

Sound Forge™ Audio Studio

Manuel de démarrage rapide

Lorsque vous avez installé Sound Forge® Audio Studio™ et que vous le lancez pour la première fois, l'Assistant d'enregistrement s'affiche. Grâce à des étapes simples, cet Assistant vous permet d'enregistrer le logiciel en ligne auprès de Sony Creative Software Inc.. Vous pouvez également vous enregistrer en ligne à tout moment à l'adresse <https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software>.

Aide à l'enregistrement

Une assistance est disponible pour l'enregistrement, en ligne à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com/chat> ou par fax au 1-608-250-1745.

Service clientèle/commercial

Pour obtenir une liste détaillée des options de services réservées aux clients, nous vous invitons à vous rendre sur la page <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Utilisez les numéros de téléphone ci-dessous pour obtenir de l'aide pendant les heures de bureau ouvrables :

Téléphone/Fax	Pays
1-800-577-6642 (gratuit)	États-Unis, Canada et Îles vierges
1-608-204-7703	Pour tous les autres pays
1-608-250-1745 (Fax)	Tous pays

Assistance technique

Pour obtenir une liste détaillée des options d'assistance technique, nous vous invitons à vous rendre sur la page <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Pour écouter vos options d'assistance par téléphone, veuillez composer le 1-608-256-5555.

À propos des droits du logiciel Sound Forge Audio Studio

Sound Forge Audio Studio vous est fourni avec une licence, selon les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final. Sony Creative Software Inc.

Confidentialité

Sony Creative Software Inc. respecte votre vie privée et s'engage à protéger vos informations personnelles. L'utilisation de votre logiciel est régie par la politique de confidentialité informatique. Veuillez la lire attentivement car ses conditions régissent vos droits quant aux informations collectées par le logiciel. Une copie de la politique de confidentialité informatique est également disponible à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp>.

Utilisation correcte du logiciel

Le logiciel Sound Forge Audio Studio n'a pas été conçu à des fins illégales ou frauduleuses et ne saurait être utilisé dans le cadre de copie ou de partage illégaux de matériels protégés par droits d'auteur. L'utilisation de Sound Forge Audio Studio à de telles fins est, entre autres, contraire aux lois américaines et internationales, ainsi qu'aux termes et conditions du Contrat de Licence Utilisateur Final. De telles pratiques sont passibles de poursuites et peuvent faire l'objet de recours dont les conditions sont stipulées dans l'Accord de licence utilisateur final.

Notifications légales

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, le logo ACIDplanet, ACID XMC, Artist Integrated, le logo Artist Integrated, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series et Visual Creation Studio sont des marques ou des marques déposées de Sony Creative Software Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques de commerce et marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs aux États-Unis et dans d'autres pays.

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

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

Apple QuickTime

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

Gracenote

Données sur les CD et musicales fournies par Gracenote, Inc., copyright © 2000-2010 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2010 Gracenote. Ce produit et les services associés peuvent faire l'objet des brevets américains suivants : n° 5 987 525 ; n° 6 061 680 ; n° 6 154 773, n° 6 161 132 ; n° 6 230 192 ; n° 6 230 207 ; n° 6 240 459 ; n° 6 330 593, ainsi que d'autres brevets délivrés ou en instance. Services fournis et/ou matériel fabriqué sous licence pour Open Globe, Inc. États-Unis brevet 6 304 523.

LPEC

LPEC est une marque déposée de Sony Corporation.

Interface de programmation Microsoft DirectX

Des parties du logiciel utilisent l'interface de programmation Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999 – 2010 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft Windows Media 9

Des parties du logiciel utilisent les technologies Microsoft Windows Media®. Copyright © 1999 – 2010 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

Format de fichier Ogg

©2010, Xiph.org Foundation

Ni le nom de la [fondation Xiph.org](http://www.xiph.org), ni celui de ses contributeurs ne saurait être utilisé pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel sans autorisation écrite préalable.

Ce logiciel est fourni par les détenteurs des droits d'auteurs et les donateurs « en l'état » et aucune garantie explicite ou implicite incluant, mais sans s'y limiter, les garanties implicites de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier n'est offerte. La responsabilité de la fondation ou de ses contributeurs ne sera en aucun cas être engagée en cas de dommages directs, indirects, spéciaux, exemplaires ou consécutifs (y compris l'achat de biens ou services de substitution, la perte d'usage, de données ou de profits ou l'interruption d'activité) quelles qu'en soit la cause et la théorie de responsabilité, soit-elle contractuelle, stricte ou délictuelle (y compris la négligence et les autres formes de responsabilité), émanant de l'usage de ce logiciel et ce, même si les parties ont été avisées de l'éventualité de tels dommages.

Format de fichier PNG

Copyright © 2010. Consortium World Wide Web (Massachusetts Institute of Technology, European Research Consortium for Informatics and Mathematics, Keio University). Tous droits réservés. Ce produit est distribué sous licence du W3C dans l'espoir qu'il sera utile mais SANS AUCUNE GARANTIE ; sans même la garantie implicite de QUALITÉ MARCHANDE ou D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER.

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

Applications Real, RealMedia, RealAudio et RealVideo

2010 RealNetworks, Inc. Brevets en instance. Tous droits réservés. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® et le logo Real sont des marques commerciales ou déposées de RealNetworks, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

Steinberg Media Technologies AG

VST est une marque déposée de Steinberg Media Technologies AG.

ASIO est une marque commerciale de Steinberg Media Technologies AG.

Gracenote et CDDB sont des marques déposées de Gracenote. Le logo et le motif du logo Gracenote, MusicID et le logo « Powered by Gracenote » sont des marques commerciales de Gracenote.

Tagged Image File Format (TIFF)

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

Format de fichier Targa

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

Thomson Fraunhofer MP3

La technologie de chiffrement audio MPEG Layer-3 est fournie sous licence par Fraunhofer IIS et Thomson.

La fourniture de ce produit n'implique ni l'octroi d'une licence ni un quelconque droit de distribution du contenu créé avec ce produit sur des systèmes de diffusion commerciaux (terrestres, satellite, câble et/ou tout autre canal de diffusion), des applications de diffusion en continu (via Internet, des intranets et/ou tout autre réseau), d'autres systèmes de diffusion de contenu (applications audio payantes ou à la demande et assimilées) ou des supports physiques (CD, DVD, puces semi-conductrices, disques durs, cartes mémoire, etc.).

Une licence indépendante est requise pour les utilisations susmentionnées. Pour plus d'informations, visitez le site : <http://mp3licensing.com>.

Sony Creative Software Inc.

1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
États-Unis

Les informations contenues dans ce manuel peuvent être modifiées sans préavis et ne représentent pas une garantie ou un engagement quelconque de la part de Sony Creative Software Inc. Toute mise à jour ou information complémentaire relative à ce manuel sera publiée sur le site Internet de Sony Creative Software Inc. à l'adresse <http://www.sonycreativesoftware.com/>. Le logiciel vous est fourni sous les conditions du Contrat de Licence Utilisateur Final et de la Politique de confidentialité informatique et vous êtes tenu de l'utiliser et/ou de le copier dans le respect de ces conditions. Toute copie ou distribution du logiciel ne respectant pas les mentions expresses du CLUF est strictement interdite. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sans l'autorisation expresse écrite de Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc.

Copyright du programme © 2010. Sony Creative Software Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

Introduction	3
Introduction au logiciel Sound Forge Audio Studio	3
Configuration requise	3
Installation du logiciel Sound Forge Audio Studio	3
Aide	3
Didacticiels Astuce	4
Présentation de l'espace de travail Sound Forge Audio Studio	5
Fenêtre principale	5
Fenêtres de données	6
Composants des fenêtres de données	6
Barre de lecture	7
Barres d'outils	7
Affichage d'une barre d'outils	7
Barre d'outils ancrée	7
Barre d'outils flottante	7
Barre d'outils standard	7
Barre de transport	8
Démarrage	9
Ouverture d'un fichier	9
Utilisation de fichiers vidéo	9
Lecture d'un fichier	9
Affichage de l'état de la sélection	9
Lecture à vitesse variable	10
Création de fenêtres de données	10
Enregistrement de fichiers	10
Modification audio	11
Copie	11
Collage	11
Coupure	12
Suppression	13
Découpage/Recadrage	13
Mixage	13
Utilisation des fonctions Annuler/Rétablir	14
Zoom et agrandissement	14
Zoom de barre de minutage (horizontal)	15
Zoom de la barre de niveau (vertical)	15
Utilisation de l'outil Loupe	15

Modification des propriétés et formats de fichier.....	17
Modification des propriétés de fichier	17
Modification des propriétés de fichier dans la fenêtre Propriétés du fichier	17
Modification des propriétés de fichier dans la barre d'état	17
Modification de la fréquence d'échantillonnage	17
Modification de la résolution binaire.....	18
Conversion des canaux mono/stéréo	18
Conversion mono en stéréo	18
Conversion stéréo en mono	18
Conversion de formats de fichier	19
Utilisation des marqueurs et des régions	21
Utilisation des marqueurs	21
Insertion de marqueurs	21
Attribution ou changement de nom pour les marqueurs	21
Déplacement d'un marqueur	21
Suppression de marqueurs	21
Prévisualisation d'un marqueur	22
Utilisation des régions	22
Insertion de régions	22
Attribution ou changement de nom pour une région	22
Déplacement d'une région	22
Suppression d'une région	23
Prévisualisation d'une région	23
Création de fichiers à partir de régions	23
Utilisation de la fenêtre Liste de régions	23
Affichage de la fenêtre Liste de régions	23
Utilisation de la liste de régions	23
Application de traitements et d'effets	25
Appliquer des modules externes à partir des menus Traiter, Effets ou Effets favoris.....	25
Enregistrement des paramètres d'effet en tant que présélection personnalisée	26
Enregistrement, extraction et gravure	27
Spécification des options d'enregistrement et de lecture.....	27
Enregistrement audio.....	27
Début de l'enregistrement	27
Enregistrement à distance	28
Extraction audio à partir de CD	29
Gravure de CD	30
Gravure de pistes simples (Track-at-Once)	30
Gravure d'un disque (Disc-at-Once)	31
Index.....	i

Chapitre 1 Introduction

Introduction au logiciel Sound Forge Audio Studio

Nous vous remercions d'avoir acheté le logiciel Sound Forge® Audio Studio™ et pour la confiance que vous nous témoignez en utilisant les produits Sony Creative Software Inc. Ce logiciel offre les fonctions puissantes standard à la hauteur de vos attentes, ainsi qu'un grand nombre de nouvelles fonctions qui feront du montage audio numérique un jeu d'enfant.

Configuration requise

Vous trouverez ci-après la configuration minimale requise pour utiliser le logiciel Sound Forge Audio Studio :

- Microsoft® Windows® XP (Service Pack 3 ou version ultérieure), Windows Vista® (Service Pack 2 ou version ultérieure) ou Windows 7
- Processeur 1 GHz
- 350 Mo d'espace disque pour l'installation du programme
- 512 Mo de RAM
- Carte son compatible Windows
- Lecteur de DVD-ROM (uniquement pour l'installation du logiciel à partir d'un DVD)
- Graveur de CD pris en charge (pour la gravure uniquement)
- Microsoft DirectX® 9.0c ou version ultérieure

Vous devez fournir vos informations d'enregistrement à Sony Creative Software Inc. afin d'activer le logiciel.

Installation du logiciel Sound Forge Audio Studio

L'utilitaire d'installation (setup.exe), qui se trouve sur le disque de l'application Sound Forge Audio Studio, crée les dossiers requis et copie tous les fichiers nécessaires au fonctionnement du logiciel Sound Forge Audio Studio.

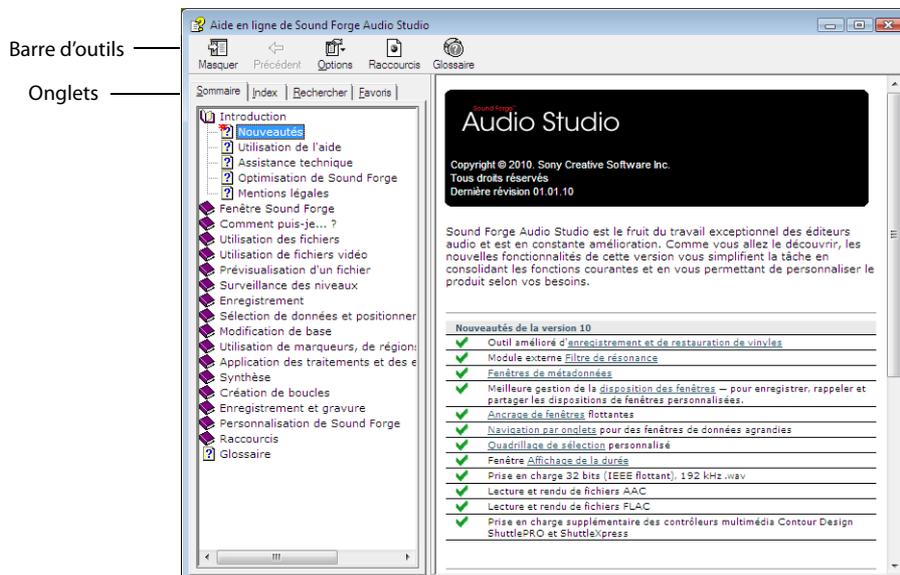
1. Insérez le disque de l'application Sound Forge Audio Studio dans le lecteur. L'écran d'installation apparaît (si la lecture automatique des DVD-ROM est activée).

Si la fonction de lecture automatique de DVD-ROM n'est pas activée, cliquez sur le bouton **Démarrer** et choisissez **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue Exécuter qui apparaît, entrez la lettre du lecteur de DVD-ROM et ajoutez `:\setup.exe`. Cliquez sur **OK** pour démarrer l'installation.

2. Cliquez sur **Installer**, puis suivez les invites à l'écran pour installer la version appropriée du logiciel Sound Forge Audio Studio sur votre ordinateur.

Aide

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



Volet d'informations

Le tableau suivant décrit les quatre onglets de la fenêtre d'aide en ligne.

Onglet	Description
Sommaire	Fournit une liste des rubriques d'aide disponibles. Cliquez sur un livre fermé  pour ouvrir les pages, puis cliquez sur la page d'une rubrique  .
Index	Fournit une liste complète des rubriques d'aide disponibles. Parcourez la liste des rubriques disponibles ou entrez un mot dans la zone Entrez le mot clé à rechercher pour rechercher rapidement les rubriques associées à ce mot. Sélectionnez une rubrique et cliquez sur le bouton Afficher .
Rechercher	Permet d'entrer un mot-clé et d'afficher toutes les rubriques de l'aide en ligne contenant le mot-clé saisi. Entrez un mot-clé dans la zone Entrez le(s) mot(s) à rechercher et cliquez sur le bouton Rechercher . Sélectionnez une rubrique dans la liste et cliquez sur le bouton Afficher .
Favoris	Permet de conserver les rubriques que vous consultez souvent dans un dossier séparé. Pour ajouter une rubrique à vos favoris, cliquez sur le bouton Ajouter dans l'onglet Favoris .

Didacticiels Astuce

Vous pouvez en apprendre plus sur les nombreuses fonctionnalités de Sound Forge Audio Studio en utilisant les didacticiels Astuce interactifs installés avec le logiciel.

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

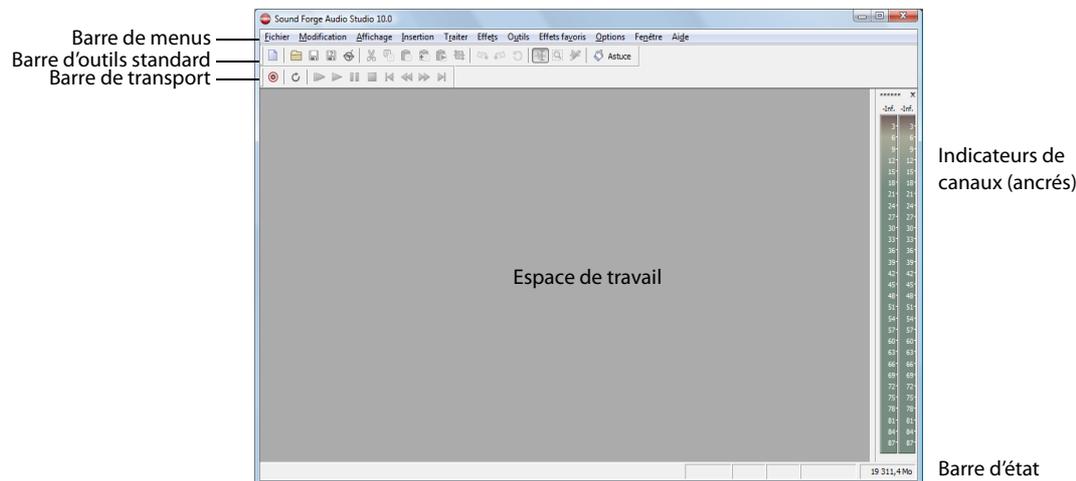
Conseil : pour désactiver l'affichage automatique des didacticiels Astuce, désactivez la case à cocher **Afficher au démarrage** en bas de la fenêtre des didacticiels.

Chapitre 2 : Présentation de l'espace de travail Sound Forge Audio Studio

Ce chapitre fournit une présentation générale des barres d'outils et des commandes du logiciel Sound Forge® Audio Studio™.

Fenêtre principale

Lorsque vous lancez l'application, la fenêtre principale s'affiche. C'est dans cette fenêtre que le travail sur les fichiers audio s'effectue.



Le tableau suivant décrit les composants de base de la fenêtre principale.

Composant	Description
Barre de menus	Affiche les en-têtes de menu pour les fonctions disponibles.
Barre d'outils standard	Fournit un accès rapide à certaines des tâches les plus courantes de l'application. <i>Pour plus d'informations, reportez-vous à Barre d'outils standard page 7.</i>
Barre de transport	Fournit un accès rapide aux fonctions de base de transport audio. <i>Pour plus d'informations, reportez-vous à Barre de transport page 8.</i>
Barre d'état	Les informations d'aide et relatives au traitement s'affichent dans la partie gauche. Les zones situées dans la partie droite affichent la fréquence d'échantillonnage de lecture, la résolution binaire, la configuration des canaux, la longueur de la fenêtre de données active et l'espace total de stockage disponible. Toutes ces zones, à l'exception de la zone d'espace de stockage disponible, peuvent être modifiées en cliquant deux fois dessus ou en cliquant avec le bouton droit de la souris. Si aucune fenêtre de données n'est ouverte, seule la zone d'espace de stockage disponible affiche une valeur. <i>Pour plus d'informations, reportez-vous à Modification des propriétés de fichier page 17.</i>
Espace de travail	Il s'agit de la zone située derrière les fenêtres de données. Lorsque vous faites glisser des sélections audio vers l'espace de travail, des fenêtres sont créées. Les fenêtres telles que Liste de régions et Explorateur peuvent être ancrées sur les bords de l'espace de travail.
Vumètres	Affiche le niveau du signal audio de sortie. Pour afficher ou masquer ces indicateurs, sélectionnez l'option Vumètres dans le menu Affichage . Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les vumètres pour afficher un menu contextuel permettant de configurer de manière précise l'apparence des indicateurs.

Fenêtres de données

La fenêtre de données contient des données audio (représentées par une forme d'onde) ainsi que de nombreuses options et commandes permettant de modifier et de traiter des données audio.



Composants des fenêtres de données

Le tableau suivant décrit les composants de la fenêtre de données.

Composant	Description
Barre de titre	Affiche le nom du fichier. Si des informations de titre sont incluses dans le récapitulatif d'un fichier, ces informations s'affichent dans cette zone à la place du nom du fichier. Cliquez deux fois sur cette barre pour agrandir ou restaurer la fenêtre.
Barre de niveau	Affiche l'amplitude de la forme d'onde. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette barre pour afficher un menu contextuel. Faites glisser cette barre pour déplacer l'affichage vers le haut ou vers le bas lorsqu'un zoom avant est appliqué.
Barre de minutage	Affiche l'emplacement actuel dans la fenêtre de données. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette barre pour afficher un menu contextuel. Faites glisser cette barre pour faire défiler la fenêtre de données.
Barre de marqueur	Affiche la position des points de fin d'une région ou d'une boucle, ainsi que la position des marqueurs. Vous pouvez placer, nommer et positionner des marqueurs et des régions n'importe où dans la fenêtre de données. Ces repères d'informations peuvent servir de rappels mettant en surbrillance d'importants événements dans votre projet.
Sélecteur de l'outil de modification	Permet de basculer entre l'outil de modification, l'outil Loupe et l'outil Crayon.
Barre de lecture	Contient les boutons de transport audio, notamment Atteindre le début, Atteindre la fin, Arrêter et Lire. <i>Pour plus d'informations, reportez-vous à Barre de lecture page 7.</i>
Zones d'état de la sélection	Affiche le début, la fin et la longueur d'une sélection. Si aucune sélection n'a été effectuée, seule la position du curseur s'affiche. Cliquez deux fois sur la zone la plus à gauche pour modifier la position actuelle du curseur ou la position de début de la sélection. Cliquez deux fois sur l'une des deux autres zones pour modifier la position de fin de la sélection ou la longueur de la sélection. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'une de ces zones pour afficher un menu contextuel.
Affichage de la forme d'onde	Affiche une représentation graphique d'un fichier audio. L'axe horizontal représente le temps et l'axe vertical représente l'amplitude. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur cet affichage pour ouvrir un menu contextuel.
Commande de lecture à vitesse variable	Permet de lire votre projet à des vitesses variées.
Barre de défilement de position	Permet de faire défiler un fichier audio vers l'avant ou vers l'arrière pour afficher des sections actuellement non visibles dans la zone de l'affichage de la forme d'onde.
Barre de présentation	Permet de naviguer rapidement vers une partie d'un fichier audio et d'en lire le contenu. La barre de présentation indique également quelle portion de la forme d'onde est actuellement affichée, ainsi que la région sélectionnée. Cliquez sur cette barre pour déplacer le curseur. Cliquez deux fois sur cette barre pour centrer le curseur dans l'affichage de la forme d'onde. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur cette barre pour lancer ou mettre en pause la lecture. Faites glisser le curseur sur cette barre pour activer le repère d'événement audio.
Résolution du zoom temporel	Spécifie le nombre d'échantillons de données représentés par chaque point horizontal à l'écran. Cette valeur détermine la longueur de la durée affichée dans la fenêtre de données. De faibles résolutions affichent de courtes durées.
Zoom temporel avant/arrière	Modifie la résolution du zoom sur l'axe temporel (horizontal).
Zoom de niveau avant/arrière	Modifie la résolution du zoom sur l'axe de niveau (vertical).
Élargir	Redimensionne la fenêtre de données pour l'agrandir dans l'espace de travail.

Barre de lecture

La barre de lecture se trouve dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de données. Elle permet de naviguer dans les fichiers audio et de les lire de multiples façons.

 Atteindre le début place le curseur au début du fichier.	 Arrêter arrête la lecture et renvoie le curseur sur sa position avant le lancement de la lecture.
 Atteindre la fin place le curseur à la fin du fichier.	 Lire en mode Normal lit les données à partir du curseur et jusqu'à la fin du fichier. Si des données ont été sélectionnées, la sélection est lue du début à la fin.

Barres d'outils

Les barres d'outils Sound Forge Audio Studio contiennent des boutons qui permettent d'exécuter rapidement de nombreuses commandes et fonctions du programme. Vous pouvez faire glisser les barres d'outils dans l'espace de travail, les ancrer, les redimensionner et les personnaliser.

Affichage d'une barre d'outils

1. Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Barres d'outils**. La boîte de dialogue Préférences s'affiche et répertorie les barres d'outils disponibles.
2. Pour afficher une barre d'outils, activez la case correspondante et cliquez sur **OK**.

Barre d'outils ancrée

Lorsque vous faites glisser une barre d'outils flottante vers un des bords de l'écran principal, la barre s'ancore sur ce bord.

Barre d'outils flottante

Lorsque vous faites glisser une barre d'outils ancrée depuis un des bords de l'écran principal, cette barre devient flottante.

Barre d'outils standard

La barre d'outils standard s'affiche par défaut lorsque vous démarrez l'application. Les boutons de cette barre d'outils fournissent un accès rapide à de nombreuses commandes courantes.

 Nouveau crée une fenêtre de données.	 Lire le contenu du Presse-papiers lit les données audio du Presse-papiers.
 Ouvrir affiche la boîte de dialogue Ouvrir.	 Découper/Recadrer supprime toutes les données non sélectionnées dans le fichier.
 Enregistrer enregistre les données audio actuelles.	 Annuler annule la dernière opération de modification.
 Enregistrer sous enregistre le fichier actuel sous un nouveau nom ou dans un nouveau format.	 Rétablir restaure la dernière opération de modification annulée.
 Publier ouvre l'Assistant de publication de la configuration qui vous permet de télécharger votre fichier multimédia sur Internet.	 Répéter répète la dernière opération. Cette commande peut être utilisée avec la plupart des fonctions de traitement. Les paramètres de l'opération précédente sont répétés. Pour spécifier de nouveaux paramètres, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur ce bouton.
 Couper supprime les données audio sélectionnées et les place dans le Presse-papiers. Cette commande n'a aucun effet si aucune donnée n'est sélectionnée.	 Outil de modification sélectionne l'outil de modification.
 Copier copie les données audio sélectionnées dans le Presse-papiers. Cette commande n'a aucun effet si aucune donnée n'est sélectionnée.	 Outil Loupe sélectionne l'outil Loupe.
 Coller insère une copie des données du Presse-papiers au niveau du point d'insertion actuel. Si des données ont été sélectionnées, celles-ci sont remplacées par les données du Presse-papiers.	 Outil Crayon sélectionne l'outil Crayon.
 Mixer mixe une copie des données du Presse-papiers avec le fichier audio actuel. Le point de début du mixage correspond à l'emplacement du curseur ou au début (ou à la fin) de la sélection dans la fenêtre de données de destination.	 Astuce lance les didacticiels Astuce de Sound Forge Audio Studio.

Barre de transport

La barre de transport s'affiche également par défaut et contient les boutons de transport audio de base.

 Enregistrer enregistre les données vers une nouvelle fenêtre ou vers une fenêtre existante.	 Arrêter arrête la lecture et renvoie le curseur sur sa position précédente.
 Lecture en boucle active ou désactive le mode Lecture en boucle.	 Atteindre le début place le curseur au début du fichier.
 Lire tout lit le fichier du début à la fin, quelle que soit la position du curseur ou la sélection.	 Rembobiner déplace le curseur d'avant en arrière dans le fichier actuel.
 Lire lit le fichier à partir de la position actuelle du curseur ou lit la sélection si elle existe.	 Avancer déplace le curseur d'arrière en avant dans le fichier actuel.
 Mettre en pause met la lecture en pause et maintient le curseur sur sa position actuelle.	 Atteindre la fin place le curseur à la fin du fichier.

Chapitre 3 Démarrage

L'outil de montage audio numérique Sound Forge® Audio Studio™ est destiné aux utilisateurs intéressés par la musique, quel qu'en soit le genre. Il s'agit d'un programme très complet, dont certaines fonctions ne seront employées que par les utilisateurs avertis ou spécialisés. Il est cependant essentiel de maîtriser parfaitement les fonctions de base de Sound Forge Audio Studio. Ce chapitre fournit des informations sur les principes de base du logiciel Sound Forge Audio Studio.

Ouverture d'un fichier

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Ouvrir**. La boîte de dialogue Ouvrir s'affiche.

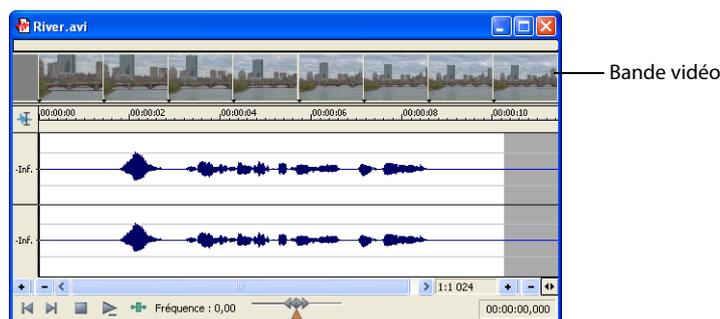
Conseil : vous pouvez également cliquer sur le bouton **Ouvrir** (📁) dans la barre d'outils standard ou appuyer sur **Ctrl+O**.

2. Sélectionnez le fichier audio souhaité.
3. Cliquez sur **Ouvrir**. Le fichier audio s'ouvre et une fenêtre de données affichant la forme d'onde apparaît.

Utilisation de fichiers vidéo

Le logiciel Sound Forge Audio Studio permet d'ouvrir et d'enregistrer de nombreux formats de fichier vidéo. Les fichiers vidéo ne peuvent pas être modifiés dans le logiciel, mais vous avez la possibilité de lier des données audio à la vidéo, d'annuler cette liaison et de modifier des données audio pour la vidéo. Une fois les données audio modifiées, vous pouvez prévisualiser simultanément l'audio et la vidéo.

Lorsque vous ouvrez un fichier multimédia contenant une vidéo, la fenêtre de données affiche la partie vidéo dans la bande vidéo située au-dessus des données audio.

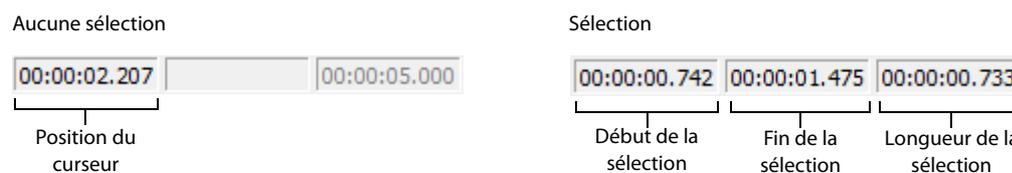


Lecture d'un fichier

Une fois que vous avez ouvert un fichier, vous pouvez le lire en cliquant sur le bouton **Lire tout** (▶) dans la barre de transport. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Barre de transport](#) page 8.*

Affichage de l'état de la sélection

Si des données ont été sélectionnées, les zones d'état de la sélection situées dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de données indiquent le début, la fin et la longueur de la sélection. Cliquez deux fois sur une zone pour modifier la valeur.



Sélection du format d'état

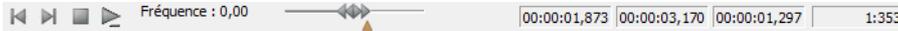
Vous pouvez afficher les valeurs d'état dans le format pris en charge de votre choix. Vous pouvez modifier le format en cliquant avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant un autre format dans le menu contextuel.

Lecture à vitesse variable

La lecture à vitesse variable est un type de lecture de la barre temporelle qui vous permet de contrôler de façon précise la vitesse et le sens de la lecture.

Lecture à vitesse variable à l'aide du curseur de contrôle de lecture

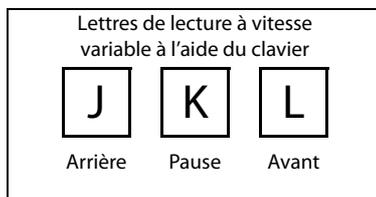
Le curseur de contrôle de lecture (◀▶), qui se trouve dans la partie inférieure de la fenêtre de données, peut être déplacé vers l'avant ou vers l'arrière. Plus ce curseur est éloigné du centre, plus la lecture sera rapide, d'arrière en avant et inversement.



Remarque : vous pouvez également faire glisser l'indicateur **Fréquence normale** (▲), qui se trouve sous le contrôle de lecture, pour ajuster la vitesse ; vous pouvez aussi cliquer deux fois sur **Fréquence** et taper une fréquence de lecture.

Lecture à vitesse variable avec le clavier

Trois lettres (JKL) sont utilisées comme contrôle de lecture à vitesse variable à l'aide du clavier.



- Appuyez sur la touche J pour revenir en arrière. Appuyez de nouveau sur cette touche pour accélérer la fréquence de lecture.
- Appuyez sur la touche L pour la lecture avant. Appuyez de nouveau sur cette touche pour accélérer la fréquence de lecture.
- Appuyez sur K pour mettre en pause la lecture.

Vous pouvez ajuster la vitesse de lecture de différentes façons :

- Maintenez la touche K enfoncée tout en appuyant sur la touche J ou la touche L pour activer le mode bouton de recherche.
- Appuyez sur K + J pour tourner le bouton vers la gauche ou sur K + L pour le tourner vers la droite.
- Appuyez à nouveau sur la touche K ou sur la barre d'espace pour revenir en mode normal.

Création de fenêtres de données

1. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Nouveau**. La boîte de dialogue Nouvelle fenêtre s'ouvre.
2. Dans la boîte de dialogue Nouvelle fenêtre, configurez les paramètres suivants :
 - a. Dans la liste déroulante **Fréquence d'échantillonnage**, choisissez une valeur.
 - b. Dans la liste déroulante **Résolution binaire**, sélectionnez une valeur.
 - c. Choisissez une valeur dans la liste déroulante **Canaux** pour sélectionner le nombre de canaux de votre fichier.

Pour plus d'informations, reportez-vous à [Modification des propriétés de fichier](#) page 17.
3. Cliquez sur **OK**. Une nouvelle fenêtre de données contenant les propriétés spécifiées s'affiche.

Enregistrement de fichiers

Vous pouvez enregistrer un fichier dans de nombreux formats, notamment les formats audio les plus courants tels que WAV et AIFF, mais également des formats de transmission en continu tels que Windows Media® Audio.

1. Dans le menu **Fichier**, choisissez **Enregistrer**.

Remarque : lorsque vous enregistrez un nouveau fichier, la boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche. Si le fichier a déjà été enregistré auparavant, sélectionnez **Enregistrer** pour que le fichier soit automatiquement enregistré.

2. Dans la liste déroulante **Enregistrer sous le type**, choisissez un format de fichier.
3. Dans la zone **Nom du fichier**, entrez un nom pour le fichier.
4. Sélectionnez d'autres options de la boîte de dialogue Enregistrer sous si requis et cliquez sur **Enregistrer**.

Modification audio

Si vous êtes un nouvel utilisateur de Sound Forge Audio Studio, souvenez-vous que même les tâches de modification les plus complexes se résument souvent à ces quelques opérations très simples : copier, coller, couper, supprimer (effacer), découper/recadrer et mixer.

Les sections suivantes contiennent un mini-didacticiel vous permettant de vous familiariser avec les principales opérations de modification. Ces procédures utilisent les fichiers Perfect Clarity Audio (PCA) de Sony Creative Software Inc., situés dans le même dossier que l'application. Au cours de ces procédures, les fichiers doivent rester ouverts et être modifiés comme décrit.

Copie

Vous pouvez copier des données audio depuis une fenêtre de données vers le Presse-papiers, sans modifier le fichier d'origine. Lorsque les données audio sont copiées dans le Presse-papiers, vous pouvez les coller dans des fichiers existants ou les utiliser pour créer des fichiers.

Copie de données dans le Presse-papiers

1. Ouvrez le fichier Voiceover.pca. Ce fichier se trouve dans le même dossier que l'application.
2. Créez une sélection contenant le texte parlé « Wow ».
3. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Copier**. Les données sélectionnées sont copiées dans le Presse-papiers mais la forme d'onde n'est pas modifiée.

Conseil : vous pouvez également cliquer sur le bouton **Copier** (📄) dans la barre d'outils standard ou appuyer sur Ctrl+C.

Prévisualisation du contenu du Presse-papiers

Pour prévisualiser le contenu du Presse-papiers, sélectionnez **Presse-papiers** dans le menu **Affichage** et choisissez **Lecture** dans le sous-menu.

Collage

Lorsque les données audio sont copiées dans le Presse-papiers, vous pouvez les coller ou les mixer dans des fenêtres de données existantes ou les utiliser pour créer des fenêtres de données.

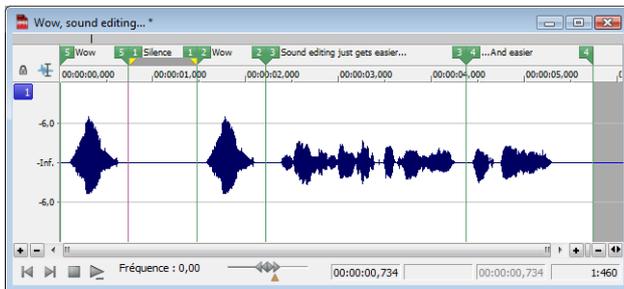
Collage de données dans une fenêtre de données existante

Remarques :

- Si vous collez des données dont les fréquences d'échantillonnage sont différentes, la fréquence d'échantillonnage utilisée lors de la lecture des données du Presse-papiers sera celle de la fenêtre dans laquelle les données sont collées.
- S'il existe une région, un marqueur ou une boucle dans le fichier audio d'origine, ces derniers sont également collés dans le fichier audio de destination. Pour désactiver cette fonction, désélectionnez la commande **Coller les événements** dans le menu **Options**.

1. Après avoir coupé ou copié les données, déplacez le curseur au début du fichier Voiceover.pca en cliquant sur le bouton **Atteindre le début** (⏮) dans la barre de lecture. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Barre de lecture page 7](#).
2. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Coller**. Les données du Presse-papiers sont insérées dans le fichier et les données correspondant à la portion « Wow » s'affichent dans la partie gauche de la forme d'onde.

Conseil : vous pouvez également cliquer sur le bouton **Copier** (📄) dans la barre d'outils standard ou appuyer sur Ctrl+V.



Le contenu du Presse-papiers est collé dans la fenêtre de données.

Remarque : si des données ont été sélectionnées, la commande **Coller** supprime ces données avant d'insérer les nouvelles données.

3. Pour vérifier que les données ont été collées dans le fichier, cliquez sur le bouton **Lire tout** (▶). Le texte parlé « Wow. Wow. Sound editing just gets easier and easier » est lu.

Collage par déplacement de données sélectionnées

1. Sélectionnez l'outil de modification (✂).
2. Faites glisser la souris dans la fenêtre de données pour créer une sélection dans Voiceover.pca.

Conseil : si la case **Toujours ouvrir les fichiers déposés dans la nouvelle fenêtre** dans l'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Préférences** est désactivée, vous pouvez également maintenir la touche **Ctrl** enfoncée tout en faisant glisser un fichier (ou une région) depuis la fenêtre de l'Explorateur jusqu'à une fenêtre de données pour coller des données audio. Si vous cochez cette case, le déplacement d'un fichier dans l'espace de travail **Sound Forge Audio Studio** crée toujours une fenêtre de données.

3. Maintenez la touche **Ctrl** enfoncée et déplacez la sélection à l'endroit où vous souhaitez coller les données. Le curseur s'affiche sous forme de pointeur de souris avec la lettre **P** (👉) et une ligne verticale apparaît pour indiquer l'endroit où va s'effectuer le collage.

Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris tout en effectuant une opération de glissement afin de basculer entre les modes glisser-déplacer de mixage et coller.

Conseil : lorsque vous déplacez des données sélectionnées pour coller des données audio, effectuez un glissement vers le haut ou vers le bas avant de déplacer la souris vers la gauche ou la droite. Effectuez un déplacement à gauche ou à droite avant de déplacer la souris verticalement afin d'ajuster la longueur de la sélection.

4. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris pour déposer la sélection, celle-ci est collée.

Collage dans une nouvelle fenêtre de données

Pour créer une fenêtre à partir des données contenues dans le Presse-papiers, accédez au menu **Édition**, sélectionnez **Collage spécial**, puis **Coller dans nouvelle** dans le sous-menu. Une fenêtre contenant les données du Presse-papiers est immédiatement créée.

Coupeure

Cette option permet de supprimer une partie des données audio d'une fenêtre de données et de les stocker dans le Presse-papiers pour pouvoir ultérieurement les coller ou les mixer dans un autre fichier. Couper des données audio écrase le contenu précédent du Presse-papiers. Avant de choisir si vous allez couper ou coller des données, tenez compte de ce qui suit :

- Le fichier d'origine n'est pas affecté par la copie de données.
- Lorsque vous coupez des données, le fichier d'origine est modifié.

Coupure de données dans une fenêtre

1. Créez une sélection comprenant la deuxième occurrence du texte « Wow » (il doit y en avoir deux si vous suivez les exemples) dans le fichier Voiceover.pca.
2. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Couper**. Les données sélectionnées sont supprimées du fichier et placées dans le Presse-papiers.

Conseil : vous pouvez également cliquer sur le bouton **Couper** (✂) dans la barre d'outils standard ou appuyer sur **Ctrl+X**.

3. Cliquez sur le bouton **Lire tout** (▶). « Wow. Sound editing just gets easier and easier » est lu.

Suppression

Lorsque vous supprimez une sélection de façon permanente, celle-ci est effacée sans que les données contenues dans le Presse-papiers ne soient remplacées. Pour supprimer des données, sélectionnez **Supprimer (Effacer)** dans le menu **Édition** (ou appuyez sur la touche Suppr de votre clavier).

Découpage/Recadrage

Le découpage permet de supprimer les données encadrant une sélection, tout en maintenant intacte la sélection.

1. Créez une sélection contenant la portion « Wow, sound editing just gets easier » dans le fichier Voiceover.pca, mais ne sélectionnez pas la deuxième partie « and easier ».
2. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Découper/Recadrer**. Seuls les éléments « Wow, sound editing just gets easier » sont conservés dans la fenêtre.

Mixage

Le mixage est une fonction de modification puissante permettant de mixer une copie du contenu du Presse-Papiers au niveau de la position actuelle du curseur.

Mixage par déplacement de données sélectionnées

1. Ouvrez et lancez la lecture du fichier Drumhit.pca. Ce fichier contient un bruit de tambour à timbre et de claquement de cymbale.
2. Sélectionnez l'outil de modification (⊞).
3. Faites glisser la souris sur la fenêtre de données pour sélectionner l'ensemble de la forme d'onde.

Conseil : si la case **Toujours ouvrir les fichiers déposés dans la nouvelle fenêtre** dans l'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Préférences** est désactivée, vous pouvez également faire glisser un fichier (ou une région) depuis la fenêtre de l'Explorateur jusqu'à une fenêtre de données pour coller des données audio. Lorsque la case à cocher est activée, le déplacement d'un fichier dans l'espace de travail crée toujours une nouvelle fenêtre de données.

4. Faites glisser la sélection au début du fichier Voiceover.pca. Le curseur s'affiche sous forme de pointeur de souris avec la lettre M (M) et une zone de sélection grisée apparaît pour indiquer l'endroit où va s'effectuer le mixage. Une enveloppe apparaît et indique les niveaux de mixage et de fondu (les derniers paramètres utilisés dans la boîte de dialogue **Mixer/Remplacer** sont utilisés par défaut).

Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris tout en effectuant une opération de glissement afin de basculer entre les modes glisser-déplacer de mixage et collage.

Conseil : lorsque vous faites glisser une sélection dans la même fenêtre de données, effectuez un glissement vers le haut ou vers le bas avant de déplacer la souris vers la gauche ou la droite. Le fait de faire glisser la sélection vers la gauche ou la droite avant de déplacer la souris verticalement ajuste la longueur de la sélection.

5. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris pour déposer la sélection, la boîte de dialogue Mixer/Remplacer s'affiche. Pour ignorer la boîte de dialogue Mixer/Remplacer, maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Pour personnaliser les paramètres de mixage, choisissez un paramètre dans la liste déroulante Présélection de la boîte de dialogue Mixer/Remplacer ou ajustez les commandes selon les besoins :

Option	Description
Source	Déplacez le bouton de réglage Source pour ajuster le volume de la sélection que vous souhaitez mixer. Cochez la case Inverser les données pour inverser les données audio source au niveau de la ligne de base (inverser la phase). L'inversion des données peut aider à faire correspondre les transitions et à comparer la relation des phases des deux fichiers audio.
Destination	Déplacez le bouton de réglage Destination pour ajuster le volume de la sélection par-dessus laquelle vous souhaitez mixer. Cochez la case Inverser les données pour inverser les données audio de destination au niveau de la ligne de base (inverser la phase). L'inversion des données peut aider à faire correspondre les transitions et à comparer la relation des phases des deux fichiers audio.

6. Cliquez sur le bouton **OK** pour appliquer le mixage.

Mixage audio depuis le Presse-papiers

1. Ouvrez et lancez la lecture du fichier Drumhit.pca.
2. Assurez-vous que la fenêtre Drumhit.pca est active et choisissez **Sélectionner tout** dans le menu **Édition**. La forme d'onde est entièrement sélectionnée.
3. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Copier**.

Conseil : vous pouvez également cliquer sur le bouton **Copier** () dans la barre d'outils standard ou appuyer sur **Ctrl+C**.

4. Activez la fenêtre de données Voiceover.pca et cliquez sur le bouton **Atteindre le début** () dans la barre de lecture. Le curseur se place au début du fichier.
5. Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Collage spécial**, puis choisissez **Mixage** dans le sous-menu. La boîte de dialogue Mixage s'affiche.

Conseil : vous pouvez également cliquer sur le bouton **Mixer** () dans la barre d'outils standard ou appuyer sur **Ctrl+M**.

6. Vérifiez que les curseurs de volume **Source** et **Destination** sont définis sur 0 dB et cliquez sur **OK**. Le bruit de batterie est mixé avec le passage parlé.
Vous remarquerez, lorsque vous prévisualisez le fichier, que contrairement à une opération de collage, le mixage ne modifie pas la longueur du fichier.

Utilisation des fonctions Annuler/Rétablir

Vous pouvez facilement annuler/rétablir des opérations, même les opérations antérieures au dernier enregistrement.

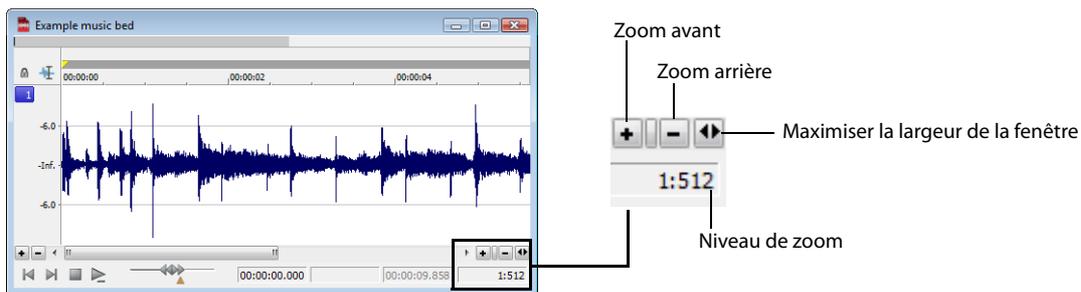
- Pour annuler toute opération de modification, sélectionnez **Annuler** dans le menu **Édition** (ou cliquez sur le bouton **Annuler** () dans la barre d'outils standard).
- Pour rétablir toute opération de modification annulée, sélectionnez **Rétablir** dans le menu **Édition** (ou cliquez sur le bouton **Rétablir** () dans la barre d'outils standard).

Zoom et agrandissement

Dans la mesure où un fichier audio comporte davantage d'échantillons qu'il y a de points horizontaux (pixels) à l'écran, chaque point horizontal doit représenter un grand nombre d'échantillons de données lorsque les données audio s'affichent dans la fenêtre de données. Selon l'opération de modification effectuée, vous pouvez choisir d'afficher le fichier dans sa totalité ou seulement des petites portions plus détaillées des données. Pour ce faire, vous pouvez utiliser deux types de zoom : le zoom de barre de minutage et le zoom de barre de niveau.

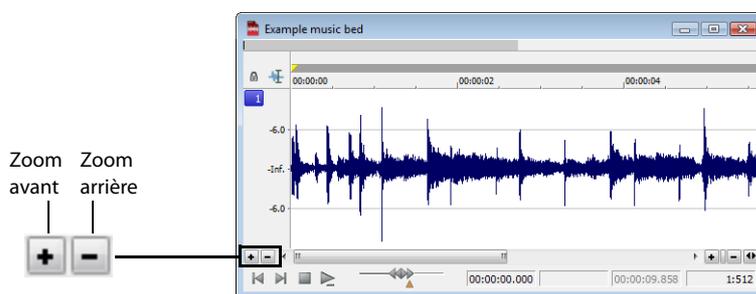
Zoom de barre de minutage (horizontal)

Le niveau de grossissement actuel de la barre temporelle s'affiche dans l'angle inférieur droit de la fenêtre de données, au-dessus des zones d'état.



Zoom de la barre de niveau (vertical)

Lorsque vous effectuez un zoom sur la barre de niveau, une forme d'onde verticale plus grande s'affiche, ce qui vous permet de contrôler avec davantage de précision les modifications avec des amplitudes audio basses.



Utilisation de l'outil Loupe.

L'outil Loupe fournit un moyen supplémentaire de grossir une section d'un fichier audio. Vous pouvez accéder à l'outil Loupe de trois manières différentes :

- Dans le menu **Édition**, sélectionnez **Outil**, puis choisissez **Loupe** dans le sous-menu.
- Cliquez sur le bouton **Outil Loupe** (🔍) dans la barre d'outils standard.
- Dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre de données, cliquez sur le sélecteur d'outil de modification jusqu'à ce que l'outil Loupe (🔍) s'affiche.

Conseil : lorsque vous cochez la case **Permettre zoom par Ctrl + glisser** dans les fenêtres de données, dans l'onglet **Général** de la boîte de dialogue **Préférences**, vous pouvez maintenir la touche **Ctrl** tout en créant une sélection pour utiliser temporairement l'outil Loupe.

Lorsque l'outil Loupe est sélectionné, le curseur prend la forme d'une loupe (🔍). Cet outil permet de créer une zone de sélection en indiquant le niveau de grossissement des données audio. Avec l'outil Loupe activé, vous pouvez basculer entre le zoom temporel, le zoom de niveau et les deux zooms simultanés, en cliquant consécutivement sur la souris.

Chapitre 4 : Modification des propriétés et formats de fichier

Ce chapitre présente les propriétés et formats de fichier pris en charge dans le logiciel Sound Forge® Audio Studio™.

Modification des propriétés de fichier

Lorsque vous ouvrez ou créez un fichier, ses propriétés s'affichent dans les quatre premières zones de la barre d'état, dans la partie inférieure de l'espace de travail Sound Forge Audio Studio. Il s'agit de la fréquence d'échantillonnage, de la résolution binaire, des canaux et de la longueur.

44 100 Hz	16 bits	Mono	00:00:25,500	680,7 Mo
Fréquence d'échantillonnage	Résolution binaire	Canaux	Longueur totale	Stockage disponible

Vous pouvez modifier les propriétés d'un fichier audio dans la fenêtre Propriétés du fichier ou dans la barre d'état.

Modification des propriétés de fichier dans la fenêtre Propriétés du fichier

Vous pouvez modifier les propriétés des fichiers dans la fenêtre Propriétés du fichier.

1. Dans le menu **Affichage**, sélectionnez **Propriétés du fichier** (ou appuyez sur Alt + Entrée). La fenêtre Propriétés du fichier s'affiche.
2. Modifiez les propriétés de fichier comme souhaité et cliquez sur **OK**.

Modification des propriétés de fichier dans la barre d'état

Vous pouvez modifier rapidement les propriétés d'un fichier dans la barre d'état, à l'aide de l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez avec le bouton droit sur la valeur d'état à modifier, puis choisissez une nouvelle valeur dans le menu contextuel.
- Cliquez deux fois sur la valeur d'état à modifier, puis tapez une nouvelle valeur dans la zone d'édition.

Modification de la fréquence d'échantillonnage

La fréquence d'échantillonnage est le nombre d'échantillons par seconde, mesurée en Hertz (Hz), utilisée pour enregistrer des données audio. Les fréquences d'échantillonnage les plus courantes s'affichent en tant que présélections dans la liste déroulante **Fréquence d'échantillonnage**. Vous pouvez par ailleurs augmenter ou réduire la fréquence d'échantillonnage d'un fichier audio existant.

1. Ouvrez et lancez la lecture du fichier Voiceover.pca. Ce fichier se trouve dans le même dossier que l'application.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la zone d'état **Fréquence d'échantillonnage** et, dans le menu contextuel qui s'affiche, sélectionnez **48 000**.
3. Lancez la lecture du fichier. Vous remarquerez que la hauteur du son est plus élevée et la durée légèrement plus courte.
4. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la zone d'état **Fréquence d'échantillonnage** et, dans le menu contextuel qui s'affiche, sélectionnez **8 000**.
5. Lancez la lecture du fichier. Vous remarquerez que la hauteur du son est plus basse et le fichier plus long.

Lorsque vous modifiez la fréquence d'échantillonnage d'un fichier, la hauteur du son et la durée du fichier sont également modifiées. Pour modifier la fréquence d'échantillonnage d'un fichier tout en conservant sa durée et la hauteur du son, utilisez la commande **Rééchantillonner** dans le menu **Traiter**.

Modification de la résolution binaire

La résolution binaire correspond au nombre de bits utilisé pour représenter un son. Vous pouvez augmenter ou diminuer la résolution binaire d'un fichier. Lorsque vous augmentez la résolution binaire d'un fichier, la qualité sonore n'est pas affectée, mais cela permet d'effectuer des traitements supplémentaires avec davantage de précision. Cependant, lorsqu'un fichier est représenté par une résolution binaire basse, cela entraîne une distorsion sonore appelée également erreur de quantification.

1. Si vous souhaitez augmenter la résolution binaire d'un fichier, ouvrez un fichier dont la résolution binaire est basse (8 bits). Pour la réduire, ouvrez un fichier dont la résolution binaire est élevée (16 bits).

2. Dans le menu **Traiter**, sélectionnez **Convertisseur de résolution binaire**. La boîte de dialogue correspondante s'affiche.

3. Dans la liste déroulante **Résolution binaire**, sélectionnez une valeur.

4. Vous pouvez sélectionner une option dans la liste déroulante **Adoucir les extrémités abruptes**.

La valeur **Adoucir les extrémités abruptes** détermine le caractère aléatoire de l'adoucissement des extrémités abruptes (bruit généré) utilisé pour masquer la distorsion de quantification résultant de la conversion vers une résolution binaire plus basse.

5. Vous pouvez sélectionner un type pour l'option **Formatage du son**.

La valeur de l'option **Formatage du son** détermine la position sonore du bruit de quantification. Cette commande permet de définir un bruit appartenant à des registres audio moins perceptibles par l'oreille humaine. Ceci permet de réduire le bruit de fond perçu et crée l'illusion d'un son plus net.

Remarque : lorsque vous augmentez la résolution binaire d'un fichier, les commandes **Adoucissement des extrémités abruptes** et **Formatage du son** doivent être définies respectivement sur **Aucun** et **Désactivé**.

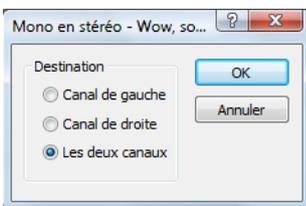
6. Cliquez sur **OK**.

Conversion des canaux mono/stéréo

Vous pouvez convertir des fichiers mono en fichiers stéréo et vice versa.

Conversion mono en stéréo

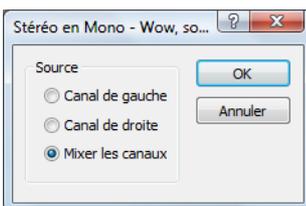
1. Ouvrez le fichier *Voiceover.pca*. Ce fichier se trouve dans le même dossier que l'application.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la zone d'état **Canaux** et, dans le menu contextuel qui s'affiche, sélectionnez **Stéréo**. La boîte de dialogue Mono en stéréo s'affiche.



3. Sélectionnez la case d'option **Les deux canaux** et cliquez sur **OK**. Les données mono sont placées sur les deux canaux.

Conversion stéréo en mono

1. Ouvrez le fichier *Saxriff.pca*. Ce fichier se trouve dans le même dossier que l'application.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la zone d'état **Canaux** et, dans le menu contextuel qui s'affiche, sélectionnez **Mono**. La boîte de dialogue Stéréo en Mono s'affiche.



3. Sélectionnez la case d'option **Mixer les canaux** et cliquez sur **OK**. Les canaux gauche et droit sont combinés dans un canal mono.

Conversion de formats de fichier

Les sections précédentes présentaient les procédures de modification de la fréquence d'échantillonnage, de la résolution binaire et de la configuration des canaux d'un fichier. Nous allons à présent voir comment convertir le format d'un fichier et ses paramètres de compression.

Pour ce faire, ouvrez le fichier Voiceover.pca et dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Enregistrer sous**. Les listes déroulantes **Enregistrer sous le type** et **Modèle** apparaissent dans la fenêtre.

Option	Description
Enregistrer sous le type	Lorsque la boîte de dialogue Enregistrer sous s'affiche, vous pouvez utiliser la liste déroulante Enregistrer sous le type pour spécifier tout type de fichier pris en charge.
Modèle	La liste déroulante Modèle fournit les paramètres standard d'enregistrement d'un fichier audio. Si les modèles proposés ne correspondent pas à vos besoins, cliquez sur le bouton Personnaliser pour créer des paramètres personnalisés.

Chapitre 5 Utilisation des marqueurs et des régions

Ce chapitre explique comment utiliser les marqueurs, les régions et la Liste de régions. Grâce à ces outils, vous pouvez baliser et organiser les données audio et rendre ainsi les modifications audio plus efficaces.

Utilisation des marqueurs

Un marqueur est un repère placé dans un fichier audio et qui est utilisé comme point de référence. Les marqueurs facilitent et améliorent la navigation dans les fichiers.

Insertion de marqueurs

1. Cliquez dans la forme d'onde pour positionner le curseur.
2. Dans le menu **Insérer**, choisissez **Marqueur** (ou appuyez sur M pendant la lecture). Un marqueur est placé dans la forme d'onde à l'emplacement exact du curseur.
3. Si vous souhaitez nommer le marqueur, cliquez avec le bouton droit sur le repère et sélectionnez **Renommer** dans le menu contextuel. Saisissez le nom du marqueur dans la zone d'édition et appuyez sur Entrée.

Insertion de marqueurs lors de l'enregistrement

Pour insérer des marqueurs lors de l'enregistrement, cliquez sur le bouton **Insérer un marqueur**  dans la boîte de dialogue Enregistrer ou appuyez sur M.

Attribution ou changement de nom pour les marqueurs

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le repère du marqueur  et choisissez **Renommer** dans le menu contextuel. Tapez le nom du marqueur dans la zone d'édition, puis appuyez sur Entrée.

—ou—

Cliquez deux fois à droite du marqueur, tapez un nom dans la zone d'édition, puis appuyez sur Entrée.

Déplacement d'un marqueur

1. Faites glisser le marqueur  vers une nouvelle position, dans la barre de la fenêtre de données.
2. Relâchez le bouton de la souris. Le marqueur est déposé sur le nouvel emplacement.

Remarque : les marqueurs s'aligneront sur les autres marqueurs et régions. Maintenez appuyée la touche Maj tout en faisant glisser une ancre pour ignorer l'alignement.

Suppression de marqueurs

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le repère du marqueur  et choisissez Supprimer dans le menu contextuel.

Suppression de tous les marqueurs et de toutes les régions

Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueurs, sélectionnez **Marqueurs/Régions**, puis **Supprimer tout** dans le sous-menu. Tous les marqueurs et toutes les régions sont supprimés.

Suppression de tous les marqueurs et de toutes les régions dans la zone sélectionnée

Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueurs, sélectionnez **Marqueurs/Régions**, puis **Supprimer tout dans la sélection** dans le sous-menu. Tous les marqueurs et toutes les régions de la zone sélectionnée sont supprimés.

Prévisualisation d'un marqueur

Cliquez sur le bouton **Lecture** d'un marqueur (▶) dans la liste de régions.

—ou—

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le repère du marqueur (S) et choisissez **Modifier** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Modifier le marqueur ou la région s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton **Lecture**.

Utilisation des régions

Les régions identifient des plages temporelles et permettent de subdiviser un fichier audio. Une région est définie comme la zone comprise entre deux repères. Les régions peuvent être utilisées afin d'indiquer les sections des projets, telles que les refrains ou les couplets, ou afin de marquer des notes dans le projet.

La fenêtre Liste de régions contient toutes les régions et tous les marqueurs existants dans la fenêtre de données active. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la fenêtre Liste de régions](#) page 23.*

Insertion de régions

Vous pouvez insérer des régions de diverses manières : via une commande de menu, des opérations de glisser-déplacer, un raccourci de barre temporelle ou un raccourci clavier. Les sections suivantes décrivent brièvement les différentes méthodes de création de régions. Pour les besoins de la démonstration, utilisez le fichier Fill.pca. Ce fichier se trouve dans le même dossier que l'application.

Insertion de régions à l'aide de commandes de menu

1. Ouvrez le fichier Fill.pca.
2. Dans le menu **Affichage**, choisissez **Métadonnées**, puis sélectionnez **Liste de régions** dans le sous-menu. La liste de régions s'affiche. *Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation de la fenêtre Liste de régions](#) page 23.*
3. Créez une sélection contenant le bruit de batterie final vers la fin de l'affichage de la forme d'onde.
4. Dans le menu **Insérer**, choisissez **Région** (ou appuyez sur R). La sélection s'affiche dans la liste de régions.

Insertion de régions par opération de glisser-déplacer

L'une des méthodes les plus simples pour insérer une région est de faire glisser une sélection depuis une fenêtre de données vers la liste de régions.

1. Créez une sélection contenant le roulement de batterie d'ouverture dans le fichier Fill.pca.
2. Faites glisser la sélection depuis la fenêtre de données vers la liste de régions. La région est insérée.

Attribution ou changement de nom pour une région

Cliquez avec le bouton droit sur le repère de région de début (P) et sélectionnez **Renommer** dans le menu contextuel. Tapez le nouveau nom dans la zone d'édition, puis appuyez sur Entrée.

—ou—

Cliquez deux fois à droite du repère de région, tapez un nom dans la zone d'édition, puis appuyez sur Entrée.

Déplacement d'une région

1. Faites glisser le repère de région souhaité (P) vers une nouvelle position. Les deux repères de région associés sont mis en surbrillance.
2. Relâchez le bouton de la souris. Les valeurs de la région sont mises à jour dans la liste de régions.

Conseils :

- Pour déplacer les deux repères d'une région simultanément, appuyez sur **Alt** tout en procédant au déplacement.
- Les régions s'aligneront sur les autres marqueurs et régions. Maintenez appuyée la touche **Maj** tout en faisant glisser une ancre pour ignorer l'alignement.

Suppression d'une région

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le repère de la région (P) et choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel.

Suppression de tous les marqueurs et de toutes les régions

Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueurs, sélectionnez **Marqueurs/Régions**, puis **Supprimer tout** dans le sous-menu. Tous les marqueurs et toutes les régions sont supprimés.

Suppression de tous les marqueurs et de toutes les régions dans la zone sélectionnée

Cliquez avec le bouton droit sur la barre de marqueurs, sélectionnez **Marqueurs/Régions**, puis **Supprimer tout dans la sélection** dans le sous-menu. Tous les marqueurs et toutes les régions de la zone sélectionnée sont supprimés.

Prévisualisation d'une région

Cliquez sur le bouton **Lecture** d'une région (▶) dans la liste de régions.

—ou—

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le repère de la région (P) et choisissez **Modifier** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue **Modifier le marqueur ou la région** s'affiche.
2. Cliquez sur le bouton **Lecture**.

Création de fichiers à partir de régions

Si vous souhaitez créer des fichiers à partir de régions dans Sound Forge Audio Studio, cliquez deux fois sur l'espace compris entre les repères de région pour sélectionner la région, puis faites glisser la sélection vers l'espace de travail afin de créer une fenêtre de données.

Vous pouvez ensuite enregistrer la nouvelle fenêtre de données dans un fichier.

Utilisation de la fenêtre Liste de régions

La liste de régions comprend des informations relatives à toutes les régions de la fenêtre de données actuelle. Ces informations sont enregistrées en tant que métadonnées dans la plupart des types de fichiers.

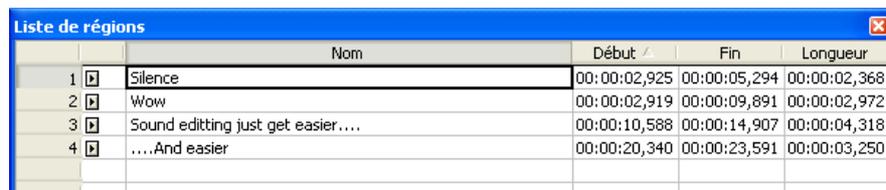
Affichage de la fenêtre Liste de régions

1. Ouvrez le fichier **Voiceover.pca**.
2. Dans le menu **Affichage**, choisissez **Métadonnées**, puis sélectionnez **Liste de régions** dans le sous-menu (ou appuyez sur **Ctrl+Alt+M, O**). La liste de régions du fichier **Voiceover.pca** s'affiche.

Utilisation de la liste de régions

Par défaut, la liste de régions affiche les informations suivantes pour chaque région dans la fenêtre de données actuelle :

- un petit bouton **Lecture** (▶) spécifique à la région ;
- le nom, le point de début, le point de fin, la longueur, le déclencheur, le canal et la note de la région.



		Nom	Début	Fin	Longueur
1	▶	Silence	00:00:02,925	00:00:05,294	00:00:02,368
2	▶	Wow	00:00:02,919	00:00:09,891	00:00:02,972
3	▶	Sound editing just get easier....	00:00:10,588	00:00:14,907	00:00:04,318
4	▶	...And easier	00:00:20,340	00:00:23,591	00:00:03,250

Chapitre 6 Application de traitements et d'effets

Le logiciel Sound Forge® Audio Studio™ inclut de nombreux traitements et effets que vous pouvez utiliser afin de manipuler les données audio des fichiers multimédia.

Les modules externes inclus peuvent améliorer la qualité des données audio ou créer des sons uniques. Le logiciel Sound Forge Audio Studio prend également en charge les effets DirectX® et VST supplémentaires de Sony ou d'autres tiers.

Remarque : lorsque vous travaillez avec des fichiers stéréo, seule la région sélectionnée dans le canal actif est traitée. La plupart des fonctions peuvent être appliquées au canal droit, gauche ou aux deux canaux. Cependant, étant donné que les deux canaux d'un fichier stéréo doivent être de même longueur, les fonctions qui affectent la longueur des données ne peuvent pas être appliquées sur des canaux individuels. Ces fonctions sont les suivantes : Insérer un silence, Rééchantillonner, Étirement du temps, Ajuster la tonalité et Ajuster la hauteur du son (sans conserver la durée).

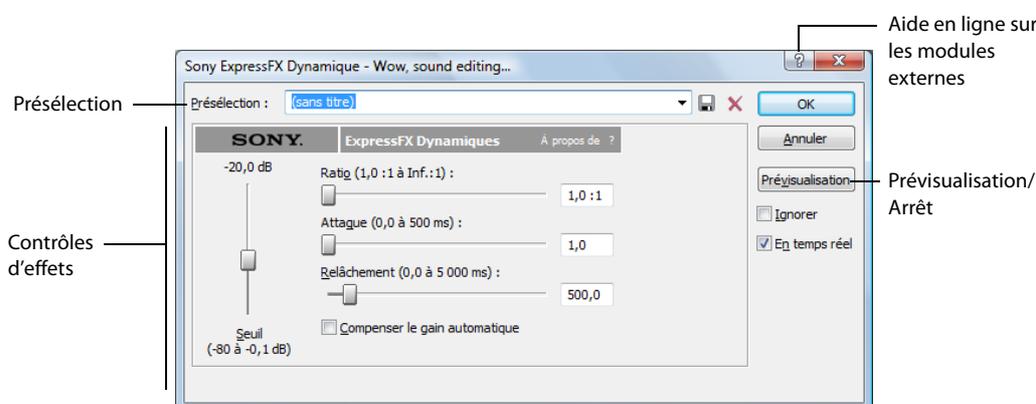
Si vous désirez appliquer un de ces traitements à un seul canal, convertissez le fichier en deux fichiers mono distincts (vous pouvez sélectionner un canal et le déplacer vers l'espace de travail Sound Forge Audio Studio afin de créer rapidement un fichier), appliquez le traitement et fusionnez les fichiers dans un nouveau fichier stéréo.

Appliquer des modules externes à partir des menus Traiter, Effets ou Effets favoris

Les menus **Traiter**, **Effets** et **Effets favoris** permettent d'appliquer des modules externes audio. La plupart des fonctions peuvent être appliquées à des canaux uniques dans des fichiers stéréo ou à des zones sélectionnées dans un fichier.

Les menus **Traiter** et **Effets** sont réservés aux modules externes inclus dans le logiciel Sound Forge Audio Studio. Le gestionnaire de module externe peut être utilisé pour organiser vos chaînes et effets DirectX favoris dans le menu **Effets favoris**.

1. Sélectionnez les données que vous souhaitez traiter. Si aucune donnée n'est sélectionnée, le traitement sera appliqué à tout le fichier.
2. Dans les menus **Traiter**, **Effets** ou **Effets favoris**, choisissez une commande. La boîte de dialogue de l'effet sélectionné s'affiche.



3. Choisissez une présélection dans la liste déroulante **Présélection** et ajustez les paramètres de la boîte de dialogue pour obtenir l'effet souhaité. Pour obtenir de l'aide sur les différentes commandes de cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton **Aide** (?).
4. Cliquez sur le bouton **Prévisualisation** pour écouter les effets de vos paramètres de traitement. Si vous souhaitez écouter le signal avant traitement, cochez la case **Ignorer**.
5. Cliquez sur **OK**. Au cours du traitement, un indicateur de progression s'affiche dans la partie inférieure de la fenêtre de données. Vous pouvez annuler l'opération à tout moment en cliquant sur le bouton **Annuler** à gauche de l'indicateur de progression ou vous pouvez appuyer sur la touche Echap.

Enregistrement des paramètres d'effet en tant que présélection personnalisée

Après avoir ajusté les paramètres dans la boîte de dialogue des effets, vous pouvez les enregistrer en tant que présélection personnalisée en vue d'une utilisation ultérieure. Vous pouvez la sélectionner dans la liste déroulante **Présélection** pour appliquer les mêmes paramètres par la suite.

1. Ajustez les paramètres dans la boîte de dialogue des effets pour obtenir l'effet souhaité.
2. Entrez le nom de la présélection dans la zone **Présélection**, puis cliquez sur le bouton **Enregistrer** . La nouvelle présélection est ajoutée dans la liste déroulante **Présélection**.

Chapitre 7 Enregistrement, extraction et gravure

Ce chapitre décrit les procédures d'enregistrement audio, d'extraction de données audio à partir d'un CD et d'écriture de données audio vers un CD dans le logiciel Sound Forge® Audio Studio™.

Remarque : ce chapitre suppose que vous avez déjà configuré et raccordé votre source audio aux entrées de votre carte son. Pour plus d'informations sur le raccordement des sources audio, reportez-vous à la documentation utilisateur de votre carte son. Pour des informations détaillées sur la configuration de vos périphériques pour l'enregistrement avec Sound Forge Audio Studio, consultez l'aide en ligne.

Spécification des options d'enregistrement et de lecture

Dans le menu **Options**, choisissez **Préférences** et sélectionnez l'onglet **Audio** pour spécifier les options d'enregistrement et de lecture.

En outre, la boîte de dialogue Configuration audio avancée permet d'afficher les informations sur les paramètres du périphérique de lecture ou d'enregistrement sélectionné et de les modifier dans l'onglet Audio de la fenêtre Préférences (dans le menu **Options**, sélectionnez **Préférences**). Pour afficher les préférences audio avancées, cliquez sur le bouton **Avancé**.

Enregistrement audio

Une fois que vous avez connecté une source audio et vérifié votre configuration d'enregistrement, vous êtes prêt à commencer l'enregistrement audio. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** (🔴) dans la barre de transport ou appuyez sur Ctrl+R pour ouvrir la boîte de dialogue Enregistrer.

Début de l'enregistrement

1. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** (🔴) dans la barre de transport ou appuyez sur Ctrl+R. La boîte de dialogue Enregistrer s'ouvre.
2. Choisissez la fenêtre de destination de l'enregistrement. Par défaut, l'application effectue l'enregistrement dans la fenêtre de données active.

Si vous souhaitez modifier ce paramètre, procédez de l'une des manières suivantes pour préparer l'enregistrement :

Si	Alors
Vous souhaitez enregistrer dans une autre fenêtre que la fenêtre de données active.	Cliquez sur le bouton Fenêtre et dans la liste déroulante Fenêtre de destination de l'enregistrement , sélectionnez une fenêtre de données. Cliquez sur OK pour revenir à la boîte de dialogue Enregistrer.
Vous souhaitez enregistrer dans une nouvelle fenêtre.	Dans la boîte de dialogue Enregistrer, cliquez sur le bouton Nouveau et spécifiez les attributs (fréquence d'échantillonnage, résolution binaire et canaux) du nouveau fichier. Cliquez sur OK pour revenir à la boîte de dialogue Enregistrer.

3. Choisissez un mode dans la liste déroulante **Mode**.

Mode	Description
Reprise automatique (rembobinage automatique)	Le mode Reprise automatique constitue la méthode d'enregistrement la plus simple. L'enregistrement commence à la position affichée dans la zone Début lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer (🔴) et se poursuit jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton Arrêter (⏏). Lorsque vous arrêtez l'enregistrement, la position de début est redéfinie au début de la prise, ce qui permet une visualisation et une reprise immédiates.
Prises multiples	Le mode Prises multiples vous permet d'enregistrer plusieurs prises à la suite. L'enregistrement commence à la position affichée dans la zone Début lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer (🔴) et se poursuit jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton Arrêter (⏏). Lorsque vous arrêtez l'enregistrement, la position d'arrêt devient la position de début pour la prochaine prise qui peut alors être enregistrée immédiatement.

Mode	Description
Point d'entrée d'enregistrement (d'une longueur spécifique)	<p>Le mode Point d'entrée d'enregistrement permet d'enregistrer par-dessus une sélection spécifique dans une fenêtre de données existante. Lorsque vous spécifiez le mode Point d'entrée d'enregistrement, les cases Début, Fin et Longueur sont activées. L'enregistrement commence à la position affichée dans la zone Début lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer (🎙️) et se poursuit jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous cliquez sur le bouton Arrêt (⏏️). • Le curseur de la fenêtre de données atteint la position affichée dans la zone Fin. • La longueur des données enregistrées correspond à la valeur spécifiée dans la zone Longueur. <p>Le mode Point d'entrée d'enregistrement permet d'enregistrer par-dessus une section spécifique de données audio sans affecter le reste du fichier audio. Pour prévisualiser la région de point d'entrée d'enregistrement, cliquez sur le bouton Lecture (▶️).</p> <p>Conseil : vous pouvez spécifier une longueur d'enregistrement à l'aide du format d'état actuel, en tapant des nombres dans les zones Fin ou Longueur.</p>

Conseil : l'enregistrement commence à la position du curseur. Pour modifier l'heure de début de l'enregistrement (et la position du curseur) dans la boîte de dialogue Enregistrer, tapez un nombre dans la zone **Début** pour spécifier une position à l'aide du format d'état actuel ou cliquez sur le bouton **Atteindre** (📏) pour afficher la boîte de dialogue Atteindre, où vous pouvez spécifier une position à partir du format d'entrée.

4. Cliquez sur le bouton **Enregistrer** (🎙️) dans la boîte de dialogue Enregistrer (ou appuyez sur Alt+R) lorsque vous êtes prêt à commencer l'enregistrement.

Conseils :

- Pour contrôler l'entrée audio pendant l'enregistrement et s'assurer qu'elle est la plus forte possible sans écrêtage, cochez la case **Contrôler** pour activer les indicateurs d'enregistrement.
- Cliquez sur le bouton **Préparer** (🔧) pour que l'enregistrement démarre le plus rapidement possible après que vous avez cliqué sur le bouton **Enregistrer** (🎙️).

5. Cliquez sur le bouton **Arrêter** (⏏️) pour arrêter l'enregistrement.
6. Cliquez sur le bouton **Fermer** pour fermer la boîte de dialogue Enregistrer.

Enregistrement à distance

Cliquez sur le bouton **À distance** dans la boîte de dialogue Enregistrer pour masquer la fenêtre principale Sound Forge Audio Studio et afficher uniquement la boîte de dialogue Enregistrer à distance. Cette boîte de dialogue s'affiche à l'avant-plan de toute application afin de vous permettre d'enregistrer des données tout en utilisant d'autres composants de votre système tels qu'un lecteur de CD, un mixeur ou un séquenceur.

Dans la boîte de dialogue Enregistrer à distance, cliquez sur le bouton **Retour** pour revenir à la boîte de dialogue Enregistrer.

Conseil : de nombreuses commandes de la boîte de dialogue Enregistrer sont disponibles en cliquant avec le bouton droit de la souris dans la boîte de dialogue Enregistrer à distance.

Extraction audio à partir de CD

Vous pouvez extraire des données à partir d'un CD et ouvrir des pistes dans l'espace de travail Sound Forge Audio Studio.

Important : le logiciel Sound Forge Audio Studio n'a pas été conçu à des fins illégales ou frauduleuses et ne saurait être utilisé dans le cadre de copie ou de partage illégaux de matériels protégés par droits d'auteur. L'utilisation de Sound Forge Audio Studio à de telles fins est, entre autres, contraire aux lois américaines et internationales, ainsi qu'aux termes et conditions du Contrat de Licence Utilisateur Final. De telles pratiques sont passibles de poursuites et peuvent faire l'objet de recours dont les conditions sont stipulées dans l'Accord de licence utilisateur final.

Conseil : cliquez deux fois sur un fichier .cda dans la fenêtre de l'Explorateur (ou déplacez-le vers l'espace de travail) afin d'extraire une piste CD sans ouvrir la boîte de dialogue Extraire des données audio du CD. Vous pouvez également extraire des données audio à partir de la boîte de dialogue Ouvrir, en sélectionnant Audio CD (*.cda) dans la liste déroulante **Type**.

1. Insérez un CD dans le lecteur.
2. Dans le menu **Fichier**, sélectionnez **Extraire des données audio du CD**. Le ou les lecteurs de CD-ROM du système sont identifiés. La boîte de dialogue Extraire des données audio du CD s'ouvre. Si le système comporte plusieurs lecteurs de CD-ROM, vous devez sélectionner le lecteur souhaité dans la liste déroulante **Lecteur**, dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.
3. Dans la liste déroulante **Lecteur**, sélectionnez le lecteur de CD contenant le CD à partir duquel vous souhaitez extraire des données audio.
4. Dans la liste déroulante **Action**, sélectionnez la méthode souhaitée pour extraire les données audio du CD :

Méthode	Description
Lecture par piste	Cette option permet de sélectionner les pistes que vous souhaitez extraire du CD. Chaque piste est extraite vers une fenêtre de données unique.
Lire tout le disque	Cette option permet d'extraire automatiquement toutes les pistes du disque. Tout le contenu du CD est extrait vers une seule fenêtre de données.
Lecture par plage	Cette option permet d'extraire des données audio à partir d'une plage de temps spécifiée. Tapez les valeurs appropriées dans les zones Début et Fin (ou Longueur). La plage des données audio est extraite vers une fenêtre de données unique.

5. Si vous choisissez les options **Lecture par piste** ou **Lecture par plage** dans la liste déroulante **Action**, sélectionnez les pistes ou la plage de temps à extraire.
6. Sélectionnez les options d'extraction comme souhaité :

Option	Description
Créer des régions pour chaque piste	Ajoute chaque piste extraite à la liste de régions du fichier.
Créer des marqueurs pour chaque changement d'index	Place des marqueurs dans le fichier extrait, à tous les points où des changements d'index se produisent dans la piste d'origine.

7. Cliquez sur le bouton **MusicID** si vous souhaitez obtenir les informations du CD avec Gracenote MusicID. Si aucune information sur le CD n'est disponible, vous pouvez cliquer sur le bouton **Infos sur le CD** pour afficher une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier les informations CD et les soumettre à l'insertion dans la base de données média de Gracenote.
8. Dans la liste déroulante **Vitesse**, sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez que les données audio soient extraites. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'extraction audio, essayez de réduire la vitesse sélectionnée ou cliquez sur **Configurer** pour régler le paramètre **Optimisation de l'extraction audio**.
9. Cliquez sur **OK**. L'extraction des données du CD commence et un indicateur de progression s'affiche.

Gravure de CD

Vous pouvez écrire vos propres données audio sur un CD si votre système est équipé d'un lecteur-enregistreur de CD-R/RW et des pilotes nécessaires. Vous pouvez graver des pistes simples (Track-at-Once) ou tout le disque (Disc-at-Once).

La gravure d'une piste Track-at-Once permet d'enregistrer chaque piste sur le disque et entraîne la création d'un disque partiellement enregistré. D'autres pistes peuvent être ajoutées au CD pendant une certaine période. Une fois que vous avez ajouté toutes les pistes souhaitées, vous devez fermer le CD afin qu'il puisse être lu sur un lecteur de CD standard. Cependant, une fois que vous avez fermé un CD, vous ne pouvez plus y ajouter de pistes.

La méthode Disc-at-Once permet de graver plusieurs pistes de données audio sur le CD lors d'une seule session d'enregistrement.

Gravure de pistes simples (Track-at-Once)

Vous devez toujours enregistrer vos fichiers audio avant de les écrire sur un CD.

1. Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Graver un CD audio Track-at-Once**. La boîte de dialogue Graver un CD audio Track-at-Once s'affiche. La longueur du fichier audio actuel et la durée restante sur le CD placé dans le lecteur-enregistreur de CD-R/RW s'affichent dans la partie inférieure de la boîte de dialogue.

Remarque : si aucun CD n'a été placé dans le lecteur actuel, seuls les menus déroulants **Lecteur** et **Vitesse** ainsi que le bouton **Fermer** sont disponibles dans cette boîte de dialogue. Si vous insérez un disque ou sélectionnez un autre lecteur alors que cette boîte de dialogue est ouverte, vous devez attendre quelques instants pour que le disque soit identifié. Toutes les options s'activent ensuite.

2. Sélectionnez un paramètre dans la liste déroulante **Action** :

Paramètre	Description
Gravure audio	L'enregistrement audio vers votre CD commence dès que vous cliquez sur le bouton Démarrer . Vous devez fermer le disque avant de pouvoir le lire dans un lecteur de CD audio.
Test, puis gravure audio	Effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur le CD sans provoquer de sous-utilisation de mémoire tampon. Si le test a réussi, l'enregistrement commence.
Test seulement	Effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être gravés sans sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD.
Fermer le disque	Ferme le disque sans ajouter de données audio lorsque vous cliquez sur le bouton Démarrer . La fermeture d'un disque permet aux fichiers d'être lus sur un lecteur de CD audio.
Effacer le disque RW	Efface les données du CD réinscriptible lorsque vous cliquez sur le bouton Démarrer . Vous devez utiliser cette option si le CD réinscriptible utilisé comporte déjà des données.

3. Sélectionnez les options de gravure :

Option	Description
Protection par sous-utilisation de la mémoire tampon	Cochez cette case si votre graveur de CD gère la protection de type sous-utilisation de mémoire tampon. Cela permet à un graveur de CD d'interrompre et de reprendre la gravure.
Effacer le disque RW avant la gravure	Si vous utilisez un disque réinscriptible, cochez cette case pour effacer le contenu du CD avant de commencer la gravure si ce CD comporte déjà des données.
Fermer le disque en fin de gravure	Cochez cette case pour fermer le disque après la gravure. Lorsqu'un disque est fermé, ses données peuvent être lues dans un lecteur de CD audio.
Remarque : vous pouvez également fermer le disque ultérieurement. Pour plus d'informations, reportez-vous à Fermeture d'un CD page 31 .	
Éjecter le disque en fin de tâche	Cochez cette case pour que le CD soit éjecté automatiquement après la gravure.
Graver seulement la sélection	Cochez cette case pour que seules les données audio de la région de boucle soient gravées.

4. Dans la liste déroulante **Lecteur**, sélectionnez le lecteur CD-R/RW que vous souhaitez utiliser pour graver vos données audio sur le CD.
5. Dans la liste déroulante **Vitesse**, sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez que les données audio soient gravées. L'option **Max.** utilise la vitesse la plus rapide possible de votre lecteur, diminuez ce paramètre si vous avez des difficultés à effectuer la gravure.

6. Cliquez sur le bouton **Démarrer**.

Important : *si vous cliquez sur le bouton **Annuler** après le début du processus d'écriture du CD, ce dernier sera inutilisable.*

Une fois les données audio écrites sur le CD, une boîte de dialogue indique si l'écriture a fonctionné correctement.

7. Cliquez sur **OK** pour fermer ce message.

Fermeture d'un CD

La fermeture d'un CD permet la lecture du CD dans un lecteur de CD audio. Cependant, une fois le CD fermé, il n'est plus possible d'y ajouter des pistes.

1. Dans le menu **Outils**, sélectionnez **Graver un CD audio Track-at-Once**. La boîte de dialogue Graver un CD audio Track-at-Once s'affiche.
2. Dans la liste déroulante **Action**, sélectionnez **Fermer le disque**.
3. Vous pouvez activer la case à cocher **Éjecter en fin de tâche** afin que le CD soit automatiquement éjecté une fois que le disque a été fermé.
4. Cliquez sur le bouton **Démarrer**. L'application Sound Forge Audio Studio commence le processus de fermeture du CD et affiche un indicateur de progression dans la boîte de dialogue.

Une fois le CD fermé, une boîte de dialogue indique si la procédure de fermeture s'est effectuée correctement.

5. Cliquez sur **OK** pour fermer ce message.

Gravure d'un disque (Disc-at-Once)

Vous pouvez graver un CD en mode Disc-at-Once (DAO) à l'aide de la configuration de CD actuelle.

Utilisez ce mode de gravure lorsque vous devez créer une copie maître qui servira à effectuer de nombreuses reproductions ou lorsque vous voulez créer un CD sans pauses de 2 secondes entre les pistes.

Ajout de régions de piste de CD à votre fichier audio

1. Organisez vos fichiers audio dans une fenêtre de données.

Conseil : *si vous voulez graver un CD à partir de l'audio de plusieurs fichiers, effectuez le rendu de chaque projet au format wave 16 bits, 44 kHz, puis copiez et collez les fichiers ainsi obtenus dans une nouvelle fenêtre de données.*

2. Créez une sélection de temps contenant les données audio que vous souhaitez graver vers une piste et sélectionnez **Insérer > une région** (ou appuyez sur R) pour créer une région pour la piste.
3. Répétez l'étape 2 pour chaque piste. Un CD Red Book peut contenir jusqu'à 99 pistes.

Lorsque vous gravez un CD, deux secondes de silence sont insérées avant la première piste du CD. Les pistes suivantes sont séparées par un silence uniquement si un espace existe entre les régions de piste.

Remarques :

- *Si vous ne placez pas votre premier marqueur de piste de CD au début de votre fenêtre de données, l'audio qui précède ce marqueur n'est pas gravé sur le disque.*
- *Les régions de piste de CD doivent être espacées d'au moins 4 secondes. Utilisez la Barre de minutage pour vérifier l'espacement des marqueurs.*

Gravure du disque

1. Dans le menu **Outils**, choisissez **Graver un CD audio Disc-at-Once**. La boîte de dialogue Graver un CD audio en mode Disc-at-Once apparaît.
2. Dans la liste déroulante **Lecteur**, choisissez le lecteur de CD à utiliser pour la gravure.
3. Dans la liste déroulante **Vitesse**, sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez que les données audio soient gravées. Max utilise la vitesse la plus rapide du lecteur; diminuez la valeur de ce paramètre pour éviter tout risque de sous-utilisation de la mémoire tampon.

Avertissement : si vous cliquez sur le bouton **Annuler** après le début du processus d'écriture du disque, le disque sera inutilisable.

4. Cochez la case **Protection sous-utilisation de mémoire tampon** si le graveur de CD gère la protection contre la sous-utilisation de mémoire tampon. Cela permet à un graveur de CD d'interrompre et de reprendre la gravure.
5. Choisissez une case d'option dans la zone **Mode gravure** :

Paramètre	Description
Gravure de CD	Commence immédiatement l'enregistrement audio sur votre CD.
Test, puis gravure	Effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur le CD sans provoquer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD pendant le test, et l'enregistrement commence une fois le test réussi.
Test uniquement (pas de gravure)	Effectue un test pour déterminer si vos fichiers peuvent être écrits sur le CD sans provoquer de sous-utilisation de mémoire tampon. Aucune donnée audio n'est enregistrée sur le CD.

6. Cochez la case **Rendre une image temporaire avant la gravure** si vous souhaitez rendre le projet de CD dans un fichier temporaire avant l'enregistrement. Un prérendu peut éviter les problèmes de sous-utilisation de mémoire tampon lorsque vous travaillez sur un projet complexe qui ne peut être rendu ou gravé en temps réel.

Remarque : le fichier de rendu temporaire est conservé jusqu'à ce que vous modifiiez votre projet ou quittiez l'application. Si un fichier image existe lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Graver un CD audio Disc-at-Once, la case à cocher indique **Utiliser l'image rendue temporaire existante**.

7. Cochez la case **Effacer automatiquement les disques réinscriptibles** si vous gravez un CD réinscriptible et souhaitez effacer les données du disque avant la gravure.
8. Cochez la case **Éjecter en fin de tâche** si vous souhaitez que le CD s'éjecte automatiquement à la fin de la gravure.
9. Cliquez sur **OK** pour démarrer la gravure.

Index

A

- Adoucissement des extrémités abruptes, 18
- Affichage
 - barre d'outils, 7
 - liste de régions, 23
- Affichage des niveaux d'entrée audio, 27
- Annulation des modifications, 14
- Attribution de nom
 - marqueurs, 21
 - régions, 22

B

- Barre d'outils
 - affichage, 7
 - ancrage, 7
 - flottement, 7
 - standard, 7
 - transport, 8
- Barre d'outils standard, 7
- Barre de lecture, 7
- Barre de minutage, 15
- Barre de niveau, 15
- Barre de transport, 8

C

- Canaux, 18
- CD
 - extraction audio, 29
 - fermeture de disques, 31
 - gravure de pistes simples (Track-at-Once), 30
 - gravure en mode Disc-at-Once (Red Book), 31
- Changement de nom
 - marqueurs, 21
 - régions, 22
- Collage dans nouvelle, commande, 12
- Collage de données audio, 11–12
- Configuration requise, 3
- Contrôle d'entrée audio avant l'enregistrement, 27
- Contrôle des niveaux d'entrée audio, 27
- Contrôle des niveaux d'entrée avant l'enregistrement, 27
- Conversion de format, 19
- Conversion de formats de fichier, 19
- Conversion mono en stéréo, 18
- Conversion stéréo en mono, 18
- Copie de données audio, 11
- Coupe de données audio, 12
- Création
 - CD. *Voir* Gravure de CD
 - fenêtres de données, 10
 - fichiers à partir de régions, 23
 - marqueurs de changements d'index pour les pistes CD extraites, 29
 - marqueurs. *Voir* Insertion de marqueurs
 - régions pour les pistes CD extraites, 29
 - régions. *Voir* Insertion de régions

D

- Découpage audio, 13
- Déplacement
 - marqueurs, 21
 - régions, 22
- Dépôt de marqueurs. *Voir* Insertion de marqueurs
- Didacticiels, 4
- Didacticiels Astuce, 4

E

- Écriture sur un CD. *Voir* Gravure de CD
- Effets
 - application, 25
 - enregistrements de paramètres en tant que présélections, 26
- Enregistrement à distance, 28
- Enregistrement audio
 - à distance, 28
 - affichage des niveaux d'entrée audio, 27
 - configuration audio, 27
 - contrôle d'entrée audio, 27
 - indicateurs, 27
 - mode d'enregistrement Point d'entrée, 28
 - mode d'enregistrement Prises multiples, 27
 - mode d'enregistrement Reprise automatique, 27
 - préparation, 28
- Enregistrement de fichiers, 10
- Enregistrer sous, 19
- Extraction audio
 - à partir de CD, 29
 - création de marqueurs pour chaque changement d'index, 29
 - création de régions pour chaque piste, 29
- Extraction de régions, 23

F

- Fenêtre principale, 5
- Fenêtres de données
 - création, 10
 - présentation générale, 6–7
- Fermeture de CD, 31
- Fichiers
 - canaux, 18
 - conversion, 19
 - création à partir de régions, 23
 - enregistrement, 10
 - fréquence d'échantillonnage, 17
 - lecture, 9
 - ouverture, 9
 - propriétés, 17
- Fichiers vidéo, 9
- Formatage du son, 18
- Fréquence d'échantillonnage, 17

G

- Gestionnaire de module externe, 25
- Graver un CD audio en mode Disc-at-Once, boîte de dialogue, 22
- Gravure de CD
 - Disc-at-Once (Red Book), 31
 - pistes simples (Track-at-Once), 30
- Gravure de CD en mode Disc-at-Once, 31
- Gravure de CD Red Book, 31
- Gravure de CD Track-at-Once, 30

I

- Indicateurs
 - enregistrement, 27
 - entrée audio, 27
- Indicateurs d'enregistrement, 27
- Insertion
 - marqueurs, 21
 - régions, 22
- Installation, 3
- Introduction, 3

L

- Lecture à vitesse variable, 10
- Lecture de fichiers, 9
 - Voir également* Lecture à vitesse variable
- Liste de régions, 23
- Loupe, outil, 15

M

- Marqueurs
 - attribution de nom, 21
 - changement de nom, 21
 - déplacement, 21
 - insertion, 21
 - prévisualisation, 22
 - suppression, 21
- Mixage audio, 13
- Mode d'enregistrement Point d'entrée, 28
- Mode d'enregistrement Prises multiples, 27
- Mode d'enregistrement Reprise automatique, 27
- Modification
 - fréquence d'échantillonnage, 17

N

- Nouvelle fenêtre, boîte de dialogue, 10

O

- Ouverture de fichiers, 9

P

- Préparation pour l'enregistrement, 28
- Prévisualisation
 - marqueurs, 22
 - régions, 23
- Propriétés, 17

R

- Recadrage audio, 13
- Régions
 - attribution de nom, 22
 - changement de nom, 22
 - déplacement, 22
 - extraction, 23
 - insertion, 22
 - prévisualisation, 23
 - suppression, 23
- Repère d'événement audio, 6
- Résolution binaire, modification, 18
- Rétablissement des modifications, 14

S

- Suppression
 - données audio, 13
 - marqueurs, 21
 - régions, 23

T

- Traitements
 - application, 25
 - enregistrements de paramètres en tant que présélections, 26

Z

- Zones d'état, 9
- Zones d'état de la sélection, 9
- Zoom
 - barre de minutage, 15
 - barre de niveau, 15