de 21, 25
 - μ law 21, 25
 - IMA 4:1 21, 127
 - MACE 3:1 21
 - MACE 6:1 21
 - QDesign 21
 - Qualcomm PureVoice™ 25
 - option 41
- Connexion audio 13
- Console 13
- Contents (palette) 85
- Conversion
 - du taux d'échantillonnage 101
 - avec les échantillonneurs AKAI 139
 - mono en stéréo 105
 - stéréo en mono 105
- Convertisseur A/N 19
- Convolve (commande) 101
- Copy (commande) 65
- Couleurs
 - choix des 31
- Crêtes
 - indicateur de 60
- Crop (commande) 66
- Curseur
 - position du 59
- Cut (commande) 64
- Cycling '74 120

D

- DAE 15, 29, 49, 211
 - enregistrement 50
 - réglage du pilote 50
- Deck 22, 30
- Delete (commande) 65
- Digidesign 15, 49, 211
 - 888-24 I/O 50
 - DAE 16
 - Disk I/O 50
 - DSP Farm 118
 - MasterList CD 85

- Mix card 50
- Pro Tools III 49
- ProTools d24 50
- TDM 15, 118
- Digidesign Audio Engine (DAE) 49
- Digigram 15, 211
 - VX Pocket 42
- Disk-At-Once 92
- Disque dur 4
 - besoins en stockage 20
 - de travail 64
 - Digidesign 50
 - d'enregistrement 40
 - fragmentation 20
 - maintenance 20
- Distorsion numérique 39
 - indicateur de 26, 44, 60
- Dithering 25, 102
- Document audio
 - création d'un 21
 - à partir d'une Playlist 91
 - durée du 58
 - fenêtre de 26, 55
 - fermeture d'un 25
 - note de base du 58
 - notes inférieures et supérieures du 58
 - nouveau 66
 - ouverture d'un 21
 - récent 22
 - taux d'échantillonnage du 58
- Domaine dynamique 20
- Draw Tool (dialogue) 27
- DSP Preferences (dialogue) 99
- Dual Mono 23
 - format 23
 - importation 22
 - importation automatique 30
- Dynamic Scrub Time (commande) 62

E

- E-magic
 - WaveBurner 85
- E-mu
 - échantillonneurs 133

Échantillon 212
Échantillonnage 19, 41
 ASIO 48
 numérique 19
 pop-up "Sample" 41
Échantillonner 212
Échantillonneur 133, 212
 compatible 133
 SMDI 133
 Ultra-Wide SCSI 134
Echo 211
Édition 55
 Auto-Snap to Zero 57
 interactive 55
 non destructive 20, 55
Edits (commande) 63
Enregistrement
 à accès aléatoire 20
 commande "Record" 43
 configuration de l' 44
 dialogue d' 43
 format de fichier 40
 linéaire 20
 marge d' 39
 non destructif 20
 non linéaire 20
 options d' 40
 sur disque dur 20
Ensoniq
 échantillonneurs 133
 utilisation d' 141
 système Paris 24
Extensions système 4

F

Fade In Envelope (commande) 69, 103
Fade in/out
 création de 69
 enveloppe de
 édition d'une 70
Fade Out Envelope (commande) 69, 103
Fenêtres 26
FileMaker Pro 34, 128
Fonctions de Peak 3

Format de fichier 23
Format temporel 32
Forme d'onde 56
 affichage de la 26
 vue globale de la 56
Fréquence sonore 19

G

Gain Envelope (commande) 104
Glisser-déposer de dossiers, disques, CD audio 23
Guess Tempo (commande) 78

H

Haut-parleur 13
 pop-up "Speaker" 41
Hertz 19

I

Import Dual Mono (commande) 22
Info
 dialogue d' 58
 zone d' 58
Insert (commande) 66
Insert Silence (commande) 67
Installation de Peak 11
Invert (commande) 103

J

JAM Image 85
 gravure de CD 93

K

Korg 211
Kurzweil
 échantillonneurs 133

L

Lecture de l'audio 51
Lecture manuelle dynamique 29, 49, 61
 durée de boucle 62
 et création de marqueur 72
 "Jog" 62
 "Shuttle" 62

- “Tape-Style” 29, 62
- temps de 29
- Loop Surfer 76, 213
 - dialogue 76
- Loop This Selection (commande) 74
- Loop Tuner 79, 213
- Lucid 211

M

- M-Audio
 - Delta 47
- Make Loop (bouton) 77
- Mark of the Unicorn 15, 211
 - PCI-324 47
- Marque de départ 32
- Marqueur 57, 213
 - affichage du temps du 30
 - ancrage d'un 72
 - création de 71
 - déplacement d'un 73
 - effacement d'un 72
 - position du 71
 - recherche d'un 71
- Mémoire Minimum 5
- Mémoire Souhaitée 5, 116
- Menu
 - File 22
 - Preference 28
- Messages d'erreurs
 - Batch File Processor 127
 - Ensoniq 146
 - MIDI Sample Dump 141
 - SMDI 135
 - TDM 119
- MIDI Man 211
- MIDI Sample Dump (norme) 140
- Mix (commande) 106
- Modulate (commande) 106
- Monitor (case) 40
- Move Waveform During Play (commande) 29
- Movie Sound Tracks (commande) 81
- MPEG-3 24

N

- New (commande) 21
- New Marker (commande) 72
- Niveaux d'enregistrement 39
- Normalize (commande) 107
- Notepad Cues (fonction) 43

O

- Options matérielles 42

P

- Palettes 26
 - Contents 27
 - Cursor 26
 - Crayon 27
 - Fleche 26
 - Loupe 27
 - Main 26
- Partage de fichiers 5, 90
- Paste (commande) 65
- Peak
 - installation 11
 - préférences de 28
- Peak Envelopes (dossier) 68, 76
- Peak LE 6
- Peak Plug-Ins (dossier) 115
- Peak SE 7
- Peavey
 - échantillonneur 133
- Playlist 213
 - bounce de 87, 91
 - création d'une 87
 - crossfades de 87
 - exportation sous fichier texte 91
 - gain 87
 - gravure de CD 87, 92
 - modification 89
 - du temps de pause 89
 - ouverture d'une 91
 - plug-ins DSP 87
 - Premiere 90
 - VST 90
 - pre et postroll 90

- présentation 85
- régions de 86
- sauvegarde d'une 91
- se déplacer dans une 89
- temps de pause 87
- Playlist Document (commande) 87
- Plug-ins 213
 - AudioSuite 115, 120
 - enregistrer avec des 43
 - installation de 116
 - Premiere 49, 115
 - en temps réel 117
 - enregistrer à travers 118
 - enveloppe 117
 - TDM 115, 118
 - appliquer des 119
 - VST 115, 120
 - enregistrer à travers des 43, 121
 - insert 120
- Point de référence 72
- Pre/Postroll 30, 61
- Presse-papiers
 - purge du 64
- Pro Tools 22, 30

Q

- QuickTime 214
 - édition de pistes son de films 81
 - format 24
- Quit (commande) 35

R

- Raccourci clavier
 - ajout d'un 33
 - carte de rappel 34
 - suppression d'un 33
- RAM 4
 - allocation de plus de 116
- Rappify (commande) 108
- Raw 24
- RealAudio 24
- Record timer... (case) 41
- Red-Book 85
- Redo (commande) 63

- Regions 73, 85
 - création 86
 - exportation 79
 - dialogue 81
 - Only Regions (bouton) 80
 - Output Directory (zone) 80
 - Output Format (zone) 80
 - Region Detection (zone) 80
 - glisser-déposer de 85
- Replace (commande) 66
- Résolution de bits 19
- Reverse (commande) 111
- Reverse Boomerang (commande) 111

S

- Sampler Preferences (dialogue) 136
- Sauvegarde 23
- Save (commande) 24
- Save a Copy As (commande) 23
- Save As (commande) 24
- Scratch Disks (commande) 32
- Script
 - de Batch File Processor 127
- Scroll During Play (commande) 29
- SCSI 214
 - gestion du 136
- Select All (commande) 61
- Select Loop (commande) 75
- Sélection 57, 60
 - effacer une 65
- Serveurs (utilisation de) 32, 64
 - case "Allow Servers" 33
- Shockwave 24
- Shortcuts & Toolbar (commande) 33
- Show Edits (commande) 67
- Show Marker Time (commande) 30
- Silence (commande) 67
- SMDI 215
 - échantillonneurs 133
- Sonic Solutions 24
- Sound (dialogue) 41
- Sound Designer II 23, 73, 85, 86, 215
- Sound Manager 14, 15, 49, 211
 - enregistrement avec le 39

Source (pop-up) 42
Source audio 44
Split Stereo Files (case) 40
Start Surfing (bouton) 77
Steinberg 46, 120
 XPose Visual Sampler 60
SWA Export Xtra 24
Système minimum 4

T

Tableau de bord Mémoire 5
Tableau de bord Son 15
Taux d'échantillonnage 19
 conversion du 58
TDM 15
Tempo 32
Theme (pop-up) 31
Threshold (commande) 78, 111
Track-at-Once 85, 92
Traitement
 par canal 57

U

Undo (commande) 63
Undo et Redo illimités 55, 63
Units (commande) 32
USB 16
Use Loop in Playback (commande) 74

V

Volume Master 28
VstPlugIns (dossier) 120
Vu-mètres 59
 MIDI 60

W

WAVE 24, 215
 ouverture de fichiers 21
 type .WAV 21
Waves 120
 IDR 102

Y

Yamaha
 DSP Factory 47