



MUSIC

MAKER ▶ Producer Edition

2008

Manuel

Copyright

MAGIX, Music Maker, Song Maker et Goya sont des marques déposées de MAGIX AG.

ASIO est une marque déposée de Steinberg Media Technologies GmbH.

La présente documentation est protégée par la loi des droits d'auteurs.

Tous droits, en particulier les droits de reproduction, diffusion et traduction sont réservés.

Aucune partie de cette publication ne doit être recopiée, que ce soit sous forme de copies, microfilms ou autre, ou ne doit être traduite sous un autre langage machine, en particulier traitement de données, sans l'autorisation préalable écrite de son auteur.

Tous les autres noms de produits mentionnés sont des marques déposées des propriétaires respectifs.

Modifications du contenu ou du programme sous réserve.

Ce produit utilise une technologie MAGIX brevetée (USP 6,518,492; USP 6,888,999) et une, en attente de brevet.

Les autres noms de produits cités sont la propriété de leurs fabricants respectifs.

Copyright © MAGIX AG, 1994-2007. All rights reserved.

Avant-propos

Nous vous félicitons pour l'achat de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ! Vous venez de faire l'acquisition d'un programme multimédia nouvelle génération aux possibilités multiples.

La prise en main est ergonomique et conviviale. Les fichiers audio et vidéo fournis peuvent être combinés sans problème avec les synthétiseurs logiciels, les MP3 avec les pistes de CD audio, les enregistrements musicaux personnels avec les vidéos, les photos et les graphismes, et même les plugins VST et DirectX ou les fichiers MIDI se connectent parfaitement.

Avec ces caractéristiques, votre PC se convertit en un véritable studio de production pour musique et médias de toutes sortes. Les modules musicaux fournis, répertoriés selon leur tempo et leur harmonie, peuvent être combinés pour créer de nouveaux morceaux. Les clips vidéos, les photos et les graphiques forment la base de la production d'images. Et pour ceux qui souhaitent créer un morceau complet rapidement et sans peine, Song Maker s'occupe de tout !

Le manuel imprimé explique les fonctions de base du programme. À l'achat du programme, vous acquérez en outre un manuel électronique au format PDF qui détaille toutes les fonctions. Si vous préférez découvrir par vous-même toutes les fonctionnalités du programme, utilisez le manuel PDF comme ouvrage de référence. L'index alphabétique facilitera vos recherches spécifiques.

Amusez-vous bien avec MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition !

L'équipe MAGIX.

Sommaire

Copyright	2
Avant-propos	3
Avant de commencer	12
Contenu de la boîte	12
Configuration nécessaire	13
Installation	13
Assistance	15
Numéro de série	16
En savoir plus sur MAGIX	18
MAGIX Services en ligne	18
MAGIX Premium Club	19
Soundpool DVD	19
Introduction	20
Qu'est-ce que MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ?	20
Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ?	21
Les outils	23
L'interface utilisateur d'un seul coup d'oeil	29
Tutoriel	31
Jouer un projet démo	31
Song Maker	32
Préécouter et charger des fichiers audio	34
Position des objets audio	34
Ajouter des vidéos et synthétiseurs	36
Éditer des objets	36
Effets	37
Exporter l'arrangement	38
Graver un CD audio	39
Arrangeur	40
Pistes (tracks)	40
Icônes d'instruments et boîtes des pistes	41
Zoom	42

Déplacer/Zoomer avec la molette de la souris	43
Grille	43
Plage de lecture : marqueurs de début et de fin	44
Déplacer le curseur de lecture	45
Contrôle du transport (fonction lecture)	46
Arrangeur, moniteur vidéo et Media Pool	48
Boutons de l'arrangeur	48
Media Pool (Groupe de média)	50
Navigation dans le Media Pool	50
Modes d'affichage de la liste des fichiers	50
Effacer, copier et déplacer des fichiers	51
Fonction aperçu	51
Positionnement du Groupe de média	52
Configuration « Explorateur »	52
Configuration des Soundpools	56
Synthétiseur	57
Configuration des modèles	57
Paramètres de Catooh	58
Moniteur vidéo	59
Meters	59
Vue d'ensemble	59
Modes souris	60
Mode souris pour objets uniques	60
Lien objet 1 piste	60
Lien objet toutes les pistes	61
Mode souris Dessiner des objets	61
Mode souris Découper objet	61
Mode souris Courbes	61
Mode extension	62
Mode pré-écouter	62
Mode souris Scrub	62
Mode de remplacement avec la souris (sélection de boucle en 1 clic)	62
Mode aide contextuelle	63
Arranger les Objets	64
Sauvegarder et charger les arrangements	64
Fichiers multimédia et objets	64
Sélectionner les objets	65
Objets en mode silencieux	65
Créer et dissocier des groupes d'objets	66
Segmenter des objets	66

Positionner exactement des objets	66
Dupliquer des objets	66
Régleurs d'objets	67
« Dessiner » des boucles	69
Prises	69
Propriétés d'objet	70
Fusionner les pistes (Mixdown)	71
Live Performer	72
Définir des plages	72
Jouer avec le Live Performer	73
Séquenceur	74
Pads direct	76
Attribution MIDI du Live Performer	79
Arranger avec le Live Performer	80
Enregistrer la sortie audio	81
Objets audio	82
Formats audio	82
Ouvrir et traiter des fichiers Audio	82
Aperçu des échantillons fournis	82
Enregistrement audio	83
Importer un CD audio	84
Agent de remixage (Remix Agent)	90
Remix Maker	96
Modifier le tempo de lecture ou la hauteur du son	98
Module d'harmonisation	100
Texte – Voix (Text to Speech)	102
Effets	102
MAGIX Music Editor	103
Objets MIDI	104
MIDI	104
Arrangement de fichiers MIDI	104
Transposition MIDI	105
Interface MIDI et générateur de sons externe	105
Modifier des objets MIDI en fichiers audio	105
Connexion d'un dispositif externe	106
Éditeur MIDI	108
Éditeur de percussion	121
Objets vidéo et objets image	126
Formats vidéo et bitmap	126
Ajustage de l'écran vidéo	126
Charger et traiter les Vidéos et les Bitmaps	126

Simplifier la représentation de l'objet	127
Effets visuels	127
Scrubbing vidéo	128
Extraire l'audio du document vidéo	128
Effets vidéo	128
Éditeur de titres	129
Enregistrer vidéo	131
Compression vidéo	132
Lecture tremblante	133
Remarques au Videos AVI	133
Créer un projet vidéo pour Internet	134
Exportation de vidéos via la sortie TV	135
Objets synthétiseur	136
Accès au synthétiseur	137
Objets Synth	137
Plugins Synthétiseur	158
Plug-Ins VST et DirectX	164
Que sont les Plug-Ins VST et DirectX ?	164
Définir des instruments VST	164
Éditeur de plugins VST	165
Mise en place des instruments VST	166
Effets audio	168
Définir des effets audio	168
Contrôle des effets	170
EQ (Correcteur de fréquences)	171
Réverbération	171
Compresseur	177
Allongement du temps/Rééchantillonnage	178
Sound Warper	180
AmpSimulator	180
Editeur Audio 3D (3D Sound)	181
Vocodeur	183
Elastic Audio	185
Rack d'effets d'objets et master	193
Effets destructifs	194
MAGIX Mastering Suite	197
Suite d'effets Vintage	203
Effets vidéo	219
Glisser-déposer	219
Courbes effets	219
Contrôleur vidéo	219

Courbes d'effets	224
Boîte de dialogue « Éditeur pour effets dynamiques »	224
Effets dynamiques	225
Courbe enveloppante rythmique	226
Générateur de courbes - Options	227
Édition de la courbe d'effet dans la boîte de dialogue	227
Édition de la courbe d'effet dans l'arrangement	227
 Surround 5.1	 228
Conditions requises	228
Importation et exportation de fichiers audio Surround	229
Le mixeur en mode Surround	230
Éditeur Surround 5.1	231
Automatisation	232
 Mixeur	 234
Régulateurs	235
Groupe de contrôle	235
Effets pistes	236
VST et DirectX Audio PlugIns	236
Pistes FX	237
Live-Monitoring	238
Piste master	238
 Reprendre l'arrangement	 239
Exporter comme e-mail	239
Exporter comme sonnerie	239
Podcasting	243
Téléchargement Web	246
Graver un CD audio	248
 Fonctions Internet	 249
Transfert d'écran	249
MAGIX News Center	250
MAGIX Services en ligne	250
 Menu Fichier	 257
Nouvel arrangement	257
Charger arrangement	257
Sauvegarder arrangement	257
Sauvegarder arrangement sous	257
Exporter arrangement	258
Internet	267
Importer des pistes de CD audio	268
Boîte de dialogue « Enregistrement audio »	269

Enregistrement vidéo	271
Assistant Morceau (« Song Maker »)	273
Copie de sauvegarde > Créer une copie de sauvegarde	274
Copie de sauvegarde > Créer une copie de sauvegarde en OGG	274
Copie de sauvegarde > Graver une copie de sauvegarde sur CD/DVD	274
Copie de sauvegarde > Graver manuellement les fichiers sélectionnés sur CD/DVD	275
Charger une sauvegarde d'arrangement	275
Propriétés de l'arrangement	275
Paramètres > Paramètres du programme	277
Propriétés > Chemin d'accès à l'Editor de musique MAGIX	284
Quitter	284
Menu Édition	285
Annuler	285
Rétablir	285
Couper	285
Copier	285
Coller	286
Insertion multiple	286
Supprimer	286
Sélectionner tout	286
Dupliquer objets	286
Segmenter un objet	287
Sauvegarder objets comme des prises	287
Editer plage	287
Grouper	288
Dégrouper	288
Définir des boucles personnalisées	289
Supprimer des boucles personnalisées	289
Ajouter piste	289
Nouvel objet MIDI	289
Compiler audio (Mixdown)	289
Définir un marqueur de saut	290
Déplacer la position de lecture	291
Déplacer l'affichage	291
Afficher marqueur d'objet > Afficher marqueur de mesure/marqueur de battement/marqueur d'harmonie	291
Menu Effets	293
Texte-Voix (Text to Speech)	293
Vidéo	293
Audio	294
Titres	298

Bibliothèque d'effets	298
Propriétés de l'objet	298
Menu Fenêtre	299
Console de Mixage	299
Mode Direct	299
Rack d'effets Audio Master	299
Mastering Suite	299
Présentation standard	300
Moniteur vidéo	300
Media Pool	300
Optimiser l'affichage de l'arrangement	300
Vue d'ensemble de l'arrangement	300
Modifier la présentation de l'objet	301
Marquer la plage de la boucle	301
Moniteur vidéo plein écran	301
Menu @Services	302
Menu Tâches	302
Menu Aide	302
Contenu	302
Aide contextuelle	302
Afficher la boîte de dialogue de bienvenue	303
Afficher la vidéo tutorielle	303
Afficher la vidéo de MAGIX Music Editor	303
MAGIX Creation Logo...	303
Afficher les infobulles	304
À propos de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition	304
Enregistrement en ligne	304
Activer les fonctions supplémentaires	305
Actualisation en ligne	307
Redéfinir par défaut les paramètres du programme	308

Boutons et raccourcis clavier	309
Barre d'outils	309
Raccourcis clavier	309
Index	319

Avant de commencer

Contenu de la boîte

DVD

En plus de l'assistant d'installation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, ce DVD contient une bibliothèque multimédia avec des fichiers son et vidéo de tous styles.

Pour en savoir plus sur les conditions d'utilisation des fichiers son et vidéo de MAGIX en ce qui concerne la publication de vos créations, veuillez vous référer au fichier « MAGIX Creation Logo.pdf » accessible dans le répertoire d'installation.

Bibliothèque multimédia libre de droits

La bibliothèque multimédia contient des modules sonores et vidéo de différents styles.

Pour en savoir plus sur les conditions d'utilisation des fichiers son et vidéo de MAGIX en ce qui concerne la publication de vos créations, veuillez vous référer au fichier « MAGIX Creation Logo.pdf » accessible dans le répertoire d'installation.

Manuel

Le manuel imprimé détaille uniquement les fonctions de base du programme MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

En plus du manuel imprimé, vous disposez d'une documentation complète qui sera copiée sur votre disque dur au moment de l'installation du programme. Ce manuel électronique au format PDF décrit toutes les fonctions du programme.

Configuration nécessaire

Ordinateur :

- Intel® Pentium® ou AMD® Athlon® à partir de 700 MHz, 256 Mo de RAM min. (512 Mo recommandés).
- Disque dur 3 Go min d'espace libre
- Carte graphique SVGA, avec 4 Mo de RAM, résolution 1024 x 768 min. et 16 bits High-Colour
- Carte son 16 bits
- Lecteur de DVD-ROM
- Souris compatible avec Microsoft®
- Système d'exploitation : Microsoft® Windows® 2000 | XP | Vista™

En option :

- Graver des CD/DVD avec graveur CD/DVD±R(W)
- Son Surround 5,1 (au format Microsoft® Windows® Media ou MP3 Surround) avec décodeur/récepteur compatible.
- Enregistrement et sortie vidéo : carte vidéo, carte TV ou carte graphique avec entrée vidéo compatible vidéo pour Windows ou DirectShow.
- Accès et publication sur www.magix.com et MAGIX Album en ligne uniquement avec une connexion Internet et Microsoft® Internet Explorer™ 6.0 ou version supérieure.
- Envoi d'e-mails vidéo avec un logiciel de messagerie standard Microsoft® Outlook™ ou Microsoft® Outlook Express™.

Installation

Étape 1 : insérez le disque du programme dans le lecteur. Le programme d'installation démarre automatiquement. Si cela n'était pas le cas,

- ouvrez l'Explorateur et cliquez sur la lettre de référence de votre lecteur de CD/DVD.
- effectuez un double-clic sur « start.exe » afin de lancer le programme d'installation.

Étape 2 : pour débiter l'installation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, cliquez sur « Installation ». L'assistant d'installation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition s'affiche.

Remarque : au cours de l'installation, il vous est demandé si vous souhaitez utiliser le programme en exclusivité ou le partager avec d'autres utilisateurs du PC. L'option « Administrateur uniquement » attribue tous les droits d'utilisation à l'administrateur inscrit. L'option « Tous les utilisateurs » permet à quiconque utilisant le PC d'utiliser le programme.

Suivez simplement les instructions à l'écran et cliquez sur « Continuer ». Tous les fichiers sont ensuite copiés sur le disque dur.

Étape 3 : lorsque l'installation est terminée, confirmez en cliquant sur « Terminer ». Vous pouvez démarrer le programme à tout instant à partir du menu Démarrer de Windows.

Assistance

Si vous avez des problèmes avec votre logiciel, veuillez prendre contact avec votre équipe d'assistance.

Assistance site Web : <http://support.magix.net/>

Ce site vous dirigera vers la page de service des utilisateurs qui contient, entre autres, les offres gratuites suivantes :

FAQ (Foire Aux Questions) et des trucs et astuces d'ordre général. Dans la plupart des cas, c'est ici que vous trouverez une solution à votre problème. Sinon, il conviendra d'utiliser le formulaire d'assistance par Messagerie Électronique : (E-mail).

Formulaire d'assistance par e-mail : à l'aide de ce formulaire spécial vous précisez votre système à notre équipe d'assistance. Cette information servira à résoudre vos problèmes rapidement et avec efficacité. Remplissez-le puis renvoyez-le par simple clic de souris !

Forum : vous n'êtes pas seul. Il se peut que d'autres utilisateurs aient connu un problème identique au vôtre et puissent vous aider à le résoudre. Notre personnel d'assistance intervient aussi régulièrement sur ce forum.

Section Téléchargement : via Download, vous pouvez accéder gratuitement aux mises à jour, améliorations et correctifs (Patches). Nous avons les réponses à la plupart des problèmes qui peuvent se présenter à vous et ils peuvent se résoudre en téléchargeant le tout dernier correctif. Outre ces correctifs, les Assistants vous permettront de vérifier et d'optimiser votre système.

Liens : sur la liste des liens vous trouverez les adresses de contact des principaux fabricants de matériel informatique.

Vous pouvez aussi joindre notre équipe d'assistance par téléphone .

Notre hotline francophone vous accueille du lundi au vendredi de 10 à 13h puis de 14 à 17h (CET) aux numéros suivants :

Depuis la France :	0 1 76 60 74 39
Depuis le Canada (Montréal) :	+1 514 448-4537
Depuis la Belgique (Bruxelles) :	0 2 747 03 14
Depuis la Suisse (Genève) :	0 22 533 01 17

Veuillez préparer les renseignements suivants :

- Version du programme
- Détails de configuration (système d'exploitation, processeur, mémoire, disque dur...)
- Configuration de la carte son (type, logiciel)
- Informations concernant d'autres logiciels installés

Numéro de série

Chaque produit est livré avec un numéro de série. Ce numéro de série est nécessaire pour installer le logiciel et vous permet d'utiliser des services additionnels. Il est donc recommandé de conserver ce numéro.

Utilité du numéro de série

À l'aide du numéro de série, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition peut vous être directement associé. Cela nous permet d'assurer un service clientèle plus rapide et efficace. Ce numéro de série contribue également à limiter les abus éventuels et nous permet ainsi de continuer à proposer un rapport prix/qualité optimal.

Où trouver le numéro de série ?

Le numéro de série se trouve au dos de la jaquette du CD/DVD. Si votre produit est livré dans un emballage DVD Box par exemple, le numéro de série se trouve à l'intérieur de la boîte.

Pour les versions optimisées pour Internet (e-versions), le numéro de série pour activer le logiciel vous sera envoyé par e-mail après l'achat.

Quand avez-vous besoin du numéro de série ?

Le numéro de série est requis lors de la première activation ou enregistrement de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Remarque : nous vous recommandons de procéder à l'enregistrement du produit qui vous ouvre l'accès au MAGIX Club Premium (voir page 19), à des actualisations du programme ou à l'utilisation des services de notre assistance technique. Vous aurez également besoin du numéro pour activer des codecs.

En savoir plus sur MAGIX

MAGIX Services en ligne

Avec MAGIX Services en ligne, MAGIX propose une toute nouvelle variété de services pour vos photos, vos vidéos et votre musique, accessible directement via le menu « @Services » dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition :

MAGIX Album en ligne

MAGIX Album en ligne (voir page 251) est votre Album en ligne multimédia personnalisé. MAGIX Album en ligne vous permet de présenter tous vos diaporamas et vidéos en ligne.

MAGIX Website Maker

Avec MAGIX Website Maker, créez en quelques clics votre propre site Web, avec design professionnel, nom de domaine et adresse e-mail individuels, sans connaissance particulière. Publiez des diaporamas et des vidéos, intégrez de la musique et différents effets à vos pages, pour donner à votre site professionnel ou personnel une touche personnalisée.

MAGIX Tirage en ligne

Avec MAGIX Tirage en ligne, vous pouvez commander en ligne le tirage de vos photos ou leur impression sur des tasses, des t-shirts et des calendriers !

Catooh - le catalogue médias en ligne

S'il vous manque des images, vidéos, ou de la musique pour votre projet, utilisez le Catooh qui propose un choix incroyable. Achetez des médias de grande qualité à petit prix : menus DVD, styles MovieShow Maker, éléments de décoration, effets puissants en 3D, séries de transition en 3D, Soundpools, chansons, sonneries pour téléphones portables,...Idéal pour tous les projets photo, vidéo ou musique de MAGIX.

MAGIX Communauté

MAGIX Communauté vous permet de discuter et partager vos avis et expériences sur le thème de la photo, la vidéo et la musique avec des amis et le monde entier. Vous pouvez vous inscrire gratuitement, et disposer de toutes les possibilités immédiatement.

MAGIX Premium Club

Le club exclusif pour tous les clients MAGIX ayant enregistré leur produit. Les membres du MAGIX Premium Club bénéficient de nombreux avantages :

- mises à jour de produits et téléchargements gratuits,
- offres spéciales et surprises exclusives,
- l'actualité et les infos du club, etc.

L'adhésion est gratuite. Vous trouverez plus d'informations sur www.magix.com

Remarque : vous pouvez enregistrer votre produit MAGIX sur www.magix.com à l'aide du numéro de série. Le numéro de série de votre produit se trouve sur la jaquette du CD du CD d'installation ou à l'intérieur de la boîte DVD.

Soundpool DVD

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fournit des milliers d'éléments sonores et vidéo. Vous pouvez également commander des médias supplémentaires. Le MAGIX Soundpool DVD comprend des boucles et échantillons de très bonne qualité et produits professionnellement, l'idéal pour améliorer différents styles de musique. Par exemple :

- Ambient
- BigBeat
- Easy Listening
- Dance / Electro
- Disco / House
- Musiques de film
- Hip Hop
- Rock / Pop
- Techno / Trance
- Effets spéciaux



Vous pouvez commander directement les MAGIX Soundpool DVD dans la barre des menus supérieure sous « Tâches » > « Voir plus ».

Astuce : sur www.magix.com, vous trouvez toujours l'offre de soundpool actualisée.

Introduction

Qu'est-ce que MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ?

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition est une nouvelle génération de logiciels multimédia. De la composition d'une chanson d'amour toute personnelle à la création d'un vidéo clip complet : il offre d'innombrables possibilités. Vous pouvez créer vos propres chansons, des vidéos musicales, des e-mails avec vidéo, des karaokés, des clips et bien plus encore.

Le logiciel est livré avec de nombreux échantillons audio et vidéo produits par des professionnels. Il suffit alors de placer les échantillons sur les pistes dans l'arrangeur, de créer des boucles, d'ajouter des effets et le résultat est prêt pour exportation – terminé.

Vous disposez en outre de quatre plug-ins synthétiseurs différents pour créer vos propres morceaux. Les éléments de CD audio et chansons au format MP3 peuvent être intégrés, remixés ou utilisés comme matériel sonore. Vous pouvez même intégrer à l'arrangement des fichiers MIDI de commande à distance de la carte son ou un synthétiseur externe. Tous les formats multimédia peuvent être combinés à volonté sur toutes les pistes.

Si votre besoin en sons et échantillons n'était pas satisfait, le Web est à portée de clic. Vous pouvez utiliser Internet comme pool média, une réserve illimitée de sons et images. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition dispose d'une connexion directe vers Internet pour publier dans votre MAGIX Album en ligne ou envoyer directement vos créations par e-mail. Vous avez également la possibilité de publier directement vos oeuvres depuis le programme dans MAGIX Communauté. Ou devenez votre propre DJ radio et proposez vos compositions en podcast.

Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ?

Nouveaux instruments Vita

Le synthétiseur MAGIX Vita, spécialisé dans la reproduction très réaliste de « vrais » instruments, s'est vu attribuer de nouveaux programmes sonores. En outre, l'activation de l'interface utilisateur Vita n'est plus nécessaire.

Vous accédez aux instruments Vita dans le Media Pool via la commande « synthétiseur ».

Nouvelles boucles

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition est le programme original pour les productions musicales sur PC basées sur les boucles. La bibliothèque de sons de la nouvelle version inclue a été agrémentée de nombreuses nouvelles boucles audio et MIDI.

Utilisation optimisée du Media Pool

Vous accédez aux Soundpools inclus vis un nouvel aperçu clair de la base de données, qui permet également de lire des boucles de styles et instruments, par exemple toutes les boucles de basses dans tous les styles installés ou toutes les boucles d'un même style.

magix.info

Vous pouvez accéder directement depuis le programme à la MAGIX Communauté de savoirs multimédia. Vous y trouverez les réponses à la plupart des questions sur les produits et services MAGIX. Vous trouverez magix.info dans le menu « @Services ».

Prise en charge de Apple Loops et Acid Wav

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition est maintenant compatible avec les Apple Loops (du programme Apple Garageband®) et les fichiers ACID Wav (du programme Sony ACID®). Ces fichiers, tout comme les fichiers MAGIX Sound Pool, contiennent des informations supplémentaires pour améliorer la qualité des ajustements de tempo.

Fonctions MIDI améliorées

- Vous pouvez maintenant, si vous le souhaitez, utiliser le métronome pour vos enregistrements MIDI. Pour cela, réglez le mode d'enregistrement dans la boîte de pistes sur MIDI, cliquez sur le bouton d'enregistrement et activez le métronome dans l'éditeur MIDI.

- vous pouvez maintenant utiliser les instruments logiciel en direct lorsque l'enregistrement MIDI n'est pas ouvert. Cela vous permet par exemple de jouer un arrangement MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition prédéfini.

Live Performer

Le Live Performer (que vous pouvez activer dans le menu « Fenêtre ») vous permet de produire et remixer votre arrangement en direct. Vous pouvez définir n'importe quelle plage de votre arrangement et la jouer en mesure par simple clic sur une touche ou sur le clavier MIDI. Les Live Pads (voir page 76) permettent quand à eux de placer des boucles sonores ou prises MIDI dans les pistes de l'arrangeur durant la lecture. Ainsi, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Producer Edition devient un instrument de musique sur lequel vous pouvez jouer directement et intuitivement.

Revolta 2

Revolta 2 est un synthétiseur analogique aux sons variés et professionnels. Il possède 12 voix, de nombreuses fonctions avancées, une matrice de sons, un générateur de bruits et une toute nouvelle section d'effets avec 9 types d'effets.

Avec ce synthétiseur, vous pouvez créer tous les sons possibles et imaginables pour la musique électronique. Les préconfigurations sonores ont été créées par des designers pour Access Virus et Rob Papens Albino, ce qui fait du Revolta 2 une vraie mine, que ce soit pour les amateurs ou les spécialistes.

Styles supplémentaires

La version Producer Edition est fournie avec des styles supplémentaires dans les genres Musique de film, World Music, Easy Listening et Chillout.

Autres améliorations

- La fonction « Résumer audio » dans le menu « Édition » prend maintenant en compte les instruments VST
- Amélioration du son dans le Gater (Menu « Effets > Audio > effets destructifs »)
- Menus contextuels restructurés pour un accès plus rapide aux différents effets d'objets, par exemple l'accès à la Vintage Effect Suite

Les outils

Arrangeur avec 96 pistes

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition propose 96 pistes pour effectuer vos arrangements multimédia : assez de place pour créer des oeuvres polyphoniques, mais surtout pour toujours garder un bon aperçu de vos créations !

Sélectionnez directement dans la piste depuis le menu des effets les paramètres d'effets adaptés aux différents instruments d'une piste. À l'aide du bouton d'enregistrement dans la boîte de pistes, sélectionnez la piste concernée pour un enregistrement Audio ou MIDI.

Formats

Importation : WAV, MP3, OGG Vorbis, WMA, QuickTime, MIDI, CD-A, BMP, JPG, AVI, MXV, WMV, Apple Loops et ACID Wav.

Exportation : WAV, MP3 (en option), OGG Vorbis, WMA, AIFF, AVI, MAGIX Video, QuickTime, WMV, Real Media Video, BMP, JPG (exportation via le menu « Fichier » > « Exporter l'arrangement »), MIDI.

Bibliothèque multimédia

La bibliothèque multimédia inclue propose des éléments audio et vidéo (échantillons) à combiner sur les pistes de l'arrangeur, ainsi que de très nombreuses mélodies, modèles d'effets et animations graphiques pour créer des chansons et clips vidéos originaux.

Synthétiseur du logiciel

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fournit les synthétiseurs suivants :

- La « Beatbox » est une boîte à rythmes avec des percussions actuelles – exécutables via le clavier de l'ordinateur ou un clavier MIDI.
- Le « Drum & Bass Machine » produit des rythmes vifs et cadencés et des lignes de basses puissantes.
- Le « Robota » est une boîte à rythmes complète équipée de quatre instruments indépendants qui peuvent être joués en direct. Les nombreux curseurs ajustables vous permettent de réaliser des expériences musicales de toutes sortes.
- MAGIX Vita. Agrémentez votre arrangement avec des instruments d'un réalisme bluffant, développés par les spécialistes des samples, Yellow Tools.

- « LiviD », le « drummer virtuel » de MAGIX, une petite batterie virtuelle pour des pistes de batterie très réalistes. Il suffit de quelques références, et « LiviD » joue des pistes de batterie complètes avec intro, strophe, refrain et Fill-ins.
- « Atmos » pour des bruits de la nature ou de l'environnement naturel, comme la pluie, le tonnerre ou le vent.

Base de données médias

Retrouvez vos enregistrements, sons, images et vidéos, facilement et rapidement avec la base de données médias de MAGIX. Une base de données MAGIX de MAGIX Photo Manager ou MAGIX Media Manager est visible dans le Media Pool et peut être actualisée directement depuis MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition. Grâce à sa fonction de recherche pratique, vous trouvez en un clin d'œil les images ou fichiers MP3 adaptés pour votre arrangement.

CatooH

Vous trouverez toujours les sons et les images adaptés grâce au CatooH. La recherche devient un jeu d'enfant grâce à l'archivage simplifié. Il suffit d'écouter la séquence retenue puis de la télécharger, si elle vous convient.

Effets audio

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fournit un très large choix d'effets audio. Quelques exemples :

- « Rééchantillonnage », « Timestretching » ou « Pitchshifting » permettent de corriger en temps réel la tonalité et la rapidité de la lecture.
- Le Rack d'effets audio propose avec « Réverbération », « Écho », « Égaliseur », « Compresseur », « Processeur temporel » « Distorsion » et « Filtre » des effets classiques vous permettant de réaliser tous vos souhaits musicaux. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition vous les propose en une qualité élevée. L'effet de réverbération par exemple propose des algorithmes très réalistes pour donner plus de profondeur à votre matière. Développez votre réverbération favorite sur la base de nombreuses préconfigurations, à l'aide de diverses salles de réverbération, conçues pour certains instruments ou certaines applications et dont les paramètres internes ont été optimisés pour ces utilisations.
- Le « Vocodeur » produit automatiquement des sons robotisés et des voix déformées.
- Le « Gater » permet par exemple la segmentation rythmique de sons
- La « Suite d'effets Vintage » propose des effets de guitare classiques dans le style de Jimi Hendrix et donne du mouvement à vos

chansons : plus de chaleur et de corps (via « Chorus »), des effets spéciaux (via « Flanger ») et des effets ping-pong (via « Delay »). Le filtre permet des filtrages de fréquences synchronisées avec le tempo, la « Bit Machine » des effets de distorsions Lo-fi pour les amateurs de sons plus durs.

- « Elastic Audio » pour un contrôle total des voix (chants). Il est possible d'ajouter automatiquement des échantillons de voix déjà existants ou des mélodies personnelles. Grâce à l'outil « harmoniseur » dans l'éditeur Elastic Audio, vous pouvez ajouter un duo ou un chœur à une simple mélodie.
- « Amp Simulator » pour la simulation des propriétés sonores des célèbres amplificateurs à tube.
- « MAGIX Mastering Suite » avec tous les principaux effets de matricage (voir plus bas).

32 bits en virgule flottante de haute qualité

L'édition du son est faite en 32 bits en virgule flottante. Grâce aux calculs informatiques poussés, vous obtiendrez une haute qualité sonore du niveau de celle des studios professionnels. De cette manière, le son produit est particulièrement dynamique.

Contrôleur Vidéo

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition contient un contrôleur vidéo tout à fait nouveau avec beaucoup d'effets vidéo qui peuvent être utilisés en temps réel. Les vidéos AVI peuvent être intégrées à n'importe quelle piste et y être transformées et mixées. Les graphiques eux aussi peuvent être traités directement.

Prise en charge des CD audio

Les CD audio peuvent être directement lus dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition. Il suffit d'insérer le CD dans le lecteur et de cliquer sur « CD/DVD ». Vous pouvez alors transférer tous les titres dans l'arrangeur par simple glisser-déposer pour les éditer. Votre collection de CD prend alors une autre dimension, pour réaliser des remix ou comme base de compositions personnelles.

Mes enregistrements

La fonction d'enregistrement de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition vous permet d'enregistrer des voix, des bruits ou autres instruments et de les intégrer dans l'arrangement.

Sessions Live

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition présente une nouvelle fonction d'enregistrement live qui vous permet de jouer des enregistrements directement avec vos arrangements. Pendant la

www.magix.com

lecture des instruments virtuels et des sons sur les pistes existantes, il vous est possible d'enregistrer une nouvelle piste en temps réel et d'y ajouter des effets en direct.

Reconnaissance de l'harmonie

La reconnaissance de l'harmonie vous montre les harmonies des chansons avec les symboles des accords et les griffs de guitare directement dans l'arrangement : idéal pour jouer en groupe et remixer.

Automatisation des courbes de piste et d'objet

Vous pouvez contrôler les effets et le volume à l'aide de courbes libres, qu'il s'agisse d'objets individuels ou de pistes complètes. Par exemple, il est possible de placer un écho ponctuel à un emplacement précis de la chanson, tout simplement en dessinant une pointe dans la courbe à l'endroit souhaité.

Enregistrement vidéo

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Producer Edition propose en outre pour l'enregistrement audio une fonction d'enregistrement pour la vidéo, à partir de sources vidéo analogiques.

Assistant Morceau («Song Maker»)

Le «Song Maker» permet de créer facilement et rapidement des nouveaux arrangements ou d'agencer certains autres déjà existants, les étapes complexes comme le choix d'échantillon ou l'agencement se font automatiquement. Le «Song Maker» réalise l'arrangement de parties entières comme l'intro ou le refrain.

Intégration MIDI

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition permet de charger, arranger, éditer et lire des fichiers MIDI aussi simplement que des fichiers Audio. Vous pouvez en outre combiner des fichiers Wave avec des fichiers MIDI pour commander la puce de la carte son, les plug-ins des instruments VST ou des synthétiseurs externes et composer un arrangement complet.

Vous disposez d'un éditeur MIDI avancé avec Piano Roll, un éditeur de percussions, un éditeur de vélocité et contrôleur ainsi qu'une liste d'événements pour tous vos enregistrements et éditions MIDI.

L'enregistrement d'objets MIDI peut être initié depuis l'arrangeur tout simplement en définissant le mode d'enregistrement MIDI dans la boîte de pistes.

Mixeur

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition comprend un mixeur en temps réel professionnel avec un rack d'effets et deux effets d'insertion par piste pour le Master ainsi que des effets de matriçage supplémentaires. La taille du mixeur peut désormais être ajustée, de sorte que vous pouvez visualiser plus de 8 pistes simultanément. En outre, vous pouvez grouper les réglettes d'un même type (par exemple, celles du volume ou du panorama) et les contrôler en même temps.

Créer des podcasts

Avec MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous pouvez publier votre propre musique comme podcast. L'arrangement finalisé est téléchargé dans MAGIX Album en ligne et ajouté dans MAGIX Podcast Maker et dans d'autres répertoires de podcasts.

Exportation de la sonnerie

Certaines chansons ou effets sonores peuvent être convertis en sonnerie en un tour de main. Fonctionne pour les formats de sonnerie Real courants : MP3 et WAV.

Plug-ins DirectX et VST

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition permet l'utilisation directe des plug-ins DirectX et VST, qui peuvent être obtenus dans tous commerces spécialisés ou directement sur Internet. Ces plug-ins (effets audio ou synthétiseurs d'autres fabricants) augmentent les performances de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

MAGIX Mastering Suite 2.0.

Un son studio impressionnant, similaire à celui d'un CD acheté dans le commerce ! La MAGIX Mastering Suite comporte toute une série d'effets spéciaux à utiliser dans le canal principal du mixeur. Les effets proposés permettent le « matriçage », qui apporte la touche finale à votre titre à l'aide des fonctions égaliseur paramétrique, MultiMax, Limiter et Stereo Enhancer.

Véritable son Surround 5,1

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Producer Edition propose un véritable son Surround 5.1. Le son Surround 5,1, le format audio préféré pour le home cinéma, est pris en charge lors de l'importation, l'édition et également l'exportation. L'éditeur Surround 5,1 fait voyager votre musique dans la pièce. L'arrangement peut également être exporté dans le nouveau format MP3 Surround de l'institut Fraunhofer, créateur du MP3.

Graver un DVD

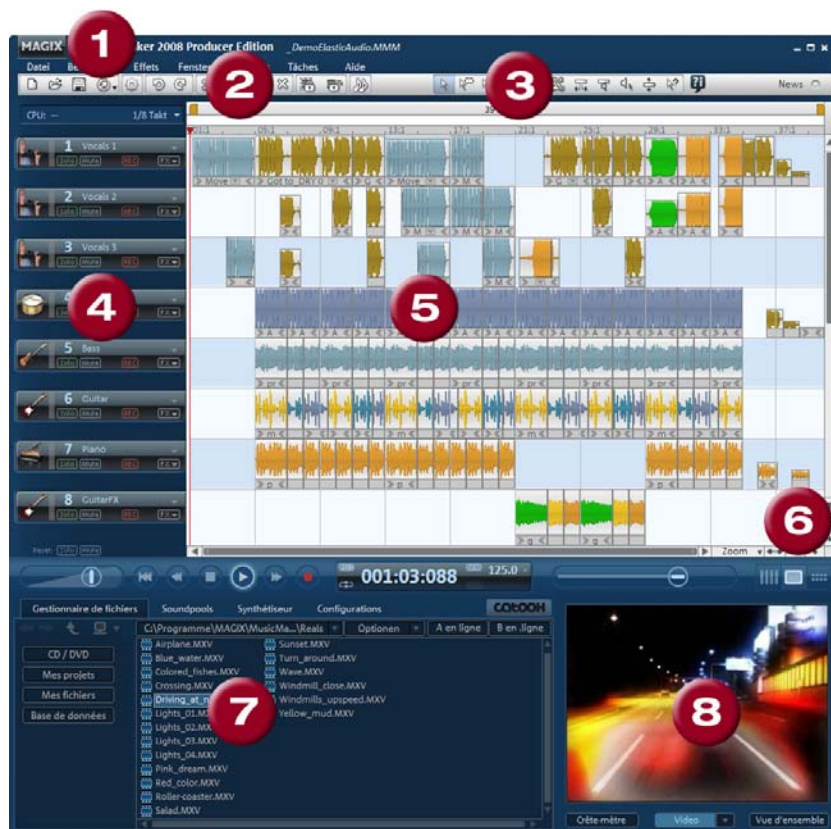
MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition permet de graver directement des DVD de données. Vous pouvez ainsi archiver des bibliothèques de sons complètes directement depuis le programme sur un disque et ainsi récupérer de la place sur votre disque dur.

Astuce : pour graver un CD audio, utilisez le programme MAGIX Music Editor fourni ! Il vous permet de définir les marqueurs de pistes nécessaires et de graver vos chansons directement comme CD audio.

MAGIX Music Editor 2.0

Arrangement audio détaillé en temps réel. Spécialiste pour la gravure de CD, la restauration de son, l'échantillonnage et le cut audio.

L'interface utilisateur d'un seul coup d'oeil



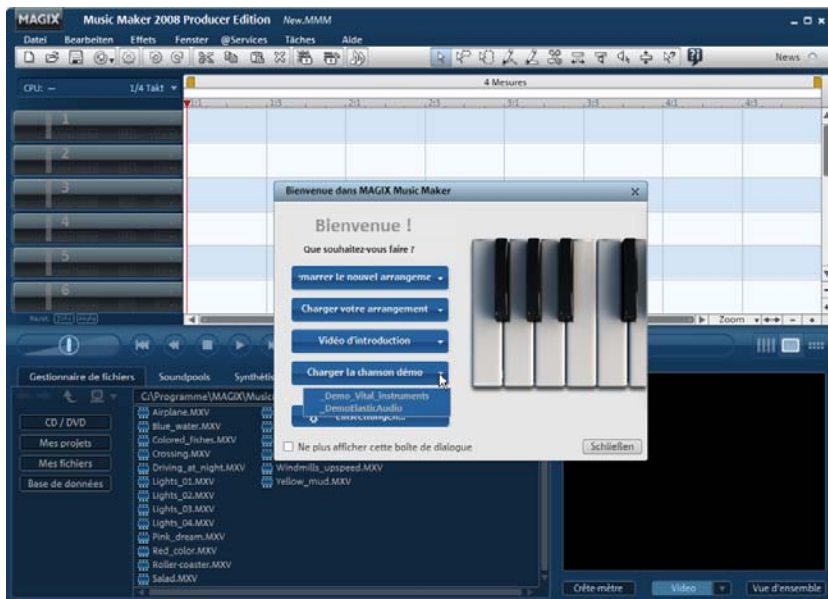
- 1 **Barre des menus** Vous trouvez toutes les commandes d'édition à disposition dans cette barre.
- 2 **Barre d'outils** Vous trouvez ici les boutons pour l'édition rapide.
- 3 **Barre des modes de souris** Vous pouvez sélectionner ici les différents modes de souris.
- 4 **Boîtes des pistes** Vous pouvez mettre des pistes en mode silencieux (« Mute ») ou les jouer séparément (« Solo »). Les boutons d'effets FX permettent d'appliquer des effets aux pistes.
- 5 **Arrangeur** Vous pouvez positionner du matériel multimédia comme vous le souhaitez sur les pistes.

- | | |
|-------------------------------|---|
| 6 Barres de défilement | Vous pouvez étirer ou rétrécir la barre de défilement inférieure pour zoomer. |
| 7 Media Pool | Tous les fichiers proposés peuvent être amenés dans l'arrangeur par glisser-déposer. |
| 8 Moniteur vidéo | Dans l'écran d'aperçu sont montrés des présentations des fichiers graphique ou vidéo que l'on peut sélectionner par clic dans le Media Pool, ainsi que des images de l'arrangement durant le passage. En outre, il est possible d'afficher une vue d'ensemble de l'arrangement ou un analyseur/crête-mètre. |

Tutoriel

Ce chapitre passe en revue les fonctions principales de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition avec des explications progressives. Une description systématique de toutes les fonctions du programme de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition se trouve plus loin dans ce manuel.

Jouer un projet démo



L'interface avec les pistes horizontales se nomme « arrangeur ». Dans l'arrangeur, vous pouvez positionner et éditer les objets multimédias.

Dans la partie inférieure de l'interface du programme se trouve le Media Pool. Vous pouvez charger des fichiers multimédias de divers formats dans l'arrangement soit par glisser-déposer, soit par un double-clic. Le Media Pool fonctionne de manière similaire à l'Explorateur Windows®, avec bien sûr, certaines fonctions supplémentaires qui lui sont propres. Vous pouvez ainsi, par exemple, télécharger et ajouter des sons professionnels depuis le Catooh.

Le Media Pool contient une catégorie « Mes projets », qui comprend

elle-même des chansons de démonstration. Réalisez un double-clic sur une démo et observez les pistes de la démo dans l'arrangeur : MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition peut créer une chanson complète en combinant plusieurs objets. Cliquez sur la barre de défilement verticale située à droite de l'écran et faites-la glisser vers le bas en maintenant le bouton de la souris enfoncé, pour visualiser toutes les pistes.

Pour démarrer la chanson démo, cliquez sur Lecture ou appuyez sur la barre d'espacement du clavier. Une ligne rouge verticale, le marqueur de lecture, se déplace à l'écran et vous pouvez entendre de la musique.

Remarque : si, contre toutes prévisions, vous n'entendez rien, vérifiez dans la fenêtre de configuration (raccourci Y) que la bonne carte son a été activée et que la sortie de la carte son a été correctement connectée aux hauts-parleurs.

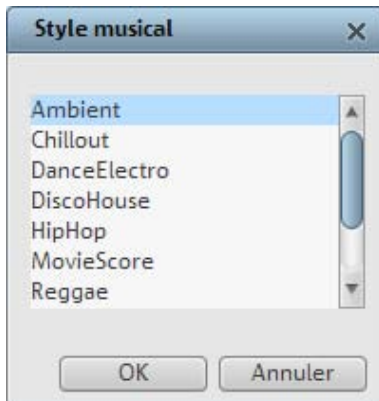
Song Maker

Pour créer rapidement un premier arrangement, laissez-faire Song Maker : il travaille pour vous, il ne vous reste plus qu'à vous détendre et écouter... Ouvrez simplement un nouvel arrangement vierge en sélectionnant l'option « Nouvel arrangement » du menu « Fichier ». Un arrangement avec 16 pistes s'ouvre alors. Song Maker crée alors automatiquement un arrangement complet à partir des fichiers musicaux fournis.



Ouvrir l'assistant...

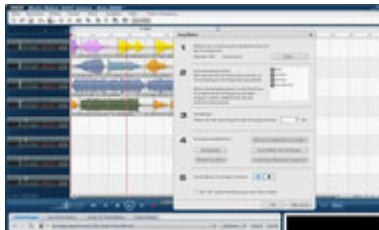
- Activez Song Maker avec le bouton « 1 clic » situé dans la partie supérieure de l'interface du programme.
- Sélectionnez un style musical



Sélectionner un style musical...



Définir des instruments et la durée du morceau...



Écouter la proposition

Votre premier arrangement est prêt ! Song Maker peut également être utilisé pour améliorer les arrangement existants en y ajoutant de nouveaux échantillons ou un morceau complet, ou pour créer, par exemple, un fond sonore à partir de basses et de batteries. Un fond sonore de ce type, une fois agrémenté de fichiers audio et vidéo, constitue un arrangement multimédia complexe.

Préécouter et charger des fichiers audio

Vous pouvez désormais charger des fichiers son dans l'arrangeur afin de les positionner et de les éditer.

Créez un nouvel arrangement vide. Cliquez pour cela sur « Fichier » et sélectionnez l'option « Nouvel arrangement ».

Cliquez maintenant dans le Media Pool sur « Sons et vidéos ». Dans la partie de gauche du Media Pool, différentes catégories s'affichent. Cliquez sur une des catégories pour accéder à un sous-répertoire, dans lequel vous pouvez alors sélectionner et préécouter des sons. Les instruments sont répertoriés par tonalités. Cliquez sur une entrée pour exécuter automatiquement le son. Chaque fichier peut être ainsi préécouté. Les touches fléchées de votre clavier vous permettent de sélectionner différentes tonalités. D'autres instruments, la batterie par exemple, ne sont pas répertoriés par tonalité. Ces entrées sont signalées par le symbole du haut-parleur, qui indique alors un fichier WAV « ordinaire ».

Pour charger un fichier dans l'arrangeur, sélectionnez-le et appuyez simplement sur la touche Entrée. Vous pouvez également réaliser un glisser-déposer depuis le tableau jusque dans une piste de l'arrangeur. Pour cela, sélectionnez un fichier avec le clic gauche de la souris et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour faire glisser le fichier ; lorsque vous lâchez le bouton de la souris, le fichier apparaît dans la piste comme objet audio, à la place où vous avez relâché le bouton.

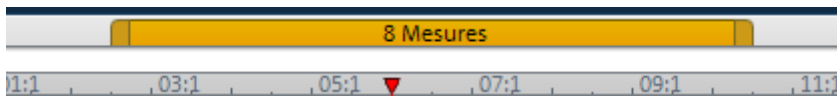
Position des objets audio

Chaque objet peut être déplacé dans l'arrangeur à l'aide de la souris, aussi bien horizontalement sur une même piste, que verticalement en passant ainsi d'une piste à l'autre.

Dans l'arrangeur, ajoutez à votre première chanson de nouveaux instruments. Prenez par exemple un échantillon de batterie et réalisez un glisser-déposer jusqu' dans la piste en-dessous de l'objet que vous venez d'insérer.

Vous pouvez de cette manière procéder à l'ajout de nombreux fichiers depuis divers répertoires directement dans l'arrangeur et les positionner ainsi les uns à la suite des autres ou les uns sur les autres sur plusieurs pistes.

Entre-temps, exécutez l'arrangement. Prêtez attention aux deux marqueurs tout en haut sur l'axe temporel ; ils définissent les points de départ et d'arrêt de la plage à exécuter. Pour modifier la plage, cliquez simplement sur le marqueur de début ou le marqueur de fin et réalisez un glisser-déposer jusqu'à l'emplacement souhaité sur l'axe temporel.

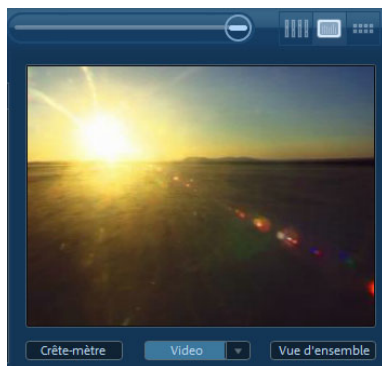


Astuce : le marqueur de lecture peut être déplacé indépendamment du marqueur de début, en cliquant sur la zone inférieure de l'axe temporel.

Pour charger de nouveaux échantillons dans l'arrangeur, il n'est pas nécessaire d'interrompre la lecture. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition dispose de la fonction « Smart Preview » qui vous permet de préécouter simultanément des échantillons dans le Media Pool de manière synchronisée avec la chanson de l'arrangeur. Cette fonction facilite la recherche d'échantillons adaptés.

Ajouter des vidéos et synthétiseurs

Au cours de l'étape suivante, vous avez la possibilité d'ajouter une vidéo. Pour cela, rendez-vous dans le répertoire vidéo du Media Pool et sélectionnez un fichier vidéo. Sur le moniteur vidéo, en bas à droite, apparaît un aperçu du fichier vidéo sélectionné.



Dès que vous avez trouvé la vidéo adéquate, ajoutez-la à la piste, comme vous l'avez fait pour les fichiers audio, par un glisser-déposer.

Pour ouvrir le répertoire avec les synthétiseurs logiciels de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous devez d'abord passer dans le dossier « Synthétiseurs » du Media Pool.

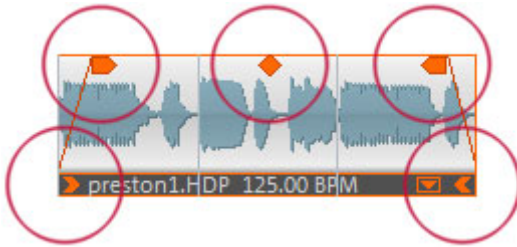


Tous les synthétiseurs peuvent être ajoutés aux pistes de l'arrangeur par glisser-déposer, comme tous les autres fichiers. Ce faisant, une console d'utilisation permettant de programmer le synthétiseur, s'ouvre. Testez les différents synthétiseurs de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition et éprouvez leurs diverses caractéristiques.

Éditer des objets

Pour comprendre le fonctionnement basé sur l'objet de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous devez avant tout connaître en détail les objets qui se trouvent sur les pistes de l'arrangeur.

Vous pouvez raccourcir ou agrandir tous les objets. Pour cela, placez le curseur de votre souris dans un des angles inférieurs de l'objet : le curseur se transforme en symbole d'étirement (double-flèche). L'objet peut alors être étiré ou contracté jusqu'à ce que la longueur souhaitée soit atteinte. Il vous est ainsi possible de créer des pistes rythmiques complètes à partir d'échantillons de batteries en les étirant.



Aux angles supérieurs des objets se trouvent deux poignées de fondu qui peuvent être tirées vers l'intérieur pour afficher ou masquer l'objet.

À l'aide de la poignée centrale supérieure, vous pouvez régler le volume sonore des objets audio et la clarté des objets vidéo.

Chaque objet peut être segmenté en plusieurs objets. Pour cela, dans le menu Édition, sélectionnez l'option « Découper objet ». L'objet sélectionné est alors scindé à la position du marqueur de lecture. L'opération peut être réalisée encore plus rapidement à l'aide du mode souris Découper.

Un clic droit sur un objet affiche un menu contextuel avec les options correspondants à l'objet en question. Il est également possible d'ouvrir le menu contextuel en cliquant sur le bouton avec un petit triangle dans la partie inférieure de l'objet.

Effets

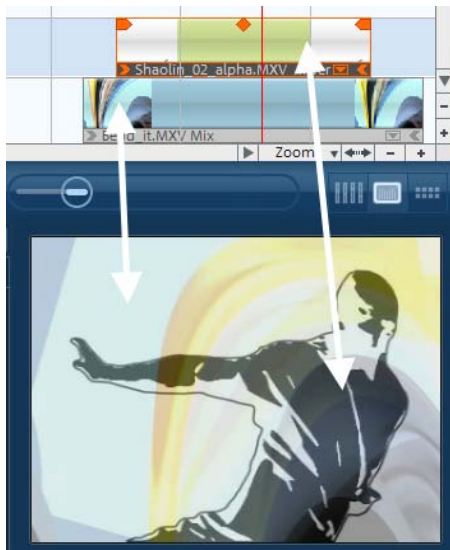
Prenez le temps de tester et découvrir les divers effets. Vous pouvez sélectionner les divers effets pour les objets via le menu contextuel. Un module d'effets dans lequel chaque effet peut être défini avec précision, s'ouvre alors.

Vous pouvez également ajouter des effets en réalisant un glisser-déposer jusque sur les objets. Ouvrez le répertoire « Effets audio et vidéo » du Media Pool et testez les effets de la liste un à un, d'un simple clic. Comme pour tous les fichiers du Media Pool, les effets proposent également un aperçu. Si un effet vous intéresse et que vous souhaitez l'utiliser pour un objet dans l'arrangement, réalisez

simplement un glisser-déposer sur l'objet de destination dans l'arrangeur.

Cela fonctionne de la même manière pour les effets vidéo. Vous devez d'abord charger un fichier vidéo depuis le Media Pool. De nombreux effets vidéo sont des effets mixés qui mélangent ensemble deux vidéos.

Règle générale : la vidéo qui se trouve sur la piste inférieure constitue l'arrière-plan, toute vidéo se trouvant sur une piste au-dessus forme le premier-plan.



Exporter l'arrangement

En général, l'objectif de tout arrangement et édition est un fichier audio ou vidéo « officiel ». Pour cela, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition met à votre disposition divers formats d'exportation.

Pour exporter votre arrangement, cliquez sur « Fichier » et sélectionnez l'option « Exporter arrangement ». Puis, sélectionnez un format d'exportation. L'arrangement sera alors exporté dans le format choisi.

Remarque : les calculs pour l'exportation sont indépendants des performances requises pour la lecture. Si la reproduction sur l'ordinateur vient à sauter à cause d'effets et de vidéos complexes en trop grande quantité, le fichier d'exportation sera quand même correctement calculé. Dans ce contexte, il est recommandé de transférer les passages finalisés en un seul fichier via la fonction d'exportation ou la fonction Mixdown, afin de libérer de la mémoire vive (et les pistes). Un tel fichier peut être ensuite rechargé dans

l'arrangement et réédité avec les autres parties de l'arrangement.

Graver un CD audio

Pour graver un CD audio, exportez d'abord votre arrangement comme fichier WAV :

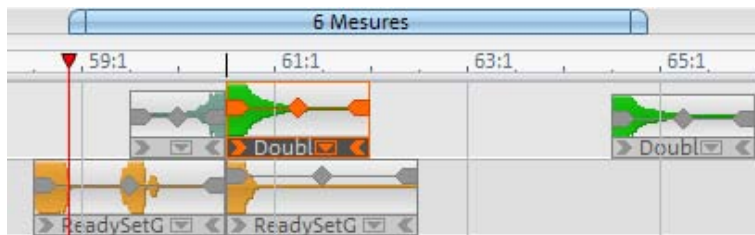
Pour cela, cliquez sur « Fichier », puis sélectionnez l'option « Exporter arrangement » > « Audio au format Wave ». Le fichier WAV ainsi créé pourra alors être gravé avec le programme de gravure intégré MAGIX Goya burnR comme CD audio.

Astuce : la version Producer Edition met à votre disposition un outil de matricage CD et un programme de gravure. Dans la Producer Edition, cliquez sur « Fichier » et sélectionnez « Exporter arrangement » > « Graver arrangement sur CD-R(W) audio ». L'arrangement est alors chargé dans le programme de matricage CD MAGIX Music Editor et peut être directement gravé sur disque depuis celui-ci.

Arrangeur

Pistes (tracks)

L'arrangeur se divise en pistes, sur lesquelles le matériel multimédia peut être positionné et édité. Des pistes peuvent être ajoutées à tout moment en sélectionnant tout simplement dans le menu d'édition l'option « Ajouter piste ». Il est possible d'utiliser en tout 96 pistes stéréo pour un arrangement



En principe, tous les types d'objets peuvent être placés sur les pistes. Il est par exemple possible de combiner des vidéos et des objets audio et MIDI sur une piste.

Si les pistes vous semblent trop courtes, vous pouvez les agrandir en cliquant sur le bouton moins « - » en bas à droite. La taille de l'arrangement s'ajuste toutefois automatiquement lorsque les objets sont déplacés à partir du côté droit ou lorsque de nouveaux objets sont chargés.

Au début de chaque piste se trouve une « boîte de piste » dans laquelle vous pouvez activer et désactiver les options muet (Mute) et Solo pour chacune des pistes.

Icônes d'instruments et boîtes des pistes



Chaque piste contient un champ pour les icones des instruments. Lorsque vous faites glisser un échantillon MAGIX Soundpool dans une piste vide, l'icone correspondante s'affiche automatiquement. Vous pouvez également échanger l'icone en cliquant dessus et en recherchant un autre.

Au début de chaque piste se trouve une « boîte de piste » dans laquelle vous pouvez activer et désactiver les options Mute et Solo pour chacune des pistes. En bas de l'arrangeur, au-dessous des boîtes de pistes, se trouvent deux commandes Réinitialiser Solo / Muet, à l'aide desquelles vous pouvez réinitialiser toutes les pistes simultanément.

Près de l'icône, vous trouverez un **crête-mètre**. Il vous permet de contrôler le volume de la piste et de voir si la piste produit un son audio.

En haut près du numéro de piste, vous trouverez le champ **Nom de piste**. Vous pouvez renommer la piste en double-cliquant dans ce champ.



La petite flèche près du nom de piste ouvre un menu qui vous permet de charger un instrument logiciel (Plugin VSTi) sur la piste. Il sera ensuite utilisé par tous les objets MIDI se trouvant sur cette piste. Vous accédez ici également aux différents sons des instruments VST fournis VITA et REVOLTA.



Activez une piste pour un enregistrement audio ou MIDI en cliquant sur REC.



Un simple clic permet de mettre la piste en mode enregistrement audio. Le contrôle est également activé, c'est-à-dire que lors de la lecture, vous entendez le signal d'entrée de votre carte son. Pour en savoir plus, référez-vous dans le chapitre « Mixeur » au paragraphe « Enregistrement/Contrôle en direct » (voir page 238). Lorsque vous démarrez l'enregistrement (touche R), la boîte de dialogue de l'enregistrement audio s'affiche. Le matériel audio enregistré est placé sur cette piste. Si un objet se trouve déjà à cet emplacement sur la piste, la prochaine piste vide sera utilisée.



Un clic supplémentaire sur la commande permet de mettre la piste en mode d'enregistrement MIDI. Si un instrument logiciel est chargé, vous pouvez en jouer avec un clavier MIDI raccordé. Lorsque vous démarrez l'enregistrement, un nouvel objet MIDI est placé sur la piste et l'éditeur MIDI s'affiche. Vous pouvez y lancer l'enregistrement MIDI (voir page 109).



Vous pouvez ici ouvrir le menu des effets de piste. Vous y trouverez pour chaque type d'instruments des préconfigurations pour les effets de piste (voir page 236). Vous pouvez classer les pistes grâce à la commande « Déplacer la piste vers le haut/vers le bas ».

Zoom

Avec la barre de défilement vertical, on peut faire remonter ou descendre toutes les pistes superposées de la fenêtre de montage. Lorsque vous travaillez sur plusieurs pistes, un zoom vous permet d'afficher en même temps un plus grand nombre de pistes (bouton -). Au contraire, vous pouvez agrandir chaque piste et en visualiser moins en cliquant le bouton +.

La barre de défilement horizontal permet de régler le secteur visible de la fenêtre de montage par rapport à l'axe-temps horizontal. Lors du montage, si vous dépassez la longueur visible, les pistes sont automatiquement rallongées et la barre de défilement se réduit pour montrer cet allongement.

Si vous placez le pointeur de votre souris sur la barre de défilement horizontal, celui-ci se transforme automatiquement en un symbole de double flèche, grâce auquel vous pouvez saisir la barre pour la réduire ou l'allonger. Cela vous permet d'agrandir ou de rétrécir

l'échelle de visualisation.

Certaines échelles du zoom (1 sec, 10 sec, 1 min, 10 min, 30 min) peuvent être sélectionnées dans le menu que l'on ouvre par un clic droit sur le bouton zoom de la barre de défilement horizontal.

Déplacer/Zoomer avec la molette de la souris

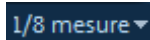
Il est possible de déplacer, de diminuer ou d'agrandir la zone visible à l'aide des barres de défilement. Vous pouvez également activer ces fonctions sans cliquer en passant la souris sur la barre de défilement ou les boutons de zoom et en actionnant la molette.

Grille

La durée de l'arrangement est représentée par l'axe vertical des pistes. Pour gérer la progression du temps, vous disposez tout en haut, juste au-dessus de la première piste, d'une réglette de mesure ou « Grille ».

Deux objets qui se succèdent directement s'accrochent automatiquement et sans pause l'un à l'autre, même lorsqu'ils se trouvent sur des pistes différentes, ce qui permet d'éviter tout vide ou tout chevauchement indésirable.

La grille des mesures permet d'« accrocher » les objets et marqueurs de début, fin et de lecture à une certaine position temporelle, afin de les positionner en mesure.

 Vous pouvez définir l'espacement des bords de la grille via le bouton se trouvant en haut à gauche.

Lorsque par exemple l'espacement est défini sur « 1/2 mesure », les objets et marqueurs sont positionnés à chaque déplacement toutes les demi-mesures. Cela permet des transitions sans blancs et pauses entre les objets ainsi que des coupes exactes. La sélection peut se faire sur des mesures entières ou jusqu'à 1/16 de la grille. Les valeurs triolets sont également possibles.

La configuration « Frame » permet un positionnement exact dans un code temps. L'affichage du temps sur l'axe temporel ainsi que dans www.magix.com

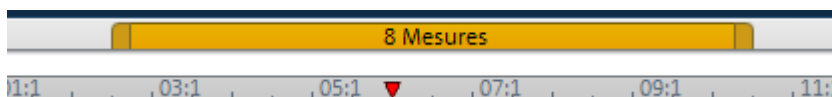
le contrôle de transport est converti automatiquement du format Mesures:Battements:Tics en Heures:Minutes:Secondes.

Le bouton « Objets » permet de désactiver la grille des mesures ; la grille n'agit plus alors que sur les bords des objets. Vous pouvez également désactiver entièrement la grille en sélectionnant l'option « sans grille » ou la touche **F4**.

L'option « Sélectionner le type de mesure » permet de définir l'axe des mesures également sur des mesures impaires comme un 3/4 de mesure.

Plage de lecture : marqueurs de début et de fin

Dans la partie supérieure de la réglette de mesure s'affichent deux marqueurs. La zone située entre ces deux marqueurs est la plage de lecture. Elle est lue en boucle.



La durée de la plage de lecture s'affiche dans la zone bleue. Le chiffre avant le point indique le nombre de mesures ; le nombre suivant indique le nombre de fragments correspondants à la grille sélectionnée. Par exemple, 3.3 dans une grille 1/16 = 3 battements et 3/16. Un tilde (~) dans l'affichage signifie que la plage de lecture ne possède pas la longueur de grille exacte et que la boucle est par conséquent « non circulaire ». Double-cliquez sur la plage de lecture pour définir la plage de lecture à tout l'arrangement. Double-cliquez de nouveau pour la définir entre le début de l'arrangement et le dernier objet.

Cette plage détermine également les positions à copier ou à insérer, à l'aide des commandes du menu Édition (Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+X).

Le marqueur de fin (marqueur de droite) est toujours déplacé en même temps que le marqueur de début. Ce qui a pour but que la durée de la plage de lecture reste constante, lorsque vous déplacez le marqueur de début.

Les marqueurs de début et de fin peuvent être déplacés grâce à la souris. Ainsi, vous pouvez définir la position des marqueurs soit par

glisser-déposer, soit en cliquant à l'emplacement souhaité sur la réglette de mesure (clic gauche pour le marqueur de début et clic droit pour le marqueur de fin).

C'est encore plus simple avec le clavier : les touches fléchées permettent de déplacer l'intégralité de la plage en avant ou en arrière dans le temps. L'utilisation simultanée de la touche Ctrl et des touches fléchées permet de déplacer la plage de lecture d'un quart de sa longueur. Enfin, si vous appuyez sur Maj + touches fléchées, vous raccourcissez de moitié (flèche gauche) ou doublez (flèche droite) la longueur de la plage de lecture.

L'utilisation combinée de Ctrl + Maj + touches fléchées vous permet d'allonger ou de raccourcir la plage de lecture d'une mesure. Vous pouvez également utiliser ces fonctions pour définir rapidement la plage de lecture.

Si vous déplacez la plage de lecture pendant la lecture, l'ancienne plage sera exécutée jusqu'à la fin, puis la nouvelle plage sera enchaînée. Vous pouvez ainsi « remixer » vos pistes en temps réel avec le clavier !

Remarque : Si la marque de fin est décalée au-delà de la fin de l'arrangement. Dans ce cas, appuyez sur la touche « Fin » du clavier informatique pour le ramener à la fin de l'arrangement.

Déplacer le curseur de lecture

Le curseur de lecture peut être déplacé indépendamment du marqueur du début. Pour cela, cliquez dans la partie inférieure de la réglette des mesures. Vous pouvez déplacer les marqueurs de lecture et de début simultanément en maintenant la touche Ctrl du clavier enfoncée.

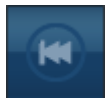
Lorsque, lors de la lecture, le curseur de lecture a atteint le marqueur de fin, la lecture se poursuit à partir du marqueur du début. Lorsque le curseur de lecture a été placé à droite, en dehors de la plage de lecture, l'arrangement est reproduit jusqu'à la fin. Ensuite, la plage de lecture actuelle est reproduite en boucle.

Contrôle du transport (fonction lecture)

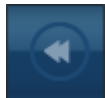
La fonction de lecture vous permet de contrôler la lecture de l'arrangement avec la souris.



Astuce : lancez et stoppez la lecture avec la barre espace de votre clavier. Pour découvrir tous les raccourcis clavier du programme, référez-vous à la fin du manuel.



Au début : ce bouton permet de placer rapidement le marqueur de début au début de la plage de lecture. Si vous cliquez de nouveau sur « Au début », le marqueur de début et la plage de lecture seront ramenés en même temps au début de l'arrangement.



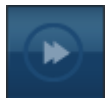
Rembobiner : vous permet de revenir en arrière dans l'arrangement. Cela signifie que le marqueur de lecture fait un retour sur l'axe temporel.



Stop : le bouton « Stop » termine la lecture. Le marqueur de lecture est remis à sa position de début.



Lecture/Pause : cette option permet de démarrer la lecture de l'arrangement : quand le marqueur de lecture atteint le marqueur de fin, la plage entre les marqueurs de début et de fin est rejouée en boucle. Un nouveau clic sur le bouton Lecture suspend la lecture à la position du marqueur de lecture (mode pause).



Avance rapide : vous permet d'avancer rapidement dans l'arrangement. Cela signifie que le marqueur progresse sur l'axe temporel.

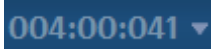


Enregistrement : permet de préparer un enregistrement. Selon que la piste dans la boîte de piste (voir page 41) a été définie pour un enregistrement MIDI ou Audio, la boîte de dialogue d'enregistrement audio (voir page 269) s'ouvre ou l'éditeur MIDI comprenant un nouvel objet MIDI.



Vous pouvez ici désactiver la lecture en continu. La lecture s'arrête alors toujours lorsque le curseur atteint un marqueur de fin.

Affichage du temps



Le temps est affiché juste à côté du contrôle de transport.

La position de lecture actuelle s'affiche en mesures, battements, minutes et secondes, etc. selon l'unité de grille définie.

Le bouton « Pos » permet de changer l'affichage en « Temps restant ».

Afficher les harmonies



Lorsque ce symbole est activé, les symboles d'harmonies s'affichent lors de la lecture. Les harmonies peuvent ensuite être déterminées avec le module d'harmonisation (voir page 100).

Réglage du volume



La réglette de volume se trouve sur la gauche du contrôle de transport. Elle vous permet de régler rapidement le volume général de votre arrangement. Pour définir le volume des différentes pistes, veuillez utiliser le mixeur.

Tempo



Ici le tempo de la chanson est indiqué en BPM (Battements Par Minute). Le tempo est automatiquement défini en fonction du premier échantillon utilisé dans l'arrangement. Cliquez sur la petite flèche pour afficher l'outil de contrôle du tempo. Vous pouvez utiliser cet

outil pour ajuster le tempo principal, même en cours de lecture. Les objets contenus dans l'arrangement sont ajustés par extension.

Cliquez sur Tap pour ouvrir la **boîte de dialogue Tap Tempo**, dans laquelle vous pouvez définir le tempo. Cliquez simplement sur le tempo souhaité sur le bouton Tap ou appuyez sur la touche T de votre clavier. Le tempo sera mesuré et la boîte de dialogue affichée. Cliquez sur OK pour appliquer le tempo ainsi défini.

Réglette de position



La réglette de position permet de déplacer rapidement le curseur de lecture dans l'affichage actuel.

Arrangeur, moniteur vidéo et Media Pool

Le moniteur vidéo et le Media Pool peuvent être masquer ou positionner librement à l'écran. Vous pouvez passer en configuration standard via le menu Fenêtre.

Si l'option « Affichage standard » (menu Fenêtre) est désactivée, l'intégralité de l'écran de l'arrangeur est rempli, afin de simplifier le positionnement et l'édition des objets.

Dans le cas de grands arrangements, le moniteur vidéo peut être utilisé pour une présentation d'ensemble (menu Fenêtre > Affichage d'ensemble (voir page 300)).

Boutons de l'arrangeur

Sous la dernière piste de l'arrangeur se trouvent les boutons de l'arrangeur, permettant d'ouvrir et de fermer rapidement les fenêtres importantes :



Ce bouton ouvre la console de mixage en temps réel.

Ici, il est possible de modifier les pistes liées au volume et la position dans le panorama stéréophonique (Pan). C'est également ici que vous pourrez intégrer les effets Master et les plug-ins.

Vidéo



Ce bouton ouvre et ferme le moniteur vidéo.

Live Performer



Cette option permet d'ouvrir le Live Performer (voir page 71).

Pour en savoir plus, référez-vous au paragraphe « Live Performer » (voir page 71), du chapitre « Arranger des objets ».

Media Pool (Groupe de média)

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Media Pool permet aux utilisateurs d'accéder, d'entendre et de sauvegarder tous les types de média en ligne et hors ligne, par exemple toutes les boucles sonores et vidéo qui sont fournies avec le logiciel, mais aussi des CD audio, des morceaux MP3, des synthétiseurs virtuels ou des effets.

Il est possible d'intégrer tous les types de média dans un arrangement par double-clic ou glisser-déposer, à partir d'une unité locale ou d'Internet.

Navigation dans le Media Pool

Le Media Pool est composé d'une liste détaillée sur la droite (le « Media Pool » réel), dans laquelle tous les types de médias à télécharger (et éventuellement des sous-répertoires) sont listés, et une zone de navigation sur la page de gauche.

Dans la partie supérieure du Media Pool se trouvent 5 boutons définissant les différents types de médias : « Gestionnaire de fichiers », « Soundpools », « Synthétiseur », « Modèles » et « Média en ligne ». Selon la sélection opérée, la zone de navigation est modifiée.

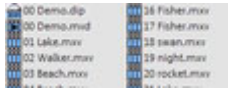
L'espace de navigation propose divers boutons de raccourcis selon la sélection effectuée, permettant d'accéder directement à des sous-répertoires. Par exemple, pour le paramètre « Effets audio & vidéo », vous disposez des sous-répertoires « Video FX », « Vintage FX », « Visuals », « 3D Audio FX » et « Audio FX ».

Un clic droit dans la liste de fichiers permet de définir librement d'autres raccourcis (« Créer un raccourci »). Pour cela, ouvrez le répertoire pour lequel vous souhaitez créer un raccourci, puis sélectionnez l'option « Créer un raccourci ».

Modes d'affichage de la liste des fichiers

Dans la **liste des fichiers** s'affichent tous les fichiers multimédias pris en charge et les dossiers du répertoire actuellement sélectionné. Effectuez un clic droit sur l'option ou dans le Media Pool pour afficher

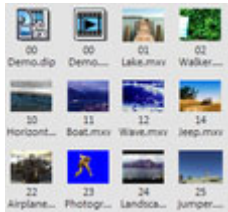
le menu contextuel et sélectionnez un des trois modes d'affichage à votre disposition (Liste, Détails, Grands icônes).



Liste : seuls les noms de fichiers sont affichés. Ce mode présente le plus de fichiers simultanément.

Nom	Type	Taille	Modifié
00 Demo	.dip	12,429	30.03.2006 - 12
01 Lake	.mav	544,860	12.04.2006 - 14
02 Walker	.mav	908,234	15.09.2005 - 14
03 Beach	.mav	2,859,899	08.09.2005 - 11
04 Beach	.mav	1,009,070	05.09.2005 - 21
05 Beach	.mav	926,549	05.09.2005 - 21
06 Beach	.mav	891,220	05.09.2005 - 21
07 Beach	.mav	3,928,072	07.09.2005 - 14

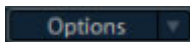
Détails : le type, la taille et la date de la dernière modification sont affichés pour chaque fichier média, à la suite du nom du fichier. La liste peut être triée en cliquant sur l'un de ces détails.



Grands icônes : ce mode d'affichage a l'avantage de présenter la liste des fichiers un aperçu pour chaque fichier image ou vidéo. Vous savez donc instantanément de quel matériel il s'agit. En revanche, la lecture de la liste des fichiers nécessite plus de temps.

Effacer, copier et déplacer des fichiers

Tous les fichiers de la liste peuvent être sélectionnés, effacés ou déplacés dans d'autres dossiers par un glisser-déposer, comme dans l'Explorateur Windows. Vous pouvez rassembler des objets en un répertoire particulier. Pour sélectionner cette fonction, affichez le menu contextuel en réalisant un clic droit sur une entrée



Toutes les fonctions du menu contextuel sont accessibles via « Options ».

Fonction aperçu

Il existe une fonction « Aperçu » pour tous les fichiers. Ainsi un seul clic sur un objet audio démarre la lecture sur la carte son. Tous les objets vidéo, graphiques et texte sont affichés sur l'écran vidéo.

C'est également valable pour les effets : vous pouvez ainsi prévisualiser leur comportement.

Au cours de la lecture, les échantillons de Soundpool vous propose www.magix.com

une fonction d'aperçu supplémentaire (« Smart Preview (voir page 82) »), qui permet de préécouter les sons dans le contexte de l'arrangement.

Remarque : les fichiers audio sont ajustés au tempo actuel de l'arrangement via Timestretching, au cours de la préécoute (vous pouvez désactiver cette option dans les options audio/vidéo).

Positionnement du Groupe de média

Au lancement du programme, le Groupe de média se trouve à gauche dans le tiers inférieur de l'écran. Il peut également s'afficher en mode plein écran ou cohabiter avec d'autres écrans. Le menu « Fenêtre » offre plusieurs options en la matière parmi celles-ci on peut citer l'Arrangeur en mode plein écran qui permet d'afficher simultanément un nombre supérieur de pistes.

Configuration « Explorateur »

Le gestionnaire de fichiers MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fonctionne comme l'Explorateur Windows®. Il permet d'accéder à tous les types de média et de les charger : Vidéos, Bitmaps, morceaux MP3, pistes de CD audio, fichiers texte RTF, objets et effets synthétiseur.

Tous les fichiers multimédias chargeables et sous-répertoires du fichier couramment actif s'affichent dans les listes de fichiers. Tous les fichiers peuvent être chargés dans les pistes de l'Arrangeur par glisser-déposer. Il est possible d'extraire tous les effets des objets audio et vidéo existants par simple glisser-déposer.

Boutons de navigation

Avancer/Arrière



Le bouton Arrière vous permet de revenir au répertoire dans lequel vous vous trouviez précédemment.

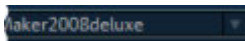
Retour



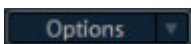
Le bouton Retour vous permet de remonter d'un niveau dans l'arborescence des dossiers.

Menu des lecteurs

Le bouton Menu des lecteurs vous permet de contrôler tous les lecteurs disponibles.

Historique et spécification du chemin

Dans la partie supérieure du Média Pool est indiqué le chemin du répertoire actuellement ouvert. Avec le bouton fléché ouvrez un menu dans lequel vous pouvez rechercher les derniers dossiers que vous avez parcourus.

Options

Vous pouvez accéder à toutes les fonctions du menu contextuel (renommer ou supprimer des fichiers, par exemple) à l'aide du bouton Options.

« Live A » et « Live B »

Ces boutons permettent d'attribuer les échantillons sélectionnés aux Pads direct du Live Performer (voir page 71). Si vous avez sélectionné un seul échantillon, les sept échantillons suivants avec des sons de batteries ou avec toutes les tonalités d'un échantillon déterminé seront chargés.

CD/DVD

Un clic sur ce Bouton vous permet d'accéder au CD/DVD qui se trouve dans le lecteur CD/DVD. S'il s'agit d'un CD /DVD de données, tous les répertoires et tous les formats de fichiers acceptés par MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition sont affichés. S'il s'agit d'un CD audio, toutes les pistes apparaissent dans la liste des fichiers.

Mes projets

Ce Bouton ouvre le répertoire « My Audio Video » qui est automatiquement installé avec le programme. C'est ici que vos

propres arrangements sont exportés et sauvegardés.

Base de données



Ce bouton affiche les fichiers médias disponibles sur votre PC sous la forme d'une base de données clairement structurée.

Cela signifie que les fichiers ne sont plus affichés comme ils apparaissent dans les différents dossiers de votre disque dur, mais répertoriés selon des caractéristiques générales. Le « niveau de répertoire » supérieur fait la distinction entre les fichiers audio, vidéo et image, les sous-répertoires sont, par exemple, la date de la capture des photos ou le nom de l'interprète pour les fichiers audio MP3.

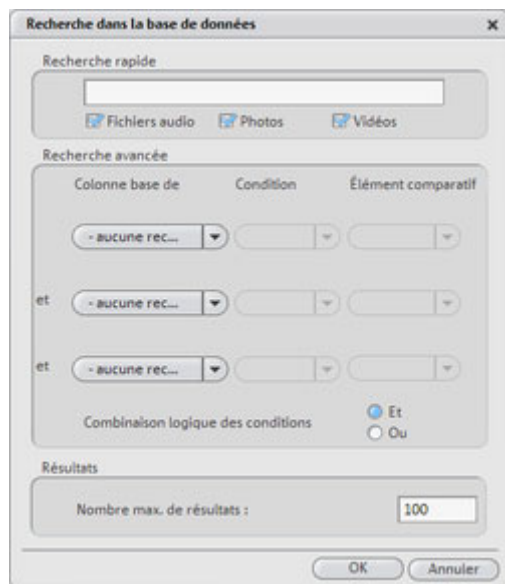
Pour afficher les fichiers médias de votre PC dans la base de données, vous devez d'abord les enregistrer dans la base de données MAGIX. Pour cela, cliquez droit sur « Base de données » et choisissez l'option **Démarrer le programme de gestion des médias pour photos et musique.**

Le programme MAGIX correspondant s'ouvre alors et la fonction d'analyse de la base de données du programme démarre instantanément.

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition est fourni avec des programmes de gestion de photos et de musique, MAGIX Photo Manager et MAGIX Music Manager, gratuits. Si vous possédez les versions complètes MAGIX MP3 Maker ou MAGIX Digital Photo Maker, ces logiciels seront utilisés en priorité.

En réalisant un clic droit sur « Base de données » et sur la commande « Recherche de bases de données », vous ouvrez une fenêtre de recherche dans laquelle vous pouvez chercher votre base de données par média.

Recherche dans la base de données



Recherche rapide : dans la boîte de dialogue « Rechercher dans la base de données », vous pouvez entrer un critère de recherche et le type de fichier (ex. photo, vidéo, musique). Cliquez sur OK : les résultats de la recherche dans la base de données seront affichés.

Recherche avancée : vous pouvez affiner les paramètres de votre recherche, en indiquant les critères de recherche de la manière suivante :

	Colonne base de données	Condition	Élément comparatif
par exemple	Mesure	est supérieur à	800

Il est possible d'effectuer une recherche selon trois colonnes de la base de données (maximum) en les reliant par « et » ou « ou ».

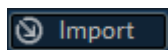
« **Et** » signifie que seuls les fichiers remplissant tous les critères sont répertoriés.

« **Ou** » signifie que tous les fichiers remplissant au moins un des critères sont répertoriés.

Configuration des Soundpools

Ce paramètre permet de commander les médias du Soundpool. Vous accédez aux Soundpools inclus vis un nouvel aperçu clair de la base de données, qui permet également de lire des boucles de styles et instruments, par exemple toutes les boucles de basses dans tous les styles installés ou toutes les boucles d'un même style.

Si vous n'avez pas sauvegardé les Soundpools sur le disque dur lors de l'installation, insérez le DVD d'installation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition dans votre lecteur DVD. Le contenu des Soundpools est alors importé dans la base de données. De même, les autres types de médias Soundpool sont automatiquement reconnus et également importés dans la base de données.



Vous pouvez importer les Soundpools se trouvant déjà sur le disque dur en cliquant sur « Importation ».

Un Soundpool est composé d'un ou plusieurs **Styles**. Les styles sont des bibliothèques d'échantillons et prises dans un certain courant musical. Les échantillons d'un style ont tous un certain tempo. Vous pouvez naturellement aussi mélanger les échantillons de différents styles, les différents tempos sont alors automatiquement ajustés. À l'intérieur d'un style, les échantillons sont classés par instrument, un dossier d'instrument contenant plusieurs sons (échantillons ou prises). Chaque son peut avoir plusieurs harmonies (excepté les percussions et effets sonores).



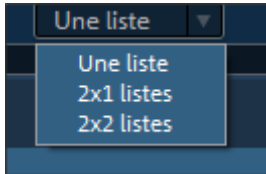
L'affichage Soundpool est composé de plusieurs colonnes : dans la première sont affichés tous les styles contenus dans la base de données. La deuxième colonne contient une liste des instruments. La troisième colonne « Nom » contient une liste des échantillons trouvés. Puis enfin en fond vous trouvez les harmonies (si existantes). Au-dessus de la liste des résultats de la recherche se trouve encore un champ d'entrée pour la recherche avancée.

La liste des échantillons trouvés est composée de la sélection des entrées des deux premières colonnes. Le raccourci Ctrl + Clic permet d'agrandir ou réduire la sélection. Aucune sélection (Ctrl + Clic sur un élément sélectionné) affiche toutes les entrées de cette catégorie.

Si par exemple, vous sélectionnez l'instrument « Percussions » et aucun style, tous les échantillons drum et percussion de la base de données seront affichés.



Vous avez la possibilité de rechercher le nom d'un fichier son particulier dans la liste des sons trouvés via le champ de recherche.



Vue multiple : dans ce menu vous pouvez subdiviser la liste des fichiers Soundpool et utiliser jusqu'à quatre répertoires Soundpool différents simultanément. Il est possible de définir une recherche personnalisée pour chaque liste.

Synthétiseur

Cet icône ouvre le répertoire des synthétiseurs. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « Synthétiseurs » !

Configuration des modèles

Permet d'ouvrir la bibliothèque d'effets qui a été copiée sur le disque dur au moment de l'installation du programme. Ces boutons permettent d'ouvrir les répertoires pour les effets audio (« Audio FX »), effets audio 3D (« 3D Audio FX »), presets pour la Vintage Effekt Suite (« Vintage FX »), effets vidéo (« Video FX », « Video Mix FX »), animations automatiques (« Visuals ») et modèles de titre (« Titre »).

Les effets peuvent également être ajoutés par glisser-déposer, directement sur l'objet souhaité.

Les effets vidéo et audio peuvent être définis dans le rack d'effets

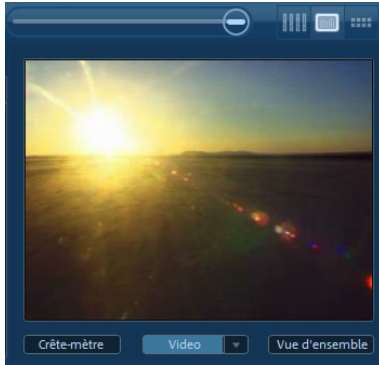
(voir page 167) ou le contrôleur vidéo via le menu contextuel.

Paramètres de Catooh

Vous pouvez pré-écouter des fichiers multimédias depuis le catalogue médias en ligne Catooh, les télécharger dans l'arrangement, puis les éditer.

Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre Catooh (voir page 250).

Moniteur vidéo



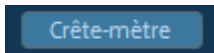
Le moniteur vidéo peut être librement positionné à l'écran et sa taille est personnalisable. Pour ajuster cette dernière, cliquez avec le bouton droit sur l'écran et choisissez la grandeur désirée dans le menu contextuel ou définissez-la (« Personnalisée »). Notez que plus la taille du moniteur est grande, plus cela exige de performances de la part de votre système.

Pour « détacher » l'écran vidéo de l'arrangeur et du Media Pool, désactivez la configuration standard dans le menu Fenêtre. Puis, positionnez l'écran librement.

Double-cliquez sur l'écran vidéo ou appuyez sur Alt+Entrée pour agrandir ledit écran au format de votre moniteur. Pour quitter le mode plein écran, appuyez sur Echap.

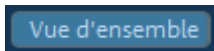
Vous pouvez également décider d'afficher un compteur de temps. « Afficher la durée » affiche la position actuelle du marqueur de lecture dans le moniteur vidéo. La couleur de premier plan, celle d'arrière-plan et la transparence peuvent également être sélectionnées.

Meters



L'écran vidéo sert aussi d'analyseur pour afficher la reproduction graphique du son.

Vue d'ensemble



Dans ce mode, vous gardez un œil sur l'ensemble de votre arrangement.

Ainsi, vous pouvez repérer facilement certains objets, les agrandir directement dans l'écran vidéo ou déplacer dans l'arrangeur les extraits représentés.

Modes souris

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition propose des modes souris correspondant à différentes éditions et pouvant être sélectionnés depuis la barre de modes souris.

Mode souris pour objets uniques



Il s'agit du mode souris avec lequel se réalisent la plupart des tâches.

Les objets peuvent être sélectionnés d'un simple clic gauche de la souris. Si vous maintenez simultanément les touches « Maj » ou « Ctrl », vous pouvez sélectionner plusieurs objets.

Vous pouvez déplacer les objets sélectionnés en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.

Dans ce mode, vous pouvez utiliser les cinq poignées pour régler l'apparition et la disparition de l'objet, ainsi que sa durée. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « Arranger des objets (voir page 63) ». Un clic droit sur un objet affiche un menu contextuel contenant les principaux effets et paramètres de l'objet correspondant.

Si une courbe d'effet est activée, vous pouvez la sélectionner et la déplacer à l'aide des poignées de courbes.

Lien objet 1 piste



Ce mode souris est une forme de mode souris standard grâce à laquelle tous les objets d'une piste peuvent être déplacés comme un groupe à partir de la position courante de la souris.

C'est utile si un espace supérieur est requis au début d'une piste sans devoir déplacer les objets qui le suivent.

Lien objet toutes les pistes



Ce mode souris est aussi une forme de mode souris standard grâce à laquelle tous les objets de toutes les pistes peuvent être déplacés comme un groupe à partir de la position courante de la souris.

Mode souris Dessiner des objets



Ce mode vous permet de dessiner des objets supplémentaires semblables derrière un objet chargé.

À partir de ce premier objet, les objets suivants sont toujours insérés en synchronisation : on peut imaginer ce mode comme la création d'un automatisme silencieux d'une boucle continue. Pour en savoir plus, référez-vous au paragraphe «Dessiner des boucles (voir page 68)», du chapitre « Arranger des objets ».

Mode souris Découper objet



Ce mode de souris vous permet de scinder rapidement des objets, par exemple, pour supprimer certaines parties indésirables ou pour appliquer divers effets à certains éléments d'un objet.

Mode souris Courbes



Ce mode souris a été spécialement conçu pour le dessin du volume et les courbes d'effets (voir page 223).

Lorsqu'il est activé, vous pouvez dessiner un nouveau tracé de courbe sur l'objet en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Un clic sur un objet sans courbe d'effet activée active la courbe de volume pour cet objet. Un clic sur une piste sans courbe d'effet activée permet de désactiver ce mode souris.

Mode extension



Ce mode souris spécial sert à ajuster la longueur des objets.

Dans le Time-Stretching, les objets audio peuvent être allongés ou comprimés à l'aide des touches ou boutons inférieurs. Alors que dans le mode standard quand on allonge un objet celui-ci est joué en boucle (loop). Quand on le comprime il devient plus court. Dans le mode Extension l'objet entier est joué plus lentement ou plus vite si l'on allonge ou l'on comprime l'objet. Les objets vidéo peuvent aussi être accélérés ou ralentis de la même manière.

Mode pré-écouter



Dans ce Mode, on peut jouer les objets séparément («pré-écouter»), sans pour autant rendre muettes les autres pistes.

Mode souris Scrub



Un clic de souris vous permet de préécouter l'arrangement à partir de l'emplacement auquel se trouve actuellement le curseur de la souris.

Le marqueur de lecture suit les mouvements de la souris. Ce mode est particulièrement adapté pour la recherche d'emplacements précis dans l'arrangement.

Mode de remplacement avec la souris (sélection de boucle en 1 clic)



Ce mode souris simplifie la recherche d'échantillons appropriés.

Grâce à un simple clic gauche de la souris sur un objet du MAGIX Soundpool, l'objet en question est automatiquement remplacé par un autre appartenant à la même catégorie d'instruments.

L'opération « Maj + clic gauche » sur la souris modifie le degré sonore de l'objet, sans pour autant le transformer. Cette fonction est idéale pour effectuer des tests rapides !

Mode aide contextuelle



Dans ce mode de souris, on peut à l'aide d'un clic, obtenir dans tous les environnements d'utilisation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition le texte d'aide correspondant à la fonction que l'on souhaite.

Arranger les Objets

Dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition vous pouvez importer ensemble et de façon uniforme divers formats de fichiers, les traiter et les exporter. Dans ce chapitre nous aborderons la gestion de base des objets multimédia que sont les objets Audio, les objets Vidéo, les Graphiques, les objets MIDI et les objets Synth.

Tous les traitements d'objets sont virtuels, c'est à dire non destructifs, ils sont calculés en temps réel lors de la reproduction. Le matériel multimédia n'est donc pas détruit (édition non destructive) et chaque modification peut être annulée avec la fonction « Retour » à plusieurs niveaux (Ctrl + z). Vous pouvez donc expérimenter tant que vous le voulez sans craindre de changer ou d'endommager le matériel original.

Sauvegarder et charger les arrangements

Un arrangement désigne tous les objets qui se trouvent dans les pistes de l'Arrangeur (Audio, Vidéo, MIDI, Graphiques, Synths) incluant les positions, les fondus, les paramètres de longueur, de volume et de luminosité, ainsi que les effets.

Les arrangements sont sauvegardés et chargés dans le Menu Fichier comme fichiers MMM. Quand on ouvre un arrangement, il faut que tous les objets utilisés soient disponibles dans leurs répertoires respectifs. Pour cette raison, il est conseillé d'utiliser la fonction « Sauvegarder comme... » (Menu Fichier). Ainsi l'ensemble de l'arrangement, avec tous ses objets et effets, peut être sauvegardé sur le disque dur dans un dossier défini et être ensuite chargé sans aucun problème.

Fichiers multimédia et objets

Dans le gestionnaire de fichiers vous avez la possibilité de pré-écouter tous les fichiers multimédia pris en charge par MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition en cliquant simplement sur le nom du fichier, ou encore de visionner un aperçu et de les placer dans l'arrangeur par glisser-déposer. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, les fichiers sont affichés et positionnés sur les pistes

comme des objets.

La touche Tabulateur vous permet d'alterner entre deux modes d'affichage des objets.

Dans le mode d'affichage alternatif, les objets ne sont plus affichés frame par frame dans l'arrangeur mais de façon simplifiée. C'est particulièrement utile pour un affichage plus rapide d'objets video : cela permet d'économiser de la mémoire de travail et d'améliorer les performances générales. Les objets audio se présentent sous forme sinusoïdale (une sinusoïde ou deux en cas de son stéréo).

Un clic droit sur un objet affiche un menu contextuel avec les fonctions d'édition principales correspondant à l'objet en question.

Sélectionner les objets

Pour éditer ou supprimer des objets via le menu, ils doivent tout d'abord être sélectionnés. Pour cela, il vous suffit de cliquer sur l'objet à sélectionner. Si vous maintenez simultanément les touches Maj ou Ctrl, vous pouvez sélectionner plusieurs objets. L'édition d'objet (couper, déplacer, copier, etc.) est réalisée simultanément pour tous les effets sélectionnés.

Les poignées de l'objet sélectionné sont mises en surbrillance, afin d'indiquer que l'objet a bien été sélectionné et qu'il est prêt à être édité.

Plusieurs objets peuvent être sélectionnés rapidement en cliquant sur la piste à côté du premier objet et en formant un rectangle en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Tous les objets compris en partie ou entièrement dans le rectangle seront sélectionnés (sélection au lasso).

Objets en mode silencieux

Vous pouvez mettre chaque objet en mode silencieux séparément. Pour cela, sélectionnez le ou les objets concernés et cliquez le bouton F6 (ou utilisez la commande correspondante dans le menu contextuel).

Créer et dissocier des groupes d'objets

Vous pouvez rassembler plusieurs objets en un groupe, pour éviter par exemple un déplacement inopiné.

La fonction de regroupement permet par la suite de n'avoir à cliquer que sur un seul objet du groupe, pour sélectionner le groupe entier.

Pour créer un groupe ou pour dissocier un groupe, utilisez le bouton dans la barre d'outils ou la commande correspondance située dans le menu « Éditer ».

Segmenter des objets

Tout objet peut être découpé. Chaque partie le composant devient alors un objet indépendant. Sélectionnez l'objet à couper, déplacez le Marqueur « S » (Début) sur l'emplacement de coupure puis sélectionnez l'option « Segmenter objet » dans le menu Edition (raccourci: « T »). L'utilisation du logiciel est optimisée, grâce au mode de souris Coupure (voir page 61).

Afin de regrouper les objets ultérieurement, on marque les différents éléments et sélectionne «**Grouper**» qui forme de nouveau un groupe de tous les objets marqués.

Positionner exactement des objets

Il est souvent nécessaire de positionner exactement les objets afin de ne pas perdre le rythme ou d'éviter des pauses ou craquement lors des transitions.

Dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, chaque objet est accolé à un autre objet de sorte à assurer des transitions propres. En outre, il est possible de placer les objets à des endroits définis sur les pistes de l'arrangeur. Pour en savoir plus sur la grille, veuillez consulter dans le chapitre Arrangeur le paragraphe Grille (voir page 43).

Dupliquer des objets

Vous pouvez dupliquer des objets très facilement, pour créer rapidement des arrangements plus grands. Sélectionnez d'abord les

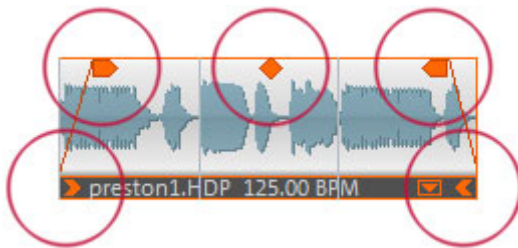
objets que vous souhaitez dupliquer. Puis, sélectionnez le menu « Éditer -> Dupliquer des objets ».

Une copie de l'objet apparaît juste à côté de l'original. Cette copie peut être déplacée à l'aide de la souris.

C'est encore plus rapide si vous cliquez sur l'objet à copier tout en maintenant la touche Ctrl. Un objet est ainsi créé et peut être déplacé à la position souhaitée par glisser-déposer. En outre, les copies d'objet ne requièrent pas de mémoire supplémentaire.

Vous pouvez également dupliquer des objets en utilisant les commande Copier/Coller du menu Éditer.

Régleurs d'objets



Les « Régleurs d'objets » permettent de faire directement dans l'Arrangeur certaines opérations comme le positionnement fin, le réglage du volume et de la luminosité, les fondus ainsi que les boucles.

Tous les traitements s'exécutent en temps réel et sont calculés dès la lecture. Le matériel multimédia n'est pas détruit (édition non destructive) et chaque changement peut être annulé avec la fonction Retour à plusieurs niveaux (Ctrl + z).

Fondus d'objets

Avec les « Pointeurs » gauche et droit, placés au milieu de chaque objet, il est possible de faire des fondus de volume entre les objets. Avec des fondus entrants ou sortants sur des pistes différentes on peut réaliser des fondus enchaînés (Crossfades) entre plusieurs objets. La longueur des fondus peut être réglée directement en modifiant les pointeurs.

Raccourcir ou boucler les objets

Les objets peuvent être virtuellement coupés en les rapprochant les uns des autres avec la souris. Ils peuvent au contraire être rallongés en les étirant. Dans ce cas l'objet sera joué en boucle jusqu'à ce que

le Curseur de lecture Play (Jouer) ait atteint la fin du marqueur « E » (fin). Ainsi on peut transformer très vite une boucle de Batterie en une piste de Batterie ou une très courte séquence vidéo en une longue vidéo.

Pour cela placez la souris sur le pointeur situé dans le coin inférieur de l'objet. Son indicateur se transforme alors en symbole Stretch (rallongé) et l'objet peut être alors allongé ou diminué à la longueur désirée.

Normalement un objet est reproduit en boucle sur la longueur totale du matériel (fichier audio ou vidéo) de base. Pour définir l'extrait d'un fichier comme boucle, raccourcissez l'objet à l'avant et à l'arrière à l'aide des poignées et sélectionnez le menu « Éditer -> Définir boucle personnalisée ». Cette fonction est particulièrement utile pour définir vos propres enregistrements comme boucle, d'autant que les silences qui précèdent généralement les enregistrements « maison » peuvent être coupés.

Régler le volume et la luminosité

Avec la fonction de réglage du volume pour les fichiers audio ou de la luminosité des fichiers vidéo, placé au milieu de l'objet, il est possible de changer le volume des objets Audio et des fichiers MIDI ainsi que la luminosité des objets Vidéo et des fichiers Bitmaps.

Si plusieurs objets sont reproduits parallèlement, on peut régler individuellement le volume et la luminosité entre les objets.

Les conditions de volume et de luminosité entre les pistes sont réglées avec le Mixeur.

« Dessiner » des boucles

Vous pouvez dessiner des boucles audio dans les pistes de l'arrangeur à l'aide de la souris.



Pour cela, passez en mode souris Dessiner des objets en cliquant sur l'icône correspondant dans le menu des modes souris.

Chargez ensuite un échantillon audio qui vous servira de modèle et qui sera dessiné comme boucle plus loin sur la piste.

Procédez comme suit :

1. chargez une boucle du Media Pool dans l'arrangeur ;
2. cliquez avec la souris dans une zone après cette boucle sur la même piste, et maintenez le bouton de la souris pour dessiner la boucle dans cette zone.

À partir du premier objet, la zone de la boucle sera toujours en synchronisation avec le battement. Ce qui signifie que la boucle dessinée n'est pas jouée depuis le début, mais commence à partir de la position à laquelle la boucle originale aurait commencé, si elle avait continué jusqu'à cette position. Autrement dit, sur la piste se trouve une boucle en cours d'exécution et vous pouvez dessiner les emplacements auxquels elle peut être entendue ou non (« automatisation Mute »). Le départ synchronisé de l'objet dans ce mode a une autre conséquence : lorsqu'un objet est déplacé, seuls ses bords se meuvent, la boucle dessous reste dans la bonne mesure.

Prises

Vous pouvez également sauvegarder chaque objet comme « Prise ». Les prises permettent d'enregistrer toutes les étapes d'édition d'un objet, c'est-à-dire la durée de l'objet, la configuration des fondus et tous les effets de l'objet. Les prises MIDI permettent d'enregistrer l'instrument que vous commandez (Sortie MIDI ou Instrument VST).

Les prises sont enregistrées comme fichiers TAK (*.tak) et occupent peu de place sur le disque dur. Vous pouvez également couper vos propres échantillons, les agrémenter d'effets et les enregistrer comme prises différentes, pour les utiliser ensuite dans d'autres

arrangements de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

L'échantillon original n'est pas modifié, seuls les paramètres de l'objet et des effets sont enregistrés.

Vous pouvez également enregistrer les Objets Synth (voir page 158) comme prises, et ainsi créer vos propres bibliothèques de preset pour ces synthétiseurs.

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition livre de nombreuses prises avec les médias du contenu.



Les prises du Media Pool sont reconnaissables à leur symbole.

Attention ! Pour pouvoir charger des Takes, vous devez vous assurer que le fichier vidéo ou audio pour lequel cette prise a été créée, se trouve bien dans le répertoire d'origine !

Propriétés d'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations de l'objet actuellement sélectionné dont le nom du fichier, sa position sur le disque dur, le tempo, etc. D'autre part l'éditeur d'objet offre la possibilité de définir les couleurs d'arrière-plan et d'avant-plan de chaque objet de l'arrangement.

L'onglet tempo/tonalité donne des informations relatives à la correction ou plus précisément au tempo et à la hauteur tonale de l'objet audio. De plus, il fournit un aperçu des effets produits par les opérations de « Time-Stretching » (étirage)/ « Pitch-shifting » (changement de tonalité) sur l'arrangement. Le réglage du tempo/tonalité lors du chargement de l'échantillon, l'effet du régulateur de tempo maître et du « Time-Processor » en tant que pistes d'effet sur l'objet se compensent mutuellement. Cependant, ils peuvent également s'additionner de façon négative et provoquer l'apparition de facteurs ne pouvant plus être transposés de façon satisfaisante. C'est pourquoi il est possible de doubler/diviser le tempo de l'objet à l'aide de deux boutons. Utilisez également ces deux boutons si le tempo de certaines boucles a été reconnu incorrect sous le facteur 2.

Fusionner les pistes (Mixdown)

Lorsque la vue d'ensemble devient trop compliquée, que la mémoire centrale est surchargée ou que vous souhaitez sauvegarder l'arrangement actuel, vous pouvez fusionner l'ensemble de l'arrangement ou les plages de l'arrangement en un objet audio ou vidéo à l'aide de la fonction Mixdown.

Pour cela, sélectionnez la fonction Mixdown dans le menu « Éditer ». Attribuez un nom ou un lieu de sauvegarde à l'objet Mixdown. L'emplacement de sauvegarde par défaut est le répertoire « Mes projets ». Lorsque les pistes comprennent uniquement des objets audio, un fichier wave est généré. Si l'arrangement comprend des pistes audio et vidéo, vous pouvez déterminer si vous souhaitez créer un fichier audio ou vidéo.

Les objets de l'arrangement ou de la plage sont remplacés par un nouvel objet.

Lors du Mixdown d'objets audio, ces derniers sont automatiquement normalisés, c'est-à-dire que leur volume est optimisé. Même lorsque vous utilisez la fonction Mixdown plusieurs fois, l'arrangement ne subit aucune perte de qualité sonore.

Live Performer

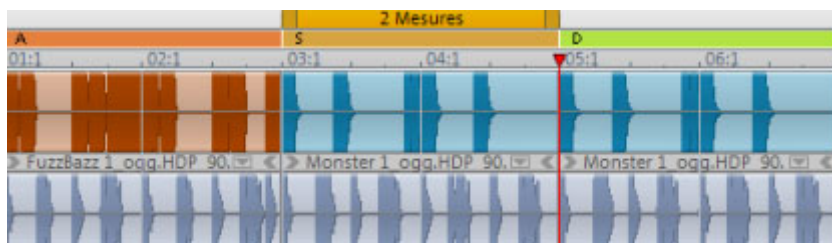
Le Live Performer (que vous pouvez activer dans le menu « Fenêtre ») vous permet de produire et remixer votre arrangement en direct. Vous pouvez définir n'importe quelle plage de votre arrangement et la jouer en mesure par simple clic sur une touche ou sur le clavier MIDI. Les Live Pads (voir page 76) permettent quand à eux de placer des boucles sonores ou prises MIDI dans les pistes de l'arrangeur durant la lecture. Ainsi, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Producer Edition devient un instrument de musique sur lequel vous pouvez jouer directement et intuitivement.

Définir des plages

Afin de lire votre arrangement avec le Live Performer, vous devez d'abord créer différentes plages dans l'arrangement et les définir comme extrait dans le Live Performer.

Ouvrez le Live Performer, définissez une plage de lecture (voir page 44) et appuyez sur la touche correspondante de votre clavier (a-k ou y) ou cliquez sur la commande correspondante.

Répétez le processus avec tous les passages souhaités.



Les passages sont affichés directement au-dessous de la réglette des mesures.

Vous pouvez renommer les plages à des fins pratiques. Pour cela, effectuez un clic droit sur le bouton d'une plage ou sur le marqueur de plage sur la réglette des mesures et sélectionnez « Renommer ». Pour supprimer une affectation, effectuez un nouveau clic droit et sélectionnez « Supprimer ».

Pour attribuer une nouvelle plage à un bouton de plage, effectuez un

clic droit sur un bouton et sélectionnez « Attribuer la plage actuelle ».

Jouer avec le Live Performer



Lorsque ce symbole est activé, le Live Performer se trouve en mode lecture.

En cliquant sur la touche du clavier ou le bouton correspondant, la plage sélectionnée est lue.

Si vous activez une autre plage, elle sera lue à son tour. Vous pouvez déterminer exactement le moment du changement à l'aide du bouton de quantification.



Changement immédiat. Attention, l'arrangement peut perdre le rythme de la mesure.



Changement dans un autre rythme de battement (1/4 de mesure). Cela peut provoquer des déplacements rythmiques intéressants.



Changement après une mesure.



Changement après 2 mesures.



Changement après 4 mesures



Changement après la fin de la plage. La plage sera toujours lue entièrement quelque soit sa longueur.

Si la plage lue est plus courte que la durée de quantification, par exemple une plage en deux mesures et « Changement après 4 mesures » sont définis, le changement aura toujours lieu à la fin de la plage.



Bouton stop : le bouton stop permet d'arrêter la lecture.

Contrairement au bouton de stop du contrôle de transport ou de la barre d'espace, la lecture n'est pas arrêtée immédiatement mais selon les paramètres de quantification.

Lors que le changement est défini comme « Changement après une mesure », la mesure de l'arrangement est lue entièrement, ensuite seulement la lecture sera stoppée.

Stop est également une « plage », et peut donc être programmé dans le séquenceur (voir page 74), pour par exemple créer des interruptions temporaires.

Vous pouvez également convertir les plages à l'aide d'une

www.magix.com

commande MIDI, pour cela consultez l'attribution MIDI du Live Performer.

Séquenceur



Un clic sur ce symbole permet de lancer le Live Performer en mode séquenceur.

Programmer le séquenceur

Au-dessus des touches de plage une ligne de texte pour la commande séquentielle s'affiche. Veuillez entrer les plages dans l'ordre où elles doivent être jouées. Les lettres correspondantes seront insérées dans le séquenceur. Cette ligne de texte peut être utilisée comme un champ d'entrée de texte classique : vous insérez à la position du curseur (petit trait vertical), que vous pouvez déplacer à l'aide des touches fléchées, avec la touche Suppr ou la touche Retour, l'entrée est supprimée.

Attention : alors qu'en mode lecture une plage est lue en boucle tant qu'une autre plage n'est pas sélectionnée, dans le séquenceur une lettre correspond exactement à une seule lecture de cette plage. Par exemple, si vous souhaitez jouer la plage D de deux mesures sur huit mesures, vous devez entrer DDDD.

Lire la séquence



Vous démarrez ainsi la lecture de la séquence. La lecture des plages démarre toujours à la position du curseur (le curseur dans le séquenceur).

Une barre de progression dans le séquenceur indique à quel endroit se trouve la lecture : les plages lues actuellement ou déjà lues sont grisées, le curseur est toujours placé avant la prochaine plage lue. Lorsque la fin de la séquence de lecture est atteinte, elle est lue à nouveau depuis le début.

Vous pouvez également entrer la séquence durant la lecture, les plages seront alors insérées à la fin de la séquence.

Vous pouvez également programmer la touche Stop (.). La lecture s'arrête lorsque vous atteignez le **stop**. Une relance de la lecture du séquenceur se produit à partir de la position du curseur, c'est-à-dire après le stop. Vous pouvez ainsi programmer une séquence pour laquelle la lecture s'arrête après chaque plage (par exemple comme pour une pièce de théâtre ou un jeu audio).

Convertir la séquence dans l'arrangement



Ce bouton permet de convertir la séquence programmée ou enregistrée avec le Live Performer en un arrangement.

Un nouveau projet est créé qui correspond exactement à la séquence c'est-à-dire que les plages définies dans le projet source seront, selon leur ordre et leurs longueurs, copiées les une après les autres dans le séquenceur.

Votre arrangement actuel n'est pas perdu mais les plages du Live Performer sont intégrées dans le nouvel arrangement. Ceci signifie que vous pouvez utiliser le Live Performer tel quel dans le nouvel arrangement mais aussi le fermer et travailler dans l'arrangement lui-même.

Charger et enregistrer des plages du Live Performer



Les boutons charger et enregistrer près du séquenceur permettent d'enregistrer des séquences enregistrées ou programmées dans le Live Performer puis de les charger à nouveau ultérieurement.

Un exemple d'utilisation : supposons que vous avez dans un seul arrangement-défini plusieurs plages du performer et généré une séquence. Avant de constituer un morceau en cliquant sur « Convertir la séquence en arrangement », sauvegardez votre matériel de l'arrangement d'origine et la séquence.

Si vous souhaitez ultérieurement modifier une plage ou un passage particuliers dans votre chanson, vous ne devez pas opérer des modifications à chaque fois qu'ils apparaissent dans un arrangement. Il vous suffit de charger votre arrangement de sortie, de modifier le passage correspondant et de générer à nouveau votre chanson. Vous pouvez ainsi créer très rapidement de nombreuses variantes d'un morceau.

Enregistrement du Live Performer



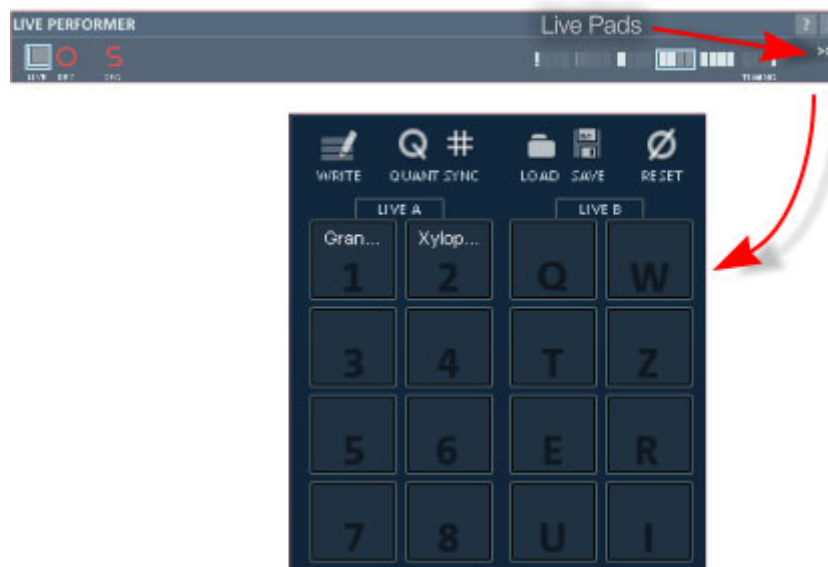
Ce bouton permet de démarrer l'enregistrement du Live Performer

Les nombreux changements de plage sont enregistrés par le Live Performer dans l'ordre chronologique. Contrairement aux séquences programmées, il est possible de lire des plages en partie seulement, l'enregistrement correspondant alors exactement à votre performance.

Il n'est pas possible de modifier ultérieurement la durée de ces plages partielles dans le séquenceur. Vous pouvez les supprimer de la séquence, mais il n'est pas possible d'en ajouter, vous pouvez uniquement en générer lors d'un enregistrement avec le Live Performer.

Si vous activez le bouton de lecture de la séquence lors d'un enregistrement Live Performer, ce dernier bascule automatiquement en mode séquenceur, et l'enregistrement sera terminé.

Pads direct



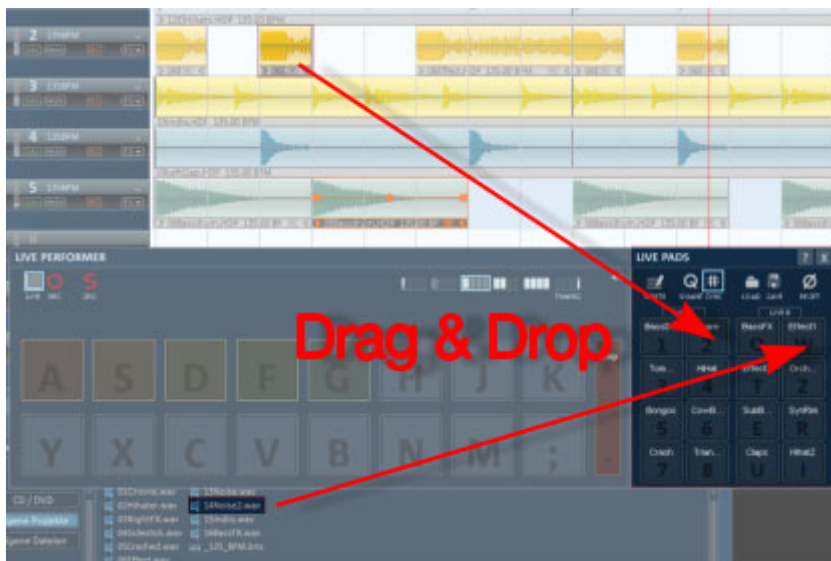
Un clic sur le bouton >> permet d'ouvrir les Pads direct

Les Pads direct sont partie intégrante du Live Performer. Alors que vous pouvez arranger à nouveau des extraits individuels de votre arrangement en temps réel dans le Performer, vous pouvez générer votre arrangement en direct avec les Pads direct : placez simplement les échantillons à l'aide des touches du clavier de l'ordinateur ou du clavier MIDI dans l'arrangement durant la lecture. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition devient alors instrument de musique duquel vous pouvez jouer directement et intuitivement.

Charger les boucles

Vous pouvez répartir autant d'échantillons ou prises MIDI que vous le souhaitez sur deux consoles de lecture virtuelles (Tables) comprenant chacune 8 espaces mémoire. Vous pouvez attribuer des échantillons audio (wav, mp3 ou fichiers ogg) ou des prises (.tak) aux Pads directs. Il suffit pour cela de placer un fichier du Media Pool dans un Pad direct par glisser-déposer. Les boutons « Live A » et « Live B » dans le Media Pool permettent également de charger plusieurs fichiers ensembles sur une Table.

Il est également possible de placer un objet directement de l'arrangement dans un Pad direct. Il disparaît alors de l'arrangement.



Charger des Pads direct avec prises

Il est parfois utile de charger des Pads direct avec des fichiers prise (voir page 69) :

- Pour commander des instruments logiciels VSTi : les pads direct peuvent également lire des boucles MIDI, à condition que l'objet MIDI (ou la piste sur laquelle il se trouve) soit attribué à un instrument VST (Menu de la boîte des pistes ou dans l'éditeur MIDI). Vous pouvez enregistrer l'objet et son attribution comme prise. Les boucles livrées avec les styles utilisés par Vita ou Revolta 2 sont générées de la même manière. Vous pouvez donc les utiliser directement avec les Pads directs.
- Vous pouvez également utiliser les synthétiseurs logiciels internes

(Beatbox, Drum&Base Machine,...) comme prises avec les Pads directs.

- Vous pouvez attribuer des effets d'objets aux échantillons audio. Comme les enregistrements sur les Pads directs peuvent être répartis sur plusieurs pistes, il n'est pas simple d'utiliser des effets de piste.

Les prises sont générées en enregistrant des objets comme prises (Fichiers .tak) (Commande du menu « Éditer » ou clic-droit sur l'objet > « Enregistrer les objets comme prises », raccourci clavier : Ctrl + F).

Jouer les pads direct

Vous pouvez lire les boucles en cliquant sur le pad direct correspondant sur le clavier de l'ordinateur ou sur un clavier MIDI.

	Raccourcis clavier	Clavier MIDI
Table A (gauche)	1..8 (via les touches lettres)	F3 - C4 (Numéro de note 65-72)
Table B (droite)	azertyui	C#4 - G#4 (Numéro de note 73-80)

Vous pouvez sélectionner le pilote MIDI vis les paramètres du programme > Audio > Entrée MIDI.

Dès qu'un Pad direct est commandé, la lecture commence.

Durant la lecture un objet correspondant est dessiné, qui disparaît à nouveau dès que vous lâchez le pad (il reste lors d'un enregistrement).



Mode Synch

Les boucles sont pré-sélectionnées dans le **mode Sync**, comme si elles étaient toutes démarrées au début de l'arrangement puis définies comme « audible » à l'aide des pads (Automatisation Mute). Cela signifie que toutes les boucles sont toujours lues en parallèle. Utilisez ce mode pour les bases de votre arrangement.

Si le mode Sync est désactivé, les boucles sont toujours lues du début dès que vous les lancez. Utilisez ce mode lorsque vous ajoutez des solo ou sons d'effets ou que vous souhaitez segmenter

précisément des battements en Breakbeats.

Enregistrer des pads directs



Si vous activez le bouton « Écrire », l'enregistrement des pads directs est activé.

Lors d'un enregistrement, les objets sont créés dans l'arrangement lorsque le pad direct correspondant est activé.

L'enregistrement est réalisé en mode Overdub, c'est-à-dire que les objets déjà créés ne sont pas écrasés.



Vous pouvez déterminer ici la quantification de l'enregistrement. Cela signifie que lors de l'enregistrement les débuts de l'objet sont insérés en fonction de la grille de mesure sélectionnée dans l'arrangement.

Autres boutons des pads direct



Vous pouvez enregistrer toutes les attributions des Pads directs comme « Live Set » (Fichier .lms) afin de les réutiliser plus tard à l'aide de ce bouton. L'attribution actuelle des Pads direct est enregistrée avec l'arrangement.

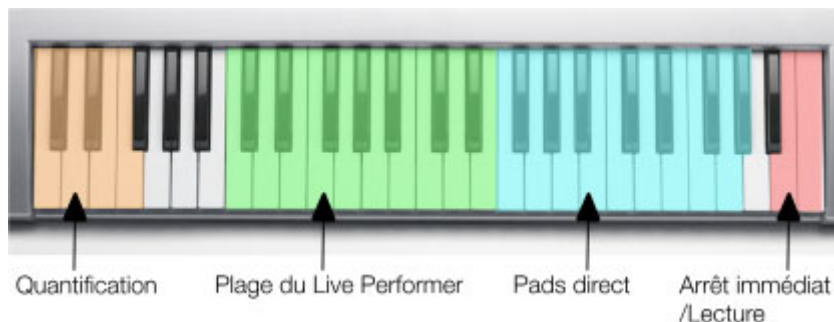


Ce bouton vous permet de charger des LiveSets préparés ou vos propres programmations.



Réinitialiser : rétablit les options à l'état d'origine et supprime tous les échantillons.

Attribution MIDI du Live Performer



Plage	Fonction	Note	Numéro de note
Quantification du Live Performer	Maintenant	C1	36
	Battement	C#1	37
	Mesure	D1	38
	2 Mesures	D#1	39
	4 Mesures	E1	40
	À la fin	F1	41
Plage du Live Performer	qsdfghj	C2-G2	48-55
	wxcbnv,;	G#2- D#3	56-63
	Stop	E3	64
Pads direct	1-8	F3 - C4	65-72
	azertyui	C#4- G#4	73-80
Contrôle de lecture	Arrêt immédiat	H4	83
	Lecture/ Continuer	C5	84

Arranger avec le Live Performer

Voici comment produire un arrangement MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition avec seulement le Live Performer et les Pads direct :

1. Ouvrez le Live Performer et les Pads direct.
2. Attribuez des Pads direct avec les échantillons et prises que vous souhaitez utiliser dans l'arrangement. Vous pouvez naturellement charger des échantillons supplémentaires durant la création de l'arrangement.
3. Définissez dans l'arrangement une plage avec la durée d'une partie de la chanson (par ex. 4 mesures) ainsi qu'une plage du Live Performer avec les touches de la plage. La plage va être lue (d'abord vide).
4. Jouez les Pads direct pour déterminer quelle « couleur » musicale le morceau doit avoir, puis démarrez ensuite l'enregistrement des Pads direct et enregistrez les Pads direct de cette plage.
5. Cliquez dans l'arrangement ; à l'aide des touches fléchées vous pouvez maintenant déplacer toute une durée de la plage, avec les

- touches Maj et fléchées vous pouvez doubler ou diviser par deux la durée. Vous pouvez ainsi définir d'autres plages pour le Live Performer et lui attribuer des objets via les Pads direct.
6. Vous pouvez maintenant naviguer dans les parties de la chanson avec les touches du Live Performer.
 7. Lorsque toutes les parties de la chanson sont réunies, vous pouvez activer le Live Performer dans le mode séquenceur et programmer votre chanson. Ou démarrez l'enregistrement du Live Performer et lisez votre chanson !
 8. À la fin, transformez la séquence du Live Performer avec le bouton « Convertir en arrangement ».

Enregistrer la sortie audio

Vous pouvez enregistrer la sortie audio complète de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition directement dans un fichier Wave. Pour cela, allez dans le dialogue « Paramètres de lecture » (menu « Fichier » > « Paramètres » > « Paramètres de lecture » ou touche « p ») et sélectionnez l'option « Écriture audio en temps réel dans un fichier Wave ».

Si cette option est activée, la lecture de l'arrangement sera enregistrée en direct dès la prochaine fois que vous initierez la lecture. La prochaine fois que vous stoppez la lecture, vous pourrez sauvegarder votre enregistrement et le charger dans l'arrangement pour une nouvelle édition. Pour la sauvegarde des différentes sessions, choisissez des noms différents afin que les enregistrements ne soient pas écrasés par mégarde.

Objets audio

Formats audio

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition permet de charger et d'éditer des fichiers audio aux formats Wave (.wav), OGG Vorbis (.ogg), Windows Media Audio (.wma), MPEG (.mpg), MP3 (.mp3) et CDA (Audio-CD-Tracks). Les données stéréo et mono d'un fichier s'affichent comme objet dans l'arrangeur de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition. Le matériel est reproduit sous forme sinusoïdale, le son est ainsi « visible » et son édition facilitée : les grandes amplitudes au format sinusoïdal représentent les volumes élevés, par exemple, les battements de basse.

Outre les fichiers Wave, vous pouvez exporter des fichiers MP3 (encodeur MP3 pouvant être mis à niveau avec 20 cycles libres), OGG Vorbis (.ogg) et des sonneries.

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition permet de charger et d'exporter en plus les formats MP3surround, Surround-WMA et Wave (6 canaux interleaved).

Ouvrir et traiter des fichiers Audio

Le MediaPool donne accès à tous les fichiers audio qui peuvent être importés. Par un simple clic sur le nom d'un fichier, on peut obtenir une pré-écoute puis par « Drag & Drop », on le place dans l'arrangement.

Les pistes de CD audio, peuvent aussi être glissées dans l'arrangement par simple « Drag & Drop ». Montage, positionnement précis, volume, fondus, tout se fait directement dans l'Arrangeur à l'aide des pointeurs et marqueurs d'objets. Lire le chapitre « Arranger les objets ».

Aperçu des échantillons fournis

Il est possible d'écouter les échantillons incorporés pendant la lecture de l'arrangement. Ils s'exécutent toujours en synchronisation avec le morceau en cours de lecture. Vous pouvez charger des échantillons tout en assemblant un morceau en temps réel et rechercher de

nouvelles sources appropriées simultanément.

Cliquez ou appuyez sur la touche Entrée du clavier pour appliquer la boucle à l'arrangement ou utilisez la touche Suppr pour l'effacer. La sélection des boucles suivantes (flèche bas) ou l'activation de l'instrument suivant (1...0 au-dessus des lettres, pas le pavé numérique) ou de la mesure suivante (Num +) est rapidement réalisée à l'aide des touches ou par un clic sur la commande.

Enregistrement audio

Les chansons, bruits ou instruments peuvent facilement être enregistrés dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition grâce à la fonction de capture.

Connexion de la source pour l'enregistrement

La source contenant le document sonore doit être connectée à l'entrée de la carte son. Plusieurs possibilités s'offrent à vous selon le type de matériel en votre possession.

Si vous souhaitez enregistrer des documents depuis un système stéréo, vous pouvez utiliser les jacks Line-out et AUX-out placés à l'arrière de votre amplificateur ou de votre platine cassette et les connecter à l'entrée de carte son de votre ordinateur (généralement de couleur rouge).

Si votre ampli n'a pas de sortie distincte (autre que pour les hauts-parleurs), vous pouvez utiliser la prise casque pour vos enregistrements. Dans ce cas, vous avez besoin d'un câble muni de deux mini-jacks stéréo. Ce type de connexion offre l'avantage de définir le niveau de signal d'entrée casque avec un volume distinct. Toutefois, comme les connexions casque ne sont généralement pas les meilleures, utilisez dans la mesure du possible les sorties Line.

Si vous enregistrez des éléments audio à partir d'une platine cassette, vous pouvez connecter directement les sorties Line de la platine cassette à l'entrée de la carte son.

Si vous enregistrez des vinyles, vous ne devez pas connecter la sortie de la platine disque à la carte son, car le signal phono doit être pré-amplifié. Il est plus judicieux dans ce cas d'utiliser la prise casque ou un pré-ampli externe.

Ajuster le niveau du signal

Pour optimiser la qualité sonore d'une capture numérique, il est recommandé d'ajuster le niveau du signal via la carte son.

Quand la source est connectée à la carte son, le bouton d'enregistrement ouvre la boîte de dialogue de capture et lance le lecteur source.

Si le niveau de volume est si élevé qu'il génère une distorsion, le signal entrant doit être réduit. Si vous avez connecté la source via une sortie d'amplificateur ou de platine cassette à la carte son, vous pouvez seulement réduire le niveau du signal dans l'interface de mixage de votre carte son. Vous pouvez l'ouvrir dans la boîte de dialogue de capture en activant « Réglage de niveau ».

Cliquez sur le bouton « Réglages » de la boîte de dialogue d'enregistrement pour accéder directement au Mixeur.

Si vous réduisez la sensibilité au moyen du fondu, vous réduisez simultanément la résolution à laquelle le signal analogique est numérisé. Ces contrôleurs automatiques doivent donc être réglés au plus haut niveau possible !

Le niveau de référence optimal est naturellement la section sonore au niveau le plus élevé du document. À définir comme le maximum.

Importer un CD audio

Cette action se déroule exactement comme pour l'importation des autres fichiers dans l'arrangement.

- Insérez un CD audio dans le lecteur CD/DVD.
- Dans le Media Pool, sélectionnez votre lecteur CD/DVD. Les titres du CD apparaissent alors dans la liste des fichiers.
- Un simple clic démarre la préécoute des titres du CD.
- Avec un glisser-déposer dans une piste de l'arrangement actuel, les titres du CD seront lus numériquement et copiés sur le disque dur. Les fichiers sont enregistrés dans le répertoire d'importation (Paramètres du programme > Répertoires).
- Dans la piste de l'arrangeur, les pistes du CD s'affichent comme objets audio : elles peuvent être lues et éditées instantanément.

Un programme spécial est utilisé pour l'importation numérique des données audio depuis le lecteur CD/DVD. Certains lecteurs ne sont

pas pris en charge par ce mode (un message d'erreur s'affiche alors) ou la prise en charge est de qualité moindre (les objets audio sont défectueux).

Si cette méthode ne donne pas de résultats satisfaisants, vous pouvez ouvrir le CD Manager via le menu « Fichier -> Lire les pistes d'un CD audio ». Cette option ouvre CD Manager, un gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement. En outre, vous pouvez sélectionner le lecteur de votre choix, si vous en avez plusieurs, et le configurer. Il existe différentes possibilités de configuration, afin d'optimiser la l'importation.

Si ce procédé est lui aussi inopérant, vous pouvez quand même lire le CD via le lecteur et l'enregistrer avec la carte son. Pour plus de détails, référez-vous à la section Enregistrer un CD audio (voir page 89).

CD-Manager

Cette option ouvre CD Manager, un gestionnaire de CD, dans lequel les pistes du CD audio peuvent être sélectionnées et chargées dans l'arrangement (entièrement ou en partie). En outre, vous pouvez sélectionner le lecteur de votre choix, si plusieurs sont installés sur votre système, et le configurer.

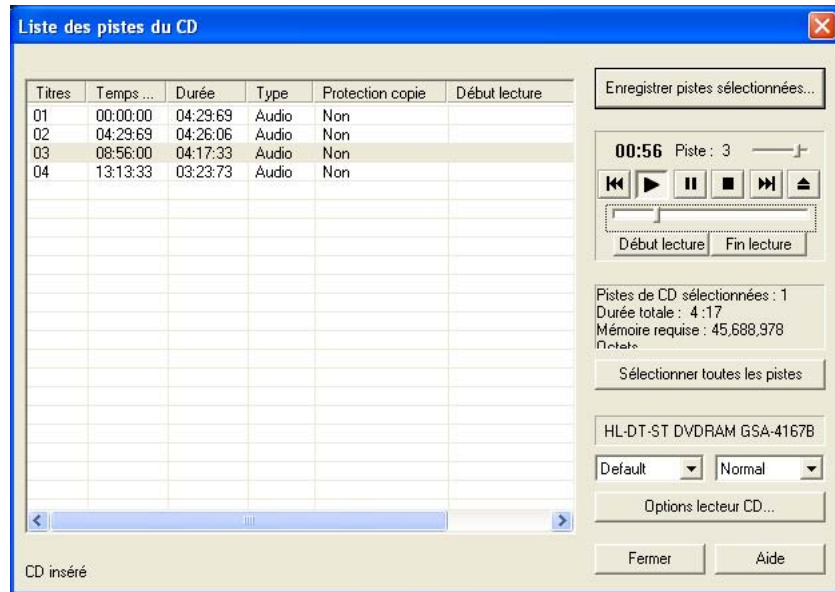
Le CD Manager permet l'importation de données audio avec la plupart des lecteurs et graveurs de CD et DVD. Renseignez-vous auprès de votre assistance technique pour connaître les lecteurs compatibles. Les données sont importées de manière complètement numérique sans perte sonore. Les pistes audio sont importées dans l'arrangement comme fichiers Wave. Les fichiers sont enregistrés dans le répertoire d'importation (menu Fichier > Paramètres > Paramètres du programme > Système > Répertoires).

Pour importer les pistes d'un CD audio via CD-Manager, procédez comme suit :

1. insérez un CD audio dans le lecteur et sélectionnez « Importer piste(s) du CD audio » dans le menu Fichier. Une boîte de dialogue avec la liste des pistes du CD s'affiche. Si vous disposez de plusieurs lecteurs, vous devez d'abord sélectionner le lecteur dans lequel le CD a été inséré, dans Options du lecteur CD.
2. Sélectionnez le ou les titres souhaités (pour une sélection multiple : Ctrl+bouton gauche de la souris).
3. Cliquez sur « Copier piste(s) sélectionnée(s)... ».

4. La boîte de dialogue « Importer projet » s'affiche. Vous pouvez alors définir le nom du fichier et le répertoire cible.
5. Le matériel audio est alors copié depuis le lecteur sur le disque dur. Une barre d'état vous informe de l'évolution du processus.
6. Une fois l'importation terminée, la boîte de dialogue se ferme et les pistes sont ajoutées dans l'arrangement comme objets.

La boîte de dialogue des listes de pistes



Dans la partie gauche de la liste, sélectionnez la ou les pistes du CD à importer. Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes consécutives en maintenant la touche Maj enfoncée tandis que vous effectuez votre sélection avec le bouton gauche de la souris. Pour sélectionner plusieurs pistes qui se trouvent sur des pistes séparées, maintenant la touche Ctrl enfoncée. « **Copier piste(s) sélectionnée(s)** » démarre le processus de copie audio. Dans l'arrangement, un nouvel objet est créé pour chaque piste.



Contrôle de transport : cet outil vous permet de démarrer, suspendre et stopper la lecture, et également de vous déplacer d'avant en arrière à l'intérieur des pistes, de même que pour un lecteur CD traditionnel.

Les petites réglettes supérieures vous permettent de contrôler le volume. Les réglettes inférieures vous permettent, quant à elles, de contrôler un certain emplacement dans une piste. Pour importer uniquement un extrait d'une piste CD, cliquez sur « **Début lecture** » au début de l'extrait, puis sur « **Fin lecture** » à la fin de l'extrait.

Sous le contrôle de transport s'affichent les informations concernant la durée totale et l'espace mémoire nécessaire des pistes ou des extraits sélectionnés.

Sélectionner toutes les pistes : toutes les pistes audio sont sélectionnées afin de copier l'intégralité du CD, par exemple.

Dans la boîte de sélection, vous pouvez définir la vitesse de lecture, à droite, le mode de lecture, à gauche (voir La boîte de dialogue de configuration du CD-ROM).

Options du lecteur CD : vous pouvez définir ici les paramètres du lecteur CD utilisé et sélectionner le lecteur pour la lecture du CD, au cas où plusieurs lecteurs seraient installés sur votre système (voir La boîte de dialogue du lecteur CD).

La boîte de dialogue « Importer un projet » : cette boîte de dialogue apparaît après la sélection de l'option « Copier piste(s) sélectionnée(s) ». Vous pouvez y définir les noms et répertoires cibles pour les fichiers audio. Les fichiers audio sont numérotés de manière consécutive (« titre » -> titre_1.wav, titre_2.wav...).

CD audio protégés contre la copie

Selon la loi des droits d'auteur, il est interdit de copier un CD protégé contre la copie. Cependant, tout possesseur d'un CD peut créer une copie de sauvegarde de ce CD pour lui-même. Le problème est qu'il est techniquement impossible de copier un CD protégé, car ce type de CD ne peut être lu par un lecteur. Pour créer une copie de sauvegarde d'un CD protégé contre la copie, vous devez exécuter le CD sur un lecteur audio et l'enregistrer de manière tout à fait « traditionnelle » via une carte son, c'est-à-dire réaliser un enregistrement analogique.

La boîte de dialogue « Options lecteur CD »

Liste des pistes : ce bouton ouvre la boîte de dialogue de la liste des pistes, pour la copie d'une ou plusieurs pistes.

Configuration : ce bouton ouvre la boîte de dialogue de configuration

où vous pouvez définir plusieurs paramètres d'ID SCSI spéciaux etc

Redéfinir : redéfinit tous les paramètres standard de lecteurs.

Lecteur supp. : crée une nouvelle entrée de lecteur dans la liste qui doit être complétée avec des paramètres spéciaux.

Effacer : supprime tous les lecteurs sélectionnés.

Charger configuration : charge la liste des lecteurs courants et toutes les données de configuration d'un fichier *.cfg.

Mémoriser configuration : sauvegarde la liste des lecteurs courants et toutes les données de configuration dans un fichier *.cfg.

La boîte de dialogue « Configuration de CD-ROM »

Nom de lecteur : c'est ici que vous pouvez saisir le nom du lecteur. C'est utile s'il existe plusieurs entrées pour le même lecteur physique.

Numéro carte hôte : vous pouvez entrer le numéro de la carte hôte SCSI, en général 0.

ID SCSI : vous pouvez entrer l'ID SCSI de votre lecteur de CD-ROM. Faites attention à entrer l'ID approprié, car il n'y a pas de contrôle d'erreur.

LUN SCSI : définit le paramètre LUN SCSI, en général 0.

Alias : vous pouvez saisir le nom du fabricant du lecteur de CD.

Mode Copie normal : copie les données audio sans correction logicielle.

Mode Copie Secteur-synchronisation : copie les données audio avec un algorithme de correction spécial. Celui-ci est particulièrement utile car de nombreux lecteurs de CD ont des difficultés pour accéder à une position donnée, ce qui peut générer des craquements.

Mode Copie Burst : optimise la vitesse du processus de copie (sans correction logicielle).

Secteurs par cycle : définit le nombre de secteurs audio qui doivent être lus sur un CD audio dans un cycle de lecture. Plus ce nombre est élevé, plus la vitesse du processus de copie est grande. Cependant, la plupart des systèmes SCSI ont des difficultés avec

plus de 27 secteurs.

Secteurs de synchronisation : définit le nombre de secteurs audio qui seront utilisés pour la correction logicielle. Plus ce nombre est élevé, plus le travail de correction sera fiable mais également plus lent.

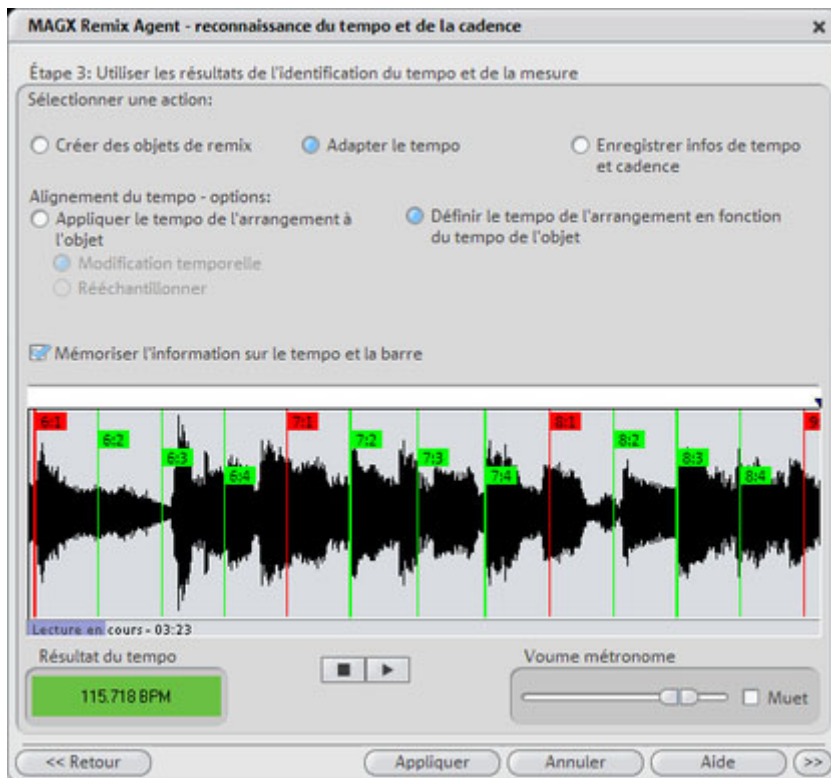
Enregistrer des CD audio

Dans certains cas, le CD peut être « importé » via un enregistrement. La piste du CD est simplement lue sur le lecteur CD/DVD et enregistrée à partir de la carte son. Cependant, vous devez tenir compte du fait que les données numériques doivent être d'abord converties en signaux analogiques avec le convertisseur numérique-analogique du lecteur CD-ROM, puis de nouveau converties en données numériques avec le convertisseur analogique-numérique de la carte son. Selon la qualité du convertisseur utilisé, une perte de qualité peut se produire.

Avant tout, vous devez activer l'option « Charger des pistes CD via la boîte de dialogue d'enregistrement » du menu « Fichier » > « Paramètres » > « Paramètres du programme » > « Audio ». En outre, la sortie audio du lecteur CD doit être connectée à l'entrée de la carte son. C'est déjà le cas avec la plupart des PC multimédias (sinon, c'est possible au moyen d'un petit câble interne à l'ordinateur).

L'activation de l'option « Charger des pistes CD via la boîte de dialogue d'enregistrement » permet de transférer des fragments de chansons dans l'arrangement sans avoir à charger l'intégralité de la piste.

Agent de remixage (Remix Agent)



Si, lors du traitement par l'Agent de Remix, les informations relatives au tempo et à la mesure ont été stockées dans le fichier audio, il est possible de créer des objets de remixage via cette commande. Si l'Agent de Remixage n'a pas encore été activé, il démarrera la création de nouveaux objets de remixage sur la base des pré-réglages corrects. L'Agent de Remixage va détecter les impulsions et identifier les mesures. Il indiquera automatiquement la vitesse en BPM (« beats per minute » battements/temps par minute) et créera de nouveaux objets de remixage pouvant être ouverts via le menu contextuel ou le menu effets.

Ceci est important quand par exemple le titre d'un CD audio a été enregistré dans le MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition et qu'il faut y ajouter des sons complémentaires tels que des boucles de batterie, des effets ou des voix de synthèse.

Quand utiliser l'Agent de Remixage ?

- Pour adapter le tempo de l'arrangement à celui de la chanson.
- Pour adapter le tempo de la chanson à celui d'un arrangement existant.
- Pour couper correctement une chanson et obtenir des objets de remixage à réarranger librement.

Conditions requise pour l'utilisation de l'Agent de Remixage.

- le morceau doit avoir une durée supérieure à 15 secondes.
- Le morceau doit contenir une musique « rythmique » (dansable).

Le morceau doit être au format stéréo. Remarque : pour l'analyse, il faut que la chanson soit disponible en mesure 4/4. Si un des paramètres mentionnés ci-avant n'est pas rempli, le Loop Finder ne pourra être utilisé.

Si les chansons chargées dans l'arrangement durent plus de 15 secondes, le module de remixage démarre automatiquement. Le tempo est automatiquement défini lors du chargement d'échantillons plus courts (< 15 s) et vos propres boucles s'adaptent automatiquement au tempo de l'arrangement. Cela vaut également pour la préécoute dans le Media Pool (Smart Preview).

Ce procédé peut être désactivé dans les options audio/vidéo (touche A). Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre Menu « Fichier » > « Paramètres » > « Paramètres du programme ».

Préparation

Avant d'ouvrir l'assistant de reconnaissance de tempo, le marqueur de début (S) doit être placé dans l'arrangeur à la position où doit débuter la détection. Lorsque le morceau contient une longue intro ne comprenant pas de rythmes, mais uniquement un son doux synthétique par exemple, le marqueur de début devrait être placé après l'intro.

En règle générale, l'assistant de reconnaissance de tempo ne devrait s'utiliser que pour des musiques rythmiques.

De plus, il vaudrait mieux placer le marqueur de début juste avant un battement de noire ou, encore mieux, avant le premier temps d'une mesure.

Lorsque le marqueur de début se trouve avant l'objet audio, l'objet

sera contrôlé dans son ensemble.

Si vous souhaitez abréger la détection, il suffit de raccourcir l'objet à l'aide des poignées au bout de l'objet.

Etape 1: vérification de la reconnaissance automatique de tempo

Lorsque l'assistant de reconnaissance de tempo est actif, l'objet du morceau sélectionné est analysé puis lu. Lors de la lecture, on entend un métronome battre le rythme trouvé et des traits visualisent les positions des noires dans l'affichage graphique des ondes.

Les cas suivants sont différenciés:

- Position au début de la mesure (le premier temps) : traits rouges.
- Position des autres noires (le deuxième, le troisième ou le quatrième temps) : traits verts
- Les positions reconnues avec certitude : traits épais.
- positions reconnues incertaines: traits fins.
- Battement du rythme : lignes bleues.

Lorsque les informations du tempo sont déjà présentes, des points apparaissent au-dessus du display aux positions correspondantes. En bas à gauche de l'afficheur graphique des ondes, vous pouvez régler le volume du métronome. La valeur du BPM détectée est indiquée à droite. Lorsqu'une valeur du BPM valable a été détectée, l'information s'affiche en vert.

Lorsque le métronome bat au rythme de la musique, les mesures sont fixées. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez corriger le tempo trouvé manuellement.

Correction: réglage manuel du tempo et de l'On-/Offbeat

Si le résultat est incorrect, on peut corriger l'assistant de reconnaissance de tempo en quelques clics de souris. Pour cela, il existe deux possibilités :

- tout d'abord, la liste « correction tempo » contient des valeurs BPM alternatives qui pourraient correspondre à la musique. Les valeurs des BPM ajustables sont détectées automatiquement le nombre peut varier d'une musique à une autre.
- **Taper le rythme:** Pour du matériel audio difficile, nous vous conseillons l'utilisation du mode d'entrée « tapping ». Pour cela, tapez la touche T ou tapez sur le bouton « taper rythme » au rythme de la musique. Après avoir tapé le rythme plusieurs fois de suite, observez la couleur dans l'afficheur BPM. Lorsqu'elle est rouge, état

«Unlocked», le battement du rythme ne correspond pas au rythme de la musique. Tapez le rythme jusqu'à ce qu'apparaisse l'état « Locked ». Peu après, vous entendrez si le résultat est correct avec le lancement du métronome.

Après a lieu la correction Offbeat si nécessaire. Lorsque les battements des noires détectées sont légèrement décalées du rythme de la musique, vous pouvez choisir parmi plusieurs alternatives proposées dans le champ de listes de correction On/Offbeat.

Etape 2: déterminer le début d'une mesure

Ensuite a lieu la correction du début de la mesure. Le battement sur le premier temps de la mesure doit toujours correspondre au son aigu du métronome ou à la ligne rouge dans l'affichage graphique des ondes. La correction peut se faire à l'aide d'un simple clic : lorsque vous reconnaîtrez le début de la mesure, cliquez avec la souris ou tapez la touche T sur le premier temps de la mesure.

Si le marqueur de début a été placé juste avant le premier temps de la mesure, cette correction n'est pas nécessaire.

Remarque: Le métronome et les traits de visualisation dans l'affichage graphique des ondes ne réagissent qu'après un certain temps.

Etape 3: utilisation de la détection de BPM et de tempo

Maintenant vous pouvez ajuster l'arrangement au morceau de musique (song) ou inversement, ou même éditer le song aux endroits rythmiques.

Sauvegarder uniquement information de tempo et de battement

Seules sont sauvegardées les données du fichier wave. Ceci est tout particulièrement utile lors d'une correction manuelle.

Une fois les données sauvegardées, les ajustements de tempo ou la création d'objets de remix ultérieurs ne seront plus nécessaires.

Ajuster tempo

Ajuster le tempo de l'objet au tempo de l'arrangement: La longueur de l'objet est ajustée à l'arrangement. Trois différentes procédures sont possibles : le timestretching, le resampling (« rééchantillonnage ») ou la quantisation audio. Pour le timestretching, la tonalité du morceau reste inchangée mais la qualité de son peut diminuer. Le resampling modifie la hauteur du son (tout www.magix.com

comme lorsqu'on modifie le tempo d'un tourne-disque) mais conserve largement la qualité sonore initiale. Lors de la quantisation audio, le fichier audio prend en considération les ajustements de tempo comme si des objets de remix (voir ci-dessous) étaient créés et immédiatement assemblés en un nouveau fichier audio. Lorsque la reconnaissance est incertaine, le résultat peut montrer d'énormes fluctuations de tempo. Ici, il est particulièrement important de placer le marqueur de début de telle sorte à ce que le rythme soit vraiment reconnu. L'avantage de la quantisation audio réside dans le fait que les fluctuations légères du tempo sont rééquilibrées au cours de la musique. Le premier temps des mesures de la musique correspond toujours aux premiers temps des mesures de l'arrangement , il n y a donc pas de divergence au cours de l'arrangement.

Ajuster tempo de l'arrangement au tempo de l'objet: L'arrangement reprend la valeur du BPM trouvée. Si le morceau est repris comme base pour une nouvelle composition, comme pour le remix par exemple, si cette option est activée.

Créer objets de remix

Le morceau est découpé mesure après mesure en objets individuels. Ceci peut être utile pour :

- Positionner des vidéos aux limites de l'objet
- remixer des morceaux en modifiant l'ordre des objets, en coupant ou doublant des mesures ou encore en ajoutant au morceau de nouveaux loops ou objets synth. Placez par exemple un rythme techno sous votre chanson préférée.
- Créer des loops à partir de morceaux complets qui peuvent être utilisés avec un autre matériel. Important : tous les objets de remix ne sont pas adaptés pour des loops il vaut mieux utiliser du matériel simple tel que des batteries par exemple.
- Mixer deux morceaux : comme le beat et le tempo sont identiques, ils peuvent être sans risques être superposés.

Vous pouvez faire appel à cette fonction ultérieurement par le menu contextuel de l'objet lorsque seules les données de tempo ont été sauvegardées.

Option de quantisation audio : ajuste le nouvel objet à la grille de l'arrangement.

Pour une musique faite « manuellement », des variations légères de tempo sont chose courante ; ceci provoque aussi des longueurs de

mesures différentes. Pour ajuster malgré cette variation les objets à la grille de mesures fixe, le processeur de temps est automatiquement activé et le time stretching est appliqué sur les objets de manière à corriger ces différences de longueurs.

Utiliser le resampling pour de petites corrections: Pour des corrections minimales, utilisez le resampling au lieu du timestretching. Par la suite, évitez de modifier le tempo maître, sinon vous risquez d'avoir des variations de tonalité.

Objets de remix en mode Loop: Les nouveaux objets sont mis en mode loop. En rallongeant l'objet à l'aide de la poignée droite de l'objet, l'objet entier est encore rejoué.

Problèmes et aide concernant l'assistant de reconnaissance de tempo

Problème: La lecture saute, le métronome craque, surcharge CPU... (sur ordinateurs plus anciens.)

Aide : dans ce cas, nous vous conseillons d'utiliser en lecture audio le pilote Wave au lieu de Direct Sound (Raccourci clavier : touche p, fenêtre des paramètres de lecture)

Problème: Le métronome ne fonctionne pas et les traits ne sont pas dessinés sur la présentation graphique des ondes.

Cause possible: Le matériel ne contient pas de rythmes ou le morceau comprend un passage sans rythme (par exemple uniquement du chant ou des plages de synthétiseur).

Aide: A l'aide des marqueurs de début et de fin de l'objet, limitez le morceau aux passages rythmiques uniquement.

2ème cause possible. Le battement était imparfait ou vous avez inséré une mauvaise valeur BPM.

Aide: Essayez les boutons de correction du tempo ou tapez le rythme jusqu'à l'affichage de « locked ».

Problème: Le métronome n'est pas très précis ou saute, les traits dans l'affichage graphique des ondes sont irréguliers et fins.

Aide: A l'aide des marqueurs de début et de fin, limitez le morceau aux passages rythmiques uniquement.

Problème: La correction offbeat échoue.

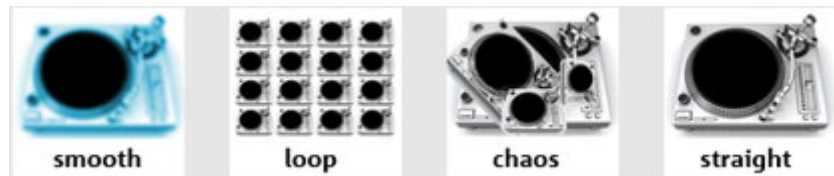
Aide: Le marqueur de début devrait être placé juste avant un battement d'une noire (encore mieux avant le battement du premier temps de la mesure).

Problème: le métronome bat subitement sur l'offbeat en plein milieu du morceau (ou vice versa...)

Cause: Certains morceaux sont composés de manière à ce que des passages individuels soient décalés d'une croche. La musique techno utilise souvent cet effet de style et insère des breaks d'une durée de 7 croches.

Aide: Lorsque le morceau doit être divisé en mesures individuelles, l'assistant de reconnaissance de tempo doit être utilisé plusieurs fois de suite de manière individuelle pour les passages avant et après le décalage.

Remix Maker



Le Remix Maker est directement raccordé au Remix Agent.

Le Remix Maker vous permet de réaliser des remixages automatiques. Ce faisant, les objets bouclés coupés par le Remix Agent sont regroupés selon des critères déterminés. Vous pouvez sélectionner un de 4 DJs qui représentent différents styles ; de plus, vous pouvez déterminer la longueur du remixage et la forme du regroupement.

Lancement du Remix Maker

1. Nouveau morceau de musique

- Chargez une nouvelle chanson que vous désirez remixer. Elle doit contenir des rythmes très clairs.
- Lors du chargement, le Remix Agent apparaît afin de décomposer le

morceau en séquences musicalement pertinentes (voir plus haut «Remix Agent»).

- Activez, dans le dialogue du Remix Agent, l'option «Charger Remix Maker».
- Après le découpage de votre chanson par le Remix Agent, le Remix Maker est lancé automatiquement.

2. Chanson déjà coupée dans l'arrangeur

- Chargez un arrangement qui contient une chanson découpée en objets «bouclés».
- Sélectionnez un de ces objets.
- Sélectionnez l'option «Remix Maker» dans le menu de contexte (clic avec le bouton de souris de droite).

3. Objet audio long et pas encore coupé dans l'arrangeur

- Chargez un arrangement qui contient un long objet audio qui n'a pas été coupé.
- Sélectionnez l'option «Remix Maker» dans le menu de contexte (clic avec le bouton de souris de droite).
- Une fenêtre de dialogue s'ouvre pour savoir si des objets de remix doivent être créés.

Presets

Ici, vous sélectionnez parmi 4 DJs les différentes caractéristiques de remixage. Testez tout simplement tous les 4 DJs et écoutez les résultats!

Adaptation de longueur

Très courte: 20 secondes env.

Courte: Demi-longueur du morceau original

Normale: Longueur du morceau original

Double: Longueur double du morceau original

Mode Shuffle

Ici, vous précisez la sélection et l'ordre des objets.

Aucun: l'ordre des objets est conservé.

Proche: une séquence d'objets («pattern») est soit répétée soit le www.magix.com

pattern suivant est inséré

Loin: les objets à grande distance dans le morceau original sont regroupés.

Aléatoire: les objets sont disposés de manière aléatoire.

Mode Fill

«Fill» ou «Fill-In» signifie que l'objet «bouclé» coupé par le Remix Agent est, lui aussi, coupé en de très petits éléments qui sont ensuite bouclés ou reproduits très rapidement l'un après l'autre afin d'aérer un peu le beat normal.

Aucun: Pas d'utilisation de «fill».

Modéré: Utilisation de quelques «fill» simples.

Heavy: Utilisation de nombreux «fill» compliqués.

Aléatoire: Toutes les possibilités pour les «fill» sont utilisées de manière aléatoire

Loop Finder

Le Loop Finder a été développé pour rechercher le BPM dans les passages rythmiques courts, pour intégrer des boucles courtes dans un arrangement existant ou pour concevoir des boucles de batteries à partir de passages rythmiques courts.

Pour de plus amples informations sur cette boîte de dialogue, référez-vous au chapitre « Menu Effets ».

Modifier le tempo de lecture ou la hauteur du son

Changer tempo/hauteur du ton des Objets individuels

Avec les fonctions de Resampling, de Time-Stretching et de Pitch-Shifting, on dispose de trois effets de grande valeur avec lesquels il est possible de changer la hauteur du ton et le tempo des objets audio sélectionnés tous ensemble, ou indépendamment les uns des autres.

Ces fonctions sont directement accessibles via l' « Audio FX Rack ». Utilisez ces outils pour tous les fichiers audio, pour les échantillons

www.magix.com

livrés comme pour les enregistrements personnels, les pistes de CD ou les sons exportés d'Internet. Le moyen le plus rapide de changer le tempo de lecture peut se faire grâce à la souris, mais également via les modes «Stretch», les objets peuvent être comprimés ou allongés avec les pointeurs inférieurs ce qui fait varier la vitesse de lecture (voir le chapitre « Modes souris »).

Adaptation automatique des ondes au BPM

Adaptation automatique des ondes au BPM :

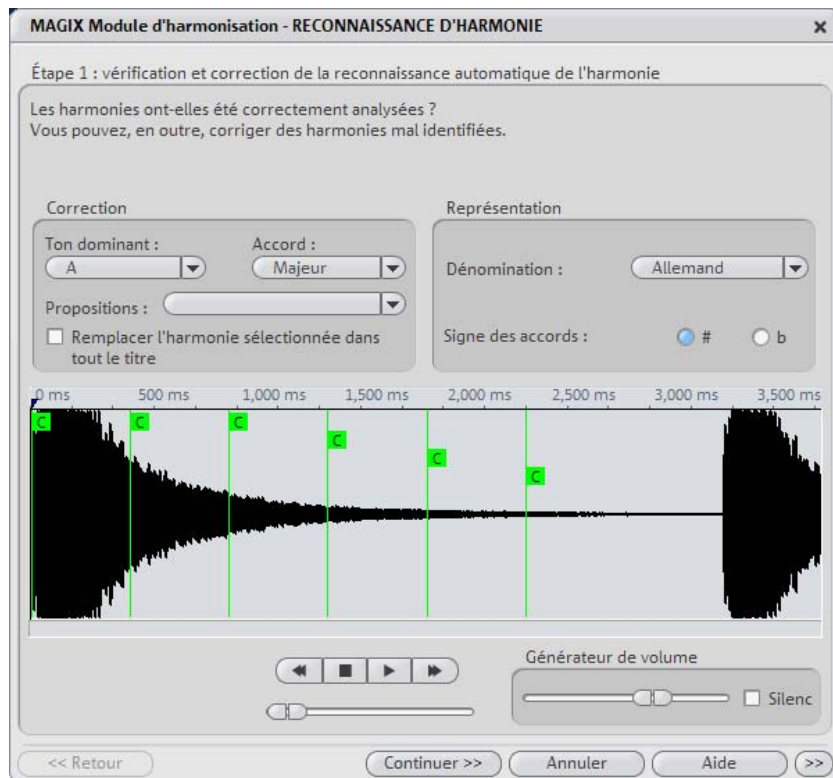
Lorsque ce mode est activé dans le menu « Fichier » > « Paramètres/Informations » > « Paramètres audio/vidéo », MAGIX Music Maker tente d'ajuster automatiquement tous les échantillons au tempo actuel. Il utilise pour cela la fonction de Timestretching (allongement du temps) en temps réel.

Cela ne pose aucun problème avec les échantillons MAGIX Soundpool car les informations concernant le tempo sont enregistrées dans les échantillons. Cela fonctionne également avec les autres boucles à condition que ces morceaux soient coupés en cadence. Veillez naturellement à ne pas trop modifier le tempo original afin d'obtenir un meilleur résultat.

Ajuster automatiquement Waves à la tonalité :

Dans le menu « Fichier » > « Paramètres/Informations » > « Paramètres audio/vidéo », la tonalité des Waves peut être modifiée avec le Pitchshifting. Les échantillons utilisés doivent pour cela contenir des informations sur la tonalité comme les échantillons de MAGIX Soundpool. La tonalité de l'arrangement sera alors semblable à celle du premier échantillon de l'arrangement.

Module d'harmonisation



Le module d'harmonisation permet l'analyse des harmonies.

À son démarrage, le module d'harmonisation analyse la piste. Il tente d'identifier automatiquement les harmonies pour chaque battement de la musique. En effet, de bonnes informations de mesure est une condition absolue pour le bon fonctionnement du module d'harmonisation.

Pendant la lecture, l'harmonie trouvée est exécutée comme un accord par un générateur interne pour vérification. Vous pouvez définir le volume à l'aide du « générateur de volume ». La fonction Mute désactive le générateur.

Le contrôle de transport contrôle la lecture de la piste. La réglette de position vous permet d'atteindre rapidement un passage particulier.

Étape 1 : vérification et correction de la reconnaissance automatique de l'harmonie

Après l'analyse, vous pouvez corriger manuellement les harmonies mal identifiées. Les accords en mode majeur sont définis par des majuscules et les accords en mode mineur par des minuscules.

Cliquez sur l'icone de l'harmonie dans l'affichage sinusoïdale. Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé si vous souhaitez sélectionner plusieurs harmonies les unes à la suite des autres. Si, ensuite, vous effectuez un clic droit sur l'icone d'harmonie sélectionné, un menu s'affiche. L'harmonie identifiée au départ est marquée d'un *.

Si aucune des alternatives ne vous convient, vous pouvez sélectionner, dans le menu contextuel de la section « Correction », un « ton dominant » et un « accord ». Utilisez l'option « Remplacer l'harmonie sélectionnée dans tout le titre », si vous êtes certain que l'harmonie mal identifiée n'est pas contenue dans tout le titre. La confusion des modes majeur et mineur est typique.

Une fois que vous êtes certain que toutes les harmonies sont correctement définies, cliquez sur « Continuer ».

Étape 2 : utilisation de la reconnaissance de l'harmonie

Ici, vous pouvez appliquer les informations acquises par le module d'harmonisation. Vous disposez de différentes options pour la sortie des harmonies :

- dans l'arrangement, vous pouvez créer des objets image, qui vous indiquent les harmonies, sous forme graphique à l'écran, en synchronisation avec la musique.
- Vous pouvez enregistrer les informations dans le fichier audio. Ainsi, les harmonies restent toujours à votre disposition. Par exemple, quand vous souhaitez afficher les informations d'harmonie dans l'axe temporel (Éditer->Marqueur d'objet->Marqueur d'harmonie).
- Vous avez le choix entre plusieurs possibilités d'affichage des symboles d'harmonie. Vous pouvez sélectionner l'« appellation » des sons en allemand, anglais ou en symboles romains. En outre, vous pouvez définir les « signes initiaux », pour forcer l'interprétation de l'harmonie. Avec « # », tous les sons sont affichés comme aigus (C#, D#, F#), avec « b », ils sont affichés comme basses (Ces, Des, Ges).

Texte – Voix (Text to Speech)

Grâce à ce module, vous pouvez taper un texte de votre choix que l'ordinateur fera lire à voix haute par une voix synthétisée. Différents types de voix sont disponibles et vous pouvez modifier le volume et la vitesse d'élocution. Quand le résultat obtenu vous convient, vous pouvez créer un fichier WAV qui sera utilisé comme n'importe quel autre objet audio dans l'Arrangeur.

Charger texte : Permet de charger des textes au format *.txt ou *.rtf.

Sauvegarder texte : Permet de sauvegarder le texte tapé.

Parler : Permet d'entendre le résultat du texte qui a été entré.

Voix : Offre le choix entre différents types de voix.

Taux : Permet de réguler la vitesse d'élocution par la présence d'un curseur.

Volume : Ce curseur contrôle le volume de sortie.

Format : Permet de contrôler la qualité du fichier WAV généré.

Fichier : Permet de choisir le chemin d'accès au fichier WAV généré.

Effets

Avec la section « Effets » de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, on peut intervenir massivement dans le spectre sonore des échantillons. Comme beaucoup d'effets fonctionnent en temps réel, la piste effets est un endroit idéal pour expérimenter la créativité sonore et le mixage. Lisez le chapitre « Effets audio » pour plus d'explication.

L'insertion des effets est encore plus simple par glisser-déposer. Ouvrez le choix d'effets présent dans le Groupe de média et accédez à chaque fichier d'effets audio. Vous pouvez dès lors entendre les propriétés des effets grâce à son aperçu. S'ils vous conviennent, faites-les glisser sur l'objet et le tour est joué.

Effets en temps réel

Les effets en temps réel sont calculés tout en lisant un objet. Le matériel audio original reste intact et l'effet est recalculé chaque fois

qu'il est lu.

Effets qui ne sont pas en temps réel

Vous pouvez aussi utiliser une série d'effets « non-temps réel » dans les pistes d'effets virtuelles. Ce sont des effets calculés avant que l'objet (fichier audio) ne soit lu et ainsi changer le sens audio:

- Normalise
- Effets Offline -> Gater
- Effets Offline -> Module Spectrable (filtre traçable)
- Effets Offline -> Inverser la phase

Notification importante : Si vous voulez calculer des « effets non-temps réel » sur du matériel audio du contenu des CD de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ou des MAGIX Soundpool, les sons sont sauvegardés sur votre disque dur.

MAGIX Music Editor

Lors de l'installation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Producer Edition, un programme d'enregistrement et d'édition audio appelé MAGIX Music Editor est également installé.

MAGIX Music Editor vous offre une fonction d'enregistrement, beaucoup d'effets additionnels, différentes formes d'évitement de bruit et de nombreuses possibilités d'édition pour de nombreuses sortes de matériel audio.

Pour éditer un objet audio dans MAGIX Music Editor, effectuez un clic droit sur l'objet et sélectionnez dans le menu contextuel l'option « Éditer wave en externe » (ou marquez l'objet par un clic gauche de la souris et choisissez dans le menu « Effets » la même option.

Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel électronique de MAGIX Music Editor ! Il peut être ouvert à partir du groupe de programmes MAGIX.

Objets MIDI

MIDI

Quelques mots à propos du système MIDI. Les fichiers MIDI ne contiennent pas de sons définitifs comme les fichiers Wave, mais uniquement des informations de notes qui vont être analysées et traitées par le synthétiseur de la carte son. Cela présente quelques avantages :

1. les fichiers MIDI nécessitent beaucoup moins de place en mémoire que les fichiers Wave. On peut donc placer plus de fichiers MIDI sur un CD-Rom ;
2. les fichiers MIDI peuvent être adaptés à un tempo quelconque (BPM), sans perte de qualité sonore. Il suffit de modifier la vitesse de lecture ;
3. de la même façon, on peut facilement transposer les fichiers MIDI dans un autre registre de tonalité et on n'a pas besoin par exemple de mémoriser un morceau dans différents registres de tonalité. La version en do majeur est largement suffisante et on pourra la transposer dans une tonalité quelconque facilement avec un clic de souris ;
4. les instruments VST qui jouent les notes se trouvant dans les fichiers MIDI peuvent être appliqués dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Désavantages des fichiers MIDI : le son généré n'est pas définitif. Il doit tout d'abord être produit par la lecture de la puce du synthétiseur de la carte audio, de sources de son MIDI externe ou d'instruments virtuels (instruments VST). Naturellement, le son provenant de cartes audio de haute qualité ou de synthétiseurs externes est d'une bien meilleure qualité que le son provenant de cartes audio conventionnelles.

Arrangement de fichiers MIDI

Pour intégrer des fichiers MIDI dans un arrangement opérez de la manière suivante:

1. Cherchez un dossier contenant des fichiers MIDI, à l'aide du gestionnaire de fichiers sur le bord gauche de l'écran.
2. Cliquez un fichier - il sera lu immédiatement, ainsi vous n'avez pas

- besoin de choisir au hasard le fichier à charger.
3. Tirez l'arrangement désiré dans l'arrangement - terminé!
 4. Un objet apparaît dans lequel les notes MIDI sont représentées par des points - les notes aigus dans la partie supérieure, les notes graves plus vers le bas. On peut également voir l'accentuation des notes: plus la note est jouée forte et plus elle apparaît claire dans la représentation.

Les objets MIDI peuvent être déplacés, adaptés en volume (manipulateur central) ou zoomés en avant ou en arrière (manipulateurs en haut à droite et à gauche) exactement comme les objets audio, vidéo, ou synthétiseur. A l'aide de la barre d'éléments on peut en un clin d'œil «étirer» une seule boucle MIDI sur toute une piste.

Si vous n'entendez pas le fichier MIDI, vérifiez dans les Paramètres de lecture (touche P ou Menu Fichiers > Paramètres de lecture) l'appareil de lecture pour fichiers MIDI. Le pilote de la carte de son ou l'interface MIDI devraient être indiqués!

Transposition MIDI

A l'aide de cette fonction présente via le menu contextuel, on peut modifier le registre de tonalité d'un objet MIDI. Indiquez simplement le nombre de demi-tons, afin de transposer la lecture vers les aigües hautes ou vers les graves.

Interface MIDI et générateur de sons externe

On peut également lire les objets MIDI sur des synthétiseurs externes ou des modules de son par l'intermédiaire d'une interface MIDI connectée à un réseau de matériel d'un home-studio (synthétiseurs, boîte à rythmes, échantillonneurs). Les pilotes MIDI peuvent être réglés dans la fenêtre des « Paramètres de lecture » (touche P ou Menu « Fichiers » puis « Paramètres de lecture »).

Modifier des objets MIDI en fichiers audio

Si vous utilisez des instruments VST, il n'est pas nécessaire de transformer les objets MIDI en fichiers audio avec l'exportation de

l'arrangement, car leur sonorité est produite et éditée dans l'ordinateur.

Si vous souhaitez quand même réaliser la transformation (par ex. pour alléger votre PC), mettez la piste MIDI souhaitée en mode « Solo » et procédez à l'exportation de l'enregistrement. Puis réintroduisez le fichier exporté dans l'arrangement et supprimez les objets MIDI dans la piste exportée.

Pour exporter des objet MIDI qui sont dirigés par un producteur sonore externe via une interface MIDI (voir page 105), vous devez les convertir en objets audio auparavant. Ils comprennent uniquement des informations de commande pour la production sonore.

Pour cela, la sortie de la production sonore MIDI (par ex. la carte son) doit être connectée à l'entrée de la carte son. Le fichier MIDI peut ainsi être lu et réenregistré simultanément à la fonction d'enregistrement. Vous obtenez un fichier audio qui peut être édité et exporté avec d'autres fichiers multimédia.

Connexion d'un dispositif externe

Connexion de l'interface

Veuillez consulter le mode d'emploi de votre carte son ou de votre interface MIDI afin de les connecter correctement. Pour profiter des fonctions MIDI avec votre ordinateur, vous pouvez utiliser :

- des interfaces MIDI multi-port, avec pilotes séparés ;
- (Unitor 8/MkII ou AMT 8 de Emagic).
- une carte son avec interface MIDI intégrée ;
- un clavier ou un module Général MIDI avec interface « To Host » intégrée.

Cablage MIDI

Entrées/sorties MIDI : si une carte son équipée de fonctions MIDI est installée sur votre ordinateur, ou si votre ordinateur dispose d'un port MIDI interne ou externe, connectez la sortie « MIDI Out » de votre clavier MIDI à l'entrée « MIDI In » de l'interface, carte son, etc. Si votre clavier MIDI peut générer lui-même ses propres sons, reliez son entrée « MIDI In » à la sortie « MIDI Out » de l'ordinateur. Si votre ordinateur (ou interface MIDI) comporte plusieurs sorties MIDI, connectez-y d'autres générateurs de sons.

S'il comporte une seule sortie MIDI, connectez l'entrée MIDI du

second générateur de sons au port MIDI Thru du clavier. Un troisième périphérique peut être connecté au port MIDI Thru du second générateur, etc. Le port MIDI Thru restitue toujours tels quels les signaux transmis au port MIDI In. Il est toutefois préférable d'utiliser une connexion directe entre le port MIDI Out de l'ordinateur et un périphérique au lieu de connecter en chaîne un trop grand nombre de périphériques. Si un grand nombre de commandes MIDI sont transmises dans un bref intervalle de temps, des problèmes de synchronisation risquent de survenir dans la chaîne à cause des légers retards induits par chaque transmission du signal entre les ports MIDI In et MIDI Thru. Si votre ordinateur dispose de plusieurs entrées MIDI, vous pouvez y connecter des extenseurs MIDI.

MIDI Local Off : si votre clavier dispose d'une source sonore interne, vous devez le configurer de façon à l'empêcher de générer directement des sons. Si vous achetez un nouveau clavier à utiliser sans séquenceur et le connectez directement à un amplificateur, il génère des sons dès lors que vous appuyez sur ses touches. Autrement dit, le clavier est relié au générateur de sons par une connexion interne.

Or, il ne s'agit pas du genre de scénario que vous recherchez lorsque vous utilisez votre clavier avec midi studio. Dans ce cas, le clavier est utilisé comme périphérique d'entrée de l'ordinateur, et midi studio transmet les informations MIDI aux générateurs de sons connectés, qu'il s'agisse du générateur de sons propre au clavier, d'une carte son ou d'un autre module de sons connecté.

Si vous souhaitiez contrôler et enregistrer un autre module de sons avec votre clavier comme périphérique d'entrée, les propres sons du clavier joueraient parallèlement à ceux de l'autre générateur de sons. C'est pourquoi le clavier doit être coupé de son propre générateur de sons interne.

Cette fonction s'appelle « Local OFF », et est directement accessible depuis votre clavier. Consultez le mode d'emploi de votre clavier pour obtenir de plus amples détails. N'ayez aucune crainte à « couper » le lien entre le clavier et son générateur de sons interne—midi studio fait office de « lien manquant ». Pour jouer de votre clavier sans utiliser l'ordinateur ou sans ouvrir midi studio, il suffit de faire basculer votre clavier de Local OFF sur Local ON. De nombreux claviers basculent automatiquement en mode Local ON à la mise sous tension. Si vous ne trouvez pas la fonction « Local » sous le menu MIDI de votre clavier, consultez son mode d'emploi. Certains claviers vous permettent de sélectionner entre « Local », « MIDI » et « Both » pour

chacune de leurs Parties. Dans ce cas, le réglage « MIDI » est équivalent à « Local Off ».

Éditeur MIDI

L'éditeur MIDI permet de traiter des objets MIDI. Pour ce faire, l'éditeur MIDI offre différents sous-éditeurs, vues, zones et moyens auxiliaires.

Ouvrir l'éditeur MIDI

En double-cliquant sur un fichier MIDI, vous ouvrez l'éditeur Piano Roll pour l'enregistrement ou l'édition d'objets MIDI.

Au centre se trouve l'éditeur Piano Roll (voir page 113) dans lequel les notes sont représentées sous forme de barres et peuvent être modifiées avec la souris. Au-dessus du Piano Roll, vous trouvez différents boutons :



En cliquant, la liste des événements (voir page 117) s'affiche. Toutes les données MIDI concernant un objet MIDI sont affichées, même celles qui ne peuvent pas être éditées dans Piano Roll ou le contrôleur d'édition. Vous pouvez utiliser la liste des événements pour par exemple supprimer une commande de changement de programme non souhaitée dans un fichier MIDI importé.



Ce bouton permet de basculer dans le mode Drum Editor (voir page 121).



Vous pouvez ainsi passer du Drum Editor (éditeur de percussion) au mode Piano Roll.



Un clic sur ce bouton permet d'afficher dans la partie inférieure le contrôleur d'édition (voir page 116). Vous pouvez ici modifier l'intensité des notes, le Pitchwheel ou encore les données du contrôleur.



Supprime toutes les données MIDI dans un objet. Vous pouvez maintenant tout recommencer...



Les fonctions annuler/rétablir sont valables pour tous les types d'édition dans l'éditeur MIDI.

Dans la partie supérieure se trouvent en outre les commandes pour la sélection des outils d'édition (voir page 113), de la quantification (voir page 118) ainsi que de la sortie (voir page 109) utilisée par les objets

MIDI(MIDI Out ou instrument VST).

Sélectionner les sons

Le son est produit à partir de la carte synthétiseur de la carte son, des générateurs de sons MIDI externes et des instruments virtuels (Plugins VST). Chaque objet MIDI peut alors produire autant de sons que le générateur de sons correspondant le permet. Les sons eux-mêmes sont définis sur l'instrument – qu'il s'agisse d'instruments VST virtuels ou de véritables instruments de musique.

Si aucun instrument VST n'est chargé, l'objet MIDI utilise la sortie MIDI comme générateur de sons externes ou encore le synthétiseur Microsoft livré avec Microsoft™ Windows®. La sortie MIDI doit être définie dans les paramètres de lecture (Menu « Fichier > Paramètres/Informations > Paramètres de lecture »).

Dans « **Out** (Sortie) », sélectionnez l'instrument VST souhaité dans le menu. Vous pouvez également tester le même objet MIDI avec diverses synthétiseurs VST. Vous pouvez définir le son des instruments VST dans l'éditeur d'instruments VST (voir page 165). Vous pouvez ouvrir l'éditeur d'instruments à tout moment à l'aide d'un clic droit sur le nom du VSTi.

Vous pouvez définir le canal de sortie MIDI sous le **canal MIDI**. Ceci est particulièrement important pour les instruments VST qui peuvent recevoir des notes MIDI sur de multiples canaux et qui jouent différents sons simultanément (multi-timbral).

Play/ PlaySolo

«Play solo» ne reproduit que l'objet MIDI pour lequel l'éditeur MIDI est actuellement ouvert (selon les réglages de filtre dans le menu des options). «Play» reproduit l'arrangement complet.

Enregistrement MIDI

Pour enregistrer via un clavier MIDI, pressez le bouton Enregistrer (REC) et commencez l'enregistrement. Toutes les notes jouées sont alors affichées sur le champ de notes. Pour l'enregistrement, il existe aussi plusieurs options qui se trouvent à côté du bouton REC.

Overdub

Normalement, chaque nouvel enregistrement supprime les notes existantes. «Overdub» ajoute de nouvelles notes MIDI à l'enregistrement MIDI existant. Avec overdub, vous pouvez créer une chanson MIDI entière étape par étape (ou prise par prise).

Cycle

Reproduit l'objet MIDI pendant l'enregistrement de manière bouclée. Vous pouvez donc faire passer l'objet une fois avant de commencer à jouer puis enregistrer vos mélodies lors du deuxième passage.

Métronome

Afin de ne pas oublier de jouer, un métronome MIDI vous permet de rester en mesure. Il vous sert seulement comme repère et n'est pas enregistré.

Jouer l'arrangement pendant l'enregistrement



Lorsque cette option est activée, l'arrangement est joué pendant l'enregistrement.

Affichage des notes, déplacement, zoom

Les données MIDI peuvent être éditées dans trois sections de l'éditeur MIDI :

- Piano Roll (voir page 112)
- Éditeur de vélocité (voir page 116)
- Éditeur de listes (voir page 117)

Vous disposez ici de divers outils, comme un crayon pour le dessin ou un outil de suppression, par exemple.

En général, toutes les modifications, par exemple, le déplacement ou la suppression de notes, de même que certains enregistrements, se réfèrent à tous les événements MIDI sélectionnés (affichés en rouge). Les modifications de la sélection dans une zone sont également valables pour toutes les autres zones. Vous pouvez, par exemple, sélectionner un groupe de notes dans l'outil Piano Roll, puis ajuster l'intensité de ce groupe de notes dans l'éditeur de vélocité, dans lequel toutes les notes sélectionnées seront modifiées.

Représentation des notes dans le rouleau de piano mécanique et l'éditeur de contrôle (avec courbes vélocité)

Les notes non sélectionnées dans l'éditeur sont dessinées en bleu. L'intensité de la couleur symbolise la vélocité : plus la couleur est foncée, plus la force de frappe est élevée.

Notes sélectionnées : plusieurs notes sélectionnées sont représentées en rouge ; ici aussi, une couleur plus intense symbolise une force de frappe plus élevée.

Remarque: Les couleurs des notes sélectionnées en fonction de votre force de frappe peuvent aussi être définies individuellement. Pour ce faire, ouvrez le fichier graphique «vel_sel_map.bmp» dans le

répertoire Bitmap et modifiez les couleurs selon vos souhaits.

Événement actuel: il apparaît encadré d'un rouge éclatant. Les propriétés de l'événement actuellement sélectionné sont affichées dans les champs d'édition au-dessus du rouleau de piano. Lorsqu'un événement est sélectionné au moyen de la souris, il devient l'événement actuel.

Représentation d'événements filtrés

Afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble des événements d'un objet MIDI, il y a la possibilité de filtrer certains événements pour la représentation.

Un objet MIDI peut contenir des événements dans 16 canaux et 16 pistes MIDI au maximum (piste d'origine dans le fichier MIDI standard importé). Il est ainsi par exemple possible de commander un instrument VST via plusieurs canaux MIDI et ce, avec un seul objet. Dans cet objet, les notes peuvent être traitées dans l'éditeur MIDI dans tous les canaux en même temps ou dans un seul canal sélectionné.

Pour cela, vous disposez d'options d'aperçu confortables. Un filtre de canal (menu «Options») permet de faire afficher tous les canaux ou uniquement des canaux sélectionnés. Les notes dans les autres canaux sont représentées en gris et ne peuvent pas être saisies par l'outil de sélection.

Exemple: L'objet MIDI dispose de notes dans les canaux MIDI 1, 2 et 5. Vous pouvez rendre accessibles aux outils de sélection et de traitement toutes les notes dans les canaux 2 et 5 en sélectionnant les deux canaux dans le menu. Toutes les notes qui ne sont pas sélectionnées (filtrées) dans le canal 1 sont représentées en gris dans l'éditeur de piano et dans l'éditeur de listes.

Les événements dans les canaux filtrés peuvent être supprimés complètement à l'aide de l'instruction «Cacher données MIDI filtrées» dans le menu Options.

L'éditeur de listes offre d'autres filtres de représentation qui n'ont toutefois de l'effet qu'au sein de la liste. D'abord, les filtres de représentation sont initialisées avec les réglages des filtres de lecture (réglages «Mute»), mais les filtres peuvent être réglés indépendamment les uns des autres.

Représentation d'événements «mute» (muets)

Les réglages d'objet MIDI (dans l'éditeur d'objets MIDI, Ctrl+O) permettent de supprimer le son des notes et de filtrer d'autres événements MIDI. La représentation de tels événements «mute» dans l'éditeur du rouleau de piano et dans l'éditeur de listes est plus pâle.

Les événements avant ou après le début d'objet ou la fin d'objet, reconnaissables par les lignes bleues dans l'éditeur ou en tant que zones grises lorsque la représentation transparente est activée, sont également plus pâles que les événements non muets au sein des limites d'objet.

Événements au-dessus et en dessous de la section d'écran actuelle

Deux petits signaux rouges au-dessus et en dessous de la ligne scroll verticale sur le bord droit de l'écran de l'éditeur MIDI indiquent par le fait qu'ils sont allumés en rouge si des notes se trouvent en dehors de la section d'écran actuelle.

Déplacement et zoom

Tout comme dans la fenêtre de projet, les sections d'image verticale et horizontale ainsi que le zoom sont réglés au moyen des barres scroll.

Roue de souris: Déplacement horizontal

Shift+roue de souris: Zoom vertical

Alt+roue de souris: Déplacement vertical

Ctrl+roue de souris: Zoom horizontal

Sélection d'événements MIDI

Sélectionner l'événement	Clic gauche sur l'événement
Ajouter/retirer l'événement de la sélection	CTRL + clic gauche sur l'événement
Mettre l'événement actuel, désélectionner tous les autres événements	Double-clic sur l'événement
Modifier ou mettre l'événement actuel dans sélection multiple	Double-clic gauche sur événement sélectionné
Sélection d'événements dans une ligne ou une zone	Clic à touche SHIFT enfoncée

Sélection de toutes les notes d'une hauteur de ton	Double-clic sur la touche correspondante sur le clavier gauche
Sélection de toutes les notes	CTRL + A (n'agit, pour la hauteur de ton sélectionnée par touche de clavier, que sur les notes de cette hauteur de ton)
Sélection de la note suivante ou précédente	Touches de curseur

Tout comme il résulte déjà de la liste, un simple clic constitue une possibilité très efficace de sélectionner, au sein d'une sélection de plusieurs événements, comme par ex. d'un «pattern», un seul événement de ce groupe en tant qu'événement actif pour un traitement.

Piano Roll : éditer des évènements

Les modes de souris offrent diverses possibilités d'éditer des notes dans le Piano Roll. Les fonctions sont toujours semblables dans tous les modes d'édition (excepté Supprimer). Ces modes ne se différencient que lors d'un clic dans un espace libre.

Outils d'édition



Sélection
(Ctrl+1)

Lasso : en maintenant la touche de la souris appuyée, vous pouvez dessiner un cadre de sélection.
Il vous suffit de cliquer sur un espace vide pour annuler la sélection.



Dessiner
(Ctrl+2)

Vous pouvez dessiner une note à l'aide d'un clic gauche. La position et la durée sont définies en fonction des paramètres de quantification actuels.



Crayon Drum
(Ctrl+3)

Une suite de notes est dessinée. La durée et la distance des notes sont définies par les paramètres de quantification actuels. Si vous maintenez la touche <Alt> appuyée, la tonalité de la première note sera appliquée à toutes les suivantes. En déplaçant la souris en arrière (vers la gauche) tout en maintenant la touche appuyée, vous pouvez effacer des notes.



Dessiner une mesure
(Ctrl+4)

Ce mode permet de dessiner des mesures complètes de percussions (ou de mélodies). Si vous souhaitez créer une nouvelle mesure, vous devez d'abord la marquer dans le « mode sélection », puis cliquer sur Ctrl+N, ou sélectionner la fonction « Crée un modèle à partir de la sélection » dans le menu « Éditer » de l'éditeur MIDI/Drum Editor. Après la création de la mesure, vous pouvez commencer à dessiner où vous le souhaitez. Créez la mesure au niveau de la note la plus basse afin d'obtenir une tonalité originale. Vous pouvez naturellement aussi essayer sur d'autres tonalités.

Si vous maintenez la touche <Alt> appuyée, la tonalité de la première note sera appliquée à toutes les suivantes. Si vous déplacez la souris en arrière (vers la gauche), vous effacez les notes créées.



Mode vélocité
(Ctrl+5)

Dans ce mode, vous pouvez sélectionner des événements et modifier la vélocité de tous les événements sélectionnés en relation. Lorsque vous maintenez la touche Maj appuyée, Les valeurs absolues sont entrées, c'est-à-dire que la même valeur de vélocité est attribuée à tous les événements modifiés.



Supprimer
(Ctrl+6)

En cliquant sur une note sélectionnée, vous supprimez toutes les notes sélectionnées. En tirant avec la souris, vous effacez les notes situées sous la Gomme.

Vous pouvez activer le mode Supprimer à tout moment à l'aide de la touche droite de la souris. Vous pouvez par exemple ajouter de nouvelles notes avec le pinceau/crayon à l'aide d'un clic gauche et supprimer avec un clic droit des notes existantes, sans devoir changer d'outil.



Loupe
(Ctrl+7)

Bouton gauche de la souris : zoomer
Bouton droit de la souris : dézoomer
Vous pouvez zoomer dans la partie étendue en glissant sur cette partie tout en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé.

Édition de notes avec la souris

Si vous positionnez la souris sur une note, le curseur se modifie, et suivant la position sur la barre de la note, les possibilités suivantes vous sont offertes :



Modifier le temps de départ de la note : déplacez la barre de la note devant, la fin de la note reste inchangée.



Modifier la durée de la note (déplacer la barre de la note à l'arrière)



+ Maj

Définir des durées de notes fixes par sélection multiple : maintenez la touche Maj appuyée et en allongez ou raccourcissez la durée d'une note. La durée sera attribuée à toutes les notes sélectionnées.



+ Ctrl

Échelonner la durée de notes par sélection multiple : maintenez la touche Ctrl appuyée et en allongez la durée d'une note. La durée sera attribuée à toutes les notes sélectionnées.



Déplacer librement une note, la tonalité et le temps de départ seront modifiés.



Si lors du déplacement libre de la note vous maintenez la touche Alt appuyée, la note ne sera déplacée que horizontalement et la tonalité sera conservée.



Si lors du déplacement libre de la note vous maintenez la touche Maj appuyée, seule la tonalité sera modifiée, la position de la note restera inchangée.



« Domaine de déplacement limité » : en activant ce paramètre dans le menu « Options », vous limitez les possibilités de déplacement. En cliquant et glissant sur la partie avant de la note, vous pouvez modifier la position uniquement, sur la partie arrière, la tonalité uniquement.

Contrôleur : sélection et édition d'événements.

Le contrôleur d'édition se trouve sous Piano Roll et peut être masqué.



Pour ouvrir le contrôleur, cliquez sur le bouton sous le clavier ou utilisez le raccourci « Alt+V ».

Les valeurs des événements existants sont affichées dans le contrôleur en couleurs et sous forme de barres : les barres les plus sombres et les plus hautes symbolisent les valeurs les plus grandes. Les barres se trouvent directement sous les notes, à la verticale.

Outils

L'éditeur de commandes dispose de ses propres outils pour l'édition des courbes et des valeurs.



Sélection : sélectionnez une zone à l'aide de la souris.



Dessiner (crayon) : dessinez de nouvelles valeurs de contrôle en forme de courbes ou des valeurs individuelles d'un simple clic sans faire glisser le curseur de la souris.



Dessiner des lignes : la fonction de lignes vous permet de dessiner rapidement une transition entre deux valeurs différentes du contrôleur.



Sélection du contrôleur : un clic sur une zone du menu du bouton ouvre un menu de sélection, dans lequel vous pouvez sélectionner le contrôleur MIDI pour l'édition.

Sélection et édition des notes : cliquez sur la zone supérieure d'une barre de contrôle pour modifier instantanément la valeur du contrôleur en l'étirant. Cliquez dans les deux tiers inférieurs de la barre pour sélectionner la note correspondante et l'afficher en rouge dans l'éditeur.

Tuyaux

- Plus particulièrement dans le cas d'événements polyphoniques, les barres sont superposées de sorte que la note en question ne peut être sélectionnée que difficilement. Pour traiter uniquement les notes avec une hauteur de ton déterminée (par ex. toutes les notes C1 dans l'éditeur de contrôleur), cliquez sur la touche correspondante du clavier. La touche et le fond de la hauteur de ton sélectionnée sont marqués. L'éditeur de contrôleur n'affiche que les notes ayant cette hauteur de ton.
- Les notes à différentes hauteurs de ton, par exemple toutes les

notes C1, D1 et A1, peuvent être affichées par Ctrl+clic (ou Shift+clic pour la zone entre les notes). Il s'agit là d'une pure option de visualisation de l'éditeur de vélocité. Une sélection de plusieurs notes est possible par double clic.

- Une autre possibilité de traiter des barres de contrôleur superposées déterminées est basée sur le fait que c'est toujours la barre de la note actuellement sélectionnée qui est sélectionnée/traitée par la souris. Cliquez donc d'abord sur la note au sein du rouleau de piano ou cliquez sur les barres superposées et sélectionnez ensuite la note souhaitée au moyen des touches de curseur. Modifiez ensuite la valeur de contrôleur en cliquant dans le tiers supérieur de la zone de barre rouge (actuelle).
- Outre le dessin direct de valeurs de contrôleur, vous pouvez modifier plusieurs valeurs de vélocité à la fois en cliquant avec la souris sur un endroit libre et en tirant ensuite ; ceci permet de créer également des allures en déplaçant la souris dans une courbe. Une (multi)sélection existante n'est pas prise en compte. Ainsi, vous pouvez réaliser facilement des crescendi ou decrescendi par courbe de vélocité.

Éditeur de listes

L'éditeur MIDI dispose d'un affichage liste intégré pour tous les évènements, comprenant également des options d'affichage et d'édition. Pour ouvrir l'éditeur, cliquez sur le bouton au-dessus du clavier ou utilisez le raccourci « Alt+L ».

Lorsque l'éditeur est ouvert et prêt pour de nouvelles entrées, il est entouré d'un fin bord rouge. Cela permet de différencier les fonctions s'appliquant aux listes uniquement, comme la sélection de l'évènement précédent/suivant (touches de déplacement du clavier) ou la commande Sélectionner tout (Ctrl+A).

L'éditeur de listes n'affiche pas uniquement des évènements, mais également le contrôleur MIDI et les messages Sysex. Ce contrôleur et ces messages peuvent être masqués ou même filtrés lors de la lecture (mode silencieux « Mute »).

Une note se voit toujours attribuer deux évènements, « Note On » et « Note Off », toujours sélectionnés et édités ensemble (les évènements Note Off peuvent être affichés ou masqués en cochant la case correspondante sous l'éditeur).

L'éditeur de listes propose pour chaque colonne un filtre d'affichage, permettant d'éditer certains évènements uniquement. Vous pouvez l'activer en cochant la case correspondante au-dessus des colonnes

de l'éditeur de listes.

Sélectionnez un évènement représentatif, par exemple une note d'une certaine tonalité. Cochez ensuite un filtre d'affichage pour une certaine colonne, afin de n'afficher que les évènements de ce type, par exemple les évènements possédant la même tonalité. Tous les autres évènements sont alors masqués.

Les filtres d'affichage peuvent être combinés. Par exemple : en association avec la commande « Sélectionner tout » (Ctrl + A), vous pouvez sélectionner tous les évènements de modification de contrôle de type 10 (Volume) se trouvant sur le canal MIDI 6 et les éditer.

Quantification

De petites irrégularités d'introduction peuvent être compensées au moyen de la fonction de quantification. Contrairement à cela, la fonction «Swing» permet de «groover» les séquences trop mécaniques.



En cliquant sur le bouton (quantification), toutes les notes sélectionnées sont déplacées dans une trame de quantification réglable.

Toutes les notes sont quantifiées sans sélection préalable.



Il est possible de sélectionner, pour le moment de début (trame) et la longueur, à chaque fois des notes 1/4, 1/8, 1/16, 1/32.

Les valeurs de quantification impaires, telles que les triolets, sont réalisées par des toles n (voir tableau).

Options de quantification (menu Options dans l'éditeur MIDI)

Gamme	Valeur	Défaut	Description
Intensité	0...100	100	«Intensité» de la quantification en %: «100» déplace l'évènement exactement sur le point de trame de quantification, «50» sur le milieu entre la position momentanée et le point de trame de quantification, «0» signifie pas de déplacement = quantification désactivée.

Swing	0...100	50	<p>Règle un jeu impair (par ex. triolique). Définit la division des points de trame impairs.</p> <p>50: Division «50-50», le huitième impair se trouve exactement au milieu entre les huitièmes pairs (jeu «pair»).</p> <p>67: Jeu triolique, division 3-2</p>
Fenêtre	0...100	100	<p>Fenêtre de quantification, les événements dans la fenêtre sont quantifiés, les événements à l'extérieur de la fenêtre demeurent à leur position.</p> <p>100: La fenêtre recouvre la zone complète entre les points de trame de la trame de quantification.</p> <p>50: La fenêtre recouvre le demi-intervalle de quantification. Les événements avec un écart d'¼ de la largeur de trame à gauche et à droite du point de trame sont quantifiés.</p> <p>0: Pas de fenêtre -> quantification désactivée</p>
Offset	- 100...1 00	0	<p>La trame de quantification complète est déplacée: -100 correspond à un déplacement de la moitié de la largeur de trame vers la gauche (plus tôt), +100 correspond à un déplacement vers la droite (plus tard).</p>
Toles N	off, 3, 5, 7, 9	aus	<p>La trame est divisée en un nombre n de sections réglées. Outre les valeurs réglées par défaut, il est aussi possible d'introduire un nombre entier.</p>
Reset			<p>Les valeurs réglées par défaut sont rétablies.</p>



Lorsque «snap» est activé, les notes se règlent sur les valeurs de quantification lors de la génération et du traitement.

Dans ce cas, les options de quantification sont également prises en compte ; lors du déplacement, les notes ne se mettent aux positions correspondantes qu'à l'intérieur de la fenêtre de quantification.

Tuyaux & astuces

Copy & Paste des notes MIDI est possible au sein de l'éditeur et entre les objets MIDI. Les notes sont toujours insérées à la position du curseur de lecture.

Duplication: Les notes sélectionnées sont copiées et insérées à partir du point de trame suivant, derrière la sélection, au cas où la trame est active (menu Options – Trame de quantification active), sinon directement derrière la sélection.

Génère dessin de sélection (Ctrl+P): La longueur du dessin est quantifiée lorsque la trame est active. Le «pattern» peut être dessiné dans l'objet MIDI en mode de dessin («pattern»).

Afin de sélectionner directement des notes d'une hauteur de ton déterminée, double-cliquez sur un endroit libre avec cette hauteur de ton dans l'éditeur de rouleau de piano ou du clavier.

Shortcuts éditeur MIDI

Barre d'espace	Lecture/arrêt
0 (bloc numérique)	Arrêt à la position
Delete, Backspace	Efface tous les événements sélectionnés
Ctrl + A	Sélectionne l'ensemble des notes ou événements (liste) non filtrés (rouleau de piano)
Ctrl + Z	Undo
Ctrl + Y	Redo
Ctrl + I	Fichier MIDI standard importé
Ctrl + E	Fichier MIDI standard exporté
Alt + L	Visualisation/suppression de l'éditeur d'événements
Alt + V	Visualisation/suppression de l'éditeur de vitesse
Alt + G	Affiche trame de quantification
Ctrl + 1	Mode de sélection
Ctrl + 2	Mode de dessin
Ctrl + 3	Mode (de dessin) batterie
Ctrl + 4	Mode (de dessin) pattern
Ctrl + 6	Mode d'effacement
Ctrl + 7	Loupe
Ctrl + Q	Quantifier
Alt + Q	Option de quantification

Flèche vers le haut/la gauche	Sélectionne note/événement précédent(e)
Flèche vers la droite/le bas	Sélectionne note/événement suivant(e)
Ctrl + G	Trame on/off
Ctrl + F	Scroll automatique lors de la reproduction
Ctrl + flèche vers le haut	Zoom d'entrée verticale
Ctrl + flèche vers le bas	Zoom de sortie verticale
Ctrl + flèche vers la gauche	Zoom d'entrée horizontal
Ctrl + flèche vers la droite	Zoom de sortie horizontal
Roue de souris	Scroll horizontal
Shift + roue de souris	Scroll vertical
Ctrl + roue de souris	Zoom

Éditeur de percussion

L'éditeur de percussion est un mode d'affichage et d'édition spécial pour les objets MIDI qui contrôlent des instruments de percussion. L'affichage est simplifié (**mode cellules**) dans la mesure où la durée des notes n'a pas d'importance en général pour les instruments de percussion.

Il est possible de définir des paramètres comme la grille de quantification, le volume ou les modes Mute et Solo pour chaque tonalité séparément, chacune d'elles contrôlant un instrument différent (par exemple C1 le Kickdrum et D1 le Snaredrum). Le clavier Piano Roll de l'éditeur de percussion est alors remplacé par une série de boîtes de pistes, comme dans l'arrangeur, mais ici pour chaque tonalité.

Si un générateur de sons nécessite de nombreux ajustements, vous pouvez enregistrer tous les paramètres de chacun des instruments dans une **Drum-Map** afin de les réutiliser ultérieurement dans d'autres projets.

Alterner dans le mode éditeur Drum

Après avoir ouvert l'éditeur MIDI (en double-cliquant sur un objet MIDI), vous pouvez alterner dans le mode éditeur Drum avec la commande éditeur de percussion (Drumeditor).



Une liste d'instruments batterie s'affiche à la place des touches du clavier sur la gauche.

Si vous alternez de nouveau en mode Piano Roll, le programme vous demande si vous souhaitez conserver le mappage ou non. En conservant le mappage, tous les paramètres de mappage qui permettent de lire une note dans une sonorité différente de celle dans laquelle est affichée seront appliqués à l'objet MIDI. Si des notes ont été déplacées vers le canal 10 (canal GM Drum) lors du mappage par exemple, elles seront remplacées par les véritables événements de notes sur le canal 10.

Mode cellule

Le mode cellule permet d'avoir un meilleur aperçu, puisque l'affichage est réduit aux informations essentielles de position de la note d'entrée et vitesse des notes.

Les positions temporelles d'une mesure sont affichées sous forme de cellules, que l'on peut activer ou désactiver. La durée des notes n'est pas affichée, mais le programme utilise une largeur d'affichage unifiée. Le résultat est semblable au séquenceur pas-à-pas d'une boîte à rythmes (voir Robota (voir page 154)).

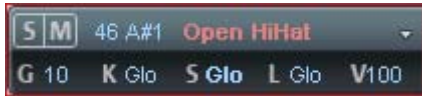
Vous pouvez lire la grille de quantification définie à l'aide de la largeur des cellules. De même, les paramètres Swing et Offset des options de quantification sont clairement indiqués à l'aide de cellules de différentes largeurs et de déplacements.

La vitesse (Vitesse) des notes est indiquée par la hauteur des cellules. Vous pouvez définir la vitesse des nouvelles notes de percussion grâce à la position temporelle verticale dans la cellule. Combiné au mode dessin de percussion, vous pouvez simplement créer un roulement de tambour grandissant.

En cliquant sur le bord supérieur d'une cellule et en faisant glisser avec la souris, vous pouvez modifier directement la vitesse des notes, sans devoir utiliser le contrôleur d'édition. Vous pouvez opérer une modification plus simplement encore : en utilisant le mode souris (Ctrl+5), il suffit de cliquer n'importe où dans la cellule.

Boîte des pistes de l'éditeur de percussion


Dans l'éditeur de percussion, chaque note a sa propre boîte de piste. Vous pouvez y définir les paramètres pour chacun des instruments. Lorsque l'affichage est dézoomé, vous pouvez agrandir chaque boîte de piste par un simple clic de souris.




SIM : vous pouvez mettre chaque instrument en mode solo (**S**) ou en mode silencieux (**M**).

Hauteur des notes : vous pouvez définir la hauteur de la note. Elle peut différer de la hauteur de note actuelle de l'objet MIDI, permettant d'échanger certaines percussions. Pour rétablir l'affichage des notes habituel (notes basses en bas, notes hautes vers le haut), cliquez sur « Map » et utilisez la commande « Classer Drum-Map ».

Nom de l'instrument : vous pouvez nommer votre instrument de percussion en double-cliquant dessus.

 **Options de quantification/couleurs :** vous pouvez ici attribuer aux cellules d'un instrument percussion l'une des huit couleurs au choix. La boîte de dialogue pour les options de quantification s'ouvre également ici.

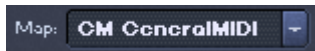
La boîte de dialogue est semblable à celle des options de quantification (voir page 118) générales. Les paramètres ne sont pris en compte pour les options de quantification individuelles que lorsque une valeur de grille individuelle a été attribuée à la note.

- K** Canal de sortie
- #** Grille de quantification, Glo correspond à la valeur globale. (voir page 118)
- G** Durées des notes, # correspond à la valeur de grille, Glo à la valeur globale
-  Durée d'affichage des notes, # correspond à la valeur de grille (la longueur totale des cellules), Glo à la valeur globale de la durée des notes.
- V** Échelle de vitesse : la vitesse de chaque note est ici multipliée par la valeur à définir ici en %.

L'échelonnage est audible mais plus visualisé. Ce paramétrage permet d'ajuster le volume sonore de chaque instrument percussion. La plupart des instruments logiciel proposent un propre mixeur dans ce but.

Drum-Maps

Les Drum-Map définissent les différents instruments, par exemple Bass Drum, HiHat, Snare, etc. Vous pouvez définir une note d'entrée, un canal MIDI ainsi que l'échelle de vitesse pour chacun de ces instruments.



Vous pouvez paramétrer la Drum-Map dans l'éditeur en cliquant sur le champ « Map ».

Le « General MIDI » Mapping est préprogrammé pour la répartition des noms de batterie et les sons. Il se peut toutefois que votre synthétiseur, véritable ou virtuel, utilise un autre Mapping (mappage).

Cela signifie que lors de la lecture de l'évènement Drum, vous n'entendrez pas le son que vous souhaitez (par exemple une note haute à la place d'une percussion basse). Dans ce cas, vous devez retier le mappage. Vous pouvez définir les paramètres pour chaque instrument dans la boîte des pistes. Pour des modifications plus importantes, nous vous conseillons d'utiliser l'éditeur Drum-Map. Vous pourrez également sauvegarder votre Drum-Map dans un fichier.

Un projet peut contenir plusieurs Drum-Maps différentes. Vous pouvez sélectionner toutes les Drum-Map du projet via le menu. Pour accéder à un fichier *.map, vous devez tout d'abord charger le projet dans l'éditeur Drum-Map. Le fichier sera ensuite accessible depuis le menu. Vous pouvez modifier les différentes Drum-Map dans l'éditeur Drum-Map.

Editeur Drum Map

L'éditeur de Drum-Map permet de créer et éditer des Drum-Map.

Toutes les Drum-Map du projet sont affichées dans la liste Drum-Map sur la gauche. La Drum-Map **GM GeneralMIDI** est toujours définie comme point de départ.

Nouveau : vous pouvez créer une nouvelle Drum-Map.

Copier : il n'existe pas de copie des Map existantes. Vous pouvez ainsi créer rapidement des variantes de Drum-Map avec différentes attributions de notes. Vous pouvez ensuite basculer depuis l'éditeur de percussion.

Charger/Sauvegarder : vous permet de sauvegarder une Drum-Map

enregistrée (fichier au format *.map). Vous pouvez réutiliser une Drum-Map pour la production sonore dans d'autres projets. Toutes les Maps chargées sont affichées dans le menu « Map » de l'éditeur.

Supprimer : supprime la Drum-Map sélectionnée du projet.

Nom : permet de renommer une Drum-Map sélectionnée. Les paramètres (Mappings) de chaque note de la Drum-Map sélectionnée sont affichés sous forme de tableau.

Hauteur : il s'agit de la note d'entrée MIDI.

Instrument : le nom de la batterie, par exemple « Bassdrum 1 ».

Grille : vous pouvez définir, si vous le souhaitez, une trame pour le point de départ de l'évènement Drum.

Durée : dans ce champ, vous pouvez définir la trame pour la durée des notes.

Note de sortie : il s'agit de la note vers laquelle la batterie (la note MIDI d'entrée dans le champ « Hauteur » doit être acheminée (ou « gemappt »).

Canal : vous pouvez définir ici un canal MIDI propre à chaque instrument.

Options de quantification : ouvre la boîte de dialogue des options de quantification (voir page 118) des différents instruments.

Instrument, grille, durée...à tous : permet d'appliquer à tous les instruments les paramètres définis pour un instrument sélectionné.

Objets vidéo et objets image

Formats vidéo et bitmap

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition peut charger des vidéos dans les formats AVI, MAGIX Vidéo (*.mxv), Windows Media (*.wmv) et Quicktime Movie (*.mov) et exporter dans ces formats ainsi qu'en Real Media Video (*.rmv).

Les graphiques peuvent être chargés et exportés dans les formats BMP et JPEG. Les fichiers texte RTF peuvent également être chargés et utilisés comme sous-titres.

Des fichiers image et vidéo sont fournis avec le programme. Vous pouvez cependant bien sûr utiliser vos propres fichiers et même enregistrer des vidéos.

Pour obtenir des résultats optimaux avec les effets vidéo, utilisez des fichiers vidéo et bitmap enregistrés en True Color (profondeur de couleur de 24 bits)

Ajustage de l'écran vidéo

On peut positionner librement l'écran vidéo sur l'interface de l'ordinateur tout en ajustant sa grandeur. Pour pouvoir positionner la fenêtre de prévisualisation à sa convenance, dévalidez l'option « Mise en page standard » du menu « Fenêtre ». Ensuite, déplacez l'écran. Pour ajuster d'abord la grandeur, cliquez avec le bouton droit sur l'écran et choisissez la grandeur désirée dans le menu contextuel ou définissez-la par l'option « Définie par utilisateur ». N'oubliez pas que de grands écrans demandent plus de mémoire...

Charger et traiter les Vidéos et les Bitmaps

Le chargement et le traitement des objets vidéo et des images se font exactement comme les autres objets. Pour ne pas décider à l'aveuglette quel fichier charger, il existe pour cela des aperçus. Cliquez avec la souris sur un fichier vidéo ou graphique depuis le MediaPool, et la vidéo ou l'image correspondante sera jouée et

montrée à l'écran.

- Si vous voulez utiliser cette vidéo pour votre arrangement, faites glisser le fichier vidéo ou bitmap sur une piste de l'Arrangeur.
- Lors de la lecture dans l'Arrangeur, la vidéo complète ainsi que tout le matériel image de toutes les pistes et les effets inclus, sont reproduits en temps réel sur l'écran vidéo.
- Vous pouvez traiter les Objets Vidéo et image exactement comme les autres Objets : on peut les déplacer avec la souris, faire des fondus sortants et entrants grâce aux pointeurs des coins supérieurs, ou changer la luminosité avec le pointeur supérieur central et ainsi de suite...

Simplifier la représentation de l'objet

Avec la touche tabulation « TAB » vous pourrez choisir entre deux types de présentation de l'objet vidéo. Dans une seconde présentation, les objets ne sont plus montrés image par image dans l'Arrangeur mais de façon simplifiée. Ainsi, on gagne du temps pour accéder aux fichiers, temps nécessaire pour présenter des images correctes à chaque position de la ligne du temps. Dérouler et « Zoomer » dans l'Arrangeur, ainsi que diverses manipulations sont bien plus rapides grâce au mode TAB. La présentation Vidéo sur l'écran vidéo n'est pas influencée négativement par cette présentation simplifiée de l'Objet.

Effets visuels

Une des nouveautés de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition concerne les effets visuels (fichiers *.vis). Le principe est le suivant : le son modifie graphiquement les animations. Les structures graphiques et sonores se déplacent en synchronisation avec la musique.

Vous pouvez charger et éditer des effets visuels pareillement à d'autres objets. Vous pouvez également les appeler en cliquant sur le bouton « Effets » sous le groupe de média.

Dans le sous-répertoire « Effets visuels » du répertoire « Effets audio et vidéo », il existe une quantité importante d'algorithmes à utiliser pour différentes animations automatiques. Essayez-les après avoir placé un objet audio dans l'arrangeur. Quand vous cliquez sur les différents objets visuels, vous pouvez voir les animations

informatiques se déplacer avec la musique dans le moniteur vidéo.

Les effets visuels peuvent servir pareillement aux objets vidéo et image. Il vous suffit de les faire glisser hors du Groupe de média de l'Arrangeur et de les organiser à votre guise.

Scrubbing vidéo

Le mode de souris Scrubb permet de retrouver rapidement certaines séquences dans un film. Il suffit d'activer le mode Scrubb dans la barre des modes de souris puis de faire glisser le pointeur de la souris sur un objet vidéo tout en maintenant le bouton de la souris appuyé. La vidéo sera alors lue selon la position et de la vitesse de la souris, y compris tous les effets.

Extraire l'audio du document vidéo

Les vidéos dotées d'une piste sonore s'affichent sur la timeline sous forme de deux objets (objet audio et objet vidéo) à condition que dans le menu « Fichier », à la rubrique « Paramètres système », sous l'onglet de réglage vidéo, vous ayez coché « Extraire son des vidéos ». Les deux objets forment automatiquement un groupe. Si vous souhaitez traiter les documents audio et vidéo séparément, cliquez sur le bouton « Dégroupier ». Vous pouvez dès lors remplacer la piste audio ou vidéo ou les traiter séparément.

Si vous désirez regrouper ces pistes, sélectionnez-les ensemble à l'aide de la touche Shift et la souris, et cliquez sur le bouton « Grouper ».

Effets vidéo

Tous les effets vidéo fonctionnent en temps réel (VideoFX). En principe, on peut ajouter toutes sortes de combinaisons d'effets à tout objet vidéo ou image, comme par exemple ceux que l'on peut trouver dans le dossier « VideoMix FX ».

Quand on superpose plusieurs vidéos ou Bitmaps, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition procède de haut en bas. Le fond est donc toujours l'objet vidéo supérieur. Les objets situés plus bas sont donc superposés ou mélangés à celui-ci.

Afin de faire bouger un danseur dans un paysage au moyen de l'effet « Boîte Bleue » (BlueBox), il faut que le paysage se trouve sur la piste 1, le danseur sur la piste 2 et que l'effet « BlueBox » soit activé pour le danseur.

Lire le chapitre « Contrôleur video » au sujet des effets vidéo et réglages.

Éditeur de titres

Objets de textes

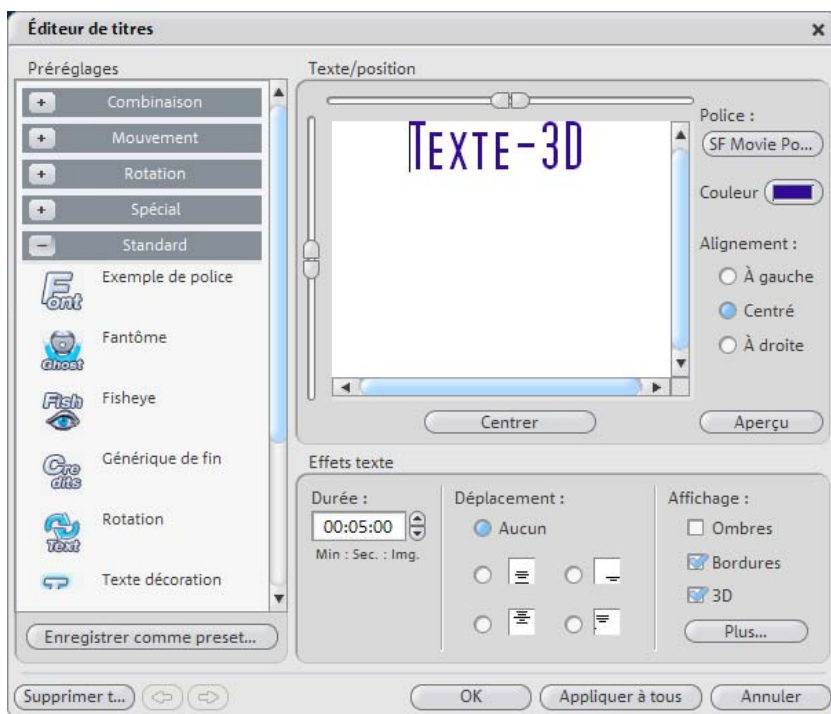
MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, dispose d'une fonction qui rend très facile l'introduction et le traitement des titres. Cette caractéristique se prête spécialement pour reconstituer une fonction karaoké, mais également pour le sous-titrage des vidéos.

La base de travail est placée dans le répertoire « Titres » du MediaPool, qui se trouve dans l'arborescence du « Gestionnaire de Fichiers ».

Vous apercevez maintenant un choix de fichiers texte RTF déjà préparés. Pour introduire et traiter un titre dans son projet, faites comme suit :

- Sélectionnez un fichier RTF et glissez-le par Drag & Drop sur une piste de l'Arrangeur. Il sera montré comme un objet de texte RTF.
- L'Editeur de titres s'ouvre automatiquement. Vous pouvez l'ouvrir plus tard en double-cliquant sur lui ou en cliquant à la souris à droite, et en choisissant dans le menu contextuel l'option « Éditeur de titres ».

Éditeur de titres



Vous pouvez entrer ici du texte, par exemple des sous-titres, le générique de début ou de fin. Les textes peuvent être affichés dans toutes les polices et couleurs possibles.

Menu préréglages : le menu comprend les modèles de titres du répertoire de titres du Media Pool. Vous pouvez ainsi tester différents mouvements, effets et designs. Les presets sont classés dans divers sous-répertoires, le symbole et la description vous aident dans la recherche du modèle adéquat.

Enregistrer comme preset : vous pouvez sauvegarder votre configuration comme preset de titre. Vous pouvez ensuite l'utiliser depuis le Media Pool par glisser-déposer.

Texte/Position : entrez le texte de votre sous-titrage dans l'éditeur de titres. Pour positionner le texte sur l'écran vidéo, utilisez les barres de défilement à gauche et au-dessus de la fenêtre de texte. Vous pouvez placer le texte à la verticale ou à l'horizontale au choix. Si vous avez sélectionné un mouvement pour le titre, cette position détermine la position de début du titre. Notez que lors de la

configuration du mouvement, la position de début du titre est placée de façon standard en dehors de la fenêtre vidéo. Vous pouvez modifier cette position de départ.

Police : définissez ici la police, la taille de la police, la couleur et le style des caractères.

Couleur : ce bouton permet de sélectionner une couleur personnelle. Si vous voulez formater certains mots ou lettres séparément, sélectionnez-les avec la souris et choisissez un autre format ou une autres couleur. S'il n'y a pas de sélection, le formatage est appliqué à tout le texte.

Alignement : définissez ici la position d'alignement du texte, à gauche, à droite ou centré.

Centrer la position : en cliquant sur cette commande, le texte est automatiquement recentré.

Prévisualisation : cette fonction permet de lancer une prévisualisation du titre dans le moniteur vidéo, parallèlement au film ou à la scène. Si vous avez sélectionné un mouvement pour le titre, ce dernier sera animé. Vous pouvez arrêter la prévisualisation à tout moment en cliquant sur « Stop ».

Effets de texte : vous pouvez attribuer ici des mouvements, diverses ombres, des effets 3D ou une bordure à un titre. Vous pouvez réaliser une configuration détaillée en cliquant sur le bouton « **Plus** ».

Durée : vous pouvez définir la durée d'affichage du titre à l'écran.

Lorsque vous avez terminé, vous pouvez quitter l'éditeur de titres en cliquant sur « OK ».

Enregistrer vidéo

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition peut servir de logiciel d'acquisition pour toutes les caméras USB, cartes graphiques ou cartes vidéo compatibles DirectShow.

Les enregistreurs vidéo ou autres dispositifs sont connectés à l'entrée vidéo de la carte vidéo, carte TV ou carte graphique. Si votre carte est également munie de ports audio, vous devez les utiliser

pour enregistrer en même temps la bande sonore.

Pour enregistrer à partir de sources analogiques :

- Lancez MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.
- Cliquez dans le menu « Fichier » sur « Enregistrer Vidéo ».
- Dans la boîte de dialogue de capture vidéo, sélectionnez le pilote de carte vidéo et de carte audio approprié, s'il en existe plusieurs installés sur votre PC. Une fenêtre d'aperçu vidéo s'affiche sur le champ.
- Nommez l'enregistrement de sorte à pouvoir le rechercher facilement par la suite.
- Vous pouvez à présent sélectionner la qualité vidéo souhaitée avec le fader. La qualité maximale prise en charge par votre PC est paramétrée par défaut.
- Lancez maintenant l'enregistrement en appuyant sur le bouton d'enregistrement. Mettez-y fin en appuyant sur le bouton « Stop ». Faites attention à l'option « Drop Frames » (Rejet de trames). Si, par exemple, plus de 10 images par minutes sont rejetées, la qualité de votre vidéo sera compromise et votre ordinateur risque la surcharge.
- Mettez fin à l'enregistrement avec le bouton « OK ». Vous pouvez maintenant afficher votre enregistrement via la barre de films dans le tiers inférieur de votre écran.
- Pour vérifier l'enregistrement, lancez la lecture en appuyant sur la barre d'espace.

Compression vidéo

Le traitement de la vidéo numérique sur un ordinateur PC est, par principe, comparable au traitement audio. Les données doivent tout d'abord être numérisées avant de pouvoir être traitées par l'ordinateur. Toutefois, les exigences auxquelles est soumis le matériel informatique sont plus ou moins élevées pour le traitement vidéo selon la qualité de l'image finale souhaitée. Afin d'être en mesure de traiter correctement les fichiers vidéo sur les ordinateurs actuels, il convient de les compresser, contrairement à l'audio numérique où la compression est utilisée uniquement afin d'économiser de la place en mémoire et limiter les débits de données.

Des données vidéo comprimées sont mémorisées systématiquement dans des fichiers AVI. AVI signifie « Audio and Video Interleaved », c'est-à-dire mixage sonore et vidéo. MAGIX Music Maker 2008

Producer Edition traite ces fichiers AVI directement.

La compression des données vidéo exige l'utilisation de codecs. En fonction de la vitesse de compression, des débits de données considérables sont nécessaires. Une vidéo respectable commence environ à partir de 2 MB par seconde, ce qui correspond toujours à une compression approximative de 1 : 10 par rapport à une vidéo non comprimée offrant 20 MB par seconde de transfert de données. Des systèmes vidéos de haute qualité fonctionnent avec une compression de 3 ou 2, ce qui se traduit par la création de données pouvant aller jusqu'à 10 MB par seconde pour une vidéo en continu. Une vidéo non comprimée est également déjà traitée. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition peut également traiter entièrement de telles données vidéo à haute résolution.

Les données vidéo non comprimées sont traitées à l'intérieur du logiciel. La haute qualité de la réalisation de tous les effets (mixages, etc.) est donc garantie. Il peut arriver que la reproduction d'un projet avec plusieurs vidéos ou effets en temps réel soit moins fluide que pour de petites vidéos. Toutefois, ceci n'altère en rien le résultat final. Lors de l'exportation de la vidéo, le calcul se fait cadre par cadre.

Lecture tremblante

Si l'image à l'écran est tremblante en lecture, ne vous inquiétez pas : le produit fini sera parfait et sa lecture fluide. N'oubliez pas que MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition calcule tous les effets en temps réel. Vous voyez donc immédiatement l'influence de chaque effet sur votre séquence vidéo. Mais de nombreux effets peuvent causer des difficultés même aux ordinateurs les plus modernes. Dans ce cas, une lecture fluide ne sera plus possible. Le résultat sans tremblements n'apparaîtra qu'après rendu et exportation sur DVD. C'est pourquoi, coupez d'abord le film sans effets. La pré-visualisation est alors fluide et vous pouvez travailler rapidement et tranquillement. A la fin, vous pouvez ajouter des effets à votre film pour lui donner une touche finale à la Hollywood. .

Remarques au Videos AVI

Le format AVI (Audio Video Interleaved) n'est pas un véritable format de fichier. il s'agit de ce que l'on nomme un « container » contenant un flux audio et un flux vidéo. Le format de sauvegarde des données est plus exactement défini par le codec (Coder/Decoder). Un codec

www.magix.com

compresse des données audio/vidéo dans son propre format privé.

Cela signifie concrètement qu'un fichier AVI qui a été créé sur un ordinateur ne pourra être chargé ensuite que sur des ordinateurs sur lesquels sera installé le même codec.

De nombreux codecs (ex. : Intel Indeo Video) sont des éléments d'installation Windows, d'autres, comme le populaire codec DivX sont indépendant de Windows ! Ainsi, si vous avez créé un AVI avec un tel codec et que vous souhaitez l'utiliser sur d'autres ordinateurs, il vous faudra installer le codec correspondant. Le mieux est de copier le programme d'installation du codec dans le répertoire d'exportation et de toujours le graver avec les autres éléments, lorsque vous créez un disque vidéo exécutable sur PC.

Notez cependant qu'avec les vieilles cartes de montage vidéo, certains codecs ne fonctionnent qu'avec le matériel de la carte correspondante. De tels AVI ne peuvent alors être lus que sur l'ordinateur avec lequel vous avez créé l'AVI. Nous vous conseillons d'éviter l'utilisation de ces codecs.

Créer un projet vidéo pour Internet

Dans le menu « Fichier » > « Exporter arrangement », vous disposez des formats RealVideo, Windows Media et Quicktime comme formats vidéo Internet. Si vous sélectionnez une de ces options, l'arrangement actuel sera converti dans le format cible.

Les formats vidéo d'Internet présentent deux différences par rapport aux fichiers AVI traditionnels :

- **La capacité de streaming** : les navigateurs Internet modernes, RealVideo, Windows Media et dans une certaine mesure Quicktime, peuvent exécuter des vidéos déjà au cours du processus de chargement, tandis que les fichiers AVI traditionnels doivent être d'abord intégralement chargés avant de pouvoir être lus.
- **Débit binaire moindre** : le format RealVideo, en particulier, a été optimisé pour les débits binaires peu élevés des accès Internet actuels. C'est pourquoi au cours d'une exportation RealVideo, une boîte de dialogue dans laquelle vous devez définir si la vidéo sera exécutée via modem ou ISDN, s'ouvre. L'utilisation de vidéos Windows Media ou Quicktime pour Internet est assurée par la sélection d'un codec adapté et d'une petite résolution pour le débit

binaire nécessaire.

Exportation de vidéos via la sortie TV

Les cartes vidéo et graphique dotées d'une prise de sortie TV peuvent également exporter des vidéos directement vers des magnétoscopes externes. L'arrangement doit être lu en mode plein écran si vous l'avez sauvegardé avec un dispositif externe.

Assurez-vous que l'option de sortie TV dans le contrôle système Windows (recherchez « Affichage ») est activée.

Sélectionnez ensuite l'option « Exportation audio/vidéo » dans le menu « Fichier » et enregistrez la vidéo avec un magnétoscope.

Remarque : plusieurs cartes graphiques nécessitent la connexion préalable de la télévision ou du magnétoscope avant d'allumer le PC pour pouvoir activer la sortie TV.

Passez de l'écran vidéo en mode plein écran avec Alt+Entrée et lancez la lecture avec la barre espace.

Vous pouvez lire la vidéo directement depuis l'arrangement. Cependant, cela peut parfois entraîner des erreurs si le processeur est surchargé, notamment lorsqu'il doit reproduire des effets audio et vidéo en temps réel.

Si la lecture directe entraîne invariablement des erreurs, exportez l'arrangement en vidéo AVI et chargez-le dans un nouvel arrangement.

Dans certaines circonstances, rassembler les pistes de l'arrangement en une seule piste est suffisant. Pour cela, utilisez le menu « Éditer » > « Mixer ».

Objets synthétiseur

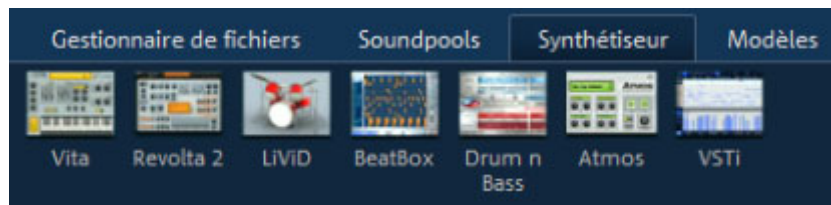
MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fournit différents synthétiseurs logiciels et plugins synthétiseurs (Instruments VST) pour la création de votre propre matériel sonore. Les synthétiseurs sont représentés par des objets Synth internes pouvant être arrangés avec les autres objets dans les pistes, ou bien, dans le cas des Instruments VST, par des objets MIDI.

Voici une vue d'ensemble :

Synthétiseur	Type	Utilisation
Atmos	Objet Synth	Bruits de fond
Beatbox	Objet Synth	Battements naturels et électroniques
Drum&Base-Machine	Objet Synth	Breakbeat, lignes de basse
Livid	Objet Synth	Batterie acoustique (morceaux complets)
Robota	Objet Synth	Batterie électronique
Revolta 2	Plugin VST	Leads de synthétiseurs, pads, figures de séquences
Vita	Plugin VST	Instruments naturels, guitare, basse, batterie acoustique, piano, cordes, vents
Plugins VST	Plugin VST	selon les plugins installés

Accès au synthétiseur

Comme tous les objets dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, les synthétiseurs logiciels peuvent être chargés via le Media Pool. Pour cela, ouvrez les paramètres de **synthétiseurs** dans le Media Pool.



Dans le Media Pool apparaissent alors les symboles de tous les synthétiseurs logiciels disponibles.

Objets Synth

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition contient plusieurs synthétiseurs internes permettant la création de mesures complètes de percussions, de lignes de basse ou de bruits ambiants.

Vous pouvez amener un synthétiseur dans l'arrangement par simple glisser-déposer. Il apparaît alors dans la piste concernée un objet Synth et l'interface de commande du synthétiseur s'ouvre. C'est grâce à cette interface que l'objet Synth sera programmé. Pour en savoir plus, reportez-vous aux chapitres correspondants aux différents synthétiseurs.

Lorsque la console de commande est ouverte, vous pouvez lancer ou interrompre la lecture à tout moment simplement en appuyant sur la barre d'espace. Si le synthétiseur possède sa propre commande « Play » (comme la Beatbox par exemple), le plugin sera reproduit en mode solo sans que les autres pistes de l'arrangement ne soient lues.

Lorsque les rythmes ou les mélodies de l'objet Synth sont programmées, vous pouvez fermer la console et arranger l'objet Synth dans les pistes. En règle générale, les objets Synth sont traités comme des objets audio, qui peuvent être édités avec tous les effets (voir page 167) disponibles, être allongés ou réduits au moyen des poignées, être affichés ou masqué et dont on peut modifier le volume

sonore.

L'interface de chaque objet Synth peut être réouverte par un simple double-clic afin de reprogrammer l'objet. De plus, il est possible d'apporter sur les pistes-autant d'objets Synth provenant du même synthétiseur que souhaité et de les programmer séparément. Vous pouvez aussi couper des objets Synth.

Atmos

Si vous enregistrez votre MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous pouvez télécharger gratuitement le synthétiseur Atmos.

Atmos est un outil complet qui permet de produire des bruits de la nature très réalistes tout en s'amusant. Avec Atmos, vous pouvez recréer des bruits environnants fidèles à la nature comme la pluie ou l'orage, ou encore des animaux ou la circulation routière.

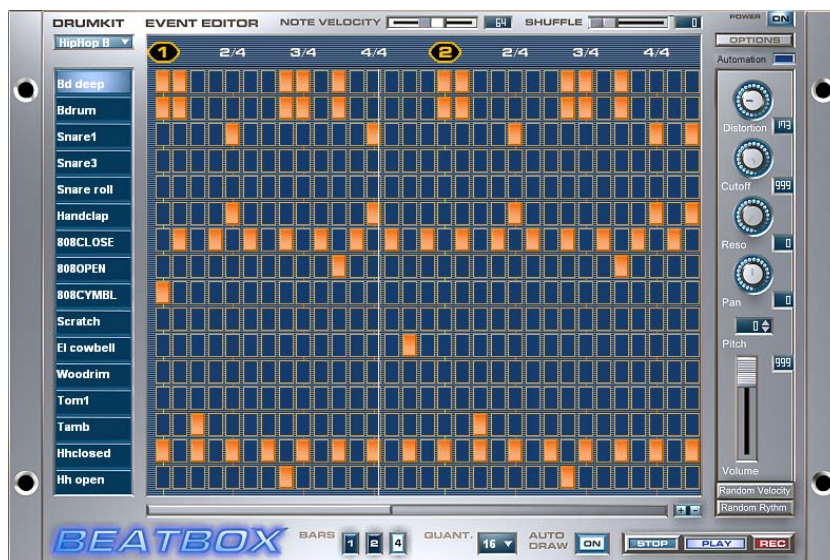


- Sélectionnez au bord supérieur de la fenêtre la catégorie principale, le « scénario ». Un terme générique pour les bruits de la nature souhaités (par exemple « Pluie et orage ») est sélectionné.
- Puis une accumulation d'éléments de base, qui peuvent être agrémentés de l'ambiance choisie, s'affiche au milieu de la fenêtre. Chacun de ces éléments possède une inscription (par ex. « Tonnerre ») et 2 boutons de réglage « Volume » et « Intensité ». Le bouton de « Volume » permet de définir le volume de l'élément uniquement.
- La réglette « Intensité » contrôle le son selon les éléments de réglage. Par exemple : pour le « Tonnerre », vous définissez la

fréquence des coups de tonnerre et des éclairs. Pour la pluie, vous choisissez la puissance des précipitations (vers la gauche, précipitations faibles, vers la droite, le déluge).

- Sur le bord inférieur droit, vous trouverez une réglette de volume qui vous permet de définir le volume général du synthétiseur. Vous trouverez aussi la commande « Randomize » (mode aléatoire) qui modifie de manière automatique les paramètres des éléments de réglage.

Beatbox 4.0



La Beatbox (boîte à rythme) est un synthétiseur de rythme de grande qualité. Elle permet de générer des rythmes tout à fait nouveaux et des lignes de batterie.

Programmation

Chaque ligne de la matrice de rythme correspond à un instrument de batterie, par exemple une caisse claire ou une cymbale. Chaque colonne correspond à un battement (le pré-réglage est à un seizième de temps).

Dans la matrice de rythme, on peut déclencher sur toutes les positions chaque instrument de batterie à l'aide d'un seul clic de souris. En plaçant une note dans la ligne inférieure (grosse caisse) sur les positions de battement 1, 5, 9 et 13 on obtient déjà une ligne de rythme de grosse caisse à laquelle on peut facilement adjoindre

d'autres instruments de percussion.

Matrice de rythme

C'est le cœur de la boîte à rythme. A l'aide d'un clic de souris sur une position quelconque dans la matrice on peut insérer ou effacer des notes.

On peut sélectionner plusieurs notes de rythme en tenant appuyée la touche « Ctrl » lors de la sélection.

On peut effectuer une sélection de notes dans un rectangle en tenant appuyée la touche « Shift » dans la zone de choix des notes (sélection par bande élastique).

On peut adapter et agrandir la zone sélectionnée à l'aide des boutons de zoom. Pour les niveaux de zoom importants on se déplace sur une position quelconque grâce à la barre de défilement.

Kits de rythme

En cliquant sur le bouton « Drumkit », on obtient une liste des kits rythmiques disponibles. Un kit rythmique est un ensemble d'instruments de percussion dont les tonalités s'harmonisent, par exemple acoustique pour une batterie de type rock ou électronique style TR-808 pour des styles plus modernes. En changeant de « Drumkit » on peut conférer au rythme déjà enregistré un son totalement différent.

Piste FX

La piste d'effets est située à droite de la matrice de rythme. On peut ainsi effectuer des réglages pour l'instrument de percussion actuellement actif. Pour cela il faut le sélectionner à l'aide d'un clic de souris dans la liste des instruments rythmiques, l'instrument reçoit alors un marquage coloré.

Boutons

Lecture : ce bouton permet d'écouter le rythme en mode solo. On peut donc entendre uniquement la boîte à rythme, les autres pistes présentes dans l'arrangement étant rendues muettes. Si l'on désire lire l'ensemble de l'arrangement, il est nécessaire de démarrer l'écoute à l'aide de la commande de transport par le bouton « Play ».

Stop : arrête l'écoute ou l'enregistrement.

Record (Enregistrement) : cette option démarre la fonction d'enregistrement en temps réel de la boîte à rythme. On peut

enregistrer jusqu'à 16 sons de percussion différents en temps réel à l'aide des touches du clavier (1 à 0), ou des touches du pavé numérique. A chaque appui sur une touche, on entend le son de la percussion et de la note correspondante qui sera enregistrée dans la matrice de rythme.

Random Rythm (Rythme aléatoire) : cette fonction génère un rythme au hasard pour l'instrument sélectionné. Essayez cette fonction afin de découvrir des figures originales et complètement folles.

Random Velocity (Vélocité aléatoire) : ce bouton fait varier au hasard le volume des différentes notes. On peut ainsi rendre un rythme nettement plus vivant que dans le cas où tous les battements possédaient le même volume.

Volume : cette option permet de régler le volume de l'instrument sélectionné.

Pitch : cette fonction permet de régler la hauteur de la tonalité de l'instrument rythmique sélectionné. On peut ainsi arriver à concevoir des effets intéressants sur une grosse caisse ou une caisse claire.

Pan : grâce à cette fonction, il est possible de régler le panoramique stéréo de l'instrument rythmique sélectionné. Chargez deux pistes avec le même instrument, réglez en une vers la gauche, et l'autre vers la droite, puis modifiez quelques effets. Les rythmes utilisés alternativement sur les deux pistes apporteront plus de richesse dans la séquence.

Reso : on peut ici, régler le filtre de résonance. Plus sa valeur est proche de la fréquence de coupure (Cutoff), et plus on entendra distinctement la fréquence filtrée jusqu'aux effets de résonance qui sont connus sur les synthétiseurs analogiques.

Cutoff : ce régulateur permet de régler la fréquence du filtre. La sonorité du son sera fortement modifiée jusqu'à la fréquence réglée. Les fréquences supérieures seront amorties, rendant ainsi un son typique du à ce filtre.

Distortion : ce régulateur commande une distorsion du son de batterie actuel. On peut ainsi générer des sons salis altérant leurs sonorités d'origines.

Shuffle : ce curseur modifie la synchronisation temporelle de la boîte à rythme lui donnant une sensation ternaire de « groove ». Quand on

pousse le régleur vers la droite les huitièmes de rythme deviennent de plus en plus joués comme des triolets. Si c'est trop abstrait pour vous, essayez pour mieux vous en rendre compte un exemple sur un HiHat (Cymbale charleston) en seizième.

Note Velocity : ce curseur permet de régler la vitesse (intensité de volume) des différentes notes liées à l'instrument rythmique sélectionné. Si vous sélectionnez plusieurs instruments elles seront modifiées ensemble.

Bars 1- 2- 4 : ce bouton permet de régler la longueur visible d'un pattern de la boîte à rythme par mesures. Vous pouvez sélectionner 1, 2 ou 4 mesures visibles.

Auto Draw : si une longueur de boucle de plus d'une mesure est activée, le mode « Auto Draw » s'assure que les notes des instruments rythmiques soient placées automatiquement dans la première mesure et dans les mesures suivantes. Ce qui permet facilement et rapidement de créer un rythme complet d'une longueur de boucle de quatre mesures. Les notes placées dans les mesures suivantes ne sont pas concernées par la fonction « Auto-Draw » ainsi par exemple, on peut introduire très facilement une variation uniquement sur le quatrième temps.

Quant : on peut ici régler la résolution temporelle de la boîte à rythme. Le choix concerne des huitièmes de note (utilisables uniquement pour les rythmes très simples), des seizièmes de note (préréglage par défaut), des 32èmes de note (pour des rythmes plus complexes) et un choix libre via l'option « No ». Le réglage de temps est alors donné uniquement avec exactitude sur les battements indiqués.

Lecture du BeatBox sur le clavier de l'ordinateur

L'octave inférieure se trouve sur les touches : < w x c v b n , ; et l'octave supérieure sur les touches : a z e r t y u i.

Chaque touche noire se trouve respectivement entre les deux touches blanches, soit, par exemple, la touche « q » pour la note #C (Cis).

Lecture du BeatBox avec le clavier MIDI

Quand vous avez sélectionné le pilote correct, il vous suffit de jouer ! Les sons de la colonne de gauche sont joués avec les touches de l'octave C0.

Automatisation d'effets

La nouvelle version BeatBox 4.0 rend l'automatisation possible de tous les effets liés à la boîte à rythme. Durant la lecture, il suffit de valider le mode « Automation », puis de lancer l'enregistrement. A partir de ce moment, toutes les commandes d'effets sont enregistrées et seront prises en considération au moment de la lecture de l'objet synth dans l'arrangement.

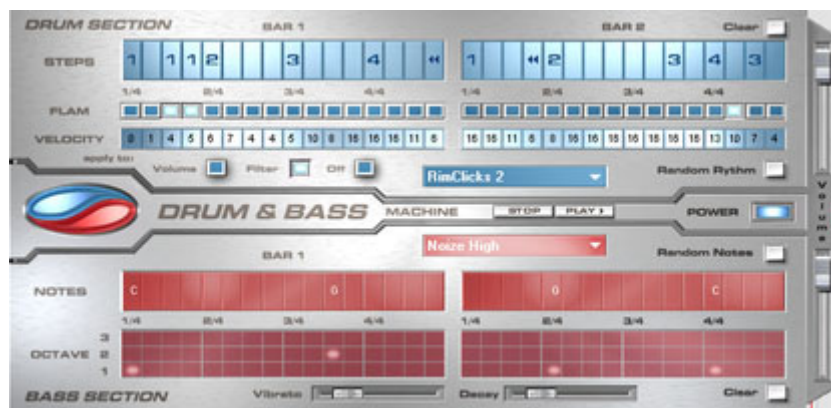
Dans le menu Options du BeatBox, vous pouvez supprimer toutes les automatisations des effets déjà enregistrées.

Machine Drum & Bass 2.0

La machine Drum & Bass est un synthétiseur binaire, réunissant les deux éléments stylistiques de la direction musicale Drum'n'Bass dans un seul « appareil » : des beats rapides et forts et des Basslines sourdes. Avec la machine Drum & Bass, vous pouvez créer des sons authentiques pour vos chansons Drum'n'Bass sans connaissances préalables.

Conseil : pour Drum'n'Bass, la vitesse typique s'élève d'habitude à 160-180 BPM. La machine Drum & Bass peut aussi être utilisée pour d'autres styles musicaux, par exemple pour BigBeat (120 BPM) ou Trip-Hop (80-90 BPM).

Programmation



La moitié supérieure du synthétiseur règle la section rythmique tandis que la moitié inférieure règle la section Basse. Entre les deux, se trouve, sur le bord gauche, un symbole, à l'aide duquel les deux sections peuvent individuellement être activées ou éteintes. Ainsi, la

section Basse peut être désactivée, afin de seulement reprendre le Breakbeat de la section Drum dans l'arrangement. Dans le cas de Mixage de l'arrangement MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition Plus, seule la section Drum est calculée dans le fichier résultant du mixage.

Sur le côté droit, se trouvent deux curseurs, régulant le volume des deux sections. A l'aide des boutons Play et Stop, vous pouvez écouter vos créations Drum'n'Bass à l'avance dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition PLUS. Dans « Drum'n'Bass » se cache un menu, contenant des fonctions pour charger et sauvegarder des « Drum'n'Bass »-patterns (Load Machine State / Save Machine State) et des fonctions pour supprimer ou générer des patterns (Clear All / Random All). Dans le sous-menu « Velocity Presets », se trouvent quelques fonctions d'aide pour la programmation de la rangée Velocity.

La section rythmique (moitié supérieure)

Vous pouvez créer des Jungle-Breakbeats complexes et authentiques de façon très simple. Dans des studios de son professionnels, des Jungle-Breakbeats sont créés en divisant un Drum-Loop quelconque en un grand nombre de petites « parties » et en le composant à nouveau. Ces étapes difficiles sont énormément simplifiées avec la machine Drum & Bass. Vous devez seulement déterminer un nouvel ordre de reproduction selon votre idée.

Dans la rangée supérieure, la rangée « Steps », vous déterminez le nouvel ordre. Les cellules bleues indiquent les étapes individuelles (« notes ») dont le Loop est composé.

En appuyant sur une des cellules bleues avec le bouton gauche de la souris, vous choisissez un des six symboles possibles. Chaque symbole indique une autre note ou un autre mode de reproduction de la note. Chaque fois que vous appuyez sur une des cellules bleues, le symbole suivant est sélectionné.

Pour la programmation de vos Beats, il vaut mieux faire confiance à votre intuition et à votre créativité. Il n'est pas nécessaire de connaître la signification précise des symboles individuels pour créer des Beats cools et authentiques.

Voici une courte description des symboles :

1 : jouer Drum-Loop à partir du début

2 : jouer Drum-Loop à partir de la deuxième note

3 : jouer Drum-Loop à partir de la troisième note

4 : jouer Drum-Loop à partir de la quatrième note

Symbole Ordre Inverse : à partir de cette position, jouer à l'envers.

Symbole Stop : Arrêter la lecture.

Avec le bouton droit de la souris, vous supprimez les cellules Step individuellement. A l'aide du bouton « Clear » à droite, toutes les cellules Step sont supprimées ; le Drum-Loop est reproduit dans l'ordre original. A l'aide du bouton « Random Rhythm », un ordre fortuit est généré. Ce rythme peut être modifié selon vos propres souhaits.

En cliquant sur le champ bleu en bas de la section Rythme, un menu Popup s'ouvre, dans lequel vous pouvez sélectionner le son du Drum-Loop. Si vous choisissez un autre Drum-Loop, il est chargé et reproduit dans le mode que vous avez programmé.

Avec l'option « Flam », vous pouvez déterminer si la note doit être jouée deux fois de suite au lieu d'une seule fois. Ainsi, vous pouvez programmer des Rolls et des Fill-Ins.

Avec l'option « Velocity », vous pouvez déterminer des valeurs d'intensité de 0 à 16 grâce aux boutons de la souris (bouton gauche augmente la valeur, bouton droit diminue la valeur). La façon dont ces valeurs influencent le son de votre Loop est déterminée à l'aide des trois boutons sous la rubrique « Velocity ». Si « Volume » est sélectionné, la valeur Velocity modifie le volume de cette cellule (16 = fort, 0 = bas). Si vous avez sélectionné « Filter », la valeur Velocity détermine la force du filtre dans cette cellule (16 = clair, 0 = sourd). Avec le bouton « None » vous désactivez les valeurs Velocity qui, alors, ne sont pas utilisées.

La section Basse (moitié inférieure)

La section Basse vous donne la possibilité de créer des cycles Basse pour votre rythme. Tout comme dans la section Rythme, il y a aussi deux rangées Step. Avec la première, l'option « Notes », vous déterminez le déroulement des notes, donc l'ordre des tons. Si vous appuyez avec le bouton gauche de la souris sur une cellule, une fenêtre Popup s'ouvre, dans laquelle vous pouvez choisir la note. En cliquant avec le bouton droit de la souris, vous supprimez une cellule.

Si vous cliquez avec le bouton droit sur une cellule vide, un symbole « Stop » apparaît. Ce symbole se comporte comme dans la section Rythme : il arrête la reproduction du ton Basse à cet endroit.

Avec l'option « Octave », vous pouvez déterminer l'octave du ton Basse. Octave 1 donne un ton grave, octave 3 donne un ton haut. Les valeurs Octave peuvent seulement être activées si une note se trouve dans la rangée en face. Tout comme dans la section Rythme, il y a les boutons « Clear », « Random Notes » et un champ de sélection rouge au bord supérieur de la section Basse. Avec le champ de sélection rouge, vous pouvez déterminer le son Basse.

En outre, vous trouvez deux curseurs pour des changements de sons sous les barres. Avec le curseur « Vibrato », vous déterminez que la hauteur du ton Basse « oscille ». Si le curseur se trouve complètement à droite, le ton oscille plus fortement, tandis qu'à gauche, la hauteur ne change pas du tout.

A l'aide du curseur « Decay », vous pouvez déterminer le délai d'achèvement du ton. A droite, le ton s'achève très vite (environ après 1/4 sec.), à gauche le ton sonne en permanence.

LiViD - Little Virtual Drummer

MAGIX LiViD est une grande aide lors de la création de chansons. Selon quelques directives seulement, il joue une piste de batterie complète avec intro, strophe, refrain, fill-in, etc... et définit exactement la structure du morceau complet. Les « Stereo Drum Samples » brillants insérés par les professionnels de studio et un « Humanize » progressivement réglable assurent un sentiment « drum » réel et un son parfait.

Sélectionnez un de quatre styles (Pop, Rock, Funk, Latin) qui est divisé en quatre sous-styles, en outre de six parties de chanson par Style/Substyle (Intro, Verse, Bridge, Chorus, Outro, Fill-in).

Scramble : de manière interne, une suite aléatoire de quatre pattern à une mesure est générée par Style/Substyle/Songpart, le « scramble » génère une nouvelle suite.

Shuffle : déplace la deuxième et la quatrième double croche d'un beat progressivement vers l'arrière (100% = triolique).

Humanize : déplace la position de tous les événements de manière aléatoire vers l'avant/l'arrière ou pas du tout.

Attention : les déplacements ne sont que très faibles et ne sont audibles clairement qu'en partie!

Snare : modifie le type de frappe de « snare » entre « normal », « side stick » (coup sur le bord lorsque le stick est posé sur la peau) et « rim shot » (coup sur le bord et la peau en même temps).

Exception : le niveau de vitesse le plus bas de snare demeure toujours normal (« Ghost Notes »).

Hi-Hat : modifie le type de frappe de la snare entre « soft » (pas ouverte) et « hard » (ouverte à moitié). Exception : Hihat complètement ouverte (Pop, Typ1, Verse).

Ride : modifie le type de frappe de la cymbale ride entre « ride » (au bord) et « ride bell » (sur le sommet de cymbale).

ROBOTA

Le Robota est une batterie informatique à quatre voix avec une production de sons analogiques virtuels et de sons fondés sur l'échantillonnage. La procédure de production des sons analogiques virtuels est la suivante : les sons sont synthétisés en temps réel, c'est-à-dire produits à l'aide d'un synthétiseur. On obtient ainsi les sons analogiques classiques des batteries comme la Roland TR-808, TR-909, mais aussi des modèles plus modernes de ce type d'instrument, comme la Korg Electribe ou la Jomox X-Base. La production des sons fondée sur l'échantillonnage signifie que les échantillons (des enregistrements de sons de batterie mais aussi d'autres enregistrements) sont chargés et utilisés comme base pour créer des sons.

Après la sélection de la production de ces sons élémentaires, les sons de chacune des 4 voix ou « instruments » peuvent être retouchés et entièrement transformés grâce à des régulateurs (modulateurs) très efficaces.

Le Robota est activé au moyen d'un séquenceur d'étape intégrant une programmation avec témoin de fonctionnement. 4 impulsions de quart de temps (ou 2 impulsions de huitième de temps) sont alors commutées en boucle. À chaque position d'impulsion peut être attribuée une position de lecture via un simple clic de bouton. En mode « Événement », les instruments sont répartis sur la trame des impulsions. En mode « Instantané », différents réglages sonores

peuvent être également assignés aux instruments.

Création de sons

Les quatre instruments du Robota sont élaborés à l'identique. Chaque instrument peut créer tous les types de sons de batterie, depuis les cymbales charleston jusqu'à la grosse caisse.

Pour la production des sons élémentaire de l'instrument, il faut choisir entre :

- un oscillateur avec forme d'onde sélectionnable (sinusoïdale, triangulaire ou en dent de scie)
- un échantillon.

Un générateur de bruit (parasite) peut également être ajouté. L'oscillateur possède une courbe d'enveloppe de la hauteur du son et une courbe d'enveloppe du volume acoustique (attaque/déclin). Il peut en outre être modulé selon la fréquence et l'anneau. La profondeur de modulation est commandée par le paramètre des courbes d'enveloppe (Fm/ann déc). Une section « LO-FI » vient alors se joindre au dispositif, comportant la distorsion (rectification), la réduction du débit binaire (écrasement) et la réduction du taux d'échantillonnage. La puissance des effets « LO-FI » peut également se commander temporairement via une courbe d'enveloppe (déc lofi). Un filtre à modes multiples (passe-bas/passe-bande/passe-haut) vient se raccorder, avec une pente des fronts de 12/24 db, au choix. Par ailleurs, il est possible d'associer un filtre à peignes. La fréquence du filtre peut aussi être modulée via une courbe d'enveloppe. Enfin, un compresseur (réac comp) à puissance et comportement réglables ainsi qu'un système de simulation de l'amplification à tubes prennent en charge la pression indispensable.



Pour simplifier, il n'est pas possible de modifier tous les **paramètres (1)** pour un même son, mais seulement ceux qui sont utiles pour le son sélectionné (Snare, Kick, High Hat, etc.).

Il existe quatre paramètres variables sélectionnés, qui coïncident exactement avec le son preset sélectionné.

Forme d'onde de l'oscillateur (2) : vous pouvez définir ici la forme de l'onde de l'oscillateur (sinusoïdal, triangulaire, en dent de scie). Si « Smpl. » est sélectionné, vous pouvez sélectionner un échantillon à l'aide du bouton rotatif à l'infini, soit un son de batterie précédemment enregistré. Les échantillons sont, du reste, enregistrés dans le répertoire /Synth/robota/samples/. Vous pouvez également enregistrer vos propres échantillons dans ce répertoire en le sélectionnant dans la liste.

(3) : les options systématiquement réglables pour chaque voix sont : Coupure filtre (voir page 150), Résonance (voir page 150), Tube (voir page 150), Volume et Panoramique. (voir page 150)



Avec « **select** », vous choisissez l'instrument de retouche dans le séquenceur d'étape.



Avec « **M** » vous mettez l'instrument en mode muet, avec « **S** » en mode solo.



Via le bouton **Haut-parleur** vous pouvez préécouter l'instrument.

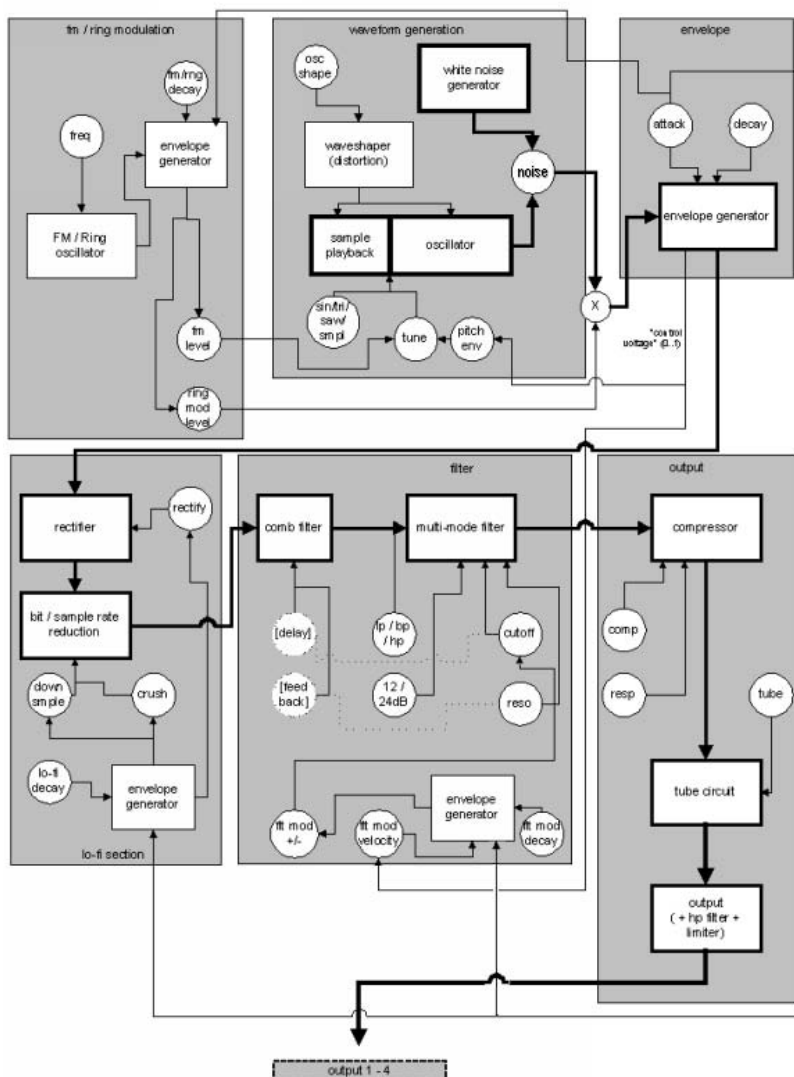
Section Master

Via l'option Volume, vous réglez le volume acoustique global du Robota. L'option « Distorsion » ajoute une déformation réglable des tubes afin de rendre le son encore plus impressionnant et plus sale. Le crête-mètre sert à contrôler le niveau de sortie. S'il oscille dans la zone rouge, réduisez le volume acoustique global.

Schéma de production sonore Robota



instrument 1 - 4 signal flow



Vous trouverez ici un schéma de voix Robota avec description de tous les paramètres de commande.

Pitch Envelope (pitch env)

Définit l'intensité de la retombée de la tonalité.

Tune (Ton)

Définit la tonalité de base de l'instrument.

Oscillator Shape (osc shape)

Le Shaper ajoute des éléments de fréquence supplémentaires au son original de l'oscillateur en modifiant artificiellement les formes des courbes. Une onde sinusoïdale (shape=0) peut être transformée en onde rectangulaire (shape=max).

Oscillator Waveform (vagues)

La forme de l'onde de base de l'oscillateur est sélectionnée parmi les échantillons d'ondes sinusoïdales/triangulaires/en dent de scie. Lorsque « échantillon » est sélectionné, vous pouvez, à l'aide du régulateur continu, sélectionner un échantillon, c'est-à-dire un rythme préenregistré. Vous trouverez les échantillons dans le répertoire ./Synth/robota/samples/ (échantillons). Les échantillons que vous enregistrez dans ce répertoire apparaissent dans la liste de sélection.

Noise (bruit)

La relation entre la sonorité de l'oscillateur et le générateur de bruits est définie ici.

Attaque

La durée de montée de l'enveloppe du volume. Plus la valeur est élevée, plus faible sera l'augmentation de la sonorité. La valeur d'attaque est également valable pour les effets Lo-Fi et l'enveloppe filtre.

Decay (déclin)

La durée de retombée de l'enveloppe de volume après le pic. Plus la valeur est élevée, plus l'instrument retentira lentement.

FM/Ringmodulation frequency (Fm/rng frq)

Fréquence de base de la modulation de fréquence ou modulation de phase.

FM Level (fm lvl)

Sur une fréquence basse, la modulation FM produit une vibration du son. Sur une fréquence haute et niveau plus bas, la FM produit un son de cloche. Sur un niveau plus élevé, on obtient des sons métalliques et enfin des éléments sonores bruyants.

Ringmodulation Level (rng lvl)

La modulation de phase produit des fréquences secondaires typiques.

FM/Ringmodulation decay (Fm/rng dcy)

Temps de déclin de la modulation FM/de phase. Lors d'un petit déclin, seul le début du rythme est concerné par la modulation.

Rectify (rectifier)

Distorsion du signal audio

Crush

Réduction du débit binaire. Des paramétrages plus importants permettent d'entendre des artefacts numériques.

Downsample (dwnsample)

Reduction du taux d'échantillonnage. Parfait pour produire des sons « vieille école » sur d'anciennes machines Drum numériques. Plus la valeur est élevée et plus le son sera sourd.

Lo-Fi decay (lofi dcy)

Constante du temps de déclin des trois effets Lo-Fi pour « salir » le son. Lors d'un petit déclin, uniquement le début du son rythmique est affecté par les effets Lo-Fi. Vous pouvez ainsi agrémenter de manière intéressante le Kick d'un Kick Drum.

Modes filtre (flt mode)

Mode du filtre : filtre passe-bas (LP) - tous les éléments du son situés au-dessus de la fréquence rectangulaire sont filtrés. Filtre passe-bande (BP) - tous les éléments du son situés au-dessus et au-dessous de la fréquence rectangulaire sont filtrés. Filtre passe-haut

(HP) - tous les éléments du son situés au-dessous de la fréquence rectangulaire sont filtrés. Le mode, fixé dans les presets, ne peut être modifié.

Fréquence du filtre (flt freq)

Fréquence de coupure effective du filtre.

Résonance du filtre (flt reso)

Il y a résonance du filtre si d'autres éléments du son sont ajoutés à la fréquence de coupure effective du filtre. Lorsqu'il y a haute résonance, le filtre peut devenir lui-même oscillateur.

Modulation -/+ du filtre (flt mod -+)

Définit la puissance et la direction vers laquelle l'enveloppe filtre déplace la fréquence du filtre.

Filter-Modulation decay (flt mod dcy)

Temps de déclin de la modulation du filtre. Des petites valeurs par grande résonance produisent un grésillement du filtre. Pour des valeurs plus grandes, on obtient une distraction du temps du filtre typique.

Filter Modulation Velocity (flt mod vel)

Définit la dépendance de la profondeur de la modulation du filtre par rapport à la vitesse des notes. Si vous augmentez cette valeur, Les battements forts produiront un tracé du filtre plus puissant que les battements plus doux.

24dB

Le filtre travaille avec des transitions de 12 db ou 24 db. Le mode, fixé dans les presets, ne peut être modifié.

Comb Filter (comb filt on)

Vous pouvez activer un filtre en peigne. Il s'agit d'un déclin réfléchi qui produit des sonorités résonantes semblables à une corde pincée. La temporisation et la puissance de la réponse sont étroitement liées aux paramètres du filtre (fréquence et résonance).

Le filtre en peigne, fixé dans les presets, ne peut être modifié.

Compresseur

Définit la puissance du compresseur. Vous pouvez ainsi augmenter l'« impression » des sonorités Drum.

Compressor Response (comp resp)

Définit le temps de réponse du compresseur. Plus la valeur est faible, plus le compresseur ajustera rapidement le volume.

Tube

Définit la puissance de la simulation de l'amplificateur. Il « sature » le signal de sortie de la voix et génère en peu de paramètres une sonorité chaude, qui, lors d'une utilisation plus poussée, peut passer à un effet « sale ».

Volume/Pan

Définit le volume et la position panoramique de l'instrument Drum.

Séquenceur



Pour les motifs de batterie, c'est la programmation traditionnelle à témoin de fonctionnement qui est employée comme système de commande, étant donné que dans la pratique elle est utilisée sur toutes les batteries informatiques et boîtes à rythme classiques. Le séquenceur d'étape comporte 16 boutons-paliers différents avec des diodes qui correspondent chacune à une subdivision d'une impulsion. Quart ou huitième (une demi-impulsion est alors présentée systématiquement). Un bouton lumineux correspond au déclenchement de l'instrument à cet emplacement de l'impulsion (= étape). Un clic gauche active l'étape, un autre clic gauche la désactive à nouveau.



Un motif comprend au maximum 4 impulsions. La longueur peut être sélectionnée via le petit poussoir sur la bordure du bouton.



L'impulsion à retravailler peut être sélectionnée via le bouton « **Éditer** » correspondant. Le bouton « **Suite** » permet de déterminer si la présentation de l'étape d'une impulsion suit l'impulsion en cours de lecture.

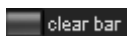
« **1>2-4** » **Auto Draw** : si plus d'une mesure a été activée comme modèle, le mode « Auto Draw » se charge de définir les notes de batterie, qui ont été définies dans la première mesure, également automatiquement dans les mesures suivantes. Il devient ainsi très facile de créer un battement continu à partir d'une boucle de 4 mesures. Les notes qui sont définies dans les mesures suivantes ne sont pas prises en compte par Auto Draw, de sorte que vous pouvez créer une variation dans les quatre mesures, très aisément.

Pour programmer un nouveau motif :

- sélectionnez la durée du motif à l'aide du poussoir ;



- sélectionnez le mode « Événement » ;
- si vous éditez alors qu'une reproduction est en cours, coupez de préférence la « Suite ». Choisissez l'impulsion à retoucher via les boutons « Éditer » ;



- avec l'option « Sélectionner », choisissez l'instrument à retoucher ;
- le bouton « Nettoyer barre des tâches » permet d'effacer toutes les étapes de l'impulsion pour l'instrument sélectionné ;
-
- activez les boutons d'étape correspondants grâce au régulateur de « Vitesse » vous pouvez ajuster au préalable la puissance d'action pour un rythme à composer ;
- répétez la procédure avec les autres instruments.

Instantanés

Les paramètres sonores en cours d'un instrument peuvent être

mémorisés sur ce qu'on appelle des « instantanés » à chaque emplacement d'impulsion. Vous pouvez ainsi créer des modifications sonores très dynamiques au sein de la boucle.

Pour automatiser un instrument de batterie avec des instantanés :



- mettez le mode Edition en position « Instantané » ;
- si vous éditez alors qu'une reproduction est en cours, coupez de préférence la « Suite ». Choisissez l'impulsion à retoucher via les boutons « Editer » ;
- sélectionnez un instrument et modifiez-en le son en fonction de vos présentations. À tout moment, vous pouvez contrôler le son d'un instrument, et ce même lorsque la reproduction est arrêtée, en cliquant sur le bouton du haut-parleur ;
- sauvegardez le son comme instantané sur l'un des boutons d'étape ;
- modifiez maintenant le son de l'instrument et enregistrez la configuration sur d'autres boutons d'étape.

Attention : les modifications de paramétrage n'interviennent pas de manière abrupte, mais sont effectuées en fondu en interne afin d'éviter toute rupture. Si deux instantanés avec des différences de paramétrage importantes se trouvent trop près l'un de l'autre, les sons de batterie donneront un son autre que celui escompté lors de la lecture du motif.



- Lorsque la reproduction est stoppée, vous pouvez passer d'un instantané à l'autre grâce aux touches fléchées.
- Activez à présent l'automatisation instantanée via l'option « On ».

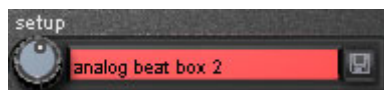
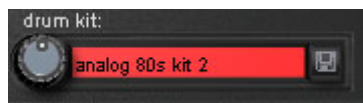
Réglage du Groove

Le secret de battements « groove » tient dans le fait que les battements simples sont ralentis ou anticipés par certains motifs.



Robota propose les presets **Groove Velocity** et **Groove Swing**. Groove Velocity contient pour chaque étape d'une mesure un certain offset, pour lequel la force de la frappe est augmentée ou diminuée. Groove Swing contient pour chaque étape d'un déplacement temporel pour lequel l'étape est ralentie ou anticipée. Le résultat est un séquence de batterie nettement plus vivante. L'intensité de l'effet peut être définie avec la réglette %.

Configurations, jeux de batterie, pré-réglages et motifs




Chaque son instrumental est mémorisé dans un **pré-réglage**

Les pré-réglages des quatre instruments sont enregistrés conjointement sous un **jeu de batterie**.

Toutes les informations concernant les notes et les instantanés sont sauvegardé(e)s dans un **motif**.

Tous ces éléments combinés (jeu de batterie + motif) forment une **configuration**.

Charger/Enregistrer

Les pré-réglages, jeux de batterie, motifs et configurations peuvent être sélectionnés via le régulateur continu près du champ d'affichage. Pour effectuer une sauvegarde, cliquez sur le bouton  « Enregistrer ». Vous pouvez alors indiquer un nouveau nom dans le champ de saisie. La touche « Entrée » permet de réaliser la mémorisation effective.

Attention : un jeu de batterie n'enregistre que les noms des pré-réglages, pas les paramètres en eux-mêmes. Si vous avez créé vos propres sons de batterie en modifiant les pré-réglages existants, et que vous souhaitez les enregistrer en tant que jeu de batterie, vous devez tout d'abord sauvegarder les sons de batterie comme nouveaux pré-réglages puis mémoriser le nouveau jeu de batterie ! La même procédure vaut pour les configurations, qui ne contiennent que

les noms des motifs et des jeux de batterie.

De même, enregistrez toujours (si nécessaire) dans l'ordre chronologique suivant :

Pré-réglage > Jeu de batterie > Motif > Configuration.

Cette précision n'est bien entendu valable que pour la création de vos propres «modèles» ; lorsque vous sauvegardez votre arrangement tout à fait normalement, c'est toujours le statut en cours complet (synthétiseur + séquenceur) du Robota qui est mémorisé et ultérieurement correctement chargé avec l'arrangement.

Plugins Synthétiseur

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fournit avec Vita et Revolta 2 deux synthétiseurs logiciel basés sur la technologie du plugin VST. Pour les autres synthétiseurs, -qui fonctionnent via les objets synth, certaines différences apparaissent :

- Les Plugins d'instruments VST (voir page 163) (VSTi) n'ont généralement pas de séquenceur et sont commandés via les objets MIDI.
- Les instruments VST sont toujours chargés sur une certaine piste, tous les objets MIDI de cette piste permettent de commander l'instrument VST. Les objets MIDI ne peuvent pas être déplacés entre les pistes librement comme les objets Synth.
- Les effets peuvent être appliqués uniquement au niveau des pistes.

Mais grâce aux commandes MIDI dans l'éditeur MIDI de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, ils sont largement plus simples à utiliser et des séquences peuvent être enregistrées (voir page 109) par le clavier MIDI.

Les instruments VST Vita et Revolta 2 (Producer Edition seulement) sont chargés via le symbole correspondant dans le Media Pool, tous les autres instruments VST via le symbole VSTi. Un objets MIDI pré-défini apparaît alors dans la piste concernée et un menu à partir duquel vous pouvez charger les sons des plugins livrés ou accéder à tous les autres plugins installés.

Vous pouvez également définir les sons du Vita et Revolta2 (Producer Edition seulement) via le menu Instruments dans la boîte de piste en sélectionnant l'un de vos presets.



Pour en savoir plus sur l'utilisation des objets MIDI et de l'éditeur MIDI, veuillez consulter le chapitre Objets MIDI (voir page 103), pour utiliser des instruments VST et l'éditeur de plugin VST, veuillez consulter le chapitre Plugins DirectX et VST (voir page 163).

MAGIX Vita

Le synthétiseur MAGIX Vita est spécialisé dans la reproduction très réaliste de « vrais » instruments. Il utilise pour cela la technologie d'échantillonnage, c'est-à-dire que des enregistrements courts (échantillons) de vrais instruments dans des tonalités, techniques de jeu et volumes divers sont combinés puis lus dans la tonalité adéquate.

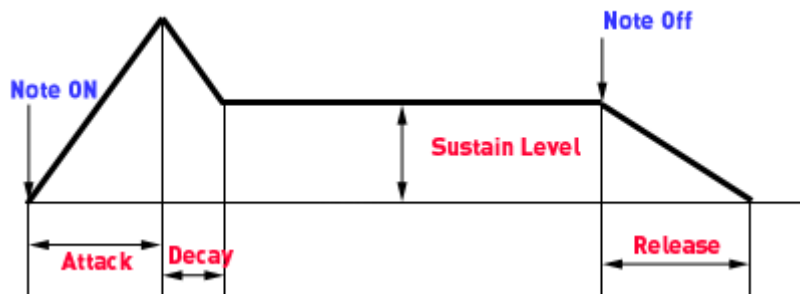
L'interface de MAGIX Vita



1. Choix des couches/Crête-mètre : choisissez ici les sons du Vita, appelés « couches », à l'aide des touches fléchées. Un clic droit sur ce message ouvre le menu Couches.

2. Paramètres principaux : vous pourrez régler ici le volume, choisir la position panoramique, un éventuel changement de ton (« Transpose ») et l'ambiance générale (« Master Tune »).

3. AMP : voici le réglage de la courbe de l'enveloppe de volume. Vous pourrez ici intervenir sur le déroulement du volume de votre son dans le temps. **A**(ttack) correspond à l'augmentation du volume au début, **D**(ecay) au temps de décroissance du volume d'une section fixée avec **S**(ustain) sur le volume maximum. **R** (elease) est le temps de rétablissement à la fin de la note.



4. FILTER : ici, vous pouvez activer un filtre pour intervenir sur le son. Dans « FILTER TYPE », choisissez un type de filtre. « Cutoff » règle la fréquence de coupure du filtre, « Resonance » l'intensité de la résonance de la fréquence du filtre. « Velocity » indique dans quelle mesure l'intensité de la frappe agit sur la fréquence du filtre, avec « Gain » vous pouvez corriger le volume. L'enveloppe de la courbe du filtre (réglette ADSR) agit sur la fréquence du filtre en fonction du temps.

5. DELAY : vous pouvez ici activer un effet d'écho, « Time » règle le temps de décroissance, « Level » le niveau de l'écho.

6. REVERB : vous pouvez ici activer un effet de réverbération, « Time » règle le temps de décroissance, « Level » le niveau de la réverbération.

7. VALUE DISPLAY : l'affichage de valeurs indique toujours la valeur exacte du paramètre venant d'être modifié.

8. DYNAMIC RANGE : normalement, le rapport entre l'intensité du volume produit et l'intensité de la frappe MIDI est proportionnel. Comme certains claviers MIDI nécessitent une frappe trop intense pour obtenir des sons forts ou inversement, livrent un son trop élevé pour une intensité de frappe faible, ce rapport peut être rééquilibré à l'aide de la « MIDI Input Curve » (courbe d'entrée MIDI). Il est possible d'intervenir sur la dynamique du son, à savoir sur le rapport entre les sons les plus bas et les plus hauts à l'aide de la « dynamic » et de la «

dynamic curve ».

9. Voices : ici vous pouvez régler le nombre de voix reproduites simultanément. Si, lors de passages rapides, certaines notes ne passent plus, vous pourrez augmenter ici le nombre de voix, au détriment de la qualité.

10. Keyboard : vous pouvez ici écouter un échantillon des sons du Vita. Ceci n'est possible que lors de l'exécution ou de l'enregistrement !

Revolta 2

REVOLTA 2 est une version améliorée de REVOLTA 1. Il est polyphonique et permet de jouer jusqu'à 12 voix, équipé d'un générateur de bruits supplémentaire, un séquenceur de step et une matrice de modulation extrêmement flexible. La section d'effets propre avec 9 effets et presets différents créés par un designer audio de renom en font un synthétiseur complet pour toutes les sortes de Lead, séquences et sons Pads.

REVOLTA 2 propose de nombreux presets ou réglages pré-programmés. Les sons ont été créés par des designers sonores professionnels et sont la preuve, dès le départ usine, du fort potentiel de cet instrument. Nous souhaitons vous inciter dès maintenant à le manipuler au gré de vos désirs. Votre créativité ne connaîtra pas de frontières.

Interface de Revolta 2

Attention : vous trouverez ici seulement un aperçu des éléments de commande de Revolta 2.



Pour obtenir une documentation complète de ce synthétiseur complexe, cliquez sur le bouton Aide de l'interface utilisateur du Revolta 2.

L'interface de Revolta 2 peut être affichée en deux tailles. Dans le mode Rack, seuls les éléments nécessaires au chargement de presets sont affichés.



En cliquant sur Edition, vous ouvrez l'interface utilisateur complète.



1. Paramètres principaux : vous pourrez régler ici le volume, choisir la position panoramique, un éventuel changement de ton (« Transpose ») et les modes de lecture (Poly, Mono, Legato). GLIDE permet de régler le temps de Portamento.

2. Section oscillateur : 2 oscillateurs avec courbes réglables et un générateur de bruits sont disponibles. Les deux oscillateurs peuvent être réglés par rapport à l'autre et moduler des fréquences ensembles.

3. AMP : voici le réglage de la courbe de l'enveloppe de volume. Vous pourrez ici intervenir sur le déroulement du volume de votre son dans le temps. **A**(ttack) correspond à l'augmentation du volume au début, **D**(ecay) au temps de décroissance du volume d'une section fixée avec **S**(ustain) sur le volume maximum. **R** (elease) est le temps de rétablissement à la fin de la note. **VEL** définit la dépendance de l'enveloppe rapport à la vitesse des notes.

4. FILTER : ici, vous pouvez activer un filtre pour intervenir sur le son. Dans « FILTER TYPE », choisissez un type de filtre. « Cutoff » règle la fréquence de coupure du filtre, « Resonance » l'intensité de la résonance de la fréquence du filtre. « VEL » permet de déterminer à quel point la dynamique des frappes influe sur la fréquence du filtre, « KEY » permet de modifier la fréquence de filtre selon la valeur des notes (« Keytracking »). L'enveloppe de la courbe du filtre (réglette ADSR) agit sur la fréquence du filtre en fonction du temps. « Env

mod » permet de régler la puissance de la courbe de filtre, avec « drive » vous pouvez commander le filtre.

5. FX1/FX2 : vous pouvez ici mixer 2 effets différents, et vous disposez de 9 effets pour cela.

6. LFO1/LFO2/STEPSEQUENCER : deux LFO et le Séquenceur de Step sont à votre disposition pour définir les différents paramètres sonores du Revolta 2.

7. Options et matrice de modulation : les deux boutons ouvrent la page d'options du Revolta pour les paramètres généraux et spécifiques aux presets, ou à la matrice de modulation. Dans la matrice de modulation, les sources de modulation sont liées avec cibles de modulation. Des modulations simples, comme par exemple un oscillateur modulé par un LFO dans les tonalités (Vibrato), sont plus simples à réaliser directement dans l'interface. La matrice permet néanmoins de réaliser des modulations bien plus complexes car elle propose des sources de modulation (Contrôleur MIDI, Oscillateurs) et une source de modulation permet d'influencer plusieurs cibles et inversement.

8. VALUE DISPLAY : l'affichage de valeurs indique toujours la valeur exacte du paramètre venant d'être modifié. Vous pouvez en outre lire la capacité des 12 voix.

9. Section presets : vous pouvez sélectionner ici les presets de Revolta. Vous pouvez pré-écouter chacun des sons grâce au symbole haut-parleur, et effectuer un comparatif A-B entre deux sons (par exemple entre un preset édité et l'original).

Plug-Ins VST et DirectX

Que sont les Plug-Ins VST et DirectX ?

Un Plug-In est une section indépendante d'une application logicielle qui peut être ajoutée à un autre programme, pour élargir sa gamme de fonctions. Différents standards pour l'intégration des Plug-Ins ont été développés au départ, mais maintenant les formats VST et DirectX sont largement diffusés.

VST sont les initiales de « Virtual Studio Technology » (Technologie de studio virtuel) développé par la société Steinberg à qui l'on doit le fameux logiciel Cubase. Les Plug-Ins VST offrent une manière élégante de copier et de créer des dispositifs virtuels qui sont normalement utilisés dans les studios d'enregistrement.

DirectX est un standard développé par la société Microsoft pour des Plug-Ins similaire aux Plug-Ins VST.

Les avantages :

- L'acquisition de processeurs externes ou de dispositifs d'effets coûteux n'est plus nécessaire.
- Il n'est plus obligatoire d'acquérir une carte audio coûteuse pour des enregistrements de haute qualité provenant d'appareils externes.
- Les instruments VST et les effets VST/DirectX sont offerts par beaucoup de tiers à des prix comparativement abordables ou même souvent gratuitement.

Les désavantages : Tous ces Plug-Ins demandent une haute performance informatique. Plus il y a de Plug-Ins à utiliser, plus performant doit être l'ordinateur. La performance informatique nécessaire dépend aussi, bien entendu, de la taille, la condition et la complexité des Plug-Ins.

Définir des instruments VST



Pour définir des instruments VST, allez dans le répertoire des synthétiseurs et réalisez un glisser-déposer pour ajouter le synthé VSTi dans une piste libre de l'arrangeur.

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition affiche maintenant une liste des instruments VST disponibles. Si vous effectuez cette opération pour la première fois, la liste sera encore vide, vous devrez alors d'abord indiquer le chemin (chemin du plugin VST... à la fin de la liste) du répertoire dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition dans lequel les plugins et instruments VST doivent être recherchés. Si vous utilisez déjà d'autres programmes avec des plugins VST ou que vous avez déjà créé un répertoire pour vos plugins VST, vous pouvez indiquer ce répertoire. Une fois que MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition a créé la liste, vous pouvez sélectionner un des instruments. À tout moment, vous avez la possibilité de changer le chemin du plugin, si vous installez des plugins supplémentaires dans d'autres répertoires. Les plugins « identifiés » une première fois seront toujours recherchés indépendamment du chemin défini.

Chaque instrument s'emploie de diverses manières. Pour en savoir plus, référez-vous à la documentation du fabricant respectif.

Les instruments VST sont contrôlés via les objets MIDI. Lors du chargement d'un synthétiseur VSTi, cet objet MIDI est automatiquement créé et apparaît comme un objet normal. Si vous réalisez un double-clic dessus, l'éditeur MIDI s'ouvre.

Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'éditeur MIDI, veuillez vous référer au chapitre « Éditeur MIDI (voir page 108) ».

Éditeur de plugins VST

L'éditeur de plugins VST s'ouvre en réalisant un clic droit sur le nom de l'instrument dans l'éditeur MIDI ou le slot du plugin correspondant dans le mixeur, ou encore via l'entrée « Éditeur d'instruments VST » de la liste des instruments.

L'éditeur d'instruments propose deux affichages, l'interface utilisateur graphique du plugin et l'affichage des paramètres. Ce dernier peut soit être automatiquement activé lorsque le plugin VST ne dispose d'aucune interface utilisateur graphique, soit être utilisé si l'interface utilisateur graphique du plugin est trop confuse ou qu'elle prend trop de place à l'écran. Cet affichage présente 8 paramètres du plugin, de manière claire, sous forme de réglettes. Dans le menu Fichier, vous pouvez passer d'un mode d'affichage à l'autre (boîte de dialogue des plugins/paramètres des plugins).

www.magix.com

Charger/Enregistrer patch/bank : les paramètres des instruments peuvent être enregistrés et chargés dans les formats traditionnels de patch (*.fxp) et bank (*.fxb) pour les plugins VST.

Paramètre aléatoire : cette fonction constitue une excellente source d'inspiration. Cependant, avant l'utilisation, pensez à sauvegarder le preset que vous venez de créer : aucun message d'avertissement ne s'affichera pour vous le rappeler.

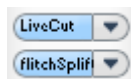
Menu Programme : vous pouvez sélectionner ici les presets incorporés aux plugins ou chargez via le menu Fichier.

Mise en place des instruments VST

Effets de piste

Les effets de piste sont sélectionnés et paramétrés dans le mixeur. Ils s'appliquent à tous les objets de la piste correspondante.

Astuce : un effet appliqué dans le mixeur requiert en cours de lecture de l'arrangement d'importantes performances de votre ordinateur. Par conséquent, vérifiez si vous ne pouvez pas plutôt utiliser l'effet comme effet d'objet.



Dans le canal du mixeur pour les pistes correspondantes ou dans les pistes FX (voir page 237) se trouvent deux emplacements, dits « Slots » pour les effets de piste.

Si vous cliquez ici sur le petit triangle, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition établit une liste des effets à disposition. Vous pouvez alors sélectionner l'effet de votre choix dans cette liste.

La liste se compose de plusieurs sous-répertoires : plugins DirectX, plugins VST, plugins fournis dans la suite des effets Vintage et instruments VST (uniquement dans le slot supérieur d'une piste de mixeur normale).

Sélectionnez « Aucun effet » pour supprimer un plugin du slot. Un clic désactive le plugin temporairement. Les plugins actifs sont présentés en bleu clair. Un clic droit sur le slot ouvre la boîte de dialogue des paramètres du plugin.

Effets Objets

Le présentoir « AudioFX » pour les objets possède un module dans lequel 2 effets Plug-In peuvent être utilisés. Cela fonctionne de la même manière que le Mixer :

- 1. Cliquez sur la boîte.
- 2. Attendez que la liste d'effets disponible soit compilée.
- 3. Sélectionnez l'effet et configurez-le.

Contrairement aux effets pistes, les effets objets se réfèrent à l'objet sélectionné et n'ont besoin que de la performance de calcul quand l'objet est joué.

Effets Master

Dans le canal principal se trouve une fenêtre destinée à la sélection des effets Master. Les compresseurs sont souvent utilisés dans le matriçage pour donner plus de force et d'importance au signal général.

La sélection des effets est la même que pour les effets de piste :

- Cliquez sur la boîte.
- Attendez que la liste d'effets disponible soit compilée.
- Sélectionnez l'effet et configurez-le.

Effets audio

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition offre une grande quantité d'effets audio qui peuvent être réglés continuellement et intuitivement.

Définir des effets audio

Effets d'objets audio

Les effets d'objets ne s'appliquent pas à l'ensemble d'une piste de l'arrangeur, mais seulement à certains objets. L'avantage est que les effets peuvent être utilisés seulement pour certains passages spécifiques de l'arrangement et requièrent ainsi moins de performances de la part de votre système.

Il existe plusieurs façons d'appliquer des effets audio aux objets audio.

1. **Glisser-déposer** : dans la fenêtre « Effets audio et vidéo » du Media Pool se trouvent les répertoires « Effets audio », « Effets Vintage » et « Effets audio 3D ». Chacun de ces répertoires contient des préréglages (presets) pour les principaux paramètres d'effets. Ces préréglages proposent une fonction d'aperçu et peuvent être appliqués à un objet audio dans l'arrangeur par glisser-déposer.
2. Vous pouvez ouvrir les effets audio via un menu, soit en réalisant un **clic droit** sur un objet audio, soit en passant par le menu « Effets » > « Effets audio ».
3. Vous pouvez également ouvrir le rack d'effets audio en réalisant un **double-clic** sur un objet audio. Cette boîte de dialogue rassemble les principaux effets ainsi que quelques fonctions spéciales, comme, par exemple, la possibilité de conserver l'ensemble des paramètres d'effets comme option prédéfinie.

Effets de la piste

Outre les effets audio dans l'objet (Réverbération/Écho, Timestretching/Rééchantillonnage, Surround, etc.), vous disposez pour chaque piste du mixeur d'un rack d'effet individuel avec égaliseur, réverbération/écho, compresseur et plugins.



Les plugins sont chargés via les slots.



Le bouton FX vous permet d'ouvrir le rack d'effets audio de la piste.

Si le bouton FX de la piste apparaît en bleu clair, cela signifie que les effets sont actifs dans la piste.

Les effets de piste s'appliquent toujours à tous les objets d'une piste. Ainsi, vous utilisez moins d'espace mémoire que si vous appliquiez un effet à chaque objet de la piste. Les effets de piste fonctionnent exactement que ceux du rack d'effets d'objet (voir page 193).

Effets Master

Les effets master s'appliquent à l'ensemble des pistes audio. Pour cela, vous disposez d'un rack d'effets audio master et des plugins supplémentaires sont installés dans la fenêtre du mixeur. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition vous propose en outre la MAGIX Mastering Suite (voir page 197) pour un son parfait.

Courbes d'effets

De nombreux effets peuvent être contrôlés à l'aide des courbes d'effets pour une application encore plus dynamique. Cela signifie que certains paramètres d'effets peuvent être modifiés en cours de lecture. Il existe des courbes d'effets pour les objets et pour les pistes. Une courbe d'objet n'est valable que pour l'objet auquel elle est associée et est ainsi déplacée ou copiée en même temps que cet objet. Une courbe de piste est enregistrée dans la piste et influence tous les objets de cette piste.

Pour éditer les courbes d'effets, utilisez la boîte de dialogue Contrôle des effets avec des courbes (voir page 223).

Apply (édition destructive)

Avec « **Apply** », vous pouvez « calculer » la configuration actuelle d'un effet ou de tous les effets dans un objet audio.

L'avantage de ce procédé est que par la suite, aucune capacité de calcul ne sera plus nécessaire pour l'effet. L'objet sera remplacé par un nouveau fichier audio qui contient le son de l'objet avec l'effet. Dès lors, le fichier sera exécuté et aucun calcul d'effet « en temps réel » ne sera requis.

L'inconvénient : il n'est plus possible de modifier les paramètres d'effet. Certes, vous pouvez annuler cette édition « destructive » immédiatement après application (comme chaque opération d'édition dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition), à l'aide de la fonction d'annulation du menu Édition. Cette opération n'est cependant plus possible après enregistrement du projet.

Le rack d'effets master ne contient aucun bouton « Apply », la fonction correspondante est accessible via le menu Édition (Compiler audio (voir page 289))

Contrôle des effets

Le réglage des effets se fait de façon traditionnelle avec des glissières, des boutons tournants, des simples boutons ou alors avec des Champs Sensors graphiques.

Champs Sensors: Les Champs Sensors peuvent être influencés par des mouvements de la souris, la couleur du graphique changeant en relation avec les paramètres respectifs de l'effet. Dans chaque effet, deux paramètres (par exemple Le retard de l'Écho et le Feedback) sont influencés en même temps par les Champs Sensors.

Power (Courant): Chaque élément Effet du Rack peut être mis ou enlevé séparément.

Reset: qui remet l'élément Effet à sa situation initiale neutre. Dans cette situation, il n'utilise aucune ressource de l'ordinateur et aucun effet n'est calculé dans le son.

Preset: Chaque élément possède un choix de réglages programmés (« Presets »), qui peuvent être sélectionnés par un menu déroulant.

Bypass: Chaque effet (à l'exception du Correcteur de Fréquences et du Compresseur) dispose d'un bouton Bypass qui évite l'élément Effet tant qu'il reste pressé. Avec le bouton Bypass, l'utilisateur peut comparer directement le son neutre non modifié de l'objet audio et le réglage de l'effet choisi.

A/B: Comme l'interrupteur Bypass, l'interrupteur A/B compare deux ajustages. Quand on choisit un préréglage pour un effet et qu'après on le modifie manuellement, on peut le comparer à l'aide de l'interrupteur A/B avec le son Preset original.

EQ (Correcteur de fréquences)



Le Correcteur de fréquences à 10 bandes divise le spectre des fréquences en 10 bandes et les munit de régulateurs de volume individuels. Grâce à cela, on peut obtenir des effets impressionnants, depuis l'augmentation des basses à la distorsion totale du son. En augmentant beaucoup les fréquences, surtout les basses, le niveau total augmente de façon importante et des distorsions se produisent. Dans ce cas, il faut diminuer le volume général avec le bouton « Master Volume » qui se trouve dans la moitié inférieure du Rack Effets.

Glissière : Le volume de chacune des 10 bandes de fréquences peut être augmenté ou diminué séparément avec les curseurs.

Link Bands : Avec cet interrupteur, on connecte de façon flexible les bandes de fréquences entre elles, on évite ainsi que certaines bandes soient couvertes par des tons qui semblent artificiels.

Touchscreen (Section droite de l'EQ) : Ceci est le « Champ Sensor » du EQ : On peut dessiner une courbe avec la souris et celle-ci se traduit immédiatement par un réglage correspondant sur le côté gauche de l'EQ.

Réverbération

Le dispositif pour l'effet de réverbération offre des algorithmes novateurs et réalistes pour ajouter plus de profondeur à vos enregistrements.

La réverbération est probablement l'effet le plus important, mais également le plus difficile à générer.

Fondements

Notre expérience quotidienne nous montre que toutes les salles ne conviennent pas à tous les instruments. C'est pourquoi nous avons www.magix.com

créé des salles « virtuelles ». Cependant, il reste important de trouver les paramètres adéquats. Découvrez ci-après des exemples de paramètres décisifs pour l'impression sonore dans des salles réelles et virtuelles.

- Taille de la salle. Plus la salle est grande, plus le déplacement du son entre les murs et les objets est long. Notre cerveau « calcule » la taille à partir des différences de temps.
- L'impression de grandeur est principalement définie par ce qu'on nomme les réflexions et les échos discrets. C'est seulement plus tard, que nous remarquons une éventuelle réverbération « diffuse ».
- Le temps de réverbération est constamment influencé par la nature des murs, du plafond et du sol. Ce temps de réverbération dépend fortement de la fréquence. Ainsi, dans des salles avec rideaux, tapis, meubles et angles, les aigus et moyens sont mieux amortis que dans des salles vides et carrelées.
- La densité de la réflexion. La séquence de la première réflexion est particulièrement importante. Une salle avec de nombreux échos perceptibles semble vivante, particulièrement si les échos sont émis de manière relativement espacée.
- La diffusion. Les appareils de réverbération simples ne prennent pas en compte le fait que les réflexions deviennent de plus en plus complexes lorsqu'elles se développent. Ces appareils estompent les premiers échos au début, ce qui fait que certains signaux ont l'air artificiels et « en deux dimensions ». Notre effet de réverbération, au contraire, agit comme une véritable salle dans laquelle les échos au cœur de la réverbération se répercutent au début de la réverbération, mais se reflètent ensuite les uns à la suite des autres, pour finir en un « bruit diffus ».

Les 24 presets comprennent de nombreuses salles adaptées à certains instruments et applications et dont les paramètres internes ont été optimisés pour ces applications. Cependant, vous pouvez modifier la plupart des caractéristiques des salles à l'aide des réglettes.

En outre, vous trouverez dans l'effet réverbération deux fonctions qui vous permettent de créer une réverbération artificielle très longue : Plate reverb et Spring Reverb.

Plate Reverb: Le Plate Reverb consiste en un grand disque de métal (souvent de 0,5 à 1m², ou plus), mis en mouvement par un aimant et un système de bobine (comme un haut-parleur). Sur ce disque, à différents endroits, sont positionnés des « Taps ». Ces pick-ups sont comparables à ceux d'une guitare, Plusieurs d'entre eux se

combinent en un signal global complexe. Les disques de réverbération produisent un son très dense (haute diffusion), aucun écho direct ne peut être entendu. Pour cela, les percussions sont idéales. Avec les voix, le Plate Reverb génère un effet « agréable et lisse ».

Spring Reverb: Vous connaissez peut-être les amplificateurs de guitares et de claviers. Sous ces amplificateurs, une unité composée de deux à quatre spirales est montée sur un chariot sans vibration. De même qu'avec le Reverb Plate, le Spring Plate utilise les systèmes pour transformer le signal électrique en signal mécanique. Il existe différents designs et tailles pour le Spring Reverb ; cependant, les différents modèles ont tous le même son particulier : le typique « bloing » lorsque les ressorts sont déplacés. Lorsque la réverbération s'évanouit, la tonalité basique du ressort est clairement perçue. En outre, la gamme de fréquences est considérablement limitée, du fait des pertes dans les spirales et dans le pick-up/transmetteur utilisé. Malgré cela, le son est spécial et la plupart des styles musicaux les plus récents (par exemple, le dub & reggae) seraient difficiles à reproduire sans le Spring Reverb.

Paramètres

L'effet de réverbération propose les paramètres suivants :

Taille : définit la taille de la salle (ou les systèmes pour le disque et le ressort). Avec des paramètres de taille faibles, vous pouvez également réduire la distance entre chaque réflexion. Ceci permet à la résonnance, qui peut sembler oppressante si la réverbération est trop longue, de se développer (accentuation des gammes de fréquence). Vous pouvez déterminer la taille adéquate selon chaque instrument, en respectant l'interaction entre la salle et les résonnances.

Temps : le temps de réverbération. Cette commande vous permet de définir la distance que l'écho franchit, c'est à dire le temps d'expiration de la réverbération. Tournez le bouton vers la gauche pour réduire la durée, vous n'entendrez alors que la première réflexion. Si vous tournez le bouton vers la droite, vous réduisez l'absorption : il en résulte une réverbération plus longue.

Couleur : dans certaines limites, vous pouvez influencer les caractéristiques sonores des effets. L'effet rendu dépend du preset utilisé : dans les salles, la fonction « Couleur » commande l'amortissement des aigus dans la réverbération (de sombre à clair), ainsi que le pré-filtrage du signal. Avec les presets Plate et Spring,

cette réglette définit également l'amortissement des basses.

Mix : cette réglette définit le mélange du signal original et du signal traité. Dans les salles, vous pouvez également modifier le signal en augmentant la proportion de l'effet. Les quatre derniers presets sont destinés à être utilisés dans un canal AUX du mixeur et sont définis sur 100%.

Presets

Les presets sont initialement triés par instruments ; cependant, vous pouvez (et devriez) définir le preset que vous souhaitez utiliser pour chaque instrument. Les salles en particulier ont des caractéristiques complètement différentes qui peuvent être apparentes pour certains et plus subtiles pour d'autres. Généralement, nous recommandons la réverbération avec des réflexions audibles individuellement et des diffusions basses pour des arrangements denses. D'un autre côté, vous pouvez utiliser la fonction Plate Reverb avec les chansons peu traitées, afin de créer une atmosphère dense.

Cependant, nous vous déconseillons d'ajouter l'effet de réverbération à un trop grand nombre d'instruments. Parfois, un mixage supplémentaire est suffisant pour faire ressortir un instrument du son global. Il est souvent recommandé d'ajuster le prolongement de la réverbération au tempo de la chanson, c'est-à-dire que plus la piste est jouée rapidement, plus la réverbération est courte. D'une autre façon, le son est facilement flou et indifférent.

Découvrez ci-après une liste des presets et de leurs caractéristiques, afin de féliciter votre choix.

Batterie et percussion

Batteries : Studio A : petite salle, haute diffusion, par exemple, pour les percussions.

Batteries : Studio B : un peu plus grand et vivant que le studio A, diffusion moyenne, premières réflexions distinctes, les signaux ont l'air plus proches que dans le studio A.

Batteries : Salle de taille moyenne : salle de taille moyenne, réverbération modérée, diffusion moyenne, premières réflexions relativement rares.

Batteries : salle vide : salle vide de taille moyenne, diffusion

moyenne.

Batteries : disque de réverbération Snare A : disque de réverbération, haute diffusion, caractère sonore relativement clair. Sifflement typique d'un disque de réverbération.

Batteries : disque de réverbération Snare B : disque de réverbération, haute diffusion, légère atténuation des aigus et des basses, le son se déplace plus vers une durée croissante centrée, panorama stéréo plus étroit qu'avec le Snare A.

Voix

Voix : salle principale A : salle standard, par exemple, pour le contrôle/l'enregistrement, salle moyenne, diffusion moyenne, réverbération faible.

Voix : salle principale B : identique à la salle A, mais avec une réverbération plus faible (temps de Delay plus long que A), modèle de réflexion plus distinct, durée de réverbération plus longue.

Voix : Réflexions précoces : salle de taille moyenne, proportion de la réverbération faible, modèle de réflexions précoces très marqué, par exemple, pour les voix qui se propagent.

Voix : salle chaude : petite salle avec ambiance intime, caractère obscur.

Voix : studio disque de réverbération A : disque de réverbération avec diffusion moyenne, ajustage légèrement obscur, caractéristiques sonores vastes.

Voix : studio disque de réverbération B : identique à A, mais avec une diffusion supérieure et un ajustage sonore de clair à moyen, caractère légèrement Vintage.

Voix : grande salle : grande salle, diffusion moyenne, temps de réverbération relativement long.

Voix : cathédrale : action retardée, diffusion faible, modèle d'écho complexe, quelques réflexions dures, ajustage des voix sombre, temps de réverbération long.

Guitare

Guitare : réverbération ressort mono A : simulation de réverbération pour les ressorts ; son oscillant typique des ressorts, gamme de fréquences limitée.

Guitare : réverbération ressort mono B : identique à A, gamme de fréquences un peu plus large, diffusion plus élevée.

Guitare : réverbération ressort stéréo A : identique à réverbération ressort mono A, mais un ressort/système de transmission par canal (G/D), du fait de la connexion mécanique entre les systèmes, les réverbérations se rencontrent dans le milieu du champ stéréo.

Guitare : réverbération ressort stéréo B : identique à stéréo A, gamme de fréquences un peu plus large, diffusion plus élevée.

Claviers (piano, synthétiseur)

Claviers : réverbération de scène : très grande salle avec scène, nombreuses premières réflexions complexes, action légèrement retardée, réverbération moyenne.

Claviers : réverbération piano : salle de concert, réverbération longue, diffusion moyenne, ajustage obscur minimum.

Aux (utilisé comme effet d'envoi sur une piste de mixeur FX)

Aux : salle : salle standard pour chemin Aux, mélange 100%, taille moyenne, diffusion moyenne, quelques premières réflexions distinctes, réverbération faible.

Aux : hall : hall de taille moyenne (100% wet), diffusion moyenne, temps de réverbération court.

Aux : disque de réverbération : disque de réverbération (100% wet), haute diffusion, ajustage légèrement clair.

Aux : réverbération ressort : ressort de réverbération (100% wet), stéréo, haute diffusion, caractéristique sonore légèrement moyenne.

Echo

L'Effet Echo est déterminé par « Delay (retard) » et « Feedback (retour) » et introduit dans le son original avec « Mix ».

Delay (retard) : On peut fixer l'intervalle entre les échos. Plus le

régulateur est tourné vers la gauche et plus les échos se suivent.

Feedback (retour) : On fixe le nombre d'échos. À gauche il n'y a pas d'écho, à droite le nombre d'échos est pratiquement infini.

Compresseur



Le Compresseur est, à la base, un réglage automatique et dynamique du volume : les passages forts deviennent plus bas, les bas deviennent plus forts ; dans l'ensemble, le son s'égalise et devient plus puissant. Le Compresseur est utile pour enregistrer, par exemple, les basses et les voix ou comme « Effet Master » dans le Mixeur pour le traitement du son résultant.

Les traitements se font comme avec des appareils de studio sophistiqués, en « prévoyant », c'est-à-dire qu'il n'y a pas de risques de hausse brusques puisque l'algorithme ne peut jamais être « surpris » par des pointes de niveaux.

Ratio : Ce Paramètre commande la taille de compression.

Threshold (Seuil) : on peut régler le seuil d'engagement au-dessus ou au-dessous duquel la compression.

Attack : On peut indiquer le temps de réaction de l'algorithme à des pointes de volume. Des temps d'attaque courts peuvent produire un son semblable à un « pompage » parce que le volume augmente et diminue rapidement.

Release (relâche) : On peut régler le temps de réaction à des chutes de volume de l'algorithme.

Allongement du temps/Rééchantillonnage



Ces effets modifient la vitesse et/ou la tonalité de l'objet.

Pitch : ce régulateur modifie la tonalité de l'objet indépendamment de sa vitesse (« Pitchshifting »).

Tempo : ce régulateur modifie la vitesse indépendamment de la tonalité (« Timestretching » - allongement du temps). L'objet est plus ou moins compressé ou étiré dans la piste.

Tons/BPM : ce champ permet la saisie numérique des changements de tonalité ou de vitesse. La saisie numérique peut être utilisée uniquement avec les fichiers de MAGIX Soundpool qui disposent d'informations sur la tonalité et la rapidité.

Setup : ce bouton ouvre une boîte de dialogue de configuration, dans laquelle vous pouvez sélectionner différentes procédures de pitchshifting et de timestretching.

- **Standard** : timestretching et Pitchshifting sans utilisation des marqueurs de battement. La méthode convient pour le matériel audio dont le rythme n'est pas très prononcé.
- **High Quality** : timestretching et Pitchshifting en qualité audio supérieure, même dans le cas d'extensions temporelles extrêmes. Les marqueurs de battement sont utilisés pour les battements ou les transitions. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou lus depuis le fichier WAV si disponible (correctif). L'algorithme convient aux matériaux rythmiques ne pouvant pas être divisés en mesures ou notes individuelles car les impacts ou notes se chevauchent.
- **ATTENTION** : cette méthode requiert un temps de calcul élevé, son utilisation doit donc être limitée sur les systèmes informatiques peu performants.
- **Méthode lissée** : un algorithme plus complexe, qui nécessite

plus de temps de calcul, est utilisé ici. Le matériel peut être édité avec de très grands facteurs (0,2... 50), sans apparition d'artefacts. Ce lissage est à peine audible avec les voix, les chants ou les instruments solo. Au contraire, des problèmes peuvent se présenter dans le cas de spectres complexes, c'est-à-dire, avec le mélange de sons de différents instruments ou des mix.

- **Méthode de découpe selon les marqueurs de battement :** le matériel est coupé à l'emplacement des repères de mesure puis rassemblé dans le plan de montage. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou lus depuis le fichier source si disponible (correctif). L'algorithme convient aux matériaux rythmiques pouvant être divisés en mesures ou notes individuelles. Ce principe requiert un niveau bas avant ou après chaque battement ou note.
- **Méthode d'allongement selon les marqueurs de battement :** le matériel est allongé entre les positions des marqueurs de battements de telle sorte que les impacts ou attaques aux emplacements des marqueurs ne sont pas altéré(s) par l'étirage. Les marqueurs peuvent être générés en temps réel (automatique) ou lus depuis le fichier source si disponible (correctif). L'algorithme convient aux matériaux rythmiques ne pouvant pas être divisés en mesures ou notes individuelles car les impacts ou notes se chevauchent.
- **Voix monophonique :** timestretching et pitchshifting pour chants solo, instruments solo ou solos de voix. Le matériel ne doit pas comporter de bruit de fond et une réverbération excessive peut également nuire à l'utilisation de cette méthode. Avec un matériel adapté, la qualité audio est très élevée. Par ailleurs, les formants ne sont pas affectés pendant le pitchshifting.
- **Rééchantillonnage :** la tonalité et le tempo ne peuvent être modifiés séparément. Cette méthode requiert un temps de process minime.

Sound Warper



Distorsion

C'est un système de distorsion qui dépasse l'Objet audio.

Gain : Avec ces boutons, on peut établir le degré de distorsion. Le gain désigne un stade préliminaire de l'amplificateur.

Cutoff : Ici on établit les bandes de fréquences qui doivent être distordues.

Volume : Avec ce paramètre on fixe le volume de distorsion. Celui-ci augmente d'autant plus que le régulateur du « Gain » est haut en comparaison avec le volume.

Filter (filtre)

Le filtre, comme le correcteur de fréquences, règle le volume de certaines bandes de fréquence. Mais ici les fréquences peuvent être complètement supprimées de manière à ce que l'on peut obtenir des transformations impressionnantes.

Fréquence : Avec ce paramètre, on établit la fréquence qui doit être filtrée.

Level (niveau) : Ici on fixe la puissance du filtrage.

Resonance : Sur ce bouton, on fixe la largeur de bande autour de la fréquence qui doit être augmentée avec la fréquence elle-même.

Volume : On peut régler séparément grâce à cette option le volume du filtre.

AmpSimulator

L'AmpSimulator est un effet en temps réel développé récemment qui simule les propriétés des sons d'un amplificateur à tube. Il convient particulièrement pour les sons de guitare mais peut aussi être utilisé

pour les enregistrements d'orgue ou de voix.



Modèle Amp : Vous allez choisir dans une sélection d'amplificateurs dont les sons peuvent être simulés.

Modèle Speaker : Vous allez choisir dans une sélection de speakers dont les sons peuvent être simulés.

Section EQ : Un égaliseur à 3 bandes permet de régler les graves, demi-tons et aigus.

Brillant : Le bouton Brillant sert à un son particulièrement aigu qui peut vibrer quand il est utilisé avec des contrôleurs automatiques.

Distorsion : Crée des distorsions comme un amplificateur analogique typique.

Volume : Règle tout le volume du module d'amplification.

Editeur Audio 3D (3D Sound)

Vous pouvez déplacer votre musique dans l'espace avec l'éditeur audio 3D (3D Sound). En principe, l'« Editeur audio 3D » est compatible avec toutes les cartes son. Les cartes prises en charge par l'extension EAX offrent des résultats optimaux.

Boutons

On/Off : Permet d'activer/désactiver le son 3D.

Presets : Permet de choisir et de sauvegarder les presets disponibles.

Pièce : Permet de déterminer la taille de la pièce.

FX Doppler : Permet d'appliquer un effet Doppler à un signal. Cet effet est celui que l'on perçoit lors d'une course de Formule 1 par exemple. Quand le son au déplacement rapide s'approche de l'auditeur, la tonalité est aiguë puis elle devient grave quand la source s'éloigne.

Enreg. mouvements de souris : Active le mode intitulé « Mode Dessin » (voir ci-dessous).

Graphisme 3D : Le graphisme 3D vous permet de contrôler graphiquement vos paramètres 3D. Ici, vous pouvez dessiner un mouvement 3D avec la souris. La souris vous permet en outre de définir la hauteur.

Coordonnées de la pièce Objet : Les coordonnées 3D sont définies avec trois régulateurs. X pour gauche-droite, Y pour avant et arrière, Z pour haut et bas.

Stop : Interrompt la lecture.

Lecture (ARR) : Lance la lecture de toutes les pistes d'arrangement.

Lecture (OBJ.) : Lance la lecture de l'objet audio sélectionné.

Capture : Cette touche est associée au curseur orange « Position » et fait une capture d'écran de la position 3D actuelle.

Config. : Permet de choisir un son de pièce prédéfini.

Reset : Redéfinit le mouvement 3D.

OK : Ferme la fenêtre de dialogue et conserve les paramètres 3D.

X : Ferme la fenêtre de dialogue sans conserver les paramètres 3D.

Position (Objet) : Ce régulateur définit la position de l'objet le long de l'axe des temps.

Enregistrement

L'Editeur 3D offre diverses méthodes d'enregistrement des mouvements 3D.

Méthode 1 – En mode Dessin : Activez le bouton « Enreg.

www.magix.com

Mouvements de souris ». Cliquez gauche sur la balle puis déplacez le pointeur dans le graphisme 3D, dans la direction de votre choix. La hauteur se contrôle avec la souris. Une fois définie, appuyez sur la touche de lecture de l'objet puis écoutez le résultat. Il est possible d'effacer l'enregistrement avec la touche « Reset ». L'intérêt de ce mode spécifique est que le mouvement de la souris est synchronisé avec la longueur de l'objet.

Méthode 2 – En mode Capture : Déplacez le curseur « Position » dans la position souhaitée. Placez ensuite le point rouge sur la position souhaitée dans le graphisme 3D et appuyez sur la touche « Capture ». Déplacez désormais le curseur « Position » dans une autre position puis placez la balle sur la position souhaitée dans le graphisme 3D. Enfin, appuyez sur la touche « Capture » pour sauvegarder la position de la pièce. Appuyez ensuite sur la touche lecture pour afficher le curseur dans une ligne, d'un point de la pièce 3D à un autre.

Méthode 3 – Mode Enregistrement : Appuyez sur le bouton rouge d'enregistrement pour lancer l'enregistrement. L'objet respectif sera ensuite joué en boucle. Cliquez gauche sur un point rouge et déplacez-le dans le graphisme 3D. Le déplacement en 3D s'affichera désormais. Pour l'interrompre, réappuyez sur le bouton rouge d'enregistrement.

Vocodeur

Le principe du vocodeur est le suivant : un matériel porteur (par exemple, une surface de couchage ou un accord de synthé) est influencé par un modulateur (voix ou chanson) de façon à donner l'impression que le son va soudain être voisé ou chanté. Un autre champ d'application concerne les sons rythmiques qui naissent lorsqu'une surface est modulée par une boucle de batterie.

Ce phénomène se produit grâce à la transmission des signes fréquentiels caractéristiques du modulateur (voix) au porteur (accord).



Entrée porteur

C'est ici qu'est sélectionné le signal porteur pour le vocodeur. En cliquant sur le bouton 6, vous pouvez choisir dans le champ des listes supérieur (« OND ») l'un des échantillons porteurs pré-définis.



Grâce au bouton « Ouvrir fichier », vous pouvez toutefois charger également n'importe quel autre échantillon porteur.



L'échantillon porteur peut faire l'objet d'une pré-écoute via le petit bouton « Lecture ».

Grâce au champ des listes inférieur (« Piste »), vous pouvez utiliser le signal de sortie de n'importe quelle autre piste de l'arrangement comme signal porteur.

Le bouton central permet de régler le volume acoustique du signal porteur. Via « M<->C », on peut échanger le signal du porteur et du modulateur ; l'audio de l'objet est ensuite modulé par l'échantillon ou le signal de piste choisi.

Grâce au régulateur « Parasitage », il est en outre possible de mêler un bruit blanc au signal porteur afin d'améliorer l'intelligibilité voisée.

Le rôle d'échantillon porteur convient aux matériaux spécifiques qui prennent en charge toutes les fréquences de façon régulière, comme: les accords de couchage ou d'orchestre, les vastes surfaces de synthétiseur, les bruits de murmure et de vent, etc.

Filtre

Dynam. Influence la dynamique du signal du modulateur pour réduire la profondeur de modulation du vocodeur.

On peut alors éviter deux effets connexes non-souhaités fréquents dans la modulation. D'une part, la modification du volume acoustique du signal du modulateur est prise en charge sur une portée réduite dans le signal de sortie, de sorte que la capacité de passage de la voix du vocodeur puisse être améliorée dans le mixage. D'autre part, les parties de faible niveau du signal du modulateur sont ignorées afin d'éviter toute modulation du porteur par un bruit de souffle ou un signal de perturbation.

« Égaliseur » influence la vitesse de poursuite du vocodeur sur le spectre du modulateur. Plus cette valeur est élevée, plus le vocodeur suit le modulateur, et plus il le suit en souplesse, mais plus les modifications acoustiques rendent un son « évanoui » dans le

porteur.

Graphique du filtre

Ici, comme pour le filtre librement modulable, on peut intégrer précisément n'importe quel tracé de fréquence afin d'optimiser les performances du vocodeur. Par exemple, on peut éliminer très facilement des basses fréquences gênantes en corrigeant la courbe en l'orientant vers le bas dans la zone de gauche. Les hauteurs faibles peuvent aussi être renforcées en remontant la courbe vers la droite.

Mixeur

Dans le mixeur, vous pouvez encore mêler des parties du signal du porteur et du modulateur au signal de sortie du vocodeur (« Out »).

Lorsque le signal de sortie d'une piste est utilisé comme porteur dans le vocodeur, cette piste est mise en sourdine pour des raisons techniques. Elle peut être rendue à nouveau audible dans le mixeur du vocodeur.

Pré-réglages

Le champ des listes Pré-réglage permet d'appeler les réglages prédéfinis du vocodeur. Vous pouvez ajouter vos propres pré-réglages via l'icône de la disquette. Ces pré-réglages comportent toutes les configurations du vocodeur, à l'exception du signal ou des échantillons du porteur sélectionnés. L'option Réinitialisation permet de remettre le vocodeur dans sa configuration standard.

Elastic Audio

Elastic Audio Editor : généralités

Elastic Audio est un éditeur spécialisé permettant la modification de la tonalité du matériel audio. Les algorithmes de rééchantillonnage et de Pitchsifting, ainsi que la reconnaissance basique des fréquences, permettent à l'utilisateur de modifier considérablement la tonalité du matériel audio monophonique.

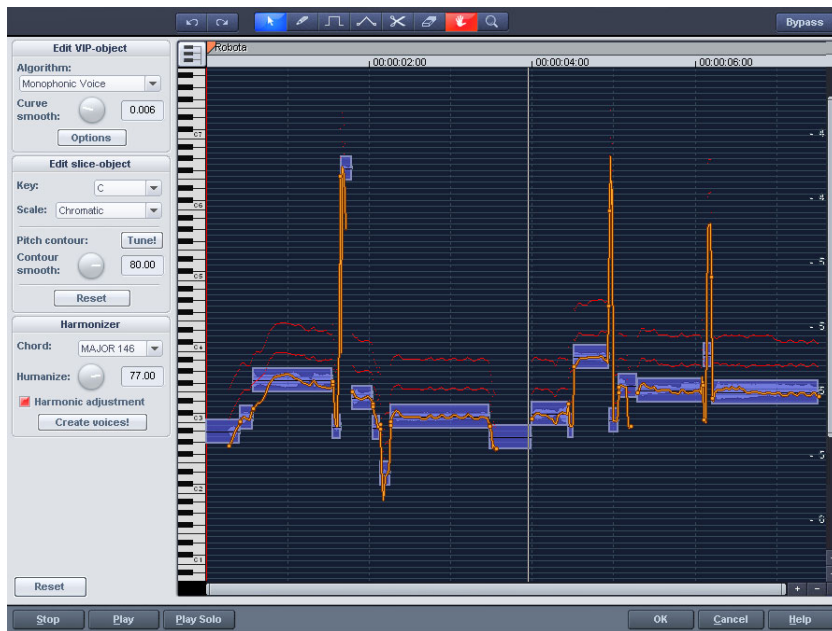
Les algorithmes de Pitchshifting peuvent modifier la tonalité d'une mélodie sans affecter le tempo. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition met à votre disposition différents algorithmes de Pitchshifting, qui peuvent être configurés en fonction du matériel existant.

Elastic Audio offre les possibilités suivantes :

- reconnaissance de la fréquence de base dans du matériel audio monophonique ;
- correction automatique et manuelle du tracé de la fréquence de base dans du matériel audio monophonique ;
- correction manuelle de la tonalité des notes du matériel audio monophonique ;
- modification des mélodies dans du matériel audio monophonique ;
- harmoniseur pour la création de voix additionnelles.

Remarque à propos de l'allongement du temps : l'allongement du temps ne peut être automatisé, mais il peut être continué à être utilisé de manière statique pendant l'utilisation d'Elastic audio.

Fenêtre d'édition



Le tracé de la tonalité s'affiche dans la fenêtre d'édition. Vous devez, bien entendu, connaître la tonalité originale pour pouvoir adapter la tonalité correspondante. L'analyse de la tonalité du matériel audio est donc la base de la fonctionnalité. En principe, celle-ci n'est nécessaire qu'en cas de matériel monophonique (solo de voix, solo d'instruments, une voix).

La fonction d'analyse se lance automatiquement à l'ouverture de

l'éditeur. L'analyse peut requérir un certain temps en cas d'objets longs. Après l'analyse, les objets sont divisés en segments individuels, en fonction des tonalités reconnues. La tonalité moyenne d'un objet-segment détermine sa position dans le graphique, indépendamment du tracé concret de la courbe de tonalité à l'intérieur d'un objet-segment. Au bord des objets-segments, deux poignées sont créées sur la courbe de tonalité. Ces poignées peuvent être déplacées, afin d'agrandir ou de réduire le tracé de la tonalité, et ainsi, d'obtenir de petites modifications de la fréquence de base (Vibrato).

La fonction de syntonisation pour la correction automatique de la tonalité se trouve à côté de la fonction de dessin de la tonalité.

Dénomination des axes et des légendes

Axe Y : tonalité dans les notes. Les notes peuvent être désélectionnées via le clavier. Elles ne seront alors pas utilisées dans la correction automatique de la tonalité ou dans la quantification du tracé de la tonalité. Les lignes directrices correspondantes pour l'échelonnage peuvent être utilisées en sélectionnant la tonalité basique et les échelles dans la boîte de dialogue « Éditer objet segment ».

Ligne orange : nouveau tracé de la tonalité (éditable).

Ligne grise : tracé de la tonalité originale (résultat de l'analyse).

Ligne rouge : voix de l'harmoniseur.

Principes de base de l'éditeur d'Elastic Audio

Ouvrir l'éditeur d'Elastic Audio : Sélectionnez l'objet que vous souhaitez éditer dans l'éditeur. Ouvrez l'éditeur d'Elastic Audio via le menu Effets -> Audio.

Interaction entre l'éditeur d'Elastic Audio et les objets : Les corrections du temps des notes ne sont pas effectives dans l'éditeur lui-même, mais via la segmentation et le déplacement des objets dans VIP.

Description de tous les éléments de contrôle

Outils de l'éditeur Elastic Audio easy

Pour retoucher les tranches et la courbe de hauteur de son, vous pouvez utiliser divers outils. Il est possible d'assigner deux outils à chaque touche de souris. L'outil assigné au bouton gauche devient bleu, celui assigné au bouton droit devient rouge. Cliquez avec le

www.magix.com

bouton de souris sur la touche souhaitée. L'outil zoom fait exception car il est automatiquement assigné aux deux touches de la souris.



Outil de sélection (flèche)



Vous pouvez déplacer verticalement les objets tranche.

La hauteur de son des objets tranche est alors modifiée. Vous pouvez aussi sélectionner des objets tranche et les curseurs des courbes. Vous pouvez procéder à une sélection multiple à l'aide des touches Ctrl ou Maj, voire au déploiement d'un lasso d'objet tranche.

Fonction dessin à main levée



Le stylet permet de tracer la courbe de hauteur de son.

Si vous appuyez en plus sur la touche Maj, une ligne sera tracée entre la position de début et la position actuelle de la souris. Si vous appuyez en plus sur la touche Ctrl, les objets tranche sont regroupés lors du tracé.

Tracé avec quantification



Il s'agit de l'outil de tracé mesuré.

Quantifié signifie que la ligne horizontale est libre. À la verticale, la courbe se place sur les sons de la chaîne sonore sélectionnée sous « Accord ».

Le tracé d'une ligne droite avec la touche Maj et l'insertion groupée d'objets tranche lors du tracé avec la touche Ctrl sont possibles en mode tracé quantifié.

Outil bande en caoutchouc



L'outil bande en caoutchouc permet de tordre les courbes de hauteur de son entre deux curseurs voisins.

Le milieu de la courbe est déplacé, les curseurs restent inchangés et la courbe est quasiment pliée. En combinaison avec le déplacement des curseurs de courbe sur les limites de l'objet tranche, vous pouvez tordre le tracé de la hauteur de son et conserver les structures microtonales (Vibrato).

Outil de découpe



Il permet de découper manuellement le matériel audio en objets tranche (selon les notes) lorsque la détection automatique n'est pas suffisante.

Il est possible d'associer les objets tranche aux stylets avec Ctrl+.

Gomme



La gomme permet de restaurer la valeur de sortie de la courbe orange, c'est-à-dire que le tracé de la hauteur de son correspond à nouveau à l'origine, la courbe correspond à la courbe reconnue.

Outil zoom loupe



Le zoom de la touche gauche de la souris agrandit, celui de la touche de droite diminue.

Vous pouvez étendre une zone en appuyant sur le bouton gauche de la souris et en tirant, puis zoomer sur toute sa taille.

Outil de navigation



Cet outil permet de déplacer à l'horizontale et à la verticale la section visible.

Utilisation de l'éditeur d'Elastic Audio

Correction de la tonalité (Correction de l'intonation) dans le cas de matériel audio monophonique.

Premiers pas (pour toutes les éditions suivantes)

- chargement des objets dans l'éditeur d'Elastic Audio ;
- création de la sélection. Tous les segments sont sélectionnés directement après analyse ;
- sélection de l'algorithme approprié ; toujours essayer la voix monophonique ;
- édition de la tonalité avec les outils de la souris en éditant la courbe orange ou la tonalité des objets-segments.

Correction manuelle de toute la tonalité d'un segment

- Sélectionnez le segment à l'aide de l'outil de sélection (flèche) ;
- déplacez verticalement à l'aide de la souris.

Correction automatique du tracé de la tonalité

- sélectionnez les objets-segments à l'aide de l'outil de sélection (flèche) ;
- sélectionnez la gamme dans le groupe Édite objet-segment et, si

besoin, désélectionnez les tonalités qui n'ont pas été quantifiées en cliquant dessus ;

- cliquez sur « Caractéristiques du tracé de la tonalité » ;
- vous pouvez réduire la « Force » de la quantification à l'aide du paramètre « Lissage de la quantification ».

En principe, les tracés de la tonalité dans un segment sont en principe plus ou moins aplanis.

Correction de l'augmentation ou de la diminution de la tonalité

- Sélectionnez les objets-segments à l'aide de l'outil de sélection (flèche) ;
- déplacez ma courbe de tonalité orange en déplaçant les deux poignées aux extrémités de chaque objet ou en cliquant sur la ligne orange et en la faisant glisser.

Définition libre de la tonalité / Création de modulations de fréquences comme trilles et vibrato

- Sélectionnez les segments à l'aide de l'outil de sélection (flèche) ;
- sélectionnez l'outil de dessin (quantifié ou non-quantifié) ;
- dessinez la modulation de la tonalité.

Création de « Voix plastiques » (suppression du vibrato au moyen d'une forte quantification du tracé de la tonalité du micro)

- Définissez le paramètre de lissage de la quantification sur 0 ;
- cliquez sur « Caractéristiques du tracé de la tonalité » ;
- si vous utilisez l'algorithme « Voix monophonique », désactivez la correction des formants.

Création de « Voix de robot » - quantification dans une tonalité

- Sélectionnez le(s) segment(s) à l'aide de l'outil de sélection ;
- sélectionnez l'outil de dessin pour dessiner la quantification ;
- avec des artefacts : augmentez le paramètre de lissage de la quantification.

Création de voix parallèles

- Définissez un accord ;
- le cas échéant, modifiez les paramètres d'humanisation et cliquez sur le bouton « Crée voix » pour générer de nouveau des voix.

Objets-segments de tonalité et objets VIP

Pendant l'analyse de la fréquence de base, les objets sont divisés en segments de tonalité qui correspondent à une note de la mélodie dans le cas d'une musique monophonique ou à une syllabe, dans le cas d'un commentaire. Dans le commentaire, les tonalités correspondent aux voyelles.

Après l'analyse, tous les segments sont affichés comme sélectionnés (bleu).

La division en segments peut être corrigée manuellement. L'outil Ciseaux permet de couper les segments ; l'outil Pinceau/crayon permet de les fusionner (maintenir la touche Ctrl enfoncée).

La ligne bleue affiche la tonalité moyenne de chaque objet ; elle correspond en moyenne à la tonalité du segment.

Les fonctions Correction du tracé de la tonalité et de la tonalité moyenne, qui se trouvent dans le groupe « Édite objet-segment », peuvent être utilisées sur les objets-segments sélectionnés. En outre, vous disposez d'une option de rétablissement des corrections pour les segments sélectionnés.

Sélectionner des objets-segments

Vous pouvez sélectionner tous les objets-segments à l'aide de la touche Ctrl + a, et les désélectionner en cliquant sur « Espace vide ».

Correction de l'analyse de fréquence de base

L'analyse de fréquence de base et l'analyse de tranche de tonalité dépendante de l'analyse de fréquence de base peuvent échouer ou être interrompues pour les raisons suivantes :

- matériel défectueux
- stéréophonie temps écoulé
- analyse manquante
- voyelle sans voix (sifflement...)
- sons avec bruits

Dans les deux derniers cas, l'analyse ne donne pas de résultats car il n'existe pas de fréquence de base.

MAGIX Elastic Audio easy a pour but de donner à l'utilisateur la possibilité d'obtenir de bons résultats à l'aide d'interventions manuelles multiples si l'analyse de la fréquence de base ne produit

pas de résultats.

Erreurs dans l'analyse de fréquence de base

Symptômes :

Son : la hauteur de son diminue fortement et brièvement, elle ne correspond pas à la valeur réglée ou au tracé.

En utilisant l'algorithme de voix monophone, des sons fortement déformés sont créés. L'algorithme qui dépend de la détection de la fréquence de base échoue.

Graphique dans l'éditeur : la courbe présente une crête élevée et courte, elle est instable.

Aide :

- avec la gomme, on peut tenter de lisser la courbe à cet endroit.
- des valeurs de lissage plus élevées permettent d'adoucir ou d'éliminer les « extrêmes ».

Correction des limites de tranche

Pour que la correction automatique ou manuelle de la hauteur de son moyenne des tranches de tonalité donne de bons résultats, les limites de tranche doivent correspondre parfaitement aux limites des notes.

Les limites de notes peuvent être modifiées manuellement en associant deux tranches avec la fonction Coller et en coupant au bon endroit avec l'outil de coupe.

Ctrl +  ou 



Commandes du clavier et molette de la souris

Défilement horizontal	molette
Défilement vertical	Alt + molette
Zoom vertical	Maj + molette
Zoom horizontal	Ctrl + molette
Zoom hor. + vert	Ctrl + Maj + molette
Ctrl + barre d'espace	Lecture solo/Arrêt
Barre d'espace	Lecture/Arrêt
Ctrl + A	Tout sélectionner

A	Actualiser l'affichage
Ctrl + Z	Annuler
Ctrl + 1-8	Sélectionner l'outil pour la touche gauche de la souris
Ctrl + Maj + 1-8	Sélectionner l'outil pour la touche droite de la souris
Maj + Alt + P	Afficher/masquer Courbe de hauteur de son
Ctrl + curseur vers le haut	Agrandir la forme d'onde
Ctrl + curseur vers le bas	Réduire la forme d'onde
Curseur droite	Curseur vers la droite
Ctrl + curseur gauche	Zoom avant
Ctrl + curseur droite	Zoom arrière
Maj + R	Modifier l'accord des échelles (fréquence pour tonalité standard a)

Rack d'effets d'objets et master

Vous pouvez ouvrir le rack d'effets audio pour les objets en réalisant un double-clic sur un objet audio. Le rack d'effet audio pour les pistes individuelles ou pour l'intégralité du son (« effets master ») s'ouvre via les boutons d'effets dans la fenêtre du mixeur (raccourci M).

Outre les dispositifs d'effets décrits ici, vous disposez également des fonctions suivantes :

Charger/Sauvegarder

En bas sur le Rack Audio FX on peut sauvegarder les paramètres actuels de tous les « appareils Effets » pour en disposer, p. ex., dans d'autres objets ou copies d'objets. Seuls les effets que vous avez utilisés seront sauvegardés et chargés.

Karaoké

Ce bouton, tout au bas du Rack Effets, appelle un effet spécial karaoké qui élimine plus ou moins la voix. Les fréquences moyennes typiques où la voix humaine chantée se sent le plus à l'aise sont éliminées lors de la lecture pour que quelqu'un d'autre puisse reprendre la chanson. Les chansons Karaoké typiques montrent le texte de la chanson sous forme de sous-titre dans le vidéoclip pour assurer que la personne puisse chanter le texte. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition offre aussi une fonction pour cela : l'éditeur de Titres, avec lequel on peut produire les sous-titres pour le karaoké. Lisez pour cela le chapitre « Images et Objets Vidéo », paragraphe «

Editeur de Titres (voir page 129) »!

Plugins d'effets

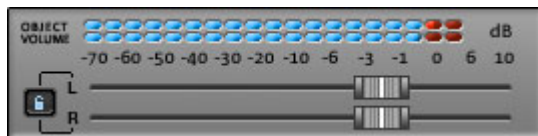
Si des plugins externes sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez les activer à l'aide de la commande en bas à droite. Les effets de l'outil Vintage Audio Suite peuvent également être ouverts à l'aide de cette commande. Pour en savoir plus sur les plugins, veuillez vous référer au chapitre Plugins VST et DirectX (voir page 163).

Lire objet/Lire arrangement



Tout à droite, sous le rack d'effets audio se trouvent deux boutons de lecture qui permettent d'exécuter soit l'objet sélectionné, soit l'ensemble de l'arrangement. Ils vous permettent d'écouter en temps réel tous les paramètres d'effets.

Volume de l'objet



Vous pouvez configurer ici le volume général pour tous les objets sélectionnés. Certaines distorsions non-désirées peuvent survenir dans le cas de certaines combinaisons d'effets, car de nombreux effets augmentent les gammes de fréquence. Dans ce cas, diminuez le volume général.



Les réglages pour les deux canaux stéréo sont généralement déplacées ensemble.

Cependant, si vous désactivez le bouton Link, vous pouvez modifier les volumes de gauche et de droite individuellement dans le panorama stéréo.

Effets destructifs

Dans le menu contextuel Effets, sous « Effets destructifs » ou dans le menu contextuel pour les objets audio, vous trouverez des effets supplémentaires qui ne peuvent être paramétrés en temps réel : Gater, En arrière, Inverser la phase. Ils ne peuvent être appliqués

qu'à l'objet sélectionné.

Avec des « effets non-temps réel », des copies du matériel audio sont faites dans lesquelles les effets sont calculés. Ensuite, aucun autre calcul informatique n'est nécessaire durant la lecture. Comme vous travaillez sur des copies, il n'y a pas de risque de détruire le matériel original.

Gater

Cet effet spécial hache un échantillon en un nombre réglable de morceaux (2 à 16). En premier lieu, il faut indiquer le nombre d'étapes qui seront réparties sur la longueur de l'échantillon.

Ensuite à l'aide du curseur (Fader) vous pouvez régler le volume des différentes étapes, de manière à obtenir des phases de niveau plus violentes comme des phases plus douces.

La fonction de grille peut également être utilisée pour les effets, on peut obtenir ainsi des déformations intéressantes de sonorités, en particulier dans le domaine de la Techno. Cette fonction s'adapte particulièrement pour transformer un passage de son sans rythme propre, en un échantillon Groove bien adapté à une boucle de batterie.

Pour les nombres de « Fader » on peut indiquer plus de 16 étapes, afin d'obtenir par exemple un découpage encore plus fin de l'échantillon. Les réglages de curseurs seront alors répétés, l'étape 17 prend la même valeur que l'étape 1.

Une fonction d'écoute en temps réel autorise un contrôle musical immédiat de chaque modification. La formule de base prévoit 2 modes de fonctionnement pouvant être combinés.

Evolution de volume ou de filtre

L'objectif de cette fonction consiste à modifier en 16 étapes ou plus, à l'aide de 16 lignes, le volume ou le caractère du son du matériel audio.

Le réglage d'origine prévoit que chaque ligne représente 1/16 du matériel audio, pour 1 temps de boucle donc 1/16 de note, pour une boucle à 2 temps donc 1/8 de note, etc.

On obtient des résultats rythmiques très intéressants, par exemple par un abaissement de certaines lignes de volume ou en créant une montée en forme d'escalier. On peut également créer rapidement

différentes évolutions en utilisant la fonction de hasard. L'écoute en temps réel permet de contrôler en permanence le résultat.

Les évolutions de grille apportent une plus grande facilité pour créer des sonorités rythmiques à partir de morceaux de cordes ou de synthétiseur ou pour relever ou atténuer certains Beat dans une boucle de rythme.

Reordering

A l'aide des champs de chiffres en couleur sous les lignes de niveau, on peut modifier l'ordre d'écoute des 16 étapes. Ainsi il est possible par exemple de répéter un Beat du premier 1/16, dans le quatrième 1/16. Pour cela il faut que le chiffre sous la ligne n°4 soit 1. On verra dans la représentation en couleur que la position 4 répète le matériel de la position 1. Cela paraît compliqué ? Alors essayez la fonction de hasard, elle crée rapidement les différentes variations, en utilisant la fonction d'écoute préalable en temps réel vous pouvez vous décider rapidement pour le meilleur Groove.

A l'aide de la fonction de réorganisation on peut très rapidement et efficacement créer des variations totalement différentes à partir d'une boucle de rythme.

Filtre traçable

Cet effet audio est destiné à créer les filtres d'effets les plus fous simplement à l'aide de la souris.

Dans le champ graphique, il suffit de dessiner une ligne rouge avec la souris. La partie gauche du graphique représente les sons graves et la partie droite les sons aigus. A l'aide du bouton « Test » on peut enclencher l'écoute en temps réel. Après cela toutes les modifications de la ligne rouge peuvent être écoutées immédiatement.

Un pic dans la partie gauche du graphique provoque un renforcement important des sons graves, un pic dans la partie droite un renforcement des aigus. Souvent on peut obtenir des effets fins en effaçant une courbe de filtre tout d'abord sur toute la zone concernée (donc complètement positionné sur les valeurs de graves de l'affichage). Ainsi le son est pratiquement effacé. Maintenant on peut à l'aide de quelques clics de souris faire apparaître quelques zone de fréquences audibles dans la partie des aigus, ainsi un son de batterie normal peut soudain devenir un bruit de science fiction.

A l'aide du bouton « Ré-Initialiser », on peut remettre immédiatement

la courbe dans son état initial.

L'option « Eviter écrêtage » essaie d'empêcher automatiquement une surcharge du matériel audio.

Le curseur vertical de « Volume » commande le volume du matériel audio.

Filtres Sweeps / Morphing

La possibilité existe de générer des fonctions dites « Filter Sweeps » ou « Morphing » :

1. Activer le bouton « Début courbe » tout à fait à droite.
2. On peut maintenant dessiner une courbe de filtre rouge au début du matériel audio, par exemple un pic dans la partie gauche (renforcement des graves).
3. Activer le bouton « Fin courbe ».
4. Maintenant on peut dessiner une courbe bleue pour la fin du matériel audio, par exemple un pic dans la partie gauche du graphique (renforcement des aigus).
5. À l'aide du bouton « Test » on peut démarrer l'écoute en temps réel. On entend maintenant un filtrage adoucissant (Sweep) entre la courbe rouge et la courbe bleue. On peut ainsi créer les sons de Morphing les plus fantastiques.

Reverse

Il est ici possible d'inverser les données de l'échantillon le long de l'axe du temps de telle sorte que ces données puissent être jouées de la fin au début. Vous obtiendrez de cette manière des effets très intéressants.

Inverser la phase

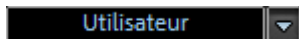
Cette fonction place l'objet dans les haut-parleurs arrière d'une chaîne Dolby-Surround. Ceci est un effet très impressionnant, surtout pour les pistes audio de productions vidéo.

MAGIX Mastering Suite

La MAGIX Mastering Suite comporte toute une série d'effets spéciaux à utiliser dans le canal principal du mixeur. Ces effets servent au « matriçage » (mastering en anglais) qui administre la touche finale au morceau de musique que vous avez créé et mixé.

Les **boutons On/Off** vous permettent d'activer et désactiver les www.magix.com

effets. Chaque effet offre une série de paramètres prédéfinis, accessibles depuis une liste dans la partie inférieure de l'effet.



Les paramètres de tous les effets peuvent être enregistrés ensemble sous un seul **preset**, utilisable comme paramètre de matriçage idéal, lors d'autres arrangements.



Chaque effet peut être réinitialisé avec le **bouton Reset** et désactivé temporairement avec le **bouton Bypass**.

La MAGIX Mastering Suite se compose des éléments suivants :

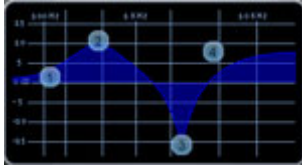
- Égaliseur paramétrique
- Processeur stéréo
- MultiMax
- Audiomètre numérique

Égaliseur paramétrique

L'égaliseur paramétrique consiste en quatre « bandes » de filtre, grâce auxquelles vous pouvez former principalement le son des pistes musicales. Chaque bande est un filtre avec une « forme de cloche » typique. Dans un certain champ de fréquence, autour d'une fréquence médiane ajustable, vous pouvez augmenter ou réduire le niveau du signal (Gain). La largeur de ce champ de fréquence est appelé largeur de bande. La largeur de bande est définie par la valeur Q (qualité du filtre). Plus la valeur Q est élevée, plus la courbe de filtre est étroite et raide.

Vous pouvez influencer le son de base d'un mix en augmentant ou en réduisant la largeur de bande, en lui donnant plus de « profondeur » (basses médianes 200-600 Hz) ou plus « d'air » (aiguës 10 KHz). Vous pouvez également diminuer la largeur de la bande étroite (valeur Q élevée) dans le tracé de la fréquence, par exemple pour supprimer les fréquences gênantes.





Graphique : le tracé de la fréquence résultant de l'égaliseur est affiché dans le graphique. La fréquence est affichée horizontalement, son augmentation ou sa réduction, verticalement.

Les bulles bleues 1-4 symbolisent les quatre bandes de fréquence. Vous pouvez les déplacer avec la souris, afin de définir le tracé de fréquence souhaité.



Crête-mètre : le crête-mètre vous permet de contrôler le niveau de sortie de l'égaliseur. Le régulateur de gain principal adjacent peut être utilisé pour équilibrer le niveau avec l'EQ.

EDIT

Édit : le bouton « Edit » ouvre la fonction de syntonisation pour les quatre bandes.



Sélection des paramètres : les boutons sur la droite vous permettent de sélectionner les paramètres, ajustables pour chaque bande à l'aide des quatre poignées. En outre, vous disposez pour chaque paramètre des bandes d'un champ de saisie numérique.

Gain dB : ces régulateurs vous permettent d'augmenter ou de réduire le filtre. La position 0 du régulateur désactive le filtre et ne nécessite plus de puissance de la part de votre PC.

Freq. Hz : la fréquence centrale des filtres individuels peut être définies entre 10 Hz et 24 Hz, à l'aide des régulateurs de fréquence. Le choix libre de la fréquence permet de définir de nombreux filtres à la même fréquence, de manière à obtenir un effet époustouflant.

Q (largeur de bande) : vous pouvez définir la largeur de bande des

filtres individuels entre 10 Hz et 10 KHz.

Les bandes 1 et 4 disposent en outre d'une particularité supplémentaire : leur courbe de filtre vous permet de choisir entre un filtre EQ « Peaking » (📈), un filtre « Shelving » (📉) (configuration de base) et un filtre passe-Haut (bande 1) ou passe-Bas (bande 4) 📊. En utilisant le filtre « Shelving », une légère augmentation ou réduction de toutes les fréquences se produit au-dessus ou au-dessous de la fréquence du filtre, le paramètre Q n'a pas de fonction ici. Avec un filtre passe-Haut ou passe-Bas, toutes les fréquences au-dessus ou au-dessous de la fréquence définie sont filtrées.

MultiMax



Le MultiMax est un compresseur doté de trois bandes de fréquence indépendantes. La retouche de la dynamique s'effectue séparément pour chaque bande.

L'avantage d'un compresseur multibande vis-à-vis d'un compresseur « normal » est notamment que la tendance à l'effet de pompage ainsi que les autres effets secondaires gênants peuvent être considérablement réduits lors de la retouche de la dynamique. On pourra par exemple éviter qu'une pointe de niveau ne fasse baisser l'ensemble du signal dans le domaine des basses.

Par ailleurs, la technique multibande permet de retoucher les différentes zones de fréquence précisément.

Link Bands : lorsque cette fonction est activée, la modification d'une régllette entraîne la modification de toutes les autres régllettes. Ainsi, le mode d'édition de la dynamique n'est pas influencé.

High Quality : lorsque le paramètre « High Quality » est activé, un algorithme encore plus précis est utilisé. Nous vous recommandons de désactiver ce paramètre avant l'exportation du projet, car il sollicite beaucoup votre PC. Il est conseillé d'activer ce paramètre avant l'exportation du projet.

Configuration des bandes de fréquence : la configuration des

bandes de fréquence peut être modifiée directement à partir du graphique. Cliquez simplement sur les lignes de séparation et déplacez-les.

Bass/Mid/High : réglez le rapport de compression de chaque bande de fréquence à l'aide de ces boutons rotatifs.

Presets

Dans MultiMax, vous pouvez accéder à des fonctions spéciales supplémentaires à l'aide des Presets.

Expanser de dynamique : une compression trop élevée entraîne des effets secondaires audibles (le plus souvent désignés comme effets de pompage). Les enregistrements radio sont enregistrés avec des taux de compression très élevés afin d'augmenter le volume perçu. Malheureusement, la compression s'effectue au détriment de la dynamique (intervalle entre les niveaux les plus faibles et les plus forts). L'expanser élargit la dynamique de l'enregistrement.

Cassettes NR-Décodeur B : MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition simule le décodage de suppression du bruit Dolby B + C, dans le cas où il n'y aurait pas de lecteur avec Dolby à disposition. Les cassettes enregistrées avec Dolby B ou C ont un son plus mat et plus grave, lorsqu'ils sont joués sans le Dolby correspondant.

Noise Gate : grâce à cette fonction de nettoyage, les bruits en deçà d'un certain niveau de volume sont entièrement étouffés. On obtient ainsi des transitions entre morceaux totalement débarrassées de parasites.

Leveler : ce paramètre permet de mettre l'ensemble du matériel automatiquement au même niveau de volume. Le contrôle du volume est inactivé. Des grandes différences de volume peuvent être rattrapées à l'intérieur d'une chanson. Vous pouvez également utiliser la fonction « Ajustement de l'intensité sonore » du menu Effets afin de réduire les différences de volumes entre différentes chansons.

Deesser : ces presets spéciaux servent à se débarrasser des sons chuintants sur les enregistrements de voix.

FX stéréo



Avec le FX stéréo Enhancer, vous pouvez manipuler la transmission du signal audio dans le panorama stéréo. Lorsque des enregistrements stéréo semblent flous et peu différenciés, l'élargissement de la base stéréo peut apporter une certaine transparence.

Réglette de largeur de base : permet de définir la largeur de base entre Mono (à gauche), la largeur inchangée (milieu) et la largeur de base maximale (à droite). La diminution de la largeur de base peut provoquer une augmentation du niveau. Dans les cas extrêmes, si les canaux de gauche et de droite comprennent un matériel sonore identique et que la réglette de largeur se trouve en position Mono tout à gauche, il peut se produire une augmentation de niveau de 3 dB.

L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que ce genre d'enregistrement sonne creux lorsqu'il est lu en mode mono.

Réglette du volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux de volume. L'atténuation est indiquée sous les réglettes pour la gauche et la droite en dB. Cela permet de déplacer ultérieurement un enregistrement mixé au centre vers la gauche ou la droite dans l'image stéréo.

Stereo Meter (Indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme de graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la transmission du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets du stéréo Enhancer.

Pour atteindre une compatibilité mono la plus élevée possible, vous devez obtenir une ligne diagonale dans l'affichage. Dans le cas contraire, les plages de fréquence peuvent s'anéantir réciproquement lorsque le signal stéréo est lu sur un équipement mono.

Presets Karaoké-: ces presets (préréglages) permettent d'employer

un effet spécial pour Karaoké qui élimine plus ou moins le chant. Dans ce procédé, les fréquences centrales courantes, dans lesquelles la voix humaine est le plus à l'aise, sont effacées durant la lecture. Ainsi une autre personne peut se charger de la partie chant.

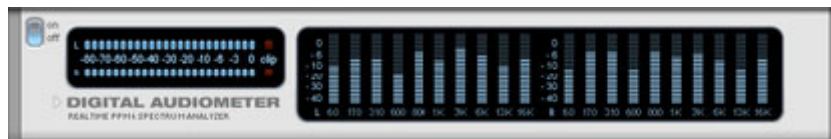
Dans la plupart des chansons pour Karaoké, le texte est affiché sous forme de sous-titre dans le clip vidéo, pour donner plus d'assurance au chanteur. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition propose ici également une fonction adéquate : un éditeur de titre qui permet de créer des textes pour Karaoké. Pour plus d'informations, référez-vous à la section « Objets image et vidéo » du chapitre « Éditeur de titres ».

Effet « Limiter »



Le Limiter empêche les surmodulations en réglant à la baisse les niveaux trop élevés. Les passages faibles ne sont pas retouchés. Contrairement au compresseur, il essaie de ne pas modifier le son de base autant que possible.

Audiomètre numérique



Dans la partie inférieure de la MAGIX Mastering Suite se trouve un audiomètre numérique qui fournit pour chaque canal des affichages de contrôle individuels pour 10 bandes de fréquence. Ce dispositif est utilisé pour l'orientation, par exemple, de l'édition d'un égaliseur sélectif.

Suite d'effets Vintage

Que vous soyez guitariste, bassiste ou pianiste, le design de nos tout nouveaux effets Vintage ne vous sera certainement pas inconnu. Il s'agit en effet d'un modèle numérique très précis réalisé à partir des « effets standard » analogiques de réels outils de musiciens live. Même si nous avons repris l'aspect d'une pédale (angl. : Stomp boxes) et que vous avons donné à ces effets un son typiquement analogique, ils conviennent absolument au traitement en studio.

Tous les effets de la Suite Vintage sont soumis à un comportement de règles souple. Les paramètres sont commutés en interne de la plus ancienne à la plus récente valeur. Ceci se manifeste particulièrement lors d'un changement de presets et représente un avantage lors de la lecture en mode Live.

Cette suite vous propose les effets suivants :

Chorus

Flanger

Filter

Analog Delay

Distortion

BitMachine

Retard analogique



L'outil Analog Delay (retard analogique) vous offre des possibilités créatives différentes des effets de retard habituels. « Analogique » signifie ici que vous pouvez modifier la durée de retard lors de la lecture, sans que les artefacts de craquement numériques courants ne se produisent. Au lieu de cela, les durées sont réglées de manière similaire aux anciens périphériques d'écho de bandes, avec lesquels une modification du temps de retard était réalisée via la rapidité de la bande et le système possédait une lenteur inévitable.

En outre, « analogique » avec ce retard, signifie que vous pouvez faire une copie des sons d'écho à bandes, comme par exemple des fluctuations parallèles et des pertes d'aigus à chaque répétition (« feedback »). Le feedback propose un filtre deux bandes avec lequel vous pouvez créer des répétitions sombres, claires ou moyennes, selon les paramètres.

Vous pouvez profiter de ces propriétés et créer par exemple des retards en style Dub/Reggae dont le son devient de plus en plus « centré » avec chaque répétition et qui deviennent légèrement « monotones ». Dans ce cas, « analogique » signifie en outre, que vous ne pouvez pas surmoduler « numériquement ». Même dans le cas de répétition « sans fin », le signal ne sera pas perturbé sans contrôle, mais légèrement compressé et sera similaire à une bande.

Configuration du retard analogique (Analog Delay)

L'Analog Delay met à votre disposition les paramètres suivants :

Delay Type (type de retard)

Delay Type (L + R) (type de retard - gauche/droite) : les temps Delay peuvent être réglés séparément pour la gauche et la droite (voir ci-dessous). Vous pouvez sélectionner la valeur de note à laquelle les commutateurs rotatifs s'enclenchent. Des valeurs de notes droites et pointillées peuvent être choisies de 1/2 à 1/32. Veuillez tenir compte du fait que les temps Delay se rapportent toujours au tempo actuel dans le projet.



Bouton Link : appuyez sur ce bouton pour modifier les canaux simultanément au moyen d'une réglette « Delay Type ».



Mix : permet de définir le comportement entre le signal original et le signal écho.

Modulation

Speed (vitesse) : la vitesse de « scintillement et pleurage ». Les petites valeurs ne modifient le pleurage qu'assez lentement, les valeurs élevées ont un effet de pleurage très dramatique.

Depth (profondeur) : l'intensité de la fluctuation. En cas de butée gauche de la réglette, il n'y a pas de modulation de la hauteur de ton. Pour un effet analogique subtil, nous vous recommandons de placer la réglette entre les positions 9 et 11 heures environ.

Filtre

- Bas**  ce régulateur supprime les graves des répétitions dans le sens des aiguilles d'une montre de sorte que le son devient de plus en plus faible « en bas ».
- Haut**  en cas de butée à droite, seule une très légère atténuation des aiguës a lieu ; plus le régulateur est tourné vers la gauche, plus le son des répétitions devient « mat ».

Feedback

Width (largeur) : ce bouton vous permet de régler la largeur stéréo des répétitions. Lorsque vous tournez « Width » vers la droite, un effet supplémentaire est créé : on obtient un effet « ping-pong ».

Drive : tourné vers la gauche, une seule répétition a lieu. En cas de butée à droite, le feedback est presque infini, les répétitions nécessitent beaucoup de temps pour s'estomper.

La force effective de l'effet dépend du matériel, car la boucle de feedback fonctionne avec un effet de compression et un effet de saturation de la bande. Si vous envoyez un signal « fort » dans le retard, le feedback retentira plus longtemps qu'avec un niveau d'entrée plus bas, car la compression et la saturation vont chercher jusqu'à un certain degré. Si vous êtes habitués à un retard purement numérique, vous pouvez avoir besoin d'un bref temps d'adaptation. Les résultats sonnent cependant de manière beaucoup plus « vivante ».

Flanger



L'effet « Flanger » est similaire au « Chorus », mais dispose cependant d'un autre arrière-plan technique et historique. Il a été créé un peu par hasard : quelqu'un (la légende dit qu'il s'agit de John Lennon) a un jour dans son studio freiné avec sa main la bobine de l'un des deux lecteurs de bandes reliés. Résultat : du fait du bref retard du second signal par rapport au premier, des effaçages dans le spectre des fréquences se sont manifestés, occasionnant ce que l'on nomme un effet de filtre en peigne (la somme des deux signaux forme après retard des « montagnes » et des « vallées » dans le spectre, qui rappellent les dents d'un peigne).

Le flanger possède cependant un temps de retard plus court (inférieur à 10ms) à celui du chorus. Le « détachement » ou le « doublement » de signaux ne se produit pas, dans ce cas, au premier plan. Il s'agit plutôt une déformation créative de la courbe de réponse.

Un effet Flanger avec « Feedback » donne lieu à l'effet « Jet » dont le

son se rapproche du bruit d'un avion à réaction qui décolle.

Paramètres du Flanger

Speed : la vitesse de modulation.

Depth : la proportion de modulation au son global.

Feedback : l'intensité de la rétroaction interne.

Mode

Normal : Flanging.

Dual : 2 voix, réparties à gauche + droite dans le panorama.

Quad : 4 voix, réparties alternativement à gauche + droite dans le panorama.

Quad Pan : comme « Quad »; en plus, le régleur « Depth » détermine l'intensité de mouvement du signal dans le panorama (entre gauche + droite).

Filtre



Les domaines d'utilisation sont les sons de synthétiseur (« sweep » de filtre sur les surfaces ou pads) ou des distanciations créatives de boucles de batterie (« drumloop », par ex. variations, fills, etc...). Dans le cas des guitares, des effets « Wah » typiques peuvent être obtenus.

Paramètres des effets de filtre

Speed (vitesse) : la vitesse de modulation, réglable en valeurs de notes de 1/1 à 1/16, au choix ligne droite ou pointillée. Tout comme dans le cas de l'effet Delay (retard), l'information de tempo est prise de l'arrangement.

Notez la dernière place de bouton rotatif :



La synchronisation du tempo sera désactivée et la modulation du filtre sera contrôlée par le volume du signal.

Freq (Fréquence) : ici, vous déterminez la fréquence d'utilisation de

la modulation de filtre.

Depth (Profondeur) : ce régleur règle la profondeur de modulation, c'est-à-dire le déplacement de la fréquence d'utilisation vers le haut par le régleur de vitesse (ou le mode d'enveloppante mentionné ci-dessus). Pour obtenir un effet maximal par exemple, vous tournez « Freq » à fond à gauche et « Depth » tout à fait vers la droite.

Mode de filtre

**Tiefpass
(passe-bas)**



Filtre de 24 dB/octet avec un peu de résonance qui limite fortement les aiguës au-dessus de la fréquence d'utilisation. Utilisation possible : boucles de batterie, par exemple.

**Bandpass
(bande
passante)**



Seules les fréquences autour du point d'utilisation peuvent passer (24dB avec résonance). Convient par exemple aux effets « Wah-Wah » des guitares.

**Notch filter
(filtre à
élimination
de bande)**



Deux filtres parallèles (-36dB) avec fréquences d'utilisation séparées qui sont déplacées en même temps et qui assurent deux « encoches » (Notch = angl.: 'encoche') dans la courbe de fréquence. Des sons intéressants peuvent par ex. être obtenus pour les accords de guitare, l'effet rappelle un peu un « phaser ».

**Hochpass
(passe-
haut)**



Quasiment la variante opposée du passe-bas. Les fréquences en dessous du point d'utilisation sont abaissées à flanc raide. Par 'l'aminçissement' basé sur le tempo des sons, différents passages (par exemple dans le cas des batteries) peuvent attirer une plus grande attention, surtout lorsque le spectre complet est ensuite de nouveau disponible (par exemple pour un objet suivant sans filtre).

Chorus



L'outil Chorus génère le son typique « suspendu » connu des guitares ou des synthétiseurs. Vous pouvez ainsi « épaissir » un instrument, lui donner davantage de volume ou créer l'illusion qu'il est disponible en plusieurs exemplaires.

Le son Chorus est créé à l'aide de ce que l'on nomme l'effet « doppler ». Vous en avez sûrement fait l'expérience dans la vie quotidienne : les sirènes des ambulances, par exemple, semblent toujours plus aiguës quand elles approchent et plus graves quand elles s'éloignent. Cet effet provient de la vitesse du son, qui ce faisant augmente puis diminue, modifiant ainsi la tonalité. Si une deuxième sirène se trouvait à proximité de vous, sans se déplacer, une interférence se produirait entre les deux sons (comme avec une discorde entre deux instruments).

Avec l'outil Chorus, le signal est tout d'abord divisé en deux : une part directe et une part effet. L'effet doppler est ici occasionné par un bref retard du signal de la part effet.

Ce retard se situe dans une plage de 10-30 ms, c'est-à-dire www.magix.com

suffisamment brève pour ne pas être perçue comme un « écho ». Musicien expérimenté, vous pouvez vous-même obtenir ce genre d'effet, par exemple en doublant une piste de guitare. Dans le mix, un bref retard avec un signal direct retentit comme doublé, mais n'a cependant pas l'air authentique. C'est là que la discordance évoquée ci-dessus entre en jeu : le signal effet, en dérivant dans la boucle de retard, est facilement modulé dans la tonalité : on obtient ainsi une suspension dont la vivacité est influencée par la rapidité de la dérivation.

Paramètres des effets chorus

Speed : la vitesse de modulation. Les tempos lourds génèrent un effet calme et continu : les vitesses élevées donnent lieu à un effet « Vibrato » ou, dans les cas extrêmes, comme « sous l'eau ».

Depth : la profondeur de modulation. Elle détermine l'effet exercé par la vitesse sur la modulation de la hauteur de ton.

Mix : ici, vous déterminez le rapport de mélange entre le signal direct et le signal d'effet.

Mode

Normal : correspond à la combinaison du signal direct et le retard désaccordé.

Normal, low cut : est avantageux pour les guitares basses de sorte qu'en « bas », la sonorité demeure claire et définie et que l'effet s'y ajoute à partir de la gamme centrale.

Dual : par cela, la sonorité demeure plus vive que dans le cas d'une seule voix. De plus, ce mode semble être plus large en raison de la répartition sur la gamme stéréo.

Quad, low cut' : idéal pour poser par ex. des « tapis Synth » qui doivent toutefois demeurer « tendus » dans les basses.

Astuce : tout comme dans le cas des modèles « réels », vous pouvez activer et désactiver l'effet pour la comparaison A/B en cliquant sur la surface « gommée » de la pédale (en dessous de l'écriture). Ceci concerne d'ailleurs tous les effets de cette suite.

Distorsion



La pédale de distorsion est un déformateur « High-Gain » pour des sonorités de guitare crunch et lead. Si vous aimez les sons amplifiés typiquement « britanniques » et que vous souhaitez enregistrer rapidement et aisément une piste de guitare, cette pédale est faite pour vous.

Un circuit de pré-amplification de tube complet a été modelé, en incluant la courbe EQ typique. De ce fait, la déformation est de type « tube », c'est-à-dire qu'elle ne commence pas soudainement, mais de manière harmonieuse et douce. Même en puissance maximale, la pédale réagit toujours sensiblement à la guitare et ses paramètres (par exemple, la sélection de pick-up et le régulateur de tonalité). Vous pouvez influencer la distorsion en utilisant le bouton de volume de la guitare.

Cet effet dispose de trois paramètres, cependant, ils interagissent les uns avec les autres et peuvent, de ce fait, générer un son très variable :

- **Basse** : le régulateur des basses. Il vous permet de définir la part des basses, même après distorsion. Le type de préfiltrage est important pour les amplis de guitare en particulier, et est caractéristique pour le son de base. Nous vous recommandons de définir le régulateur de basses en fonction du son de base de la guitare et du son que vous souhaitez obtenir (« grave » ou « aigu »).
- **Aiguës** : ce régulateur vous permet de définir la part d'aiguës avant et après la distorsion. Si vous n'utilisez pas de haut-parleur de guitare externe pour l'écoute, nous vous recommandons de régler le régulateur sur la position du milieu ou de le déplacer légèrement vers la droite. De cette manière, les aiguës trop perçants, générés par tous les amplis de guitare sans haut-parleur adapté, disparaissent. Simultanément, les médianes sont plus apparentes, ce qui donne plus de « punch » au son. D'autre part, vous pouvez donner de l'ampleur aux aiguës si vous souhaitez obtenir un son plus neutre.
- **Drive** : le niveau de distorsion. Vous permet de régler l'amplification utilisée pour opérer le « circuit du tube virtuel » (max. 60 dB). Plus vous augmentez le niveau, plus le tube est surviré et génère des distorsions typiques. Pour un son légèrement déformé (« crunch »), définir le régulateur sur 10-11 heures maximum est suffisant. En outre, le circuit modelé fournit le « poids » usuel pour des accords puissants. Plus vous tournez ce régulateur vers la droite, plus les médianes du signal se déplacent vers l'avant, par conséquent, le son lead « high gain » est mieux perçu.

Vous pouvez également utiliser l'effet de distorsion en association avec le simulateur d'amplification.

BitMachine (disponible au téléchargement uniquement après enregistrement du produit)



Avec MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, le matériel audio est toujours édité en qualité supérieure. Cependant, il existe des situations dans lesquelles un son « Lo-Fi » incomplet serait adapté à une boucle de batterie ou à un son de synthétiseur, par exemple.

Rappelez-vous les premiers échantillonneurs informatiques des années 80, qui travaillaient avec des taux d'échantillonnage réduits et la plupart du temps, uniquement dans des résolutions en 8 ou 12 bits. Grâce à BitMachine, la conversion sonore avec un outil du style « ancien » est tout à fait possible. Avec BitMachine, faites revivre l'époque des sons minimalistes et rauques des ordinateurs de maison !

Pour les « voyages acoustiques dans le temps », BitMachine met à votre disposition une section de réduction du débit binaire et du taux d'échantillonnage, ainsi qu'un filtre intercalé selon des modèles analogiques. De plus, l'effet dispose d'une section de modulation avec laquelle vous pouvez commander vous-même le signal d'entrée ou des paramètres individuels par un oscillateur (LFO).

Pour démontrer les « capacités de voyages dans le temps » de BitMachine, nous avons conçu une série de préréglages « typiques » que vous pouvez afficher en cliquant en haut à droite de l'interface.

Section « Filtre »

Dans la BitMachine, un filtre est le modèle numérique d'un des filtres les plus connus de la musique électronique : le filtre « Chamberlin à 2 pôles », autrefois utilisé dans les vieux synthétiseurs Oberheim. Ce type de filtre dispose d'une sonorité musicale exceptionnelle. Il peut également être utilisé de façon créative dans BitMachine et ne doit pas être uniquement utilisé pour lisser les artefacts qui en résultent.

Le filtre s'utilise dans le mode « passe-bas », ce qui signifie que les aiguës sont atténués à partir d'une certaine fréquence.

freq :

Ce régulateur vous permet de spécifier la fréquence passe-bas du filtre. Le filtrage s'effectue au-dessus.

reso :

Ce régulateur permet au signal d'être fortement rehaussé dans une zone située autour des fréquences passe-bas (« résonance » : juste au-dessous de l'auto-oscillation). Les sonorités aiguës, tranchantes, sont ainsi possibles. L'effet devient plus net encore lorsque vous variez les fréquences passe-bas.

drive :

Les deux filtres individuels des connexions mentionnées ci-dessus permettent de se surmoduler en interne. Avec le régulateur « drive », vous pouvez régler le niveau de surmodulation. Plus vous tournez ce régulateur, plus le signal est surmodulé. Il en résulte des interactions entre les paramètres à l'intérieur du filtre. Ainsi, en augmentant le drive, la résonance est affaiblie, et simultanément, le signal prend en volume, ses basses prennent de l'ampleur et le signal devient plus complet sur le plan acoustique.

Remarque : référez-vous à la section « Modulation » pour plus d'informations sur les deux plus petits régulateurs.

Section « Modulation »

Vous pouvez automatiser les effets à l'aide des paramètres de la section Modulation.

Vous trouverez ici un oscillateur à basses fréquences (LFO), qui oscille à une vitesse paramétrable. Vous pouvez influencer la vitesse et le mode de la résonance.

Pour influencer la résonance, utilisez les deux petits régulateurs des secteurs Réduction et Filtre. Ces quatre régulateurs affichent les objectifs de modulation.

Exemple : le régulateur est configuré pour le taux d'échantillonnage par défaut. Tournez le petit régulateur du bas vers un côté ou l'autre. La modulation de la valeur du régulateur s'ajoute au taux d'échantillonnage : le LFO contrôle ces paramètres et la réduction du taux d'échantillonnage résonne en fonction de cette modulation.

Vous pouvez également appliquer ce principe aux autres régulateurs. Vous devez seulement prendre en compte le fait que le principal régulateur ne doit pas être tourné au maximum, sinon la modulation n'aurait aucun effet. La modulation est toujours ajoutée à la valeur réglée.

Exemple : tournez le petit régulateur situé au-dessous du régulateur de « bits » vers la gauche (valeur : - 50) et celui d'à côté (au-dessous de « taux d'échantillonnage ») vers la droite (+ 50). Vous avez ainsi affecté une modulation aux deux paramètres à l'aide du LFO. Ces deux paramètres ne se modifient pas de façon homogène, mais de façon opposée : un réglage négatif n'est rien de plus qu'un inversement de la modulation : vous retournez le signal de

commande.

Formes des ondes de la section Modulation

Nous avons commenté l'exemple au moyen d'une oscillation sinusoïdale. Pour le LFO, vous disposez des formes suivantes :

- forme sinusoïdale,
- onde carrée (0 ou 1, pas de niveau intermédiaire),
- valeur aléatoire (un générateur aléatoire interne est interrogé au rythme ajusté)

Vitesse de l'oscillateur

La vitesse LFO est déterminée par le régulateur de vitesse « speed ». Si le bouton « sync » est actif, le LFO s'adapte au rythme de la chanson et le régulateur s'arrête sur des valeurs musicales (ex : $\frac{1}{4}$ note). Ainsi, des processus rythmiques de distorsion sonore sont facilement possibles. Mais vous pouvez également déconnecter cette synchronisation et déterminer manuellement le rythme (en Hz).

Modulation avec « Envelope-Follower »

Dans la section Modulation se trouve un quatrième bouton : le signal d'entrée audio. Lorsque ce mode est actif, le signal provoque la production d'une « tension de modulation », que l'on appelle Envelope Follower (suivi de courbe intrinsèque) et qui balaie continuellement le signal d'entrée selon son volume.

Note : BitMachine ne reconnaît pas automatiquement le type du signal audio. Par conséquent, vous devriez régler la sensibilité de l'entrée à l'aide du régulateur « gain ». Utilisez pour cela le DEL de contrôle. Grâce à une détection précise des dynamiques du signal, Avec une saisie correcte de la dynamique du signal, les attributions parviennent alors plus facilement aux quatre petits régulateurs pour la profondeur de la modulation et vous pouvez utiliser l'intégralité de leur champ de régulation.

En mode Envelope, le régulateur « speed » est utilisé pour contrôler la vitesse de réponse de la courbe intrinsèque (l'affichage passe alors en millisecondes). Des durées réduites provoquent une réponse rapide, des durées plus longues font augmenter (et baisser) plus lentement la courbe intrinsèque. Nous vous recommandons de procéder à diverses expérimentations du signal. Les pré-réglages www.magix.com

fournis donnent seulement une direction générale.

Section « Réduction »

Bits: Ce régulateur commande la résolution du matériel audio. En tournant le régulateur tout à gauche, la quantification est effectuée en 16 bits, ainsi la qualité du CD est intacte. Plus vous tournez le régulateur vers la droite, plus la dynamique de votre signal se dissout. Dans un cas extrême (1 bit), il n'existe plus que l'état « allumé » ou « éteint ».

Dans les niveaux intermédiaires, vous percevrez une augmentation du niveau des bruits de fond et une réduction des dynamiques. Par exemple, une quantification en 8 bits ne présente plus qu'une dynamique de 48 dB. Les emplacements silencieux du matériel sonnent de manière bruyante et les très silencieux sonnent « couverts ». Cet effet se renforce lorsque vous tournez le régulateur vers la droite, jusqu'à provoquer des craquements.

Taux d'échantillonnage: Avec ce régulateur, le matériel audio est « minimisé », ce qui signifie que le taux d'échantillonnage interne est réduit. Un nouveau taux de séparation entre l'ancien et le nouveau taux est créé. En fonction de ce taux, un échantillon du flux de données est « laissé tombé » à différents emplacements.

Remarque : référez-vous à la section « Modulation » pour plus d'informations sur les deux plus petits régulateurs.

Effets vidéo

Glisser-déposer

Les effets vidéo sont stockés dans le répertoire « Video FX », que vous pouvez appeler avec le bouton du Media Pool correspondant. Tous les effets vidéo présentent des fonctions d'aperçu et vous pouvez les glisser-déposer sur des objets vidéo et image dans l'arrangeur.

Courbes effets

Beaucoup de courbes d'effets peuvent être manipulées via le mode « Courbes effets » afin de les appliquer d'une manière dynamique.

Contrôleur vidéo

Vous devez sélectionner un objet vidéo ou image avant de pouvoir appeler le contrôleur vidéo via le menu « Effets » (ou via double-clic sur l'objet).



Le module Video Controller (contrôleur vidéo) sert à l'édition et à la configuration des effets vidéo. L'image de départ de la vidéo s'affichera dans le moniteur vidéo de Video Controller.

- Les boutons Lecture et Stop vous permettent de démarrer et arrêter la lecture de l'objet vidéo. L'objet est joué en boucle, accompagné d'une vidéo d'arrière-plan dans l'arrangeur, si un effet de mixage a été défini.
- La réglette de positionnement vous permet d'avancer ou de revenir en arrière dans la vidéo.

Vous pouvez tester plusieurs effets et combinaisons d'effets.



Cliquez sur le bouton « OK » pour fermer le contrôleur vidéo : les paramètres actuels sont alors appliqués à l'objet vidéo sélectionné.



Cliquez sur le bouton X pour fermer le contrôleur sans prendre en compte les paramètres (annulation).

Dans le menu « Effets », vous pouvez enregistrer les paramètres d'effets actuels, afin de les appliquer à d'autres objets.

Optical FX

Dans cette section se trouvent plusieurs effets optiques.

Champs sensor

Ces champs sensor sont influencés par les mouvements de la souris, mais les couleurs du graphique et les paramètres de l'effet correspondant changent ensemble.

Whirlpool (Tourbillon) : L'image se déforme en S.

Motion (Mouvement) : Les éléments en mouvement s'accroissent et se déforment.

Echo : Les images en mouvement produisent un « Écho » optique, les images précédentes pâlisent et disparaissent.

Fisheye : La perspective est déformée comme si l'image était regardée à travers un Fish-eye.

Mosaic (Mosaïque) : La vidéo est montrée comme une mosaïque.

Soften (Adoucir) : L'image est adoucie par une baisse du contraste.

Lens (Lentille) : L'image est déformée dynamiquement sur les bords.

Blur (Flou) : L'image devient floue.

Sand (Sable) : L'image est granulée.

Érosion : L'image est déformée par des petits carrés et devient un « Patchwork ».

Dilate : L'image est divisée en éléments cellulaires.

Emboss (Estamper) : Les bords sont fortement marqués.

Play Speed (Vitesse)

Vous pouvez régler la vitesse de lecture avec le curseur pour créer des effets de marche arrière, des ralentis ou des accélérés. Dans le champ « moins », la vidéo est lue en marche arrière. Si la vitesse de lecture est rapide, la longueur de l'objet dans le montage est automatiquement raccourcie.

Attention : comme la piste sonore d'une vidéo ne peut être lue dans le sens inverse, vous devez séparer la piste sonore de l'objet vidéo.

Contour

L'image est réduite en deux grandeurs à ses contours (3x3 ou 5x5). On peut choisir les contours verticaux ou horizontaux.

Zoom/Position

Sous « Zoom », vous pouvez réduire (-) ou augmenter (+) la vidéo horizontalement ou verticalement, si « Link » est activé, l'agrandissement se fait dans les deux directions et les proportions de la page restent inchangées.

« Position » permet de déplacer la vidéo initialement centrée dans toutes les directions (vous pouvez également déplacer la vidéo dans l'écran à l'aide de la souris).

Mix FX

Dans cette section se trouvent les effets Mixage pour mélanger deux vidéos comme images de fond et de premier plan. La vidéo qui va servir de fond doit se placer sur la piste au-dessus de la vidéo de

premier plan.

Pour certains des effets Mixage, les deux curseurs placés sur le côté s'activent, ils servent à réaliser des réglages plus précis.

Mix : Ce bouton mixe les deux vidéos. À l'aide du Fondu (fader), vous pouvez réaliser des transitions très douces entre deux vidéos qui se chevauchent partiellement.

Stamp (Sceau) : L'objet sélectionné est « rétréci » et lu superposé dans la vidéo de la piste qui est au-dessus. En général, il faut rétrécir l'objet ou le déplacer, sans cela on ne verrait que la vidéo inférieure (sélectionnée).

Transparent : La vidéo devient transparente, on voit à travers la vidéo supérieure en fonction de la couleur sélectionnée avec la pipette sur le moniteur du contrôleur d'effets vidéo.

Case noire/bleue/blanche/verte : La vidéo sélectionnée recouvre la vidéo de la piste supérieure; tous les champs noirs/bleus/blancs/verts apparaissent transparents. Avec cela on peut, par exemple, « mettre » un personnage photographié devant un fond bleu dans n'importe quel paysage.

Alpha : Cet effet vidéo utilise la luminosité d'une vidéo pour contrôler l'effet de fondu entre deux vidéos se trouvant sur des pistes voisines.

Ces vidéos supplémentaires doivent donc se trouver au-dessus et au-dessous de l'objet Alpha-Keying. Dans tous les champs noirs de l'objet Alpha-Keying est introduite la vidéo supérieure, dans tous les champs blancs la vidéo inférieure. Les passages gris sont transparents pour les deux vidéos et produisent un mélange. Pour les passages colorés, c'est la luminosité du ton qui est utilisée pour le contrôle.

Color FX

Changer les valeurs des couleurs.

Substitution : Selon l'échelle de l'arc-en-ciel, les parties rouges, vertes et bleues sont échangées. Cela produit rapidement des paysages surréalistes ou des personnages aux visages verts !

Shift (Modification) : Les couleurs changent progressivement. Les bleus deviennent rougeâtres, les verts violacés, etc.

Quantize (Diminution) : Les valeurs des couleurs sont arrondies de façon à ce que toutes les couleurs diminuent de la même façon. Cela produit des décalés et des formes curieuses.

Color Controls (Contrôles des couleurs) : Avec les quatre glissières on peut régler la netteté, la luminosité, le contraste et l'intensité colorimétrique pour chaque objet vidéo ou image fixe, comme sur un moniteur.

Special FX

Régulateur de Rotation

Avec la molette de rotation à droite sous l'écran vidéo vous faites pivoter l'image. En double-cliquant dessus, la molette est remise en position normale, 12 heures.

Symmetry

Dans cette section, se trouvent les effets qui déforment l'image.

Mirror (Miroir) V/H : L'objet est réfléchi verticalement ou horizontalement il apparaît inversé.

Flip (Tour) V/H : La partie supérieure ou la partie gauche de l'image est copiée vers le bas ou vers la droite comme si vous placiez un miroir sur la ligne médiane de l'écran.

Kaléidoscope : Le coin supérieur gauche est réfléchi horizontalement et verticalement.

Courbes d'effets

Outre les effets basés sur les objets et les effets du mixeur pour les pistes et le son dans son intégralité, il est également possible de créer vous-même vos courbes pour contrôler les effets audio et vidéo.

Il existe des courbes de pistes et des courbes d'objets. Une courbe de piste est enregistrée dans la piste et influence tous les objets de cette piste. Une courbe d'objet « dépend » de l'objet et est ainsi déplacée avec. Dans le cas de modification de la longueur de l'objet, la courbe sera ajustée en fonction.

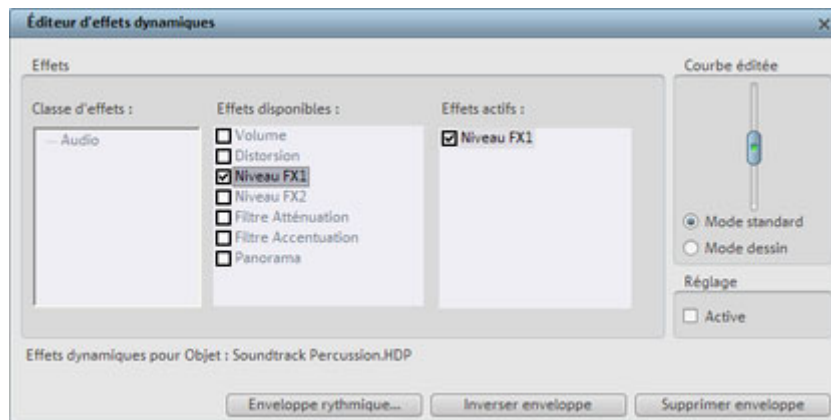
La sélection et l'édition des effets de courbes d'objets peuvent être réalisés dans la boîte de dialogue « Éditeur pour effets dynamiques » accessible via le menu contextuel des objets.

Boîte de dialogue « Éditeur pour effets dynamiques »

Vous pouvez activer ici différents effets qui peuvent être contrôlés par une courbe définissable. Tous les effets sont répertoriés selon des groupes. Les effets activés sont cochés et listés séparément sous « Effets activés ». Dans la partie inférieure de la boîte de dialogue se trouvent tous les effets audio et vidéo qui sont actuellement activés et qui peuvent être réglés via une courbe correspondante.

Pour chaque effet sélectionné, une courbe, placée au-dessus de l'objet, est créée. Plus la courbe est grande, plus l'effet est fort. La courbe d'effet peut également être éditée dans la boîte de dialogue « Effets dynamiques ».

Pour des raisons de visibilité, toutes les courbes d'effets ne peuvent être affichées simultanément. Sélectionnez dans la boîte de dialogue « Éditeur pour effets dynamiques » les effets activés pour lesquels vous souhaitez faire apparaître les courbes dans l'objet. Pour cela, cliquez sur l'effet en question dans la partie droite de la boîte de dialogue : la courbe d'effet s'affiche alors.



Supprimer une courbe enveloppante : la courbe d'effet actuelle est supprimée.

Inverser une courbe enveloppante : la courbe actuelle est inversée horizontalement sur l'axe 0.

Courbe enveloppante rythmique : cette option vous permet de créer une courbe rythmique au moyen d'un générateur ou de l'analyse du volume des objets, dans le cas d'objets audio.

Effets dynamiques

Audio

Les effets suivants sont contrôlés par des courbes d'effets :

- Le volume et le panorama sont identiques aux fonctions du mixeur : une courbe de volume est ajoutée au paramètre du mixeur et une courbe de panorama remplace entièrement le paramètre mixeur.
- Les filtres d'atténuation et d'accentuation, de même que la distorsion, sont des effets additionnelles exclusivement disponibles pour les courbes d'effets et indépendants des filtres ou de l'effet de distorsion du rack d'effets de l'objet ou de la piste.
- FX Level 1 et 2 contrôlent la partie de l'effet qui est transmise de l'objet ou de la piste aux deux pistes d'effets (voir page 237).

Vidéo

Les courbes d'effets pour les effets vidéo contrôlent en interne les mêmes effets que le contrôleur vidéo. Pour en savoir plus sur les effets vidéo, veuillez vous référer au chapitre Contrôleur vidéo (voir page 219). Si un effet est activé aussi bien dans la courbe que dans le contrôleur vidéo, alors les paramètres respectifs sont ajoutés.

Courbe enveloppante rythmique

Avec cette option, vous créez une courbe enveloppante pour diriger les effets. Cette courbe enveloppe les fichiers audio de la piste de plusieurs manières. Ainsi, on dirige les effets directement avec la musique.

Une fois l'option « Courbe enveloppante rythmique » ouverte dans la zone de dialogue « Effets Courbes d'objet », une boîte de dialogue de sélection apparaît dans laquelle on peut définir plus précisément la forme de la courbe enveloppante.

Base rythme : Avec cette option, la forme de la courbe enveloppante et donc la part d'effet sur la vidéo se règle sur le rythme du montage. Pour cette courbe enveloppante, il y a quatre formes de base : 2 formes en dents de scie, une en rectangle et une en triangle.

Ces formes sont lues régulièrement selon le rythme et commandent l'intensité de l'effet actif.

Dans la partie gauche de la zone de dialogue, réglez la forme de base de l'enveloppante pour que celle-ci soit parcourue une fois chaque huitième de note, chaque quart, chaque demi ou chaque note entière.

Options : Vous avez accès à une boîte de dialogue supplémentaire qui règle le genre et l'intensité de l'influence du rythme sur l'enveloppante.

Scan enveloppante : Comme alternative à l'enveloppante basée sur le rythme, le déroulement du volume d'une piste audio peut être utilisé comme enveloppante pour le vidéo. Les passages hauts produisent des effets vidéo forts, les passages bas des effets faibles. Ainsi, par exemple, une boucle de batterie règle la distorsion d'un danseur.

Normaliser d'abord : Avec cette fonction, normalisez tout d'abord le niveau de l'objet audio avant que celui-ci ne soit scanné pour produire une enveloppante. (Voir « Effets audio », paragraphe « Normaliser »).

Générateur de courbes – Options

Limites : établit les valeurs minimale et maximale de la courbe enveloppe. **Retard en cas de minimum/maximum** vous permet de modifier la forme de la courbe de la forme de base prédéfinie.

Déplacement permet de faire bouger la courbe entière. Ceci permet de créer des effets « Off Beat » intéressants.

Édition de la courbe d'effet dans la boîte de dialogue

Mode Standard : quand l'arrangement n'est pas joué, vous pouvez produire un point de la courbe d'effet à la place du curseur de départ et le déplacer verticalement. Vous pouvez produire une courbe d'effet à l'aide de la réglette. Pour cela, placez un point « prise » à l'endroit où se trouve le curseur.

Mode dessin : si vous déplacez la réglette dans la boîte de dialogue, vous dessinez une courbe sur la piste entre le marqueur de départ et le marqueur de fin, courbe qui suit le mouvement de la réglette.

Ajustement actif : spécifie le comportement des courbes d'objet en cas de modification postérieure de la longueur de l'objet. Si l'option est activée, les courbes d'objet sont compressées et étirées avec les objets, c'est-à-dire que les points des courbes sont déplacés en fonction. Par exemple, si une courbe de mouvement est définie de sorte qu'un objet se déplace sur tout l'écran, cela se produit après la modification de la longueur (seulement plus lentement ou plus rapidement).

Édition de la courbe d'effet dans l'arrangement

- La courbe peut être éditée soit avec des poignées individuelles, soit par dessin à main levée (en Mode souris : courbe (voir page 61)).
- Vous pouvez ajouter de nouvelles poignées à la courbe par double-clic, les précédentes sont supprimées par double-clic.
- Toutes les poignées peuvent être déplacées horizontalement et verticalement avec la souris. L'intensité de l'effet correspondant est simultanément modifiée pendant la lecture.

Surround 5.1

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition prend en charge la lecture en véritable son Surround 5.1.

Conditions requises

Vous devez disposer d'une carte son ou d'une puce son intégrée à la carte mère, avec six sorties individuelles pour la reproduction des six canaux :

- avant gauche (**L**) / droite (**R**)
- centre (**C**) / reproduction des basses profondes (Subwoofer) (**LFE**)
- arrière gauche (**Ls**) / droite (**Rs**)

La reproduction Surround est possible avec tous les modèles de pilotes audio (voir les paramètres de lecture) (Wave, DirectSound, ASIO).

DirectSound est compatible avec la plupart des cartes son courantes.

Les **pilotes Wave** sont également compatibles avec de nombreuses cartes son standard, cependant, les cartes son individuelles (par exemple, Soundblaster) requièrent un accès à DirectSound.

Attention ! La reproduction en Surround 24-bit est souvent impossible, veuillez alors sélectionner une sortie 16-bit.

Pour une sortie Surround avec pilotes **ASIO**, vous avez besoin d'un pilote ASIO 6 canaux (par exemple, MAGIX Low Latency). Les anciennes cartes son multi-canaux, qui activent leur sorties stéréo via plusieurs pilotes séparés, ne sont pas appropriées.

La reproduction des six signaux de sortie, via les canaux, s'effectue avec tous les modèles de pilotes dans l'ordre (standardisé) suivant :

Canaux 1/2 : L- R

Canaux 3/4 : C - LFE

Canaux 5/6 : Ls - Rs

Si vous utilisez des pilotes Wave ou ASIO, vous devez modifier les

www.magix.com

paramètres en reproduction 5.1 dans le panneau de configuration.

Pour cela, ouvrez le panneau de configuration pour « Sons et périphériques audio », puis sélectionnez « Paramètres des haut-parleurs », « Avancés », « Haut-parleurs 5.1 ».

Sur la plupart des systèmes, si vous utilisez DirectSound, le programme l'effectue automatiquement.

Importation et exportation de fichiers audio Surround

Importation

Vous pouvez importer des fichiers WAV 6-canaux-entrelacés et des fichiers MP3 Surround. Pendant le chargement, ceux-ci se transforment automatiquement en trois fichiers WAV stéréo et les paramètres des pistes correspondantes s'activent (1ère piste L/ R, 2e piste C/LFE, 3e piste Ls/Rs).

Exportation

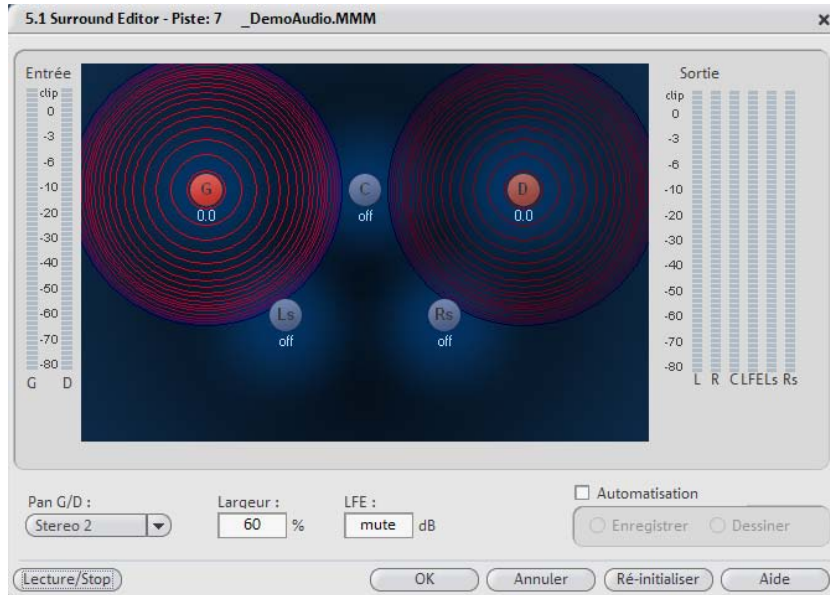
L'exportation Surround n'est possible que dans les formats suivants :

- fichiers WAV 6-canaux-entrelacés
- fichiers MP3 Surround
- fichiers Windows Media (Windows Media Audio ou comme piste Surround d'une vidéo Windows Media)

Les fichiers créés sont entièrement compatibles avec les formats de fichier normaux : ils peuvent donc être également lus sur les ordinateurs qui ne prennent pas en charge le son Surround (stéréo normal).

L'exportation en son Surround est similaire à une exportation stéréo normale (ex. : menu Fichier -> Exporter arrangement -> Audio en Wave). Vous recevrez un message vous demandant si vous souhaitez exporter en format stéréo ou Surround.

Éditeur Surround 5.1



Dans l'éditeur Surround 5.1 de la piste du mixeur, vous pouvez arranger le signal audio d'une piste (visualisable via deux sources sonores rouges) dans une pièce « imaginaire ». Le signal est réparti dans les cinq haut-parleurs (bleus), qui représentent les canaux Surround.

Il y a six canaux :

L : avant gauche

R : avant droite

C : centre

Ls : arrière gauche / Surround gauche

Rs : arrière droite / Surround droite

LFE canal des basses (effet de fréquence basse)

La répartition en cinq haut-parleurs se réalise après ce qu'on nomme le panning des positions, où une source sonore transmet un champ

sonore d'une amplitude déterminée (représenté par des cercles rouges). Plus la source est éloignée d'un haut-parleur, plus faible est sa part dans le canal du haut-parleur correspondant. La position de la source et du haut-parleur peut être déplacée à l'aide de la souris.

La part des basses (LFE) est configurée directement depuis le champ des valeurs correspondant. Elle peut aussi être modifiée avec la souris.

Vous disposez de divers modes pour l'utilisation du signal source :

- Mono : le signal source (stéréo) est affiché comme matériel mono, les canaux de gauche et droite sont mélangés et arrangés ensemble. L'information stéréo d'origine est perdue.
- Stéréo 1 : similaire au mode mono, les canaux de gauche et droite sont déplacés ensemble, cependant, seule une portion de la source gauche est audible dans les haut-parleurs L et Ls, et seule une portion de la source droite est audible dans les canaux de droite R et Rs. Ainsi, l'information stéréo est maintenue.
- Stéréo 2 : les canaux de gauche et de droite peuvent être arrangés indépendamment l'un de l'autre ; lorsque la source gauche est déplacée, la distance entre les sources gauche et droite reste inchangée. Une source individuelle peut être déplacée en maintenant la touche Alt enfoncée.
- Centre / LFE : seul le canal gauche est arrangé. La proportion LFE est finalement déviée du canal de droite. Ce mode est important uniquement en cas d'importation de matériel Surround.

La « largeur » définit l'amplitude du champ sonore d'une source individuelle.

Automatisation

Le panning de la source sonore dans le haut-parleur peut être automatisé, afin de simuler les mouvements dans la salle.

Pour cela, l'automatisation doit être activée. Il y a deux moyens de créer des automatisations : enregistrer et dessiner.

Dans le cas de l'enregistrement, l'automatisation activée déplace la source sonore entre les haut-parleurs pendant la lecture. Dans le cas du dessin de l'automatisation, la boîte se colore de rouge.

Une alternative au tracé de mouvements complexes est la fonction de

dessin. En activant le mode dessin, tous les mouvements du panner sont transmis dans l'intervalle de temps entre le marqueur de début et le marqueur de fin, en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Vous dessinez alors la courbe de mouvement complète pour le segment de temps sélectionné.

« Réinitialiser » permet de supprimer l'automatisation Surround de la piste.

Il n'existe pas d'automatisation des paramètres pour la largeur et LFE, de la distance entre les sources gauche et droite dans le mode « Stéréo 2 », ou des positions des haut-parleurs.

Mixeur



MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition contient une console de mixage en temps réel avec une section d'effets master. La console de mixage peut être ouverte avec la touche M ou via la barre d'outils dans la fenêtre principale ou via le menu « Fenêtre » > « Mixeur ».

La console de mixage est prédéfinie avec 8 pistes. À l'aide du bouton «/» à côté de la barre de défilement du dessous, la console de mixage peut être grossie ou bien diminuée. Vous accédez à d'autres pistes grâce à la barre de défilement.

Master Limiter

Vous pouvez ainsi activer le Limiter qui empêche des surmodulations du signal de sortie.

Régulateurs

Chaque piste dispose de son propre régulateur de volume ou de luminosité. Ce régulateur agit sur les objets MIDI éventuellement reliés à la piste.



À l'aide du régulateurs Pan (panorama), on peut, pour chaque piste, déterminer la position stéréo.

À chaque piste peuvent s'appliquer les fonctions « Mute » (silencieux) et « Solo » (seule la piste à laquelle est appliquée cette fonction est entendue).

Un double clic sur un régulateur lui fait reprendre sa position standard initiale, avec laquelle aucune performance de calcul n'est nécessaire.

Groupes de contrôle

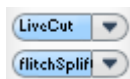
La réglette du volume, de la balance et des FX-Send (départ d'effet) des diverses pistes se concentrent en groupes de contrôle. Cliquez tout d'abord sur une réglette, puis pour constituer un groupe, cliquez ensuite sur toutes les autres réglettes devant appartenir au groupe tout en maintenant la touche Ctrl du clavier enfoncée. Si vous cliquez sur Maj, toutes les réglettes qui se trouve entre la première réglette cliquée et la dernière réglette cliquée seront groupées.

Vous pouvez par exemple paramétrer le volume de plusieurs pistes, sans modifier les rapports de volume entre les différentes pistes. Paramétrez par exemple le volume d'un instrument unique d'une batterie (grosse caisse, caisse claire, charleston) de façon équilibrée. Groupez à présent les réglettes de volume des pistes, vous pouvez alors régler le volume global de la batterie.

Afin d'extraire de nouveau une réglette du groupe de contrôle, cliquez de nouveau sur Ctrl. Il ne peut y avoir qu'un seul groupe de contrôle actif, la constitution d'un nouveau groupe remplace automatiquement un groupe existant.

Effets pistes

Outre les effets audio dans l'objet (Réverbération/Écho, Timestretching/Rééchantillonnage, Surround, etc.), vous disposez pour chaque piste du mixeur d'un rack d'effet individuel avec égaliseur, réverbération/écho, compresseur et plugins.



Les plugins sont chargés via les slots.



Le bouton FX vous permet d'ouvrir le rack d'effets audio de la piste.

Si le bouton FX de la piste apparaît en bleu clair, cela signifie que les effets sont actifs dans la piste.

Les effets de piste s'appliquent toujours à tous les objets d'une piste. Ainsi, vous utilisez moins d'espace mémoire que si vous appliquiez un effet à chaque objet de la piste. Les effets de piste fonctionnent exactement que ceux du rack d'effets d'objet (voir page 193).

Pour en savoir plus sur l'utilisation des différents effets audio, référez-vous au chapitre Effets audio. (voir page 167)

VST et DirectX Audio Plugins

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition assiste VST et DirectX Audio Plugins. Dans la plupart des cas, il s'agit là de modules d'effet tels que Hall, Equalizer, etc... Toutefois, des modules de synthétiseur logiciels, etc... sont également offerts en tant que Plugin. Grâce aux interfaces standardisées, il est possible d'intégrer tous ces Plugin dans le Mixer de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Avant d'utiliser des DirectX Plugin, il faut installer le système DirectX sur votre PC ; toutefois, cette opération doit uniquement être réalisée à la main dans des cas rares. Souvent, le DirectX existe déjà après l'installation de Windows. Lorsque votre ordinateur n'est pas pourvu du système DirectX ou que d'une ancienne version, vous trouvez la version actuelle de DirectX sur le CD-ROM d'installation de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition !

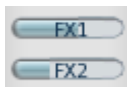
Les Plugins DirectX doivent naturellement aussi être installés – ceci dépend du plugin utilisé.



Dans le canal du mixeur pour les pistes correspondantes ou dans les pistes FX se trouvent deux emplacements, dits « Slots » pour les effets de piste.

Cliquez sur le petit triangle pour ouvrir une liste des effets à sélectionner. Sélectionnez « Aucun effet » pour supprimer un plugin du slot. Un clic désactive le plugin temporairement. Les plugins actifs sont présentés en bleu clair. Un clic droit sur le slot ouvre la boîte de dialogue des paramètres du plugin.

Pistes FX



Sous les slots des plugins se trouve deux réglettes FX (FX 1 et FX 2).

Vous pouvez déterminer le volume auquel vous souhaitez que le signal soit dirigé vers les deux pistes FX disponibles.

Une piste FX est une piste de mixeur additionnelle qui fournit un rack d'effets complet et deux plugins à utiliser comme effet d'envoi.


Un effet d'envoi diffère d'un effet normal que l'on trouve d'habitude dans la piste (Insert), en cela qu'il peut éditer simultanément le signal de plusieurs pistes ou objets.

Dans le mixeur, les pistes FX sont généralement cachées ; elles ne s'affichent que lorsqu'une réglette d'envoi FX est utilisée.

Dans la première piste FX, la fonction de réverbération est généralement activée, comme il s'agit de l'application la plus importante pour les effets d'envoi.

La réglette de volume sert à définir le volume des pistes FX et correspond aux anciennes réglettes AUX Return. Le bouton Mute sert à activer ou désactiver l'effet. Le bouton Solo vous permet d'écouter une piste FX à la fois. Le crête-mètre des pistes qui sont transmises aux pistes FX, s'affichent en gris.

Live-Monitoring

 Le bouton REC vous permet d'activer l'enregistrement pour cette piste (voir également le paragraphe « Boîtes de pistes et icônes des instruments (voir page 41) » du chapitre « Arrangeur »).

Le contrôle (monitoring) live peut être simultanément activé pour la piste. Cela signifie que, dans le canal de mixeur correspondant, le signal audio qui est appliqué à l'entrée de la carte de son est reproduit avec tous les effets et sans retard («latence»). Ceci concerne aussi bien les effets de piste que les effets AUX-Send et les effets maître.

Vous pouvez donc pourvoir vos enregistrements de voix ou de guitare des effets requis déjà lors de l'enregistrement ou doter l'arrangement fini d'effets live. Le tout fonctionne pendant l'enregistrement et la reproduction, toutefois pas à l'état d'arrêt.

La condition du monitoring est l'utilisation d'un pilote ASIO. Les cartes de son professionnelles sont fournies avec de tels pilotes. Pour toutes les autres, MAGIX fournit le pilote MAGIX Low Latency qui met à disposition un tel pilote pour chaque carte de son ou chaque puce de son onboard équipée de pilotes WDM. Pour de plus amples informations, voir paragraphe: Menu Fichier – Réglages/Informations – Paramètres de lecture.

Le Multi-MAX génère, en fonction du principe, une latence élevée et est par conséquent désactivé lors du monitoring live.

Piste master

Le bouton FX et les slots des plugins fonctionnent exactement comme dans les pistes. Le bouton FX ouvre le **rack d'effets audio master**. Le bouton « **Reset** » vous permet de réinitialiser l'intégralité des paramètres du mixeur, y compris les pistes FX.

MAGIX Mastering Suite : ouvre la MAGIX Mastering Suite (voir page 197).

Surround 5.1 : ce bouton affiche le mixeur dans le mode Surround (voir page 231).

Les deux régulateurs ajustent le volume général.



Boutons « Link » : si vous désactivez ces boutons, vous pouvez contrôler le volume des canaux droit et gauche individuellement.

Reprendre l'arrangement

Exporter comme e-mail

L'option « Envoyer arrangement comme e-mail », accessible depuis le menu « Fichier » > « Internet » permet de créer un fichier au format Windows Media. Parallèlement, votre programme de messagerie est activé et le fichier créé est inséré comme pièce jointe au message qui s'ouvre alors. Tout arrangement est alors compressé sans étape intermédiaire et envoyé directement par e-mail.

Exporter comme sonnerie

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition vous permet également de produire vos propres mélodies de sonneries. Après création du son, vous pouvez exporter l'arrangement avec l'option « Audio comme sonnerie » dans le menu fichier.

Le dialogue d'exportation propose divers formats ainsi que des astuces et conseils utiles.

Quelques remarques sur la création de sonneries

Matériel audio : n'oubliez pas lors de la création de votre sonnerie que les hauts-parleurs des téléphones portables rendent mal les tonalités basses. Les tons aigus sont également mieux perçus dans un environnement bruyant. Si votre sonnerie comprend des objets MIDI, activez des instruments VST sur les pistes correspondantes dans l'arrangement afin d'entendre dans la sonnerie les informations MIDI contenues dans ces objets. Certains fabricants proposent des effets VST permettant de simuler le son du haut-parleur de votre téléphone portable sur votre PC.

Durée : les sonneries habituelles ont une durée comprise entre cinq et soixante secondes. Vous pouvez créer des sonneries d'une durée supérieure avec MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, mais n'oubliez pas de vérifier que votre téléphone portable dispose d'une mémoire suffisante.

Format fichier : sélectionnez un format pris en charge par votre téléphone portable dans la boîte de dialogue. Si plusieurs formats sont proposés, n'oubliez pas que la qualité audio diffère selon le format. On considère en général que la qualité augmente avec la taille

du fichier. Si votre téléphone portable ne prend pas en charge la lecture audio en stéréo, activez l'option d'exportation « Mono », ce qui vous permet de pratiquement diminuer de moitié la taille de votre fichier. La taille du fichier est affichée dans la fenêtre du dialogue d'exportation.

Transfert de la sonnerie vers le téléphone portable : selon le modèle de votre téléphone portable, il existe différentes possibilités d'envoyer la sonnerie depuis votre PC vers votre téléphone portable.

1. Connexion sans câble via infrarouge (IrDA) ou via Bluetooth,
2. via un câble de données et éventuellement un logiciel de transfert fourni par le fabricant, ou
3. via un transfert WAP ou MMS.

Transfert via Bluetooth

Attention ! La chronologie décrite ici correspond à celle de **Windows XP** avec **Service Pack 2** ! Selon le pilote Bluetooth et la version du système d'exploitation, les boîtes de dialogue peuvent avoir une configuration différente et/ou l'ordre (par ex. pour l'attribution du mot de passe) varier lors du transfert sur le portable. Mais, en règle générale, la procédure à suivre si l'on utilise d'autres pilotes est similaire. Pour cela, lisez l'Aide et/ou la section correspondante du manuel d'utilisation concernant le système d'exploitation et votre adaptateur Bluetooth.

Si vous ne possédez pas encore d'adaptateur Bluetooth, vous pouvez en commander un directement dans la MAGIX Boutique en ligne par le biais de l'assistant de tâches (Menu Tâches - Autres possibilités - Transfert sur périphériques mobiles via Bluetooth) !

- Si vous possédez un périphérique Bluetooth, vous pouvez exporter le film directement sur votre périphérique. Pour cela, votre appareil et votre PC doivent comporter une interface Bluetooth. Si votre système possède un périphérique Bluetooth, vous pouvez activer l'option « **Transmettre avec Bluetooth** ».
- Après la conversion du film dans le format souhaité, l'**Assistant pour le transfert de données** s'affiche.
- Lors de la première tentative de transfert de données sur votre périphérique via Bluetooth, vous devez régler votre appareil comme destinataire dans la boîte de dialogue, en cliquant sur le bouton « **Parcourir...** » puis en sélectionnant votre périphérique. Le nom que

porte votre périphérique dans le réseau Bluetooth est déterminé dans le périphérique dans les paramètres Bluetooth. Pour cela, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre périphérique. Sélectionnez maintenant votre périphérique et confirmez avec « OK ».

- Saisissez maintenant un mot de passe quelconque que vous devrez confirmer ultérieurement dans le périphérique et, dans l'assistant, cliquez sur le bouton « Suivant ». Comme vous pouvez établir des connexions simultanément entre plusieurs périphériques Bluetooth dans une pièce, ce mot de passe sert non seulement à identifier une connexion précise, mais il a aussi des fonctions de sécurité.

Selon le pilote de périphérique Bluetooth, l'ordre peut également être inversé, c'est-à-dire que l'on vous demande tout d'abord un mot de passe sur le périphérique et que vous devez ensuite le confirmer sur l'ordinateur. Important : utilisez le même mot de passe dans les deux cas.

- Il est possible que l'on vous redemande d'indiquer le nom du fichier et le chemin d'accès du film. Dans ce cas, il est conseillé, lors de l'exportation du fichier, d'utiliser un répertoire qui se retrouve facilement (par ex. « Mes documents\Mes vidéos »).
- Cliquez maintenant sur le bouton « Parcourir... », allez sur le répertoire défini et sélectionnez votre fichier vidéo par un double clic. Dans l'assistant, cliquez ensuite sur le bouton « Suivant ».
- Le cas échéant, vous devez alors activer la réception de données sur le périphérique et, éventuellement, saisir de nouveau le mot de passe. La transmission de la vidéo commence ensuite immédiatement.
- Une fois la transmission achevée, s'affiche maintenant sur votre périphérique le symbole pour les données reçues et/ou un nouveau message. Lisez à ce sujet la section correspondante du manuel d'utilisation de votre périphérique pour savoir comment vous pouvez sauvegarder et lire la vidéo.

Attention ! Il est conseillé de n'activer la réception de données via Bluetooth sur votre périphérique que si vous avez vraiment besoin de cette fonction, par ex. pour le transfert de fichiers. Une fois que vous avez terminé le processus de transmission, vous devriez désactiver Bluetooth, car un Bluetooth activé en permanence peut représenter un danger pour la sécurité !

Transférer via infrarouge

Pour les périphériques avec interface infrarouge, le transfert de films est assez similaire au transfert via Bluetooth. Vous avez besoin pour cela d'une interface infrarouge aussi bien sur le PC que sur le périphérique. De nombreux ordinateurs portables sont déjà équipés à l'usine d'une telle interface infrarouge (IrDA).

- Avant d'ouvrir l'exportation, une connexion infrarouge doit être établie entre l'ordinateur et le périphérique. Activez donc l'interface infrarouge dans votre périphérique et établissez la connexion avec l'ordinateur. Vous pouvez contrôler que la connexion a bien été établie par un symbole correspondant dans la barre des tâches. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans l'Aide Windows sous le mot-clé « Connexion sans fil ».

Remarque : certains périphériques désactivent l'interface infrarouge au bout d'un certain temps si aucune donnée n'est échangée. Dans ce cas, vous pouvez de nouveau rechercher le film exporté dans le Media Pool, réactiver l'interface infrarouge de votre périphérique, ouvrir le menu contextuel de ce fichier et, avec l'inscription « Transférer », envoyer la vidéo une nouvelle fois à votre périphérique »

- Ouvrez la boîte de dialogue d'exportation avec le bouton « Exportation » et sélectionnez sous « Transmettre après l'exportation » l'option « Transmettre avec infrarouge » et confirmez avec le bouton « OK ». Une fenêtre qui vous informe sur l'état actuel de la transmission s'ouvre alors.
- Une fois que la transmission achevée, le symbole pour les données reçues et/ou un nouveau message s'affiche maintenant sur le périphérique. Lisez à ce sujet la section correspondante du manuel d'utilisation de votre périphérique pour savoir comment vous pouvez sauvegarder et lire la vidéo.

Podcasting

Podcasting est le nom donné à une nouvelle forme d'émission sur Internet. Il est composé de : « **Pod** », de iPod, nom d'un fameux lecteur MP3 portable, et du mot anglais « **Broadcasting** » pour « radiodiffusion », à savoir la transmission de contenus médias vers le plus grand nombre de destinataires possible.

Un podcast peut être considéré comme une sorte de station de radio sur Internet. Les stations de radio Internet diffusent en temps réel, c'est-à-dire que vous pouvez uniquement écouter et enregistrer l'émission diffusée sur le moment. Le podcasting fonctionne différemment : les émissions sont pré-produites et chargées sur un serveur Internet pour téléchargement. En tant qu'auditeur, vous pouvez vous abonner à des podcasts et télécharger les fichiers et les écouter quand vous le souhaitez, sur votre lecteur MP3 par exemple !

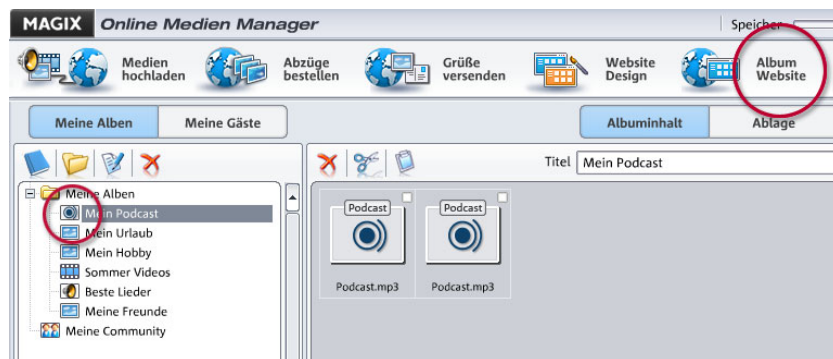
Exporter comme podcast

Choisissez la commande « Télécharger arrangement comme émission de podcast (audio) » dans le menu @Services > MAGIX Service Podcast pour lancer le fabuleux voyage de votre podcast sur les sites des plus grands fournisseurs de podcasts.

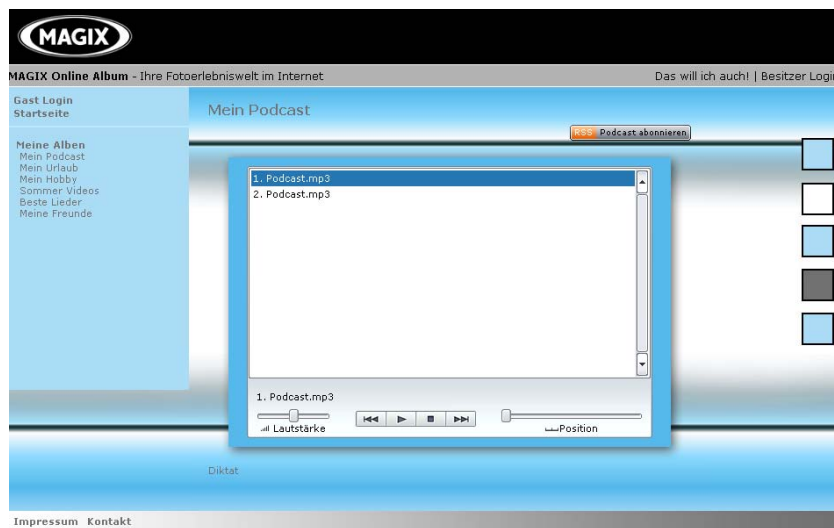
La première station est votre MAGIX Album en ligne personnel, l'endroit où votre podcast aura élu domicile sur Internet. C'est depuis cet emplacement qu'il pourra être téléchargé dans le monde entier. Inscrivez-vous avec votre mot de passe existant ou enregistrez-vous comme nouveau.

Par ailleurs : vous pouvez ouvrir un espace Web MAGIX Album en ligne de 128 Mo gratuit à tout moment. Vous pourrez alors y accéder de n'importe où dans le monde.

Lors du chargement via « Créer podcast », le podcast est envoyé vers votre MAGIX Album en ligne personnel. Le titre au nouveau format est à disposition dans le MAGIX Online Photo & Video Manager de votre MAGIX Album en ligne, dans le dossier nouvellement créé « Mes podcasts ».



À présent, regardez sur le site de votre album : vous pouvez y écouter le podcast sur votre propre site. Vous reconnaîtrez immédiatement le petit bouton « Abonnement flux RSS » permettant désormais à tout autre visiteur de votre site MAGIX Album en ligne de recevoir vos podcasts automatiquement.



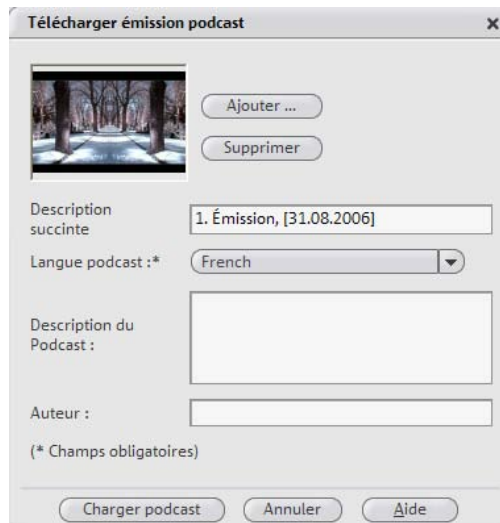
Comment se diffuse un podcast ?

La technologie du podcast le permettant, votre « Flux RSS » sera automatiquement envoyé à de nombreux podcatchers, dont le MAGIX Service Podcast, depuis votre MAGIX Album en ligne. Un www.magix.com

large public pourra alors s'abonner à votre podcast et l'écouter depuis là. Pour le moment, un podcast créé dans MAGIX Podcast Maker et configuré dans MAGIX Album en ligne sera envoyé vers 10 à 20 podcatchers internationaux. Sa diffusion dépendra de la langue et du thème du podcast.

Il se peut donc que vous trouviez votre propre podcast sur un moteur de recherche sans avoir pensé au chemin qu'un podcast peut parcourir sur le Web.

Télécharger émission de podcast



Télécharger émission podcast

Ajouter ...
Supprimer

Description succincte: 1. Émission, [31.08.2006]

Langue podcast :* French

Description du Podcast :

Auteur :

(* Champs obligatoires)

Charger podcast Annuler Aide

Avec « Télécharger arrangement comme émission de podcast (audio) », vous publiez votre arrangement comme titre dans votre podcast. La boîte de dialogue **Télécharger émission de podcast** s'ouvre alors. Vous devez saisir les informations nécessaires pour votre titre-podcast.

Ajouter/Supprimer : vous permet d'ajouter à l'émission une image au format JPEG. Supprimer vous permet d'effacer l'image.

Désignation de l'émission : il s'agit du nom de votre émission. Un podcast comprend généralement plusieurs émissions et de nouvelles émissions viennent régulièrement s'y ajouter. Ce n'est **pas** ici que vous définissez le podcast dans lequel sera incluse l'émission. Ce paramètre est défini au cours du téléchargement dans MAGIX Album en ligne. Un podcast correspond en quelque sorte à un album.

Langue du podcast : ce champ doit être correctement défini, car les répertoires du podcast trient les podcasts par langue.

Description de l'émission : la description, comme la désignation de l'émission, est très importante car elle permet de distinguer votre émission de podcast d'autres émissions, afin de l'écouter.

Auteur : vous pouvez saisir ici votre adresse e-mail pour quiconque souhaiterait des précisions, par exemple.

Télécharger un podcast : le projet est encodé comme fichier MP3 et téléchargé sur MAGIX Album en ligne. Vous ne pouvez télécharger d'une seule émission (un fichier) à la fois.

Téléchargement Web

Vous pouvez aisément poster vos propres chansons sur Internet pour que les internautes du monde entier les entendent. Vous avez uniquement besoin d'un accès à Internet standard, par modem RNIS ou ADSL.

Le téléchargement des chansons se produit de la façon suivante :

1. Publier sur le Web

Si votre arrangement vous convient, assurez-vous de le sauvegarder avant de sélectionner l'option « Internet » dans le menu « Fichier », « Exporter vers MAGIX Web Publishing Area ». En premier lieu, la fenêtre de l'assistant de publication s'ouvre puis vous guide durant tout le processus de téléchargement. Vous devez ensuite entrer votre numéro de licence avant de poursuivre plus avant.

2. Informations

Vous devez ensuite entrer votre nom et le titre de la chanson afin de faciliter la recherche en ligne. Il est aussi conseillé de lui attribuer un des styles musicaux. Donnez ensuite votre adresse électronique afin de recevoir des questions et des commentaires sur votre chanson. Le nom, le titre de la chanson, le style et l'adresse électronique sont des éléments importants lors de la publication de vos chansons sur la zone MAGIX Web Publishing Area. Veillez donc à les saisir correctement.

C'est à vous de décider si vous souhaitez ou non que votre adresse électronique figure sur Internet. Vous pouvez également charger une jaquette au format JPEG et ajouter une note personnelle dans la

section « Artist's comments » (Notes de l'artiste).

3. Optimisation du téléchargement

Vous devez par la suite entrer la vitesse de téléchargement à laquelle la chanson peut être chargée sur Internet. La vitesse de 56 kbits/seconde, assurée par la plupart des modems et cartes RNIS, est paramétrée par défaut. Pour des modems plus lents, vous devez définir le taux de 28 kbits/seconde, en sachant que la qualité sera quelque peu compromise.

Le canal double RNIS 128 kbits/seconde offre la meilleure qualité. Les internautes dotés d'une connexion rapide à Internet bénéficieront d'une meilleure qualité de chanson.

Bien entendu, il est préférable d'activer les trois vitesses et de télécharger trois versions de la même chanson. Tous les utilisateurs auront ensuite accès à vos chansons.

Enfin, si vous appuyez sur le bouton « Finish » (Terminer), votre arrangement est finalisé puis téléchargé sur le serveur MAGIX.

Le tour est joué ! Ouvrez dès lors votre navigateur Web avec la zone MAGIX Web Publishing Area et choisissez votre style.

4. Contrôle légal

Il est strictement interdit de publier des documents protégés par copyright (par exemple des CD musicaux à la vente). Pour cette raison, les chansons qui ne sont pas composées exclusivement à partir des boucles de MAGIX soundpool doivent d'abord être contrôlées par l'équipe éditoriale. Veuillez noter ce qui suit :

- Quand vous composez une chanson à partir du CD MAGIX soundpool exclusivement, votre chanson s'affiche immédiatement dans la zone MAGIX Web Publishing Area. N'exécutez pas de mix avant d'avoir chargé votre chanson ! Un mix crée un fichier WAV qui, contrairement aux boucles sonores MAGIX, ne contient pas d'informations sur le document à utiliser.
- Si un autre document a été utilisé (par exemple vos propres enregistrements), un contrôle légal préalable aura lieu. Celui-ci peut durer un certain temps, ce qui retarde d'autant la mise en ligne de votre chanson.

5. Sur la zone MAGIX Web Publishing Area (WPA)...

Visitez la zone MAGIX Web Publishing Area (WPA) pour voir et entendre ce que font les autres utilisateurs. Vous pouvez contacter

www.magix.com

par e-mail d'autres artistes, voter pour les meilleures chansons grâce à la procédure de vote, participer à des concours et bien d'autres choses encore. La zone WPA est votre plate-forme de discussion, d'innovation et de production créative. Pour vous informer en ligne sur les événements, concours, règles du jeu, hit-parades sur le Web, Web TV, Web radio, accédez directement à la zone WPA par simple clic de souris dans le menu de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Vous pouvez enrichir vos productions avec des infos supplémentaires sur l'artiste telles que :

- Paroles des chansons ou commentaires (dans « My Words »)
- Biographie et loisirs (hobby) (« My Story »)
- Vos favoris sur le Web (« My Links »)
- Vos titres favoris dans la zone WPA (« My Playlist »).

Graver un CD audio

Pour graver un CD audio, exportez votre arrangement comme fichier WAV au moyen de la fonction „Menu Fichier -> Exporter arrangement -> Audio sous wave". Le fichier WAV ainsi créé peut alors être gravé comme CD audio au moyen d'un programme de gravure quelconque.

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition comprend le programme de gravure MAGIX Goya burnR, ainsi que MAGIX Music Editor. Ainsi, vous pouvez charger votre arrangement à l'aide du menu « Fichier » > « Exporter arrangement » > « Graver arrangement sur CD-CD-R(W) audio » dans MAGIX Music Editor, puis le graver depuis cet outil de matricage sur un CD audio. Vous pouvez, en outre, ouvrir MAGIX Goya burnR à l'aide du menu contextuel du Media Pool. Vous pouvez créer des CD de données MP3.

Fonctions Internet

Transfert d'écran

Cette fonction vous permet de proposer votre aide à d'autres utilisateurs directement en ligne ou de solliciter leur aide. Vous devez vous inscrire pour profiter de ce service.

Remarque : afin d'informer vos invités du transfert d'écran, il est recommandé de communiquer par téléphone ou dans un chat, etc.

Inscription pour un transfert d'écran comme invité...

1. Pour démarrer vous-même une session, vous devez d'abord vous inscrire comme hôte. Pour cela, ouvrez le menu « Aide » et sélectionnez l'option « Transfert d'écran comme hôte... ».
2. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez définir un nom pour le transfert d'écran ; le nom de votre compte utilisateur est utilisé par défaut.
3. Cliquez ensuite sur « Démarrer la session ». Dans le coin inférieur droit une petite fenêtre s'ouvre, vous indiquant l'état du transfert d'écran. En outre, un numéro s'affiche : il s'agit du mot de passe pour les invités. Vous pouvez communiquer ce mot de passe à plusieurs utilisateurs.
4. Démarrez ensuite la session.

Inscription d'un transfert d'écran comme invité...

1. Pour pouvoir profiter d'un transfert d'écran, vous devez vous inscrire comme invité. Pour cela, ouvrez le menu « Aide » et sélectionnez l'option « Transfert d'écran comme invité... ».
2. Veuillez entrer alors le mot de passe communiqué par votre hôte.
3. Cliquez ensuite sur « Démarrer la session ». Une fenêtre s'ouvre alors, dans laquelle vous voyez une représentation réduite de l'écran de votre hôte.

MAGIX News Center

MAGIX vous fournit de nouvelles informations sur les logiciels. Par le biais du MAGIX News Center, vous avez désormais accès à des liens vers les ateliers en ligne, et obtenez des astuces et des conseils sur certains éléments ou applications.

Vous serez en outre informé des dernières mises à jour, de la mise à disposition de patches correctifs pour votre programme, ainsi que des actions, jeux concours et des sondages.

Les actualités sont réparties en trois groupes de couleurs différentes :

- en vert apparaissent les astuces et conseils pratiques pour votre logiciel ;
- le jaune indique la disponibilité de nouveaux patches et mises à jour pour votre produit ;
- le rouge est associé aux actions spéciales, jeux concours et sondages.
- Si aucun message n'est disponible, la commande reste grise.

Dès que vous cliquez sur MAGIX News Center, toutes les informations disponibles s'affichent. Cliquez sur un des messages pour accéder à la page du site Web correspondant.

MAGIX Services en ligne

Découvrez les multiples possibilités offertes par les MAGIX Services en ligne. Photo, vidéo, musique... nous avons la solution qu'il vous faut !

Les MAGIX Services en ligne sont directement accessibles depuis votre produit MAGIX.

MAGIX Catalogue médias en ligne

Catooh vous propose plus de 10 000 photos, vidéos, musiques de qualité et dans tous les thèmes ; il inclut un iContent intelligent avec des modèles de menus DVD originaux et des styles MAGIX ShowMaker géniaux pour donner vie à vos projets photo, vidéo et musicaux. Et tout cela, directement depuis votre produit MAGIX.

Cliquez simplement sur « Catooh... » dans le menu « Services » de

votre programme, pour établir une connexion Internet.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre Internet http://www.magix.com/redirects/ipace/fr/omk/help_fr.htm.

Importer la sauvegarde des médias

Les iContent (ex. : transitions 3D), que vous pouvez acheter et télécharger depuis Catooh, sont enregistrés dans le répertoire **Mes fichiers/MAGIX Téléchargements/Sauvegarde**. Si vous avez téléchargé ces contenus depuis d'autres programmes MAGIX, vous pouvez les importer avec la commande de sauvegarde des médias, pour ensuite les utiliser dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

MAGIX Album en ligne

Avec le MAGIX Album en ligne, vos photos préférées sont directement mises en ligne et un lien est ensuite transmis à votre entourage. Toutes les images sont disponibles n'importe où, n'importe quand : sur un site Internet photo au design professionnel, dans une galerie photo intelligible, via un diaporama exécutable en plein écran ou par e-carte photo personnalisée.

- Site web photo personnalisé dans de nombreux designs.
- Adresse Internet personnelle (URL).
- Téléchargement direct des photos depuis le téléphone portable sur le site Web, envoi de lien et visualisation sur d'autres téléphones portables.
- Diaporamas en ligne plein écran, agrémentés de musique et de transitions époustouflantes.
- Envoi d'e-cartes personnalisées.
- Partage de photos avec votre entourage, gestion de l'adresse et accès aux albums privés par mot de passe inclus.

Vos photos sur Internet

Le MAGIX Album en ligne vous propose trois versions, parmi lesquelles la plus petite (avec 128 Mo de mémoire pour vos photos) est entièrement gratuite !

Les offres les plus importantes (CLASSIQUE et PREMIUM) sont soumises à un tarif mensuel, mais vous proposent plus de caractéristiques et de fonctions, telles qu'un site Internet plus rapide, 1 ou 3 Go de mémoire, plus de modèles de design ou encore un accès pour les téléphones portables et PDA.

Pour de plus amples informations sur les prix et les fonctions, rendez vous sur <http://fr.magix-photos.com>, section Offres.

Un jeu d'enfant en seulement 3 étapes. Vos photos s'affichent sur Internet en quelques minutes !

1. Sélection des photos

Choisissez vos photos préférées tranquillement dans le programme et optimisez-les en quelques clics. Combinez plusieurs de vos albums photo et ajoutez de la musique.



Économisez : faites tout hors connexion depuis votre PC ! Enfin, sélectionnez le menu « Services » dans la barre des menus de votre programme (>« MAGIX Album en ligne » > « Envoyer la sélection »).

2. Chargement des photos

Pour charger des photos dans votre MAGIX Album en ligne, connectez-vous simplement à l'aide de votre adresse e-mail. Bien entendu, votre accès est protégé par un mot de passe personnel.

Si vous ne disposez pas encore d'accès personnel, cliquez simplement sur **S'inscrire**, pour activer votre album en un rien de temps. Et c'est parti !



3. Votre propre site Web photo est prêt !

Vos plus beaux souvenirs photo resplendent sur Internet sous forme de galerie photo ou de diaporama (plein écran).

Vous pouvez inviter tous vos amis à visiter votre site ou afficher vos photos sur votre téléphone portable compatible WAP, avec appareil photo intégré.



À l'aide de **MAGIX Online Media Manager**, gérez votre site Internet et vos photos, chargez des photos et de la musique, créez de nouveaux albums, ajoutez des styles et du texte, etc. . Et tout cela, **en ligne**, sans même télécharger le moindre logiciel ! International, facile et rapide en seulement quelques clics.

Directement sous <http://fr.magix.photos.com>.

Vous disposez également des fonctions suivantes :

envoi d'e-cartes et d'e-mails photo



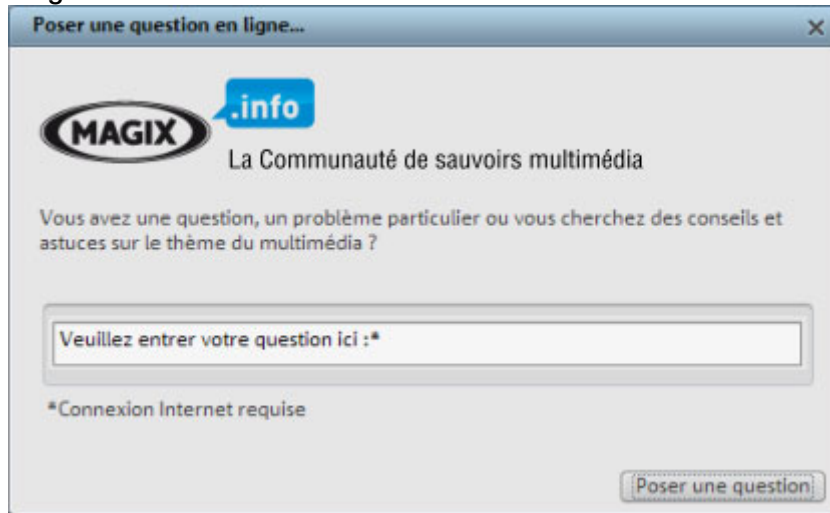
Envoyez vos photos sous forme de cartes électroniques personnalisées avec de nombreux styles originaux ou simplement sous forme d'e-mail photo.



Commande d'épreuves et de cadeaux photo

Commandez des épreuves de vos photos ou de superbes cadeaux photos directement depuis votre MAGIX Album en ligne ; recevez-les chez vous, par la poste ou allez les retirer au labo photo le plus proche. Le délai de livraison est en moyenne de 2 à 3 jours.

magix.info



Vous pouvez accéder directement depuis le programme à la MAGIX Communauté de savoirs multimédia. Vous y trouverez les réponses à la plupart des questions sur les produits et services MAGIX. Vous trouverez magix.info dans le menu « @Services ».



En cliquant sur ce bouton ou en allant dans le menu « Poser une question en ligne... », vous pourrez laisser une question dans notre base de données des savoirs. Un accès Internet est requis.

La page Internet correspondante s'ouvre.

MAGIX Service Podcast

Avec MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous pouvez publier votre propre musique comme podcast. L'arrangement finalisé est téléchargé dans MAGIX Album en ligne et ajouté dans MAGIX Podcast Maker et dans d'autres répertoires de podcasts.

Pour en savoir plus, consultez la section « Podcasting » dans le chapitre « Réutiliser l'arrangement » !

Données d'accès en ligne

Ce dialogue vous permet d'enregistrer les données d'accès (login et mot de passe) pour MAGIX Album en ligne et tous les autres MAGIX Services en ligne ainsi que pour Catooh. Ainsi vous n'aurez pas à saisir ces données à chaque fois que vous voudrez accéder à MAGIX Services en ligne. Les données enregistrées sont aussi valables pour les autres programmes MAGIX. Avec « Ouvrir ma page de profil... »

www.magix.com

vous pouvez immédiatement tester vos données d'accès.

Menu Fichier

Nouvel arrangement

Cette première option issue du menu « Fichier » permet de créer un nouvel arrangement dans votre logiciel MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition. Vous pouvez ajouter des pistes supplémentaires via le menu Édition ou la boîte de dialogue « Propriétés de l'arrangement ».

Touche : Ctrl + N

Charger arrangement

Avec cette option, il est possible de charger un arrangement qui a été auparavant mémorisé à l'aide de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition. Veuillez noter qu'il faut que les fichiers objets (sons, vidéos, etc.) soient également disponibles pour leurs chargements. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition recherche les sons utilisés et les vidéos en premier lieu dans l'arborescence où ils se trouvaient au moment de la mémorisation de l'arrangement. S'ils ne sont plus là, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition recherche les objets dans le même dossier que l'arrangement lui-même.

Raccourci: Ctrl + O

Sauvegarder arrangement

L'arrangement actuel sera mémorisé sous le nom déjà existant. Si aucun nom n'a été attribué, une fenêtre de programme s'ouvre pour demander le nom et l'arborescence du fichier.

Raccourci: Ctrl + S

Sauvegarder arrangement sous

Une fenêtre de programme s'ouvre pour déterminer le choix du nom et l'arborescence du fichier où il doit être mémorisé.

Raccourci: Shift + S

Exporter arrangement

Ce menu permet d'exporter un arrangement MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition complet sous forme de fichier audio ou vidéo. Lors d'un export sous forme audio, certains objets vidéo, MIDI ou Bitmap peuvent éventuellement être ignorés. Les objets synthétiseurs sont inclus.

Lors d'une exportation vidéo, l'arrangement complet (excepté les objets MIDI, voir chapitre « Objets MIDI ») est concentré dans un seul fichier.

Graver de l'audio sur CD/DVD-R(W)

Cette option permet d'exporter l'arrangement sous forme de fichier WAV et de le transférer dans le programme MAGIX Music Editor d'où il sera gravé sur un CD audio.

Raccourci clavier : Maj + Alt + A

Boîte de dialogue d'exportation audio

OGG-Export [X]

Fichier

e\ MM2007_deluxe\My Audio Video\ DemoAudio.OGG [Folder Icon] [Home Icon]

☐ Écraser le fichier existant

Options

☐ Exporter seulement la plage entre les marqueurs de début et

☒ Normaliser Débit de 128 kBit/s [v]

☐ Mono [Plus...] [Réinitialiser]

Forme de transfert :

☐ Appareil Bluetooth

☐ Infrarouge (IrDA) :

☐ e-mail

Informations de fichier



Durée de la partie exportée : 230.4 s

Taille du fichier pour les paramètres actuels (approx.) : 3636.0 KB

[Aide] [OK] [Annuler]

Fichier

Sous « **Fichier** », vous pouvez entrer un nom pour le fichier exporté.

-  Le symbole du dossier vous permet de sélectionner le répertoire dans lequel le fichier doit être exporté. La boîte de dialogue retient le chemin pour toute exportation réalisée ultérieurement.
-  Avec le symbole de la maison, le chemin d'exportation redevient le chemin prédéfini par défaut.

Avec « **Écraser fichier sans confirmation** », vous pouvez exécuter plusieurs exportations toujours dans le même fichier.

Options

Exporter uniquement la zone entre les marqueurs de début et de fin : choisissez cette option si vous souhaitez exporter un extrait de l'arrangement.

Débit binaire : la sélection du « débit binaire » détermine la force de la compression : plus le débit binaire est élevé, plus la qualité du fichier audio exporté est elle aussi élevée. Le débit binaire détermine par ailleurs la taille finale du fichier : plus le débit binaire est petit, plus les fichiers seront eux aussi petits.

Plus : vous permet d'ouvrir la boîte de dialogue des paramètres avancés pour le format audio correspondant.

Mono : de nombreux périphériques mobiles ne possèdent qu'un seul haut-parleur. Afin d'économiser de l'espace mémoire, vous pouvez aussi exporter en mono.

Normalisation : cette fonction devrait toujours être activée. Elle garantit que la musique ne soit pas lue trop forte/saturée ou trop basse.

Forme de transmission

Vous pouvez indiquer ici si vous souhaitez transférer l'arrangement exporté sur un périphérique mobile par Bluetooth ou infrarouge, ou si vous souhaitez l'envoyer par e-mail. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre Reprendre l'arrangement (voir page 239)

Exporter arrangement > Audio sous wave

Le matériel audio sera exporté sous le format de fichier standard Wav. C'est le format usuel pour l'utilisation ultérieure sur ordinateurs personnels avec Windows. Ces fichiers ne sont pas comprimés et permettent de conserver toute la qualité de votre arrangement.

Audio au format MP3

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition fournit un encodeur MP3 optionnel pour des conversions particulièrement rapides avec un son de grande qualité dans le format audio très populaire MP3.

Attention : avant de pouvoir utiliser l'encodeur MP3, vous devez l'activer. L'activation est payante. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre Activation des fonctions supplémentaires (voir

page 305) dans le menu Aide.

Remarque : l'encodeur MP3 ne peut pas être utilisé comme codec pour la piste sonore d'AVI-Audio !

Mode de transfert

Ici, vous déterminez comment le fichier audio est envoyé au périphérique mobile. Pour cela, lisez Transfert des fichiers (voir page 239).

Options

Dans la section « Options », vous pouvez régler le format et la compression pour le fichier audio.

Débit binaire : la sélection du « débit binaire » détermine la force de la compression : plus le débit binaire est élevé, plus la qualité du fichier audio exporté est elle aussi élevée. Le débit binaire définit en outre la taille du fichier : plus le débit binaire est faible, plus le fichier est petit.

Mono / stéréo / Surround 5.1 : de nombreux lecteurs mobiles ne disposent que d'un haut-parleur. Afin d'économiser de l'espace mémoire, vous pouvez aussi exporter en mono. Dans le mode Surround 5.1 (voir Mixer en mode Surround (voir page 230)), vous pouvez également exporter en MP3 Surround.

Normalisation : cette fonction devrait toujours être activée. Elle garantit que la musique ne soit pas lue de façon trop forte, trop saturée ou trop basse.

Touche : Alt + M

Exporter arrangement > Audio sous OGG Vorbis

Ogg Vorbis est un Open Source-Audio Codec sans licence ayant de très bonnes propriétés de son pour des fichiers relativement petits (de manière semblable à MP3).

Raccourci: Alt + Z

Audio au format Windows Media Audio

Exportez l'arrangement au format Windows Media Audio. Pour plus

de paramètres, lisez Windows Media Video Export (voir page 265).

Touche : Alt + E

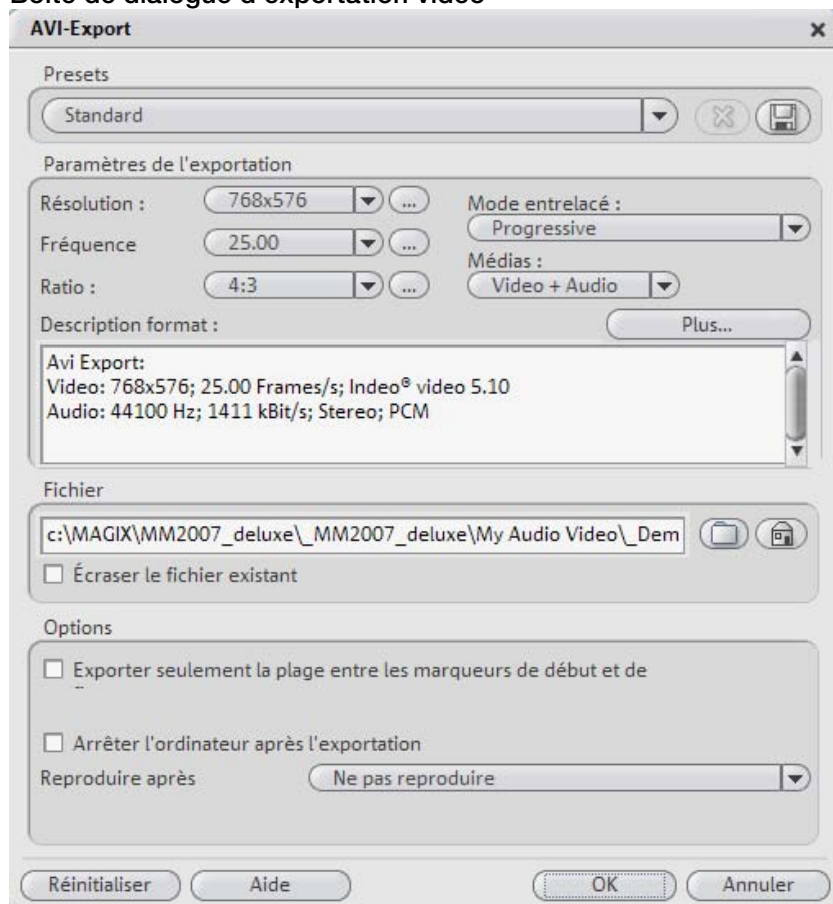
Audio als FLAC

Audio comme AIFF

Le matériel audio est exporté comme fichier AIFF. C'est le format audio courant pour les ordinateurs Apple™

Touche : Alt + F

Boîte de dialogue d'exportation vidéo



Vous pouvez exporter votre arrangement sous différents formats vidéo. Selon le format sélectionné, les options proposées peuvent varier.

Presets : sous presets, vous trouverez une liste des paramètres typiques pour le format sélectionné et les applications les plus importantes.



Le bouton « **Enregistrer** » vous permet de sauvegarder vos paramètres personnels, le bouton « **Supprimer** » sert à les supprimer de la liste.

Paramètres d'exportation : les paramètres généraux d'exportation, tels que la résolution, le rapport hauteur/largeur et la fréquence d'images sont définis dans les boîtes de dialogue. Vous pouvez sélectionner dans les listes les valeurs les plus courantes et, pour des valeurs personnelles, cliquer sur les touches « ... ». Les paramètres spécifiques pour le format vidéo sélectionné sont accessibles via « **Plus** ».

Sous « **Fichier** », vous pouvez entrer un nom pour le fichier exporté.



Le symbole du dossier vous permet de sélectionner le répertoire dans lequel le fichier doit être exporté. La boîte de dialogue retient le chemin pour toute exportation réalisée ultérieurement.



Avec le symbole de la maison, le chemin d'exportation redevient le chemin prédéfini par défaut.

Avec « **Écraser fichier sans confirmation** », vous pouvez exécuter plusieurs exportations toujours dans le même fichier.

Options

Éteindre l'ordinateur après une exportation réussie : cette option permet de désactiver automatiquement le PC à la fin d'un processus de gravure.

Exporter uniquement la zone entre les marqueurs de début et de fin : choisissez cette option si vous souhaitez exporter un extrait de l'arrangement.

Reproduire après l'exportation : Vous pouvez indiquer ici si vous souhaitez transférer l'arrangement exporté sur un périphérique mobile par Bluetooth ou infrarouge, ou si vous souhaitez l'envoyer par e-mail. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre Reprendre l'arrangement (voir page 239)

Vidéo au format AVI

Lors de l'exportation de votre diaporama en tant que fichier vidéo AVI, il est possible de définir et de configurer, outre la taille et la vitesse de trame de la vidéo AVI à créer, le codec de compression.

Voir à cet effet le chapitre vidéos et images (voir page 133) !

Touche : Alt + a

Remarques au Videos AVI

Le format **AVI** (**A**udio **V**ideo **I**nterleaved) n'est pas un véritable format de fichier. il s'agit de ce que l'on nomme un « container » contenant un flux audio et un flux vidéo. Le format de sauvegarde des données est plus exactement défini par le codec (**C**oder/**D**ecoder). Un codec compresse des données audio/vidéo dans son propre format privé.

Cela signifie concrètement qu'un fichier AVI qui a été créé sur un ordinateur ne pourra être chargé ensuite que sur des ordinateurs sur lesquels sera installé le même codec.

De nombreux codecs (ex. : Intel Indeo Video) sont des éléments d'installation Windows, d'autres, comme le populaire codec DivX sont indépendant de Windows ! Ainsi, si vous avez créé un AVI avec un tel codec et que vous souhaitez l'utiliser sur d'autres ordinateurs, il vous faudra installer le codec correspondant. Le mieux est de copier le programme d'installation du codec dans le répertoire d'exportation et de toujours le graver avec les autres éléments, lorsque vous créez un disque vidéo exécutable sur PC.

Notez cependant qu'avec les vieilles cartes de montage vidéo, certains codecs ne fonctionnent qu'avec le matériel de la carte correspondante. De tels AVI ne peuvent alors être lus que sur l'ordinateur avec lequel vous avez créé l'AVI. Nous vous conseillons d'éviter l'utilisation de ces codecs.

Vidéo au format MAGIX Video

Exporte le film dans le format vidéo MAGIX.

MAGIX programme vidéo utilise ce format pour l'enregistrement vidéo et il est optimisé pour le montage vidéo avec un matériel de haute qualité.

Touche : Alt+D

Vidéo au format Quicktime Movie

Exporte le film au format Quicktime Movie. Ce format permet un streaming (lecture en transit) de fichiers audio ou vidéo via Internet.

Tout comme avec l'exportation Real Media, vous pouvez aussi, pour l'exportation Quicktime, régler les paramètres correspondants de taille de vidéo, taux de répétition de l'image et codecs. Dans la boîte de dialogue « Exportation », vous n'avez toutefois pas la possibilité d'ajouter à la vidéo des commentaires ou autres.

Pour les fichiers Quicktime (*.mov), la bibliothèque Quicktime doit être installée.

Touche : Alt+Q

Vidéo au format Windows Media

Exporte l'arrangement au format Windows Media. Il s'agit d'un format audio/vidéo universel de Microsoft. En conséquence, les possibilités de réglage dans la boîte de dialogue « **Plus...** » sont complexes.

Configuration manuelle

Codec audio/vidéo : différents codecs sont possibles en fonction des différentes versions de Windows Media (7,8,9). En cas de problèmes de compatibilité pour la lecture, essayez un codec plus ancien avec un numéro de version inférieur.

Mode débit binaire : des débits binaires constants et variables sont possibles, mais, pour la plupart des périphériques et applications de streaming, un débit binaire constant est prescrit. Avec les modes VBR 2Pass, la vidéo est comprimée en deux passages afin d'utiliser optimalement pour Internet la largeur de bande des vidéos fortement comprimées.

Débit binaire/Qualité/Format audio : le débit binaire détermine la représentation et/ou la qualité audio. Plus il est élevé, plus les vidéos sont meilleures, mais plus les fichiers et le temps d'encodage nécessaire sont grands. En cas de débits binaires variables, le débit binaire est adapté dynamiquement aux exigences du matériel graphique ou sonore respectif. On peut donc déterminer soit un indice de qualité de 1-100 soit, pour l'encodage 2Pass, un débit binaire moyen ou maximum. Pour l'audio, le débit binaire est en plus www.magix.com

déterminé par le format audio.

Importation depuis le profil système (type d'exportation) : pour les cas d'utilisation les plus courants, excepté la lecture sur périphériques mobiles (où il est conseillé d'utiliser les paramètres préréglés fournis), comme par ex. le streaming Internet, Microsoft livre divers profils système parmi lesquels vous pouvez faire votre choix. Si le Windows Media Encoder 9, qui peut être téléchargé gratuitement chez Microsoft est installé, vous pouvez également éditer les profils ou ajouter des profils personnels. Ceux-ci peuvent alors être chargés avec « **Importation depuis le fichier profil** ».

Sous **Infos Clip**, il est possible d'ajouter le titre, le nom de l'auteur, les indications de copyright et une description.

Touche : Alt+F

Exportation Real Media

Exporte le film au format Real Media.

Real Media permet une lecture en transit de fichiers vidéo via Internet. Il obtient une compression très haute, mais la qualité en souffre aussi nettement. Après la sélection du nom du fichier, le débit binaire de la vitesse de transmission (modem, RNIS, etc.) avec lequel le fichier audio doit encore pouvoir être passé sans ratés peut être indiqué.

Pour ce format, il existe des possibilités variées d'insérer des méta-informations.

Paramètres audio/Paramètres vidéo : vous pouvez ici sélectionner les paramètres préréglés pour la qualité du matériel audio et vidéo. Le bouton « Plus » permet d'ouvrir une boîte de dialogue supplémentaire pour la compression. Le nombre d'images par seconde (« fps ») peut être sélectionné dans les options vidéo étendues – plus la valeur est petite, plus le nombre de données transmises est réduit et plus la qualité d'image est, bien sûr, dégradée.

Informations clip : vous pouvez ici saisir des informations sur l'auteur, le nom de la vidéo, etc., qui sont affichées avec le RealPlayer lors de la lecture.

Méta-informations clip : vous pouvez ici saisir des mots-clés pour des moteurs de recherche. Si le clip RealVideo est chargé sur une page Internet, il peut ainsi être trouvé par des moteurs de recherche.

Mais il est possible que ce positionnement dans des moteurs de recherche soit interdit.

Pré-traitement : le champ « Encodage 2-Pass », qui permet d'obtenir une meilleure qualité d'image, est particulièrement intéressant ici, la vidéo est à cette occasion comprimée en deux passages afin d'utiliser de manière optimale la largeur de bande. Différents filtres peuvent par ailleurs être sélectionnés.

Taille de vidéo : vous pouvez ici régler des tailles de vidéo comprises entre 160 x 120 et 720 x 576 pixels.

Profil : vous sélectionnez la largeur de bande dans laquelle la vidéo doit être créée, c.-à-d. par quel circuit de données elle doit pouvoir être passée en temps réel (« lue en transit »). Le réglage sélectionné ici peut, le cas échéant, restreindre les autres possibilités de sélection, car un fichier pour un modem 28k ne peut être créé dans une très grande qualité.

Touche : Alt+R

Trame unique sous BMP

Exportez l'image qui se trouve actuellement sur le marqueur de début et qui est lue sur le moniteur de visualisation vidéo, comme fichier BMP.

Touche: Alt+M

Trame unique sous BMP

Exportez l'image qui se trouve actuellement sur le marqueur de début et qui est lue sur le moniteur de visualisation vidéo, comme fichier JPG.

Touche: Alt+J

Internet

Internet > Recherche dans MAGIX Catalogue médias en ligne

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Menu @Services ».

Importer la sauvegarde des médias

Les iContent (ex. : transitions 3D), que vous pouvez acheter et télécharger depuis Catooh, sont enregistrés dans le répertoire **Mes fichiers/MAGIX Téléchargements/Sauvegarde**. Si vous avez téléchargé ces contenus depuis d'autres programmes MAGIX, vous pouvez les importer avec la commande de sauvegarde des médias, pour ensuite les utiliser dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

MAGIX Service Podcast

Avec MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous pouvez publier votre propre musique comme podcast. L'arrangement finalisé est téléchargé dans MAGIX Album en ligne et ajouté dans MAGIX Podcast Maker et dans d'autres répertoires de podcasts.

Pour en savoir plus, consultez la section « Podcasting » dans le chapitre « Réutiliser l'arrangement » !

Internet > Exporter dans MAGIX web publishing area

Ouvre l'assistant de publication sur le Web, afin de publier l'arrangement comme fichier Windows Media dans MAGIX web publishing area. Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « Fonctions Internet ».

Internet > Envoyer arrangement sous e-mail

Avec cette option, il est facile de créer un fichier comprimé dans le format Windows Media. En même temps, le programme habituel de courrier (messagerie électronique) est ouvert et le fichier créé est ajouté comme pièce attachée à un message préparé. Un arrangement quelconque peut donc être comprimé et envoyé sans opérations intermédiaires.

Raccourci: Shift + U

Connexion à Internet

Établit la connexion à Internet (à condition que vous en disposiez d'une).

Touche : Ctrl+W

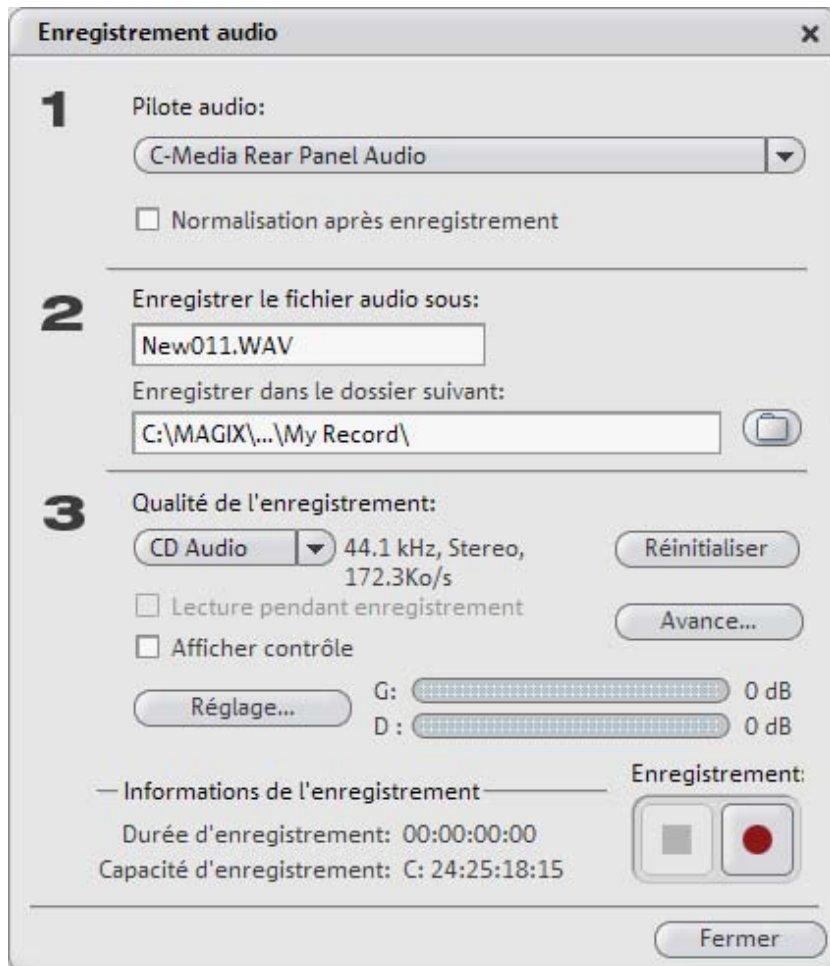
Importer des pistes de CD audio

Vous pouvez facilement importer une ou plusieurs piste(s) de CD
www.magix.com

dans le Media Pool par glisser-déposer, comme un fichier standard. Si cette méthode ne fonctionne pas, vous pouvez utiliser la commande du menu pour ouvrir CD Manager, dans lequel vous pouvez sélectionner les pistes du CD audio et les charger dans l'arrangement. (Pour en savoir plus, référez-vous à la section « Importer un CD audio » (voir page 84) du chapitre « Objets audio »).

Raccourci clavier : C

Boîte de dialogue « Enregistrement audio »



Pilote audio : sélectionnez la carte son pour l'enregistrement.

Enregistrer le fichier audio/Enregistrer dans le dossier suivant : entrez le titre du fichier audio à enregistrer. Sélectionnez le répertoire dans lequel le fichier doit être enregistré.

Qualité d'enregistrement : définissez la qualité sonore d'un enregistrement. Dans le menu des presets, vous pouvez choisir entre AM, FM ou qualité CD.

Contrôle Volume : ouvre le mixeur Windows avec les paramètres d'enregistrement. Vous pouvez régler le volume des signaux entrants. Consultez les informations sur la carte son (voir Ajustement).

Enregistrement : ce bouton lance l'enregistrement proprement dit.

Stop : ce bouton met fin au processus d'enregistrement.

Remarque : pour supprimer les bruits gênants qui se produisent en cours de lecture, testez les effets de la boîte de dialogue Nettoyage audio !

Normaliser après enregistrement : normalise le matériel selon le volume maximal, après enregistrement. Pour obtenir le meilleur résultat sonore possible, vous devez cependant tenter de paramétrer le volume de la source sonore aussi fort que possible sans saturation. L'affichage du crête-mètre dans la boîte de dialogue devrait vous y aider.

Lecture pendant l'enregistrement : cette option est particulièrement utile pour l'enregistrement de commentaires par exemple. Lorsqu'elle est activée, le film sélectionné (ou les scènes sélectionnées si vous êtes dans l'interface d'édition) est reproduit au cours de l'enregistrement. Cela vous permet d'orienter votre enregistrement en fonction du film.

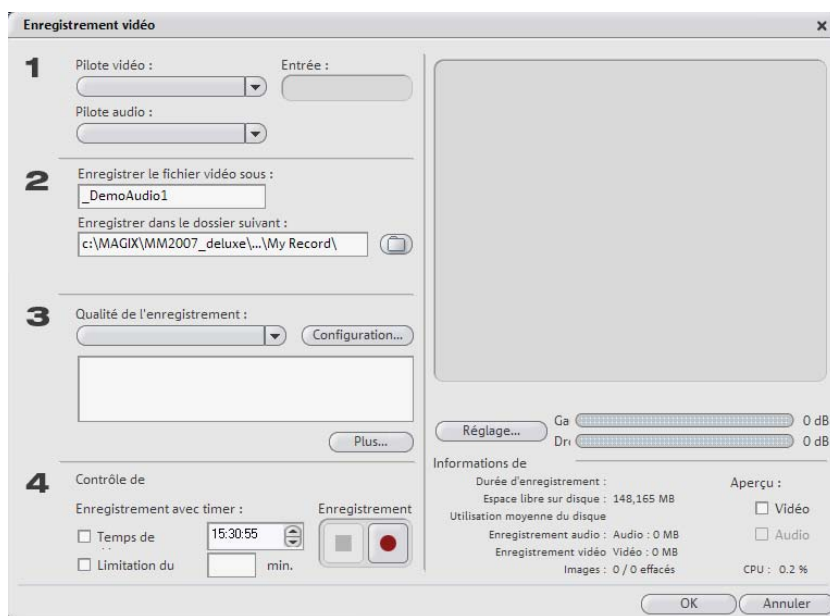
Plus : cette fonction vous permet d'accéder à une fenêtre dans laquelle vous pouvez sélectionner trois fonctions spéciales.

Réglages avancés dans la fenêtre d'enregistrement d'audio

- « **Mono** » active un enregistrement mono qui réduira de moitié l'espace disque requis.
- « **Ajustement du taux d'échantillonnage en temps réel** » fait automatiquement correspondre le taux d'échantillonnage d'un nouveau fichier à enregistrer à celui de la piste son du film en cours.

- « **Réduction du volume sonore** » : si vous souhaitez ajouter un commentaire ou d'autres documents sonores à une vidéo dans laquelle vous avez déjà mis à niveau le volume sonore, activez l'option « Réduction automatique du volume sonore des pistes audio restantes ». Cela réduira automatiquement le volume des objets audio dans le montage durant la session d'enregistrement (« ducking »). Une courbe de volume contrôle l'intégralité du processus, produit les effets d'ouverture et de fermeture en fondu et assure un volume général cohérent.

Enregistrement vidéo



Pilote vidéo/audio : vous pouvez configurer ici la carte vidéo ou la carte son pour l'enregistrement. Dans pratiquement tous les cas, l'installation du logiciel de pilotes fourni avec le matériel est nécessaire.

Enregistrer le fichier vidéo sous / Enregistrer dans le dossier suivant : entrez ici le titre du film à enregistrer. En outre, vous pouvez sélectionner le répertoire dans lequel vous souhaitez enregistrer le fichier vidéo. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre Menu « Fichier » > « Paramètres » > « Paramètres du programme ».

Qualité de l'enregistrement : vous avez le choix entre différentes qualités d'enregistrement prédéfinies, selon les performances de votre PC et l'usage que vous souhaitez faire de l'image. Elles sont répertoriées par ordre de qualité. Avec Configuration, vous pouvez affiner la qualité du preset sélectionné.

Plus : ouvre la boîte de dialogue des paramètres du pilote vidéo (voir page 272).

Contrôle d'enregistrement : vous trouverez ici le bouton Enregistrer et le bouton Stop. Ils permettent de démarrer et d'interrompre l'enregistrement.

Aperçu : avec la plupart des cartes graphiques, vous pouvez réduire la charge du système en désactivant l'aperçu vidéo. Si vous entendez un « écho », désactivez l'aperçu audio.

Informations d'enregistrement : vous avez accès ici aux données statistiques de votre enregistrement, tels que durée d'enregistrement, capacité du disque, images individuelles enregistrées et « Dropped Frames ». Les « Dropped Frames » sont des images qui n'ont pu être acquises parce que le dispositif de capture n'a pu assurer un débit binaire constant.

Réglages avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo



Vous pouvez effectuer divers réglages du pilote d'enregistrement

vidéo.

Ces pages de propriété sont liées aux pilotes de la carte vidéo. Les caractéristiques spécifiques à ces pilotes peuvent varier et l'équipe MAGIX a peu d'influence sur leur comportement. Si vous avez des problèmes, contactez le constructeur de votre carte vidéo pour une mise à jour des pilotes.

Assistant Morceau (« Song Maker »)

Grâce à Song Maker, vous pouvez arranger plusieurs objets audio ou boucles des échantillons fournis en chansons ou morceaux de chansons, sans devoir les importer individuellement du Media Pool dans les différentes pistes.

1. Assurez-vous qu'un CD de la série MAGIX Soundpool ou le disque du programme se trouve bien dans le lecteur. Activez Song Maker en cliquant sur « Song Maker » ou via le menu fichier.
2. Définissez un style musical (par ex. Easy Listening)
3. Sélectionnez les sons que vous souhaitez utiliser. Si vous voulez, par exemple, créer un rythme à base de batterie ou de basse, vous devez désactiver les autres instruments à l'aide de la souris.
4. Entrez la durée du morceau ou du passage de la chanson en secondes. Vous obtenez toujours un résultat musical adapté.
5. Définissez ici si Song Maker doit produire un tout nouvel arrangement, s'il doit ajouter une partie à un arrangement existant ou s'il doit compléter les composants disponibles. Lorsque vous avez effectué votre choix, Song Maker introduit de nouveaux presets dans les pistes de l'arrangeur, mais virtuellement uniquement, il s'agit d'une proposition.
6. Vous pouvez préécouter le résultat en cliquant sur « Lecture », dans la rubrique « Préécoute ». Si vous n'êtes pas satisfait du résultat, vous pouvez produire d'autres arrangements, morceaux ou suppléments en cliquant sur la commande correspondante dans la fenêtre de dialogue Song Maker dans les « Options d'arrangement ».
7. Lorsque l'arrangement de Song Maker vous convient, cliquez sur « OK ». Les modules sont alors ajoutés aux pistes. En cliquant sur « Annuler », vous quittez Song Maker et l'arrangement reprend sa forme initiale.

Touche : W

Copie de sauvegarde > Créer une copie de sauvegarde

Ce menu vous permet d'enregistrer un arrangement MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition complet avec tous les fichiers multimédias utilisés dans un répertoire. Ceci est particulièrement utile lorsque vous voulez transmettre ou archiver un arrangement, ou lorsque les fichiers se trouvent sur plusieurs CD et que vous devez changer de CD pendant le chargement. En outre, les fichiers effets utilisés sont enregistrés dans un dossier avec les autres fichiers.

Une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de définir un chemin et un nom pour l'arrangement s'ouvre alors.

Touche : Maj+R

Copie de sauvegarde > Créer une copie de sauvegarde en OGG

Vous pouvez également créer une copie de sauvegarde (voir plus haut) au format OGG qui provoquera la compression de tous les fichiers audio au format OGG. Vous pouvez ainsi archiver votre chanson en utilisant très peu de mémoire et la présenter sur Internet.

Touche : Ctrl + Alt + R

Copie de sauvegarde > Graver une copie de sauvegarde sur CD/DVD

Grâce à cette option, l'arrangement peut être gravé sur CD ou DVD avec tous les fichiers correspondants.

Les plus gros arrangements peuvent également être directement gravés sur disque. Si nécessaire, l'arrangement sera automatiquement segmenter en lots pour être gravé sur plusieurs disques. Un programme de restauration, gravé sur le premier disque, garantit la réimportation facile de la sauvegarde.

Touche : Ctrl + Maj + R

Copie de sauvegarde > Graver manuellement les fichiers sélectionnés sur CD/DVD

A l'aide de cet option, vous pouvez choisir de différents répertoires et les graver sur disque en passant par MAGIX Goya burnR.

Raccourci: Alt + Shift + R

Charger une sauvegarde d'arrangement

Cette commande vous permet de charger la sauvegarde d'un arrangement. MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition crée automatiquement des sauvegardes de l'arrangement, qui peuvent être utilisées lorsque, par exemple, une erreur se produit dans le programme, afin de retrouver vos fichiers avec leurs dernières modifications. Ces sauvegardes automatiques se reconnaissent à l'extension de fichier MM_ (tiret de soulignement). Cette commande est particulièrement utile, par exemple, lorsque vous avez enregistré des changements sans le vouloir et que vous souhaitez récupérer la précédente version de votre projet.

Touche : Alt + O

Propriétés de l'arrangement

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez définir les propriétés générales de l'arrangement. Cette boîte de dialogue contient en outre des informations statistiques concernant l'arrangement.

Propriétés

Nom : indique le nom de l'arrangement actuel.

Paramètres généraux du projet

Chemin d'accès : on trouve ici l'arborescence des dossiers du disque dur où sera déposé l'arrangement.

Nombre de pistes : définit le nombre de pistes à utiliser.

Résolution vidéo : vous pouvez configurer ici la résolution vidéo et le

format vidéo à utiliser.

Utiliser les paramètres comme standard pour les nouveaux projets : les paramètres définis dans la boîte de dialogue valent comme paramètres standard pour les projets nouvellement créés.

Informations

Nom/Chemin d'accès : cf. ci-dessus.

Créé le : indique la date à laquelle l'arrangement a été créé.

Dernière modification : date de la dernière mémorisation de l'arrangement.

Nombre d'objets utilisés : on trouve ici le nombre de tous les objets de l'arrangement. Les objets audio stéréo comptent pour deux objets. Les objets virtuels, c'est à dire les copies sont également comptées.

Fichiers utilisés : ici se trouvent les noms et répertoires de tous les fichiers multimédias utilisés dans l'arrangement.

Propriétés

Nom : affiche le nom de l'arrangement actuel.

Paramètres généraux d'arrangement

Chemin : ici se trouve le chemin du répertoire du disque dur dans lequel est enregistré l'arrangement.

Nombre de pistes : vous pouvez définir ici le nombre de pistes à utiliser.

Taux d'échantillonnage audio : le taux d'échantillonnage définit la vitesse de lecture et la tonalité des objets audio Wave. Le taux d'échantillonnage que vous utilisez dépend de votre carte son (certaines cartes son permettent même de modifier le taux d'échantillonnage pendant la lecture). Ce paramètre est particulièrement utile, si vous souhaitez écouter votre arrangement au ralenti, afin de localiser certaines zones problématiques. Si vous divisez en deux la valeur du taux d'échantillonnage, les objets audio Wave sont exécutés une octave au-dessous.

Type de mesure : vous disposez également de types de mesures impaires, par exemple 3/4 mesure. Grâce aux divers paramètres de la grille, vous pouvez également définir d'autres types de mesure, par exemple : avec une 3/4 mesure et une portée de 1/8, vous obtenez une mesure de 6/8.

Résolution vidéo : vous pouvez ici définir les paramètres de la résolution vidéo utilisée et définir le format vidéo également.

Utiliser comme paramètre prédéfini pour les nouveaux projets : les paramètres définis dans la boîte de dialogue valent comme paramètres standard pour les nouveaux projets.

Informations

Nom/Chemin : voir plus haut

Créé le : affiche la date et l'heure auxquelles l'arrangement a été créé.

Dernière modification : affiche la date de la dernière sauvegarde.

Nombre d'objets utilisés : affiche la quantité d'objets dans l'arrangement.

Fichiers utilisés : vous trouverez ici les noms et chemins de tous les fichiers multimédia utilisés dans l'arrangement.

Paramètres > Paramètres du programme

Généralités

Autoscroll (défilement automatique) : si cette option est activée, l'affichage à l'écran se déplace automatiquement quand le marqueur de lecture atteint le bord droit de l'écran, ce qui est particulièrement utile dans le cas d'arrangements longs. Le défilement nécessite un certain temps, dû au temps de calcul requis par l'affichage à l'écran, pouvant perturber ou interrompre la lecture, selon les performances de votre système. Si vous rencontrez ce problème, désactivez le défilement automatique.

Affichage simplifié de l'objet : Avec cette option, vous pouvez passer d'un affichage d'objet à un autre. Les objets vidéo dans les pistes s'affichent simplement ou avec des cadres de prévisualisation, plus détaillés. Les objets audio se présentent sous la forme d'une présentation sinusoïdale (une sinusoïde ou deux en cas de son stéréo).

Interfaces du programme

Masquer les actualités : cette option désactive le MAGIX News Center (voir page 249) dans l'interface principale de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Boîtes de dialogue : Dans son nouveau statut, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition affiche un certain nombre de messages de sécurité en différents endroits du programme. Chacun d'entre eux peut être désactivé en cochant l'option en bas de la boîte de

www.magix.com

dialogue « Ne plus afficher ce message ». Pour afficher de nouveau ces messages, choisissez l'option « **Réactiver les boîtes de dialogue d'avertissement** ».

Enregistrement automatique de sauvegardes d'arrangements : vous pouvez ici déterminer à quel intervalle de temps les sauvegardes d'arrangement automatiques doivent être effectuées.

Importation

Pré-écouter des échantillons (Wav, Ogg) pendant la lecture de l'arrangement : vous pouvez activer ici la pré-écoute pendant une reproduction (Smart Preview).

Ajuster automatiquement les échantillons au BPM : lors de leur chargement dans l'arrangement et au cours de leur préécoute, les échantillons sont ajustés au tempo de l'arrangement par MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition. Cette opération fonctionne toujours lorsqu'il s'agit des nouveaux échantillons MAGIX Soundpool, car les informations concernant le tempo sont enregistrés dans les fichiers Wave. Cela fonctionne également avec les autres boucles à condition que ces morceaux soient coupés en cadence. (Voir le chapitre Arrangeur)

L'option « **Uniquement pour les échantillons corrigés** » désactive l'allongement du temps automatique pour tous les autres échantillons. L'option « **Appliquer également aux échantillons les plus longs** » permet d'ajuster les échantillons les plus longs, s'ils contiennent des informations de mesure et de tempo obtenues avec le module de remixage.

Ouvrir automatiquement le **module de remixage pour la reconnaissance du tempo et des mesures dans le cas d'échantillons plus longs (> 15 s)** : vous pouvez activer et désactiver ici l'ouverture automatique du module de remixage Remix Agent pour les échantillons plus longs (par exemple les pistes de CD ou les MP3).

Ajuster automatiquement les fichiers Wave à la tonalité : les fichiers Wave peuvent être automatiquement modifiés dans la tonalité via le pitchshifting. Pour cela, les échantillons utilisés doivent contenir des informations sur la tonalité comme les échantillons des CD de Soundpools de MAGIX. La tonalité de l'arrangement sera alors semblable à celle du premier échantillon de l'arrangement.

Utiliser l'**ajustage destructif pour les échantillons courts** :

généralement, les échantillons chargés sont ajustés à l'arrangement via un procédé d'allongement du temps en temps réel. Vous pouvez désactiver ce procédé si vous possédez un ordinateur aux faibles performances. L'effet d'allongement du temps (Timestretching) sera alors calculé dans un nouveau fichier, qui sera lui-même copié sur le disque dur.

Lire les pistes de CD audio en mode analogique au lieu de numérique : si cette option est activée, vous pouvez enregistrer des CD audio via le bouton d'enregistrement du contrôle de transport. Pour de plus amples informations, référez-vous à la section « Enregistrer des CD audio » du chapitre « Objets audio » (voir page 89).

Ouvrir l'éditeur midi automatiquement après l'import de fichiers MIDI : l'éditeur MIDI s'ouvre automatiquement lorsque vous chargez des fichiers MIDI afin de procéder aux attributions d'instruments et canaux ou d'autres configurations.

Aperçu automatique dans le Media Pool pour... : vous pouvez ici désactiver le lancement immédiat de l'aperçu pour certains types de fichiers du Media Pool.

Formats d'importation : les formats de fichier que vous n'utilisez jamais peuvent être désélectionnés et ne seront plus importés à l'avenir. Veuillez noter également que pour certains types de fichiers (AVI,WMA), il existe différents modules d'importation, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition utilise toujours le plus rapide. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'importation d'un certain type de fichiers, vous pouvez désactiver certains modules d'importation et ainsi obliger le programme à utiliser des solutions moins rapides, mais compatibles.

Audio

Dispositif de sortie : cette option définit la carte son ou la sortie pour la reproduction des objets audio Wave ainsi que le pilote qui doit être utilisé.

Avancé : ce bouton permet d'accéder à la fenêtre des options de reproduction, qui fournit des informations sur la carte son actuelle.

Wave/Direct Sound/ASIO : vous pouvez définir ici le pilote Wave Windows™ à utiliser pour la carte son, le système DirectSound ou ASIO.

Les pilotes **Wave** Windows ont l'avantage d'être relativement insensibles aux pics de surcharge, sous condition de gros tampons. Si vous rencontrez des problèmes pendant la lecture qui proviennent d'effets exigeants en termes de performances (comme le Timestretching) l'activation de pilotes Wave peut être utile. Sinon, le système réagit avec des pilotes Wave, mais sur la base de tampons plus lents, ce qui signifie que toutes les modifications seront entendues avec un retard.

Pilote Wave communication 16/24 bits : si votre carte son est en mesure d'exécuter des audio 24 bits, votre arrangement sera joué dans cette résolution élevée (calculé en interne avec 32 bits). Cela est valable uniquement pour les pilotes Wave.

Pour l'utilisation du contrôle en direct, la lecture et l'enregistrement d'instruments VST en temps réel, avec un temps de réaction (latence) le plus bas possible, nous vous recommandons l'utilisation de pilotes **ASIO**. Si votre carte son ne dispose pas de pilote ASIO, vous pouvez utiliser le pilote MAGIX Low Latency.

Si vous sélectionnez ASIO comme modèle de pilote, vous pouvez définir la sortie dans la liste supérieure (pour les cartes avec plusieurs sorties) et le pilote ASIO dans la liste inférieure. **Avancé** vous permet d'ouvrir dans le cas présent la boîte de dialogue de configuration du pilote ASIO. Pour plus de détails, référez-vous au manuel de votre carte son.

Tampon audio : Vous pouvez ici spécifier la taille du tampon à utiliser pour la lecture de l'arrangement ou pour la pré-écoute de fichiers audio.

Vaut comme règle générale : si les durées d'attente et de chargement sont trop longues, la latence doit être diminuée, au contraire, en cas de perte de niveaux ou calcul de temps défectueux, augmentez la latence.

Si un dropout se produit, la taille du tampon doit être augmentée de 16 384 à 32 768, car une lecture sans faute est généralement plus importante que des temps de réaction rapides.

MIDI

Dispositif de sortie : pour l'aperçu d'un fichier MIDI dans le Media Pool sans utilisation d'instruments logiciels MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition utilise un appareil MIDI externe. Pour cela, le « Microsoft GS Wavetable SW Synth », un synthétiseur logiciel

standard inclus dans le système d'exploitation Windows®, doit être prédéfini. Pour les cartes son avec synthétiseur propre ou les synthétiseurs raccordés via MIDI, le pilote MIDI de la carte son ou d'une interface MIDI doit être activé !

FX : si la reproduction MIDI de la lecture audio est décalée, vous pouvez ici régler un facteur de vitesse.

Dispositif d'entrée : vous pouvez ici sélectionner le pilote MIDI pour l'enregistrement MIDI c'est-à-dire le pilote pour l'appareil MIDI auquel vous avez raccordé votre clavier MIDI ou le pilote pour votre clavier USB.

Utiliser la cible canal MIDI : le système MIDI offre 16 canaux différents qui régissent 16 sons différents. Normalement, MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition reçoit les notes MIDI sur tous les canaux en même temps. Cette option permet de choisir un canal en particulier. Ensuite, vous devez régler le son souhaité et le canal MIDI sur l'appareil puis choisir le même canal dans les options d'enregistrement MIDI.

Latence du synthétiseur MIDI : certains synthétiseurs, en particulier les synthétiseurs logiciels comme les instruments VST, produisent les sons avec un délai c'est-à-dire que les sons retentissent avec un peu de retard par rapport au moment où on a appuyé sur la touche. Grâce à cette valeur, vous pouvez compenser ce retard. Toutes les notes enregistrées seront déplacées conformément à la valeur indiquée.

Options

Créer un fichier d'annulation avant l'édition destructive : pour pouvoir annuler des effets destructifs, il vous faut enregistrer le fichier original sur le disque dur. Si vous utilisez souvent de tels effets, vous pouvez ici désactiver l'annulation et ainsi économiser de la place sur le disque et le temps nécessaire à la création du fichier d'annulation.

Écriture audio en temps réel dans un fichier Wave : cette fonction permet simultanément de mixer et d'enregistrer en direct l'ensemble de l'arrangement. Vous pouvez ainsi, par exemple, régler le mixeur ou les effets au cours de la lecture. Vous pouvez également exécuter les mesures de l'arrangement dans un ordre différent à l'aide des raccourcis clavier. – Toutes les activités en temps réel sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier Wave séparé. Après chaque interruption de la lecture, vous recevez un message vous demandant si vous souhaitez enregistrer l'extrait qui vient d'être lu

comme fichier Wave, le charger dans l'arrangement ou le supprimer.

Paramètres du pilote ASIO MAGIX Low Latency

Normalement, vous n'avez pas besoin de modifier ces paramètres : ils sont optimisés pour une compatibilité maximale. Pour augmenter la performance et réduire la latence, vous pouvez cependant les reconfigurer.

Appareil audio : si vous possédez plusieurs appareils audio (par ex. Onboard Sound et des cartes sons supplémentaires), vous devez définir ici l'appareil qui sera utilisé par le pilote MAGIX Low Latency.

Taille du tampon : vous pouvez définir ici la taille du tampon dans l'échantillon. Ainsi, plus le tampon est petit, plus la latence est faible, et plus il est gros, plus les performances exigées de votre PC sont élevées. Les ordinateurs actuels supportent des latences de 256 échantillons.

Rééchantillonnage forcé à 44.1 KHz : certaines cartes soundchip onboard (AC97) et cartes son (ex. : celles de Creative) ne prennent en charge qu'une fréquence d'échantillonnage de 48 KHz. Si elles sont utilisées avec un taux d'échantillonnage audio normal de 44,1 kHz, soit elles ne fonctionnent pas du tout, soit le pilote de la carte son redéfinit le taux d'échantillonnage dans une qualité largement insuffisante. Ce phénomène se reconnaît à la tonalité plus étouffée de l'audio en cours de lecture de fichiers soundpool qu'au cours de la lecture de DVD vidéo par exemple, dont l'audio est exécuté en 48 kHz. Le pilote MAGIX Low Latency propose un rééchantillonnage nettement meilleur, c'est pourquoi il est activé par défaut, c'est-à-dire que le signal de sortie est toujours calculé sur 48 KHz. Si vous êtes absolument sûr que votre carte son peut vraiment lire un taux d'échantillon à 44,1 kHz, vous pouvez désactiver cette option et réduire ainsi la charge de calcul.

Vidéo

Norme vidéo : PAL est utilisé en Europe, NTSC, aux États-Unis et au Japon. Ce paramètre ne doit pas être modifié.

Affichage du film : la résolution, que vous pouvez configurer ici s'applique uniquement à l'affichage de vidéos DV. Si la lecture commence par un soubresaut, nous vous recommandons de définir une résolution plus faible. La qualité des vidéos exportées n'en sera pas altérée.

Extraire du son de vidéos lors de l'importation : si une vidéo

contient des fichiers vidéo et audio, cette fonction vous permet d'extraire la piste audio de la vidéo. Elle sera chargée directement sous la piste vidéo et groupée avec celle-ci. Si vous dégrouperez (menu édition) vous pourrez éditer la piste sonore comme un objet audio indépendant.

Adapter automatiquement les vidéos au BPM lors de l'importation :

si des informations BPM sont disponibles, vous pouvez créer automatiquement une vidéo dont la séquence d'images est synchronisée avec le rythme de la musique. Dans ce cas, toutes les images d'une vidéo ne sont pas reproduites, mais certaines images sont ignorées selon les paramètres BPM. Cela signifie que dans le cas d'une configuration BPM élevée, la vidéo est exécutée plus rapidement comme si elle « dansait » au rythme du son. Le tempo peut être défini avant chaque nouvel arrangement dans le contrôle de transport. Par défaut, l'arrangement applique le tempo BPM du premier échantillon chargé.

Adapter les différences de niveau de rapport de taille 4/3 pendant l'importation de bitmaps :

cette option adapte automatiquement les photos Bitmap qui ont un rapport de taille d'approximativement 4/3 au format d'écran télé 4/3. Les images sont légèrement agrandies ou réduites. Les images peuvent alors présenter de légères distorsions. Si cette option est désactivée, des bandes noires apparaîtront aux bords de l'image.

Prévisualisation automatique des clips exportés : cette option démarre le clip directement après exportation, pour vérification.

Copier automatiquement le matériel exporté dans le presse-papiers : cette option est utile en association avec d'autres programmes, tel que Microsoft Powerpoint. Si elle est activée, le fichier multimédia créé sera tout de suite disponible pour insertion.

Priorité de la vidéo : généralement, les objets audio ont une priorité lors de la lecture. Dans ce cas, si votre ordinateur est surchargé en raison de nombreux effets, la reproduction vidéo sautera, tandis que le son sera reproduit sans problème.

Pour modifier cela, vous pouvez définir ici la priorité de la reproduction vidéo sur la reproduction sonore. Dans ce cas, la sortie vidéo sera réactualisée selon les tampons audio, ce qui peut cependant provoquer des interruptions sonores.

Répertoires

Ici, vous avez la possibilité de définir des pistes, dans lesquelles

- les arrangements seront enregistrés (**arrangements**)
- seront déposés les fichiers exportés (**Exportations**) ou importés (**Importations**) ainsi que les enregistrements (**Enregistrements**)
- seront enregistrés les fichiers tampon (qui sont nécessaires pour l'utilisation courante) (**Temporaire**).
- se trouvent les fichiers EXE pour l'**éditeur audio** externe pouvant être démarré depuis le menu contextuel ou le menu d'effets (« Éditer Wave externe », seulement dans la Producer Edition). Configuré par défaut dans MAGIX Music Editor

Propriétés > Chemin d'accès à l'Editor de musique MAGIX

Dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, un programme indépendant est livré, l'éditeur « MAGIX Music Editor » servant au traitement externe d'un Objet audio. Celui-ci est accessible directement depuis MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition par la fonction « Editer wave en externe » (menu Effets). Dans ce dialogue vous pouvez changer la voie (path) et le nom du fichier.

Raccourci: D

Quitter

Permet de quitter MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition .

Touche : Alt + F4

Menu Édition

Annuler



MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition vous propose de remonter assez loin dans le processus d'annulation des fonctions. Vous avez la possibilité de reprendre dans les arrangements les 10 derniers traitements effectués, y compris les manipulations d'objets et de curseur. Grâce à cette touche, ce ne sera plus un problème d'essayer de faire quelques opérations compliquées. Si celles-ci n'apportent pas le résultat voulu, elles pourront être remises à leur état initial avec l'outil « Annuler ».

Raccourci: Ctrl + Z

Rétablir



Cette option reprend une commande « Annuler » effectuée peu de temps auparavant..

Raccourci: Ctrl + Y

Couper



Les objets repérés sont coupés dans l'arrangement et déposés dans le presse-papiers (« Clipboard »). Ils peuvent être déplacés à d'autres endroits.

Raccourci: Ctrl + X

Copier



Les objets repérés dans l'arrangement sont copiés et déposés dans le presse-papiers. Ils peuvent être déplacés à d'autres endroits.

Raccourci: Ctrl + C

Coller



Le contenu du presse-papiers est collé dans l'arrangement à l'emplacement de la marque de démarrage.

Le marqueur de lecture est positionné à la fin du dernier objet inséré, permettant ainsi une utilisation facile et multiple de la commande. Les objets contenus sont écrasés.

Raccourci: Ctrl + V

Insertion multiple

Cette fonction est similaire à la fonction « Coller », à cette différence que vous pouvez définir le nombre d'insertion de contenu à réaliser.

Raccourci: Ctrl + Num "+"

Supprimer



Les objets repérés sont supprimés de l'arrangement en cours.

Raccourci: Entf

Sélectionner tout

Sélectionne tous les objets du montage.

Raccourci: Ctrl + A

Dupliquer objets

Ce sous-menu copie tous les objets sélectionnés. En comparaison avec l'original, les copies apparaissent un peu en retrait et peuvent ainsi être facilement déplacées au bon endroit à l'aide de la souris (Drag & Drop).

Raccourci: Ctrl + D

Segmenter un objet

Vous pouvez segmenter un objet sélectionné à la position du marqueur de lecture, afin de créer deux objets plus petits. Si aucun objet n'est sélectionné, tous les objets à la position du marqueur de lecture seront segmentés..

Pour fusionner de nouveau deux objets en un seul, sélectionnez les deux éléments, puis choisissez la commande « Grouper ».

Touche : T

Sauvegarder objets comme des prises

Les objets sélectionnés sont sauvegardés dans le répertoire « Prises ». Pour plus d'informations sur le traitement des prises, reportez-vous au chapitre „Prises (voir page 69)".

Touche: Ctrl + f

Editer plage

MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition met à votre disposition des fonctions d'édition pour les objets et pour la plage de lecture. Les fonctions pour la plage se réfèrent toujours au projet dans son ensemble, de la première à la dernière piste, et à la plage, entre les marqueurs de début et de fin.

Couper

Dans le montage en cours, la partie comprise entre les index de début et de fin est découpée et déposée sur le Media Pool. On peut par exemple insérer cette partie à un autre endroit.

Touche : Ctrl + Alt + X

Copier

Dans le montage en cours, la partie comprise entre les index de début et de fin est copiée sur le Media Pool. On peut par exemple insérer cette partie à un autre endroit.

Touche : Ctrl + Alt + C

Supprimer

Dans le montage en cours, la partie comprise entre les index de début et de fin est effacée mais n'est pas déposée sur le Media Pool.

Touche : Ctrl + Del

Coller

Le contenu du Media Pool sera inséré dans l'actuel arrangement à partir de l'index de début.

Touche : Ctrl + Alt + V

Editer plage > Insertion multiple

Cette fonction est similaire à la fonction « Coller », à cette différence que vous pouvez définir le nombre d'insertion de contenu à réaliser.

Raccourci: Ctrl + Alt + Num+

Extraire

La partie entre les index de début et de fin reste inchangée, tout le matériel audio situé avant ou après est effacé. Utilisez cette option afin de retirer une certaine partie du montage et de pouvoir travailler uniquement le reste.

Touche : Strg + Alt + P

Grouper

Tous les objets sélectionnés sont rangés dans un groupe. Dès que vous sélectionnez un objet de ce groupe, tous les objets en faisant partie y sont à leur tour sélectionnés, ce qui permet un traitement commun.

Touche: Ctrl + L

Dégrouper

Tous les objets sélectionnés redeviennent des objets indépendants.

Touche: Ctrl + M

Définir des boucles personnalisées

Normalement un objet est reproduit en boucle sur la longueur totale du matériel (fichier audio ou vidéo) de base. Pour définir l'extrait d'un fichier comme boucle, raccourcissez l'objet à l'avant et à l'arrière à l'aide des poignées et sélectionnez le menu « Éditer -> Définir boucle personnalisée ». Cette fonction est particulièrement utile pour définir vos propres enregistrements comme boucle, d'autant que les silences qui précèdent tout enregistrement peuvent être coupés.

Raccourci: Z

Supprimer des boucles personnalisées

La durée des boucles personnalisées est supprimée.

Raccourci: Shift + Z

Ajouter piste

Une nouvelle piste vide est ajoutée sous la dernière piste dans l'arrangeur. Dans le menu « Fichier » > « Propriétés de l'arrangement », vous pouvez déterminer le nombre de pistes.

Touche : Ctrl + K

Nouvel objet MIDI

Cette fonction crée un nouvel objet MIDI dans la piste actuel. Lorsque vous ouvrez cette fonction, un menu s'affiche : vous pouvez alors choisir entre un objet MIDI vide ou un modèle. Vous pouvez également enrichir le menu avec vos propres modèles en copiant simplement vos fichiers MIDI dans le dossier « Default » du répertoire du programme MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Raccourci: Alt + M

Compiler audio (Mixdown)

Avec Mixdown, l'arrangement est réenregistré dans un fichier Mixdown. Ainsi, votre arrangement utilise très peu de mémoire RAM.

www.magix.com

Il utilise en revanche de la place sur votre disque dur (environ 10 Mo par minute en stéréo). Vous disposez ainsi d'une meilleure vue d'ensemble et de plus de place pour les objets supplémentaires.

Le fichier Mixdown du disque dur est normalisé automatiquement par MAGIX Music Maker, c'est-à-dire que l'endroit, où les objets audio Wave de l'arrangement sont les plus forts, correspond exactement à la valeur la plus grande de la résolution 16 bits. Cela évite ainsi des pertes de son, même si vous mixez constamment le fichier Mixdown dans l'arrangeur ou bien chaque Mixdown avec d'autres objets audio Wave. La fonction Mixdown est particulièrement utile si vous souhaitez poursuivre l'édition avec l'objet mixdown.

Astuce : il est recommandé d'utiliser les différentes options du sous-menu « Exporter film » du menu « **Fichier** », plutôt que la fonction Mixdown, pour créer un fichier finale *.avi ou *.wav (ou tout autre fichier multimédia).

Touche : Maj + M

Définir un marqueur de saut

Cette option vous permet de définir un marqueur de saut à la position actuelle du marqueur de lecture. Vous pouvez ainsi indiquer un emplacement particulier dans l'arrangement. La fonction « Déplacer la position de lecture », vous pouvez ensuite atteindre rapidement cette position.

Touche : Maj + 1..0

Définir un marqueur de saut > Créer une séquence de marqueurs de saut

Cette option copie la plage de lecture sélectionnée dans la zone située entre les marqueurs de début et de fin, à l'intérieur de laquelle des marqueurs de saut sont définis sur la réglette des mesures, à distances égales. Chaque marqueur de saut peut être créé via le raccourci clavier.

Raccourci: Ctrl + Shift + M

Définir un marqueur de saut > Supprimer tous les marqueurs de saut

Efface tous les marqueurs de saut existants.

Raccourci: Alt + Shift + M

Déplacer la position de lecture

Permet de définir le marqueur de lecture à la position d'un marqueur de saut. Nous vous recommandons d'utiliser cette fonction via le clavier.

À l'arrêt, vous pouvez immédiatement déplacer le marqueur de lecture sur le marqueur de saut enregistré. En cours de lecture, la plage de lecture sera déplacée en même temps que le marqueur de lecture. Dans ce cas, la plage de lecture antérieure sera d'abord exécutée jusqu'à la fin, de sorte que vous pouvez remixer votre arrangement en direct à l'aide du clavier, sans changement de tempo, une fois que les marqueurs de saut ont été définis.

Touche : 1..0

Déplacer l'affichage

Cette commande vous permet de déplacer simultanément des extraits visibles et le marqueur de début sur la réglette des mesures. Vous pouvez aller et venir rapidement entre les différents marqueurs de saut et les bords des objets.

Touche : voir la vue d'ensemble des raccourcis du chapitre Affichage de l'arrangeur (voir page 315).

Afficher marqueur d'objet > Afficher marqueur de mesure/marqueur de battement/marqueur d'harmonie

Après l'analyse réalisée par le module de remixage ou le module d'harmonisation, le matériel audio reçoit des informations de battement ou d'harmonie sous forme de marqueurs, visualisables dans l'arrangeur à l'aide de ces commandes.

Raccourci:	Marqueur de mesure	Ctrl + Shift + F9
	Marqueur d'harmonie	Ctrl + Shift + F10
	Marqueur de battement	Ctrl + Shift + F11

Menu Effets

Texte-Voix (Text to Speech)

Lire le chapitre « Objets audio ».

Vidéo

Effets vidéo

Ouvre le contrôleur vidéo pour les objets vidéo et image sélectionnés. Pour en savoir plus, veuillez vous référer au chapitre « Effets vidéo (voir page 219) ».

Touche : Maj + G

Charger des effets vidéo

Vous pouvez enregistrer la combinaison d'effets actuelle d'un objet audio séparément et l'appliquer ensuite à d'autres objets. Ou vous pouvez désactiver tous les effets appliqués (« Réinitialiser »), si vous souhaitez annuler les modifications.

Touche : Alt+Maj+O

Enregistrer des effets audio

Vous pouvez enregistrer la combinaison d'effets actuelle d'un objet audio séparément et l'appliquer ensuite à d'autres objets. Ou vous pouvez désactiver tous les effets appliqués (« Réinitialiser »), si vous souhaitez annuler les modifications.

Touche : Alt+Maj+S

Réinitialiser les effets vidéo

Vous pouvez enregistrer la combinaison d'effets actuelle d'un objet audio séparément et l'appliquer ensuite à d'autres objets. Ou vous pouvez désactiver tous les effets appliqués (« Réinitialiser »), si vous souhaitez annuler les modifications.

Touche : Alt+Maj+C

Vidéo > Editer la bitmap extérieurement

Les fichiers graphiques (BMP ou JPEG) peuvent être traités depuis l'Arrangeur sur un programme graphique externe. Le fichier image est

www.magix.com

automatiquement chargé et, après édition, utilisé par MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition à la place du matériel original.

Audio

Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre « Effets audio ».

Normaliser

La fonction « Normaliser » augmente le volume de l'objet audio à son niveau maximum sans sur modulation du matériel. Pour cela, le pic de signal le plus élevé dans le matériel audio et le niveau de l'objet sont augmentés jusqu'à ce que le pic corresponde exactement à 0dB (modulation complète).

Touche : Maj+N

Définir le volume

Cette fonction, accessible via le menu Effets ou le menu contextuel, contrôle le volume sonore des objets individuels, de la même façon que les poignées dans l'arrangeur.

Amortissement du volume

Cette commande amortit automatiquement le volume des autres objets audio. À l'aide de cette commande, vous pouvez ajouter des « Voice Overs » à votre arrangement ou des commentaires à un film (sur la bande son originale). En outre, vous pouvez spécifier si vous souhaitez amortir uniquement le son original des vidéos existantes ou de toutes les pistes audio de la même manière.

Dans la boîte de dialogue, vous pouvez activer et désactiver la valeur de l'amortissement.

La commande peut également être utilisée en cours d'enregistrement (Enregistrement audio (voir page 269), Options supplémentaires).

Touche : Alt + L

Objets muets/audibles

À l'aide de cette commande, vous pouvez rendre muets un ou plusieurs objets de votre choix. Utilisez la même commande pour les rendre de nouveau audibles.

Touche : F6

Régler l'harmonie

Grâce à cette commande dans le menu contextuel, vous pouvez rapidement changer le niveau de son d'un objet sélectionné (si présent). Ceci est également possible en sélection multiple. Sélectionnez simplement les objets se suivant et choisissez un nouveau niveau de son afin de produire des variations dans l'arrangement.

Audio > Charger/sauvegarder/remiser à zéro les effets audio

Vous pouvez sauvegarder la combinaison d'effets actuelle d'un objet audio séparément et l'utiliser sur d'autres objets par la suite. Vous pouvez encore désactiver tous les effets audio courants si vous êtes perdus.

Audio > Détecteur de boucles (Loop Finder)

Le Détecteur de boucles (Loop Finder) a été développé pour rechercher le BPM dans les passages rythmiques courts, puis pour intégrer ces boucles courtes dans un arrangement existant ou pour concevoir des boucles de batteries à partir de passages rythmiques courts.

Remarque : pour les passages plus longs, des pistes de CD complètes par exemple, vous devez utiliser le BPM Finder.

La partie supérieure de la zone de dialogue montre le document sonore sous une forme d'onde, avec une fonction de zoom prédéfinie sur dix secondes.

Déplacez le marqueur de début vert sur le début d'un battement et le marqueur rouge de fin sur le début du battement suivant. L'affichage du tempo sur la gauche montre ensuite le tempo de la boucle en BPM. On considère dès lors qu'il y a exactement autant de battements dans le passage mis en surbrillance que dans la zone d'entrée des battements, le preset étant de 4 battements. Si 2 battements entiers sont marqués entre les marqueurs de début et de fin, le total des battements doit ensuite s'élever à 8. Sinon, le Loop Finder reconnaîtra uniquement la moitié du tempo.

Afin de stipuler exactement la longueur d'une boucle, vous devez marquer la longueur exacte du battement. Vous pouvez y veiller de façon manuelle en déplaçant les marqueurs de début et de fin (en particulier à l'aide de la fonction de zoom). Vous y parviendrez encore plus facilement grâce aux moyens suivants :

Battre Tempo : Ce bouton active une procédure de régulation du tempo. Quand la lecture commence, vous recevrez un message vous invitant à battre le tempo avec le bouton ou avec la touche « T ». Vous devez appuyer sur la touche « T » en rythme avec la musique. Le premier battement lance l'enregistrement du tempo, le second place le battement et les battements suivants indiquent le tempo. Même quand le battement n'est pas tout à fait exact, la fonction automatisée trouve presque toujours le battement désiré.

Marqueur Snap : Vous pouvez déplacer vers l'arrière et l'avant les marqueurs de début et de fin d'un battement au moyen des flèches rouge et verte se trouvant au-dessous et en regard de l'affichage de la forme d'onde. Il est ainsi très simple de marquer les battements durant la lecture de boucles bien découpées.

Dans la mesure où une boucle a été coupée, le tempo correct peut être lu (gauche).

Remarquez toutefois que le décompte des battements (prédéfini sur 4) doit correspondre à la longueur actuelle de la boucle. Autrement dit, un battement à 4 temps marqué comme une boucle doit se voir attribuer une valeur de 16 dans le champ d'entrée.

Marqueur de Début (S) et Marqueur de fin (E) : Ces marqueurs affichent le début et la fin de la boucle. Vous pouvez les déplacer avec la souris afin de définir la zone applicable.

Transfert BPM : L'arrangement adopte la valeur du BPM détecté.

Time-Stretching : Correspond au tempo de l'objet qui a été déterminé sur le tempo de l'arrangement grâce à la technique du Time-Stretching.

Rééchantillonner : Correspond au tempo de l'objet qui a été déterminé sur le tempo de l'arrangement grâce à la technique du rééchantillonnage.

Audio > Agent de remixage (Remix Agent)

Le MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition comporte un agent de remixage qui indique automatiquement la vitesse BPM («beats per minute» – battements/temps par minute) et crée de nouveaux objets de remixage pouvant être ouverts via le menu contextuel ou le menu effets.

Lire le chapitre « Objets audio ».

Audio > Création d'objets de remixage

Si, lors du traitement par l'agent de remixage, les informations relatives au tempo et à la mesure ont été stockées dans le fichier audio, il est possible de créer des objets de remixage via cette commande. Si l'agent de remixage n'a pas encore été activé, il démarrera la création de nouveaux objets de remixage sur la base des pré-réglages corrects.

Audio > Remix Maker

Le Remix Maker vous permet de réaliser des remixages automatiques à partir des objets de boucle du Remix Agent.

Lire le chapitre « Objets audio ».

Module d'harmonisation

Le module d'harmonisation permet l'analyse des harmonies.

Pour de plus amples informations, référez-vous à la section correspondante dans le chapitre « Objets audio (voir page 100) ».

Touche : Alt + Maj + F

Audio > Plus > Stéréo à 2 mono objets

Avec cette option on peut séparer des objets stéréo en deux objets mono qui seront montrés sur deux pistes. Les deux objets mono sont réunis en un groupe. Avec le bouton « Dégroupier » ils peuvent ensuite être séparés en deux objets indépendants qui peuvent être traités et arrangés séparément.

Édition externe d'un Wave

Grâce à cette option, un objet audio sélectionné peut être chargé dans le programme externe MAGIX Music Editor et y être édité à l'aide de nombreuses fonctions spéciales. À la fin de l'édition, l'objet modifié est utilisé dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition à la place du matériel d'origine.

Touche : Ctrl + Maj + A

Titres

Éditeur de titres



Ce bouton ouvre l'editeur de titres.

Touche : Ctrl + T

Charger les Effets Titres

Vous pouvez sauvegarder la combinaison d'effets que vous avez appliquée à un élément titre et l'appliquer plus tard à d'autres titres.

Sauvegarder Effets Titre

Vous pouvez sauvegarder la combinaison d'effets que vous avez appliquée à un élément titre et l'appliquer plus tard à d'autres titres.

Touche: Alt + T

Bibliothèque d'effets

Dirige le répertoire dans le Media Pool pour appliquer l'effet à un objet par glisser-déposer.

Propriétés de l'objet

Cette fonction affiche l'ensemble des informations sur l'objet sélectionné, tels que le nom du fichier, son emplacement sur le disque dur, le tempo, etc. En outre, l'éditeur d'objets permet de définir les couleurs d'avant et d'arrière-plans de chaque objet dans l'arrangement.

Menu Fenêtre

Console de Mixage



Avec cette option, activez ou désactivez le Mixeur en temps réel.

Dans le chapitre « Console de Mixage », vous trouverez des informations supplémentaires, en particulier sur l'introduction de plug-ins d'effets.

Touche : m

Mode Direct

Active le Live Performer. Pour en savoir plus, référez-vous au paragraphe « Live Performer (voir page 71) », du chapitre « Arranger des objets (voir page 63) » !

Touche : K

Rack d'effets Audio Master

Permet d'ouvrir ou fermer le Rack d'effets Audio Master.

Touche : b

Mastering Suite

Cette option permet d'ouvrir la MAGIX Mastering Suite (voir page 197).

Touche : U

Présentation standard

Cette option permet de déterminer si l'écran vidéo et le Mediapool doivent être intégrés dans la fenêtre principale ou s'ils doivent apparaître dans des fenêtres séparées.

Raccourci : L

Moniteur vidéo

Cette option permet d'ouvrir et fermer la fenêtre vidéo.

Touche : V

Media Pool

Avec cette option vous pouvez cacher ou montrer le Media Pool.

Touche : F

Optimiser l'affichage de l'arrangement



Le niveau de zoom est défini sur 100%, de sorte que tous les objets et l'ensemble de l'arrangement sont visibles.

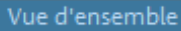
En outre, les marqueurs de plage sont placés tout au début et tout à la fin, de sorte que l'arrangement intégral puisse être exécuté.

Touche : Maj + O

Vue d'ensemble de l'arrangement

Cette option vous permet d'afficher une vue d'ensemble de l'intégralité de l'arrangement à l'écran. Cette option est idéale pour les arrangements longs et complexes.

Dans ce mode, vous gardez en effet un œil sur l'ensemble de votre arrangement. Ainsi, vous pouvez repérer facilement certains objets, les agrandir directement dans l'écran vidéo ou déplacer des extraits dans l'arrangeur.

Vue d'ensemble

Vous pouvez accéder à cette fonction directement via « Vue d'ensemble ».

Touche : Alt + Maj + U

Modifier la présentation de l'objet

Avec cette option, vous pouvez passer d'un affichage d'objet à un autre. Les objets vidéo dans les pistes s'affichent simplement ou avec des cadres de prévisualisation, plus détaillés. Les objets audio se présentent sous la forme d'une présentation sinusoïdale (une sinusoïde ou deux en cas de son stéréo).

Marquer la plage de la boucle

Cette option vous permet d'afficher ou de masquer la zone de la boucle (soit la zone en haut de la première piste qui affiche la plage de lecture).

Touche : Maj+ X

Moniteur vidéo plein écran

Cette option affiche l'écran de visualisation vidéo en mode plein écran. Un clic droit de la souris vous permet d'ouvrir le menu contextuel, tandis qu'une pression de la touche Echap vous permet de revenir à un affichage normal.

Raccourci: Alt + Enter

Menu @Services

Vous trouverez ici toutes les entrées de menu de tous les services, directement accessibles dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Pour en savoir plus, référez-vous à « Fonctions Internet (voir page 249)».

Menu Tâches



Ce menu vous propose des solutions directes ou de courtes vidéos tutorielles des tâches courantes. En plus de trouver des explications, pas à pas, relatives à l'image et au son, vous avez également accès à de nombreuses fonctions.

Lorsque vous cliquez sur une entrée marquée du symbole de la caméra, une vidéo tutorielle s'ouvre et vous fait une démonstration. Les entrées sans symbole résolvent directement la tâche.

Menu Aide

Contenu

Utilisez cette commande pour faire afficher un aperçu de l'aide. De là, vous pouvez passer à d'autres commandes ou lire les renseignements que vous recherchez.

Touche : F 1

Aide contextuelle



Si vous cliquez sur cette commande dans la barre d'outils supérieure, le pointeur de la souris se transforme alors en une flèche avec un point d'interrogation.

Cliquez ensuite sur un des boutons des trois principales interfaces :

www.magix.com

l'aide du programme pour l'élément de contrôle correspondant s'ouvre alors.

Touche : Alt + F1

Afficher la boîte de dialogue de bienvenue

Cette commande permet d'afficher à nouveau la boîte de dialogue de bienvenue. De là, vous accédez directement à toutes les fonctions importantes au démarrage du programme.

La fonction « Nouvel arrangement » permet de lancer un nouvel arrangement et d'ouvrir en même temps le Soundpool utilisé dans le Media Pool. L'option « Charger votre arrangement » affiche une liste de tous les dossier arrangements de « Mes projets » pour les charger directement. En outre, vous accédez rapidement depuis la aux chansons démo, vidéos d'introduction et aux boîtes de dialogue des paramètres.

Touche : Maj + F1

Afficher la vidéo tutorielle

La vidéo tutorielle vous explique clairement le fonctionnement des principales tâches. Certains thèmes spécifiques sont traités en détail dans des vidéos tutorielles supplémentaires.

Touche : Ctrl + F1

Pour la lecture de la vidéo tutorielle, vous devez insérer le CD du programme.

Afficher la vidéo de MAGIX Music Editor

La vidéo tutorielle de MAGIX Music Editor vous explique en détail le fonctionnement du programme additionnel.

MAGIX Creation Logo...

Cette option vous permet d'ouvrir un fichier d'informations au format www.magix.com

PDF. Ce fichier vous indique comment utiliser le MAGIX Creation Logo. Ce guide explique en détail ce qui doit être pris en compte et ce qui est nécessaire pour l'usage public des contenus fournis (fichiers photo, vidéo et audio inclus dans le logiciel).

Dans ce guide, nous vous expliquons quand et où le MAGIX Creation Logo doit être appliqué et quel logo est approprié à votre application. Pour toutes questions, n'hésitez pas à contacter l'assistance technique de MAGIX.

Afficher les infobulles

Les infobulles sont des petites fenêtres informatives qui s'affichent automatiquement lorsque le curseur de la souris reste quelques temps sur un bouton ou une commande. Elles vous informent sur la commande ainsi désignée. Cette option peut être activée et désactivée.

Touche : Ctrl+Maj+F1

À propos de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition

Le programme affiche des renseignements relatifs aux droits d'auteur (Copyright) et le numéro de version de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition.

Enregistrement en ligne

Inscrivez-vous comme membre MAGIX et profitez de nombreux avantages !

En effet, vous avez accès au Site Internet du support de MAGIX (voir Support), qui vous propose des mises à jour des programmes, diverses rubriques d'aide, etc.

Le formulaire d'inscription peut être transmis par courrier ou fax. Imprimez, remplissez et c'est parti !

Activer les fonctions supplémentaires

Ce sous-menu vous permet d'activer en option l'encodeur/le décodeur pour différents formats de fichiers.

À quoi sert l'activation ?

L'importation (Decoding) et l'exportation (Encoding) de certains formats audio et vidéo nécessitent un codec adapté, qui permet de lire et d'exporter ces formats. L'intégration de décodeurs et d'encodeurs de fournisseurs externes est généralement payante. C'est pourquoi ces codecs peuvent être intégrés dans les programmes de MAGIX via une activation supplémentaire facultative, qui peut être gratuite (pour les plus courants et les plus répandus) ou payante (pour les codecs spéciaux coûteux). MAGIX peut ainsi continuer dans l'avenir à vous offrir un rapport performance/prix optimal pour votre logiciel.

Les activations payantes suivantes sont disponibles dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition : **Encodeur MP3**.

Activation payante de MP3

Pour le format MP3 une activation payante du Codec correspondant est obligatoire.

1 S'inscrire et commande le code d'activation

Commandez votre code d'activation personnel par Internet, téléphone ou fax. L'activation en ligne permet de recevoir le code par e-mail, en quelques minutes, à tout moment.

2 Entrer le code d'activation

Veuillez entrer votre code d'activation et cliquer sur le bouton « Activer ». Pour vous inscrire, une connexion Internet est requise.

Commander le code d'activation en ligne

Cliquez sur « Commander en ligne... » (Champ 1). Une fois ouvert, enregistrez tout d'abord votre MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition (si vous ne l'avez pas encore fait). Puis vous serez dirigé vers un site Web dans lequel vous pourrez commander l'activation correspondante.

Si votre ordinateur n'est pas connecté à Internet, vous pouvez utiliser

ces différentes possibilités pour l'activation :

Commander le code d'activation dans le MAGIX Service Center

Choisissez cette variante pour réaliser l'activation depuis un autre ordinateur disposant d'une connexion Internet.

Commander le code d'activation par la poste ou par fax

Après avoir cliqué sur « Commander par poste/télécopie » (Champ 2), votre code utilisateur apparaît. Celui-ci commande automatiquement votre code d'activation personnel pour votre ordinateur. Puis cliquez sur « Accès au formulaire de commande » pour transférer votre code utilisateur automatiquement dans le formulaire de commande par la poste ou par fax. Envoyez le formulaire imprimé dûment rempli à l'adresse ou au numéro de télécopie indiqué. À la suite du paiement, le code d'activation vous sera envoyé courrier ou fax (et en option par e-mail).

• Entrer le code d'activation

Après avoir reçu le code d'activation, vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue d'activation pour le format choisi dans votre programme à l'aide de l'option « **Activer** » dans le menu « Aide -> Activer... » Copiez le code d'activation dans votre e-mail et insérez-le dans le champ de saisie du dialogue, puis cliquez sur « Activer... ».

Dysfonctionnements possibles et dépannage

Le code indiqué est incorrect (activation par téléphone).

- Veuillez d'abord vérifier vos données, dans la plupart des cas, le code est incorrect.
- Si vous avez entré le code correctement, vous pouvez obtenir le numéro de téléphone de notre service téléphonique. Nos collaborateurs sont à votre disposition pour toute question.

Le site Internet MAGIX ne s'ouvre pas.

- Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

Le site Internet MAGIX ne s'ouvre pas

Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

Le formulaire de commande par la poste/par fax ne s'ouvre pas

- Vérifiez qu'un programme de traitement de texte adapté (par exemple MS Word) soit correctement installé et activé.

Vous n'avez pas reçu l'e-mail contenant le code d'activation

- Vérifiez que votre boîte mail n'est pas pleine.
- Vérifiez que l'e-mail ne se trouve pas dans la boîte spam.

Vous pouvez également adresser vos questions à tout moment à l'assistance technique par e-mail. Gardez les informations suivantes à portée de main, afin que nous puissions vous apporter une aide rapide et ciblée :

- Nom complet du produit
- Version exacte du produit (dans la boîte à propos sous l'entrée « A propos » dans le menu « Aide »)
- Nom de l'encodeur/décodeur
- Votre code utilisateur (accessible via la boîte de dialogue « Activation par la poste/par fax »)

J'ai installé mon programme MAGIX sur un nouvel ordinateur ou j'ai installé un nouveau disque dur (ou nouvelle carte son, mémoire, etc.) sur mon ordinateur. Mon code d'activation n'est plus accepté.

L'activation est liée à un ordinateur précis. Toute modification du matériel informatique (mise en place d'un autre disque dur, par exemple) peut entraîner la non-reconnaissance de l'ordinateur pour le code d'activation donné. Ceci est également valable lorsque MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition est installé sur un autre ordinateur. Dans ce cas, il vous suffit de demander un nouveau code d'activation. Comme vous êtes inscrit comme client MAGIX, vous n'avez, bien entendu, pas à payer de nouveau l'activation de votre programme !

En ligne : lors de l'inscription sur le site de MAGIX, utilisez vos données d'accès MAGIX.

Post/fax : imprimez le formulaire de commande et envoyez-le à l'adresse ou au numéro de fax indiqué.

Actualisation en ligne

Cette option ouvre la page d'accueil de MAGIX pour rechercher des mises à jour du logiciel. Là, vous trouverez la version du programme

www.magix.com



la plus récente.

Redéfinir par défaut les paramètres du programme

Avec cette fonction, tous les paramètres du programme (voir page 277), que vous avez définis dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, sont réinitialisés.

Boutons et raccourcis clavier

Barre d'outils

	Nouvel arrangement		Couper
	Ouvrir arrangement		Copier les objets sélectionnés
	Sauvegarder arrangement		Ajouter
	Exportation		Supprimer les objets sélectionnés
	Paramètres du programme		Grouper
	Annuler la dernière action (Annuler)		Dégrouper
	Rétablir action annulée		Song Maker

Raccourcis clavier

Dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition, vous disposez de raccourcis clavier, qui vous permettent d'accéder à la fonction souhaitée très rapidement :

- entrées des menus ou menu contextuel des objets
- fonctions du Media Pools (menu Options)
- le menu Moniteur video
- se déplacer dans l'arrangeur et l'agrandir
- controle de lecture (déplacement du marqueur de lecture et de la plage de lecture)
- modes de souris
- fonctions Smart Preview (pré-écoute des fichiers du Media Pool dans le contexte de l'arrangement)

Menu Fichier**Charger / enregistrer l'arrangement**

Nouvel arrangement	Ctrl + N
Charger arrangement	Ctrl + O
Sauvegarder arrangement	Ctrl + S
Sauvegarder arrangement sous	Maj + S

Exporter arrangement – audio :

Graver audio sur CD-R(W)	Maj+Alt+A
Audio au format Wave/ADPCM	Alt + W
Audio au format MP3	Alt + M
Audio au format OGG Vorbis	Alt + O
Audio au format Windows Media Audio	Alt + E

Exporter arrangement – vidéo/images :

Vidéo au format AVI	Alt + A
Vidéo au format vidéo MAGIX	Alt + X
Vidéo au format Quicktime Movie	Alt + Q
Vidéo au format Windows Media Video	Alt + V
Video au format Real Media	Alt + R
Image au format BMP	Alt + B
Image au format JPEG	Alt + J

Internet

Exportation vers MAGIX.TV	Maj + W
Envoyer arrangement par e-mail	Maj + E
Connexion Internet	Ctrl + E

Entrée/sortie audio et vidéo

Importer piste(s) de CD audio	C
Enregistrement audio	R
Enregistrement vidéo (Producer Edition)	G

Song Maker	W
------------	---

Copie de sauvegarde

Créer copie de sauvegarde	Maj + R
Créer une copie de sauvegarde en OGG	Ctrl + Alt + R
Graver une copie de sauvegarde sur CD/DVD	Ctrl + Maj + R

Graver manuellement les fichiers
sélectionnés sur CD/DVD Alt + Maj + R

Charger arrangement de sauvegarde Alt + O
Propriétés de l'arrangement E

Paramètres

Paramètres du programme Y
Paramètres de lecture P
Chemin pour éditeur Wave externe D
Terminer Alt + F4

Menu Édition

Annuler Ctrl+Z
Rétablir Ctrl+Y
Couper Ctrl+X
Copier Ctrl+C
Coller Ctrl+V
Insertion multiple Ctrl+« Num + »
Supprimer Suppr
Sélectionner tout Ctrl+A
Dupliquer objet Ctrl+D
Segmenter objet T
Enregistrer objet comme prise Ctrl+F

Éditer plage

Couper Ctrl+Alt+X
Copier Ctrl+Alt+C
Coller Ctrl+Alt+V
Insertion multiple Ctrl+Alt+« Num+ »
Supprimer Ctrl+Suppr
Extraire Ctrl+Alt+P

Grouper Ctrl+L
Dégrouper Ctrl+M
Définir boucle personnalisée Z
Supprimer boucle personnalisée Maj+Z
Ajouter piste Ctrl+K
Fusionner pistes Maj+M
Nouvel objet MIDI Ctrl+Alt+M

Définir marqueur de saut, déplacer position de lecture (voir Contrôle

de lecture)

Déplacer affichage (voir Déplacer l'affichage de l'arrangeur (voir page 315))

Afficher marqueur d'objet

Marqueur de mesure	Ctrl+Maj+F9
Marqueur d'harmonie	Ctrl+Maj+F10
Marqueur de battement	Ctrl+Maj+F11

Menu Effets

Produire du son à partir de texte	Ctrl+Maj+X
-----------------------------------	------------

Vidéo

Effets vidéo	Maj+G
Charger des effets vidéo	Alt+Maj+O
Enregistrer effets vidéo	Alt+Maj+S
Réinitialiser les effets vidéo	Alt+Maj+H
Éditer bitmap externe	Ctrl+Maj+B

Audio

Normaliser	Maj+N
Amortissement du volume	Alt+L
Rack d'effets audio	Maj+A

Rack d'effets

Égaliseur	Maj+Q
Égaliseur paramétrique	Maj+U
Processeur dynamique	Maj+D
Écho/Réverbération	Maj+H
Allongement du temps/Rééchantillonnage	Maj+V
Distorsion/Filtre	Maj+F
Processeur stéréo	Maj+P
Vocodeur	Maj+C
Amp-Simulation	Maj+I
Effets de courbe de piste	Ctrl+J
Elastic Audio	S
Charger des effets audio	Ctrl+Alt+O
Enregistrer des effets audio	Ctrl+Alt+S
Réinitialiser les effets audio	Ctrl+Alt+H
Éditeur audio 3D	Ctrl+Maj+P
Charger paramètres 3D	Ctrl+Alt+J
Enregistrer les paramètres 3D	Ctrl+Alt+K

Loop Finder	Maj+L
Remix Agent - Reconnaissance du tempo et de la cadence	Maj+K
Créer des objets de remix	Maj+J
Remix Maker	Maj+B
Module d'harmonisation	Alt+Maj+F

Effets destructifs

Filtre de dessin à main levée	Alt+Maj+Z
Gater	Ctrl+G
En arrière	Ctrl+B
Inverser la phase	Alt+H
Stéréo en deux objets mono	Alt+K
Édition externe d'un Wave	Ctrl+Maj+A

Titres

Éditeur de titres	Ctrl+T
Charger effets de titre	Alt+Maj+T
Enregistrer effets de titre	Alt+T

Bibliothèque d'effets

Effets audio	Ctrl+Alt+A
Effets audio 3D	Ctrl+Alt+Y
Effets audio Vintage	Ctrl+Alt+N
Effets vidéo	Ctrl+Alt+G
Effets mixage vidéo	Ctrl+Alt+F
Effets visuels	Ctrl+Alt+U
Effets de titre	Ctrl+Alt+T

Propriétés de l'objet	Ctrl+E
-----------------------	--------

Menu Fenêtre

Mixeur	M
Mode Live	K
Rack d'effets audio master	B
Mastering Suite	U
Mise en page standard	L
Moniteur vidéo	V
Media Pool	F
Optimiser l'affichage de l'arrangement	Maj+U
Vue d'ensemble de l'arrangement	Maj+O

Modifier la présentation de l'objet	Tab
Marquer la plage de la boucle	Maj+X
Moniteur vidéo plein écran	Alt+Entrée

Menu Aide

Contenu	F1
Aide contextuelle	Alt+F1
À propos de l'Aide	Maj+F1
Afficher la vidéo tutorielle	Ctrl+F1
Afficher les infobulles	Ctrl+Maj+F1
À propos de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition	Alt + Maj + F1
Enregistrement en ligne	F12
MAGIX web publishing area	Ctrl+F12
Vérification de la mise à jour	Ctrl+Maj+F12

Entrées supplémentaires accessibles par le menu contextuel des objets (qui ne sont pas enregistrés dans les menus Effets ou Édition)

Objets audio/vidéo/Bitmap/visualiseur/titre

Effets de courbe d'objet	Ctrl+H
Effets de courbe de piste	Ctrl+J

Objets audio

Courbe du volume	Ctrl+P
------------------	--------

Objets MIDI

Éditeur MIDI	Ctrl+Maj+D
Éditeur de piste VSTi	Ctrl+Maj+F
Transposition MIDI	Alt+Maj+D

Media Pool

Options d'affichage

Listes	Ctrl+Alt+L
Détails	Ctrl+Alt+D
Grands symboles	Ctrl+Alt+I

Opérations du fichier

Copier	Ctrl+Maj+C
Coller	Ctrl+Maj+V
Supprimer	Suppr
Renommer	Alt+R

Propriétés	Alt+Maj+E
Nouveau répertoire	Ctrl+R

Répertoire comme lien	Ctrl+Maj+L
Graver fichier sur CD/DVD	Ctrl+Maj+B

Moniteur vidéo

Moniteur vidéo plein écran	Alt+Entrée
Mise en page standard	L
Moniteur vidéo	V

Résolution du moniteur vidéo

160 x 120	Ctrl+ Maj+1
320 x 240	Ctrl+Maj+2
360 x 288	Ctrl+Maj+3
680 x 480	Ctrl+Maj+4
720 x 480	Ctrl+Maj+5
720 x 576	Ctrl+Maj+6
768 x 576	Ctrl+Maj+7
Résolution personnalisée	Ctrl+Maj+8
Ajuster le moniteur vidéo à la vidéo sélectionnée	Ctrl+Maj+O
Réinitialiser sur taille standard	Ctrl+Maj+2
Afficher temps de lecture	Ctrl+Maj+I
Couleur de premier plan pour l'affichage du temps	Ctrl+Maj+J
Couleur d'arrière plan pour l'affichage du temps	Ctrl+Maj+K
Arrière-plan transparent pour l'affichage du temps	Ctrl+Maj+L

Déplacer l'affichage de l'arrangeur

Remarque : ces commandes permettent de déplacer le marqueur de lecture lorsqu'il est à l'arrêt. Le marqueur de lecture reste en permanence visible dans l'arrangement.

Au bord de l'objet suivant	Ctrl+0
Au bord de l'objet précédent	Ctrl+9
Au début de l'arrangement	Orig
À la fin de l'arrangement	Fin
Au marqueur de début	Ctrl+Orig
Au marqueur de fin	Ctrl+Fin
Page vers la droite/gauche	Pg. préc./suiv.
Unité de grille vers la droite/gauche	Ctrl+Pg. préc./suiv.

Au prochain marqueur de saut	Ctrl+Maj+Pg. suiv.
Au précédent marqueur de saut	Ctrl+Maj+Pg. préc.
Une piste vers le haut/bas	Maj+Flèche haut/bas

Affichage arrangeur : agrandir/réduire l'extrait (Zoom)

Agrandir l'extrait (zoomer)	Ctrl+Flèche vers le haut
Réduire l'extrait (dézoomer)	Ctrl+Flèche vers le bas
Zoom 1 image	Ctrl+1
Zoom 5 images	Ctrl+2
Zoom 1 s	Ctrl+3
Zoom 10 s	Ctrl+4
Zoom 1 min	Ctrl+5
Zoom 10 min	Ctrl+6
Zoom affichage entre les marqueurs de début et de fin	Ctrl+7
Zoom sur tout l'arrangement	Ctrl+8
Augmenter la tonalité des pistes	Alt+Flèche haut
Réduire la tonalité des pistes	Alt+Flèche bas

Contrôle de lecture / déplacer le marqueur de lecture / déplacer la plage de lecture

Démarrage / arrêt de la lecture	Barre espace
Arrêter la lecture à la position (arrêter la lecture, déplacer le marqueur de lecture à la position actuelle)	Echap
Définir un marqueur de saut	Maj+1..0
Marqueur de lecture au marqueur de saut	1..0

Remarque : en position d'arrêt, le marqueur de lecture peut être déplacé jusqu'au marqueur de saut au cours de la lecture (après la fin de la boucle actuelle).

Créer séquence de marqueurs de saut (10 marqueurs avec intervalles réguliers le long de la plage de lecture)	Ctrl+Maj+M
Supprimer tous les marqueurs de saut	Alt+Maj+M
Déplacer la plage de lecture	Flèche droite/gauche
Déplacer la plage de lecture d'1/4 de sa longueur	Ctrl+Flèche droite/gauche

Doubler/réduire de moitié la
longueur de la plage de lecture
Doubler/réduire de moitié la
longueur de la plage de lecture
en une mesure

Maj+Flèche droite/gauche

Ctrl+Maj+flèche gauche/droite

Modes souris

Mode souris pour objets individuels	Alt + 1
Relier les objets sur une piste	Alt + 2
Relier les objets sur toutes les pistes	Alt + 3
Mode souris courbes	Alt + 4
Dessiner objets	Alt + 5
Segmenter objets	Alt + 6
Mode souris allongement de l'objet (Stretch)	Alt + 7
Mode préécoute des objets	Alt + 8
Mode Scrub	Alt + 9
Mode souris remplacer	Alt + 0

Aperçu / Smart Preview

Aperçu des tons	Num 0..9
Modifier aperçu objet	Touches fléchées
Ajouter dans l'arrangement	Entrée
Supprimer objet Smart Preview	Suppr

Index

1

1. Publier sur le Web.....246

2

2. Informations.....246

3

3. Optimisation du téléchargement.....247
32 bits en virgule flottante de haute qualité.....25

4

4. Contrôle légal247

5

5. Sur la zone MAGIX Web Publishing Area (WPA).....247

A

À propos de MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition303
Accès au synthétiseur.....136
Activation payante de MP3304
Activer les fonctions supplémentaires.....304
Actualisation en ligne306
Adaptation automatique des ondes au BPM99
Affichage arrangeur
 agrandir/réduire l'extrait (Zoom)315
Affichage des notes, déplacement, zoom.....110
Affichage du temps.....47
Afficher la boîte de dialogue de bienvenue.....302
Afficher la vidéo de MAGIX Music Editor.....302
Afficher la vidéo tutorielle302
Afficher les harmonies.....47
Afficher les infobulles303
Afficher marqueur d'objet > Afficher marqueur de mesure/marqueur
de battement/marqueur d'harmonie290
Agent de remixage (Remix Agent)90

Aide contextuelle	301
Ajouter des vidéos et synthétiseurs	36
Ajouter piste	288
Ajustage de l'écran vidéo	126
Ajuster le niveau du signal	84
Ajuster tempo	93
Allongement du temps/Rééchantillonnage	178
Alterner dans le mode éditeur Drum	122
Amortissement du volume	293
AmpSimulator	181
Annuler	284
Aperçu / Smart Preview	317
Aperçu des échantillons fournis	82
Apply (édition destructive)	169
Arrangement de fichiers MIDI	104
Arranger avec le Live Performer	80
Arranger les Objets	64
Arrangeur	40
Arrangeur avec 96 pistes	23
Arrangeur, moniteur vidéo et Media Pool	48
Assistance	15
Assistant Morceau (.....	26, 272
Atmos	137
Attribution MIDI du Live Performer	79
Audio	278, 293
Audio > Création d'objets de remixage	296
Audio > Agent de remixage (Remix Agent)	295
Audio > Charger/sauvegarder/remiser à zéro les effets audio	294
Audio > Détecteur de boucles (Loop Finder)	294
Audio > Plus > Stéréo à 2 mono objets	296
Audio > Remix Maker	296
Audio als FLAC	261
Audio au format MP3	259
Audio au format Windows Media Audio	260
Audio comme AIFF	261
Audiomètre numérique	203
Automatisation	232
Automatisation d'effets	142
Automatisation des courbes de piste et d'objet	26
Autres améliorations	22
Autres boutons des pads direct	79
Avant de commencer	12
Avant-propos	3

B

Barre d'outils	308
Base de données.....	54
Base de données médias.....	24
Beatbox 4.0.....	139
Bibliothèque d'effets	297
Bibliothèque multimédia.....	23
Bibliothèque multimédia libre de droits	12
BitMachine (disponible au téléchargement uniquement après enregistrement du produit)	214
Boîte de dialogue.....	224, 268
Boîte de dialogue d'exportation audio	258
Boîte de dialogue d'exportation vidéo	261
Boîte des pistes de l'éditeur de percussion	123
Boutons.....	140, 181
Boutons de l'arrangeur	48
Boutons de navigation	52
Boutons et raccourcis clavier	308

C

Cablage MIDI.....	106
Catooh	24
Catooh - le catalogue médias en ligne.....	18
CD/DVD	53
CD-Manager.....	85
Changer tempo/hauteur du ton des Objets individuels.....	98
Charger arrangement.....	256
Charger des effets vidéo	292
Charger des Pads direct avec prises	77
Charger et enregistrer des plages du Live Performer	75
Charger et traiter les Vidéos et les Bitmaps	126
Charger les boucles	76
Charger les Effets Titres	297
Charger une sauvegarde d'arrangement	274
Charger/Sauvegarder.....	193
Chorus	211
Coller.....	285, 287
Color FX	222
Commandes du clavier et molette de la souris	192
Compiler audio (Mixdown).....	288
Compresseur.....	177
Compression vidéo	132
Conditions requise pour l'utilisation de l'Agent de Remixag.	91

Conditions requises	228
Configuration	52
Configuration des modèles	57
Configuration des Soundpools	56
Configuration du retard analogique (Analog Delay).....	206
Configuration nécessaire	13
Configurations, jeux de batterie, pré-réglages et motifs	157
Connexion à Internet	267
Connexion de l'interface	106
Connexion de la source pour l'enregistrement.....	83
Connexion d'un dispositif externe	106
Console de Mixage	298
Contenu	301
Contenu de la boîte	12
Contour.....	221
Contrôle de lecture / déplacer le marqueur de lecture / déplacer la plage de lecture.....	315
Contrôle des effets	170
Contrôle du transport (fonction lecture)	45
Contrôleur sélection et édition d'événements.....	116
Contrôleur vidéo	219
Contrôleur Vidéo.....	25
Convertir la séquence dans l'arrangement	74
Copie de sauvegarde > Créer une copie de sauvegarde.....	273
Copie de sauvegarde > Créer une copie de sauvegarde en OGG ..	273
Copie de sauvegarde > Graver manuellement les fichiers sélectionnés sur CD/DVD.....	274
Copie de sauvegarde > Graver une copie de sauvegarde sur CD/DVD	273
Copier	284, 286
Copyright	2
Correction réglage manuel du tempo et de l'On-/Offbeat	92
Correction de l'analyse de fréquence de base	191
Couper.....	284, 286
Courbe enveloppante rythmique	226
Courbes d'effets	169, 224
Courbes effets	219
Création de sons	147
Créer des podcasts	27
Créer et dissocier des groupes d'objets	66
Créer un projet vidéo pour Internet.....	134

D

Définir des boucles personnalisées.....	288
Définir des effets audio.....	168
Définir des instruments VST	164
Définir des plages	72
Définir le volume	293
Définir un marqueur de saut	289
Définir un marqueur de saut > Créer une séquence de marqueurs de saut	289
Définir un marqueur de saut > Supprimer tous les marqueurs de saut.....	290
Dégrouper	287
Dénomination des axes et des légendes	187
Déplacement et zoom.....	112
Déplacer la position de lecture	290
Déplacer l'affichage	290
Déplacer l'affichage de l'arrangeur	314
Déplacer le curseur de lecture.....	45
Déplacer/Zoomer avec la molette de la souris	43
Description de tous les éléments de contrôle	188
Distorsion	180, 213
Données d'accès en ligne.....	255
Drum-Maps	124
Dupliquer des objets	66
Dupliquer objets.....	285
DVD	12
Dysfonctionnements possibles et dépannage.....	305

E

Echo.....	176
Éditer des objets.....	36
Editer plage	286
Editer plage > Insertion multiple	287
Editeur Audio 3D (3D Sound)	181
Éditeur de listes	117
Éditeur de percussion	121
Éditeur de plug-ins VST.....	165
Éditeur de titres	129, 297
Editeur Drum Map.....	124
Éditeur MIDI.....	108
Éditeur Surround 5.1.....	231
Édition de la courbe d'effet dans la boîte de dialogue	227
Édition de la courbe d'effet dans l'arrangement.....	227
Édition de notes avec la souris	115

Édition externe d'un Wave	296
Effacer, copier et déplacer des fichiers.....	51
Effet	203
Effets.....	37, 102
Effets audio	24, 168
Effets de la piste	168
Effets de piste	166
Effets destructifs.....	194
Effets d'objets audio	168
Effets dynamiques	225
Effets en temps réel.....	102
Effets Master	167, 169
Effets Objets.....	167
Effets pistes.....	235
Effets qui ne sont pas en temps réel	103
Effets vidéo	128, 219, 292
Effets visuels	127
Égaliseur paramétrique	198
Elastic Audio	185
Elastic Audio Editor	
généralités	185
En savoir plus sur MAGIX.....	18
Enregistrement	182
Enregistrement audio.....	83
Enregistrement du Live Performer	75
Enregistrement en ligne	303
Enregistrement MIDI	109
Enregistrement vidéo	26, 270
Enregistrer des CD audio.....	89
Enregistrer des effets audio	292
Enregistrer des pads directs	78
Enregistrer la sortie audio	81
Enregistrer vidéo.....	131
Entrée porteur	184
Entrées supplémentaires accessibles par le menu contextuel des objets (qui ne sont pas enregistrés dans les menus Effets ou Édition).....	313
EQ (Correcteur de fréquences).....	171
Étape 3	
utilisation de la détection de BPM et de tempo	93
Étape 1	
vérification de la reconnaissance automatique de tempo.....	92
Étape 1	
vérification et correction de la reconnaissance automatique de l'harmonie.....	101
Étape 2	

déterminer le début d'une mesure	93
Étape 2	
utilisation de la reconnaissance de l'harmonie.....	101
Événements au-dessus et en dessous de la section d'écran actuelle	112
Evolution de volume ou de filtre.....	195
Exportation	229
Exportation de la sonnerie.....	27
Exportation de vidéos via la sortie TV	135
Exportation Real Media	265
Exporter arrangement	257
Exporter arrangement > Audio sous OGG Vorbis	260
Exporter arrangement > Audio sous wave	259
Exporter comme e-mail.....	238
Exporter comme podcast	243
Exporter comme sonnerie	239
Exporter l'arrangement	38
Extraire	287
Extraire l'audio du document vidéo	128

F

Fenêtre d'édition.....	186
Fichiers multimédia et objets	64
Filter (filtre)	180
Filtre	184, 209
Filtre traçable.....	196
Filtres Sweeps / Morphing	197
Flanger	207
Fonction aperçu.....	51
Fonctions Internet	249
Fonctions MIDI améliorées	21
Fondements	171
Fondus d'objets.....	67
Formats.....	23
Formats audio	82
Formats vidéo et bitmap	126
Fusionner les pistes (Mixdown).....	71
FX stéréo	202

G

Gater.....	195
Généralités	276
Générateur de courbes - Options.....	227
Glisser-déposer	219

Graphique du filtre	185
Graver de l'audio sur CD/DVD-R(W)	257
Graver un CD audio	39, 248
Graver un DVD	28
Grille	43
Grouper	287
Groupe de contrôle	235

I

Icônes d'instruments et boîtes des pistes	41
Importation	229, 277
Importation et exportation de fichiers audio Surround	229
Importer des pistes de CD audio	267
Importer la sauvegarde des médias	251, 267
Importer un CD audio	84
Informations	276
Inscription d'un transfert d'écran comme invité... ..	249
Inscription pour un transfert d'écran comme invité... ..	249
Insertion multiple	285
Installation	13
Intégration MIDI	26
Interface de Revolta 2	161
Interface MIDI et générateur de sons externe	105
Internet	266
Internet > Envoyer arrangement sous e-mail	267
Internet > Exporter dans MAGIX web publishing area	267
Internet > Recherche dans MAGIX Catalogue médias en ligne	266
Introduction	20
Inverser la phase	197

J

Jouer avec le Live Performer	73
Jouer les pads direct	78
Jouer un projet démo	31

K

Karaoké	193
Kits de rythme	140

L

La boîte de dialogue	87, 88
----------------------------	--------

La boîte de dialogue des listes de pistes	86
La section Basse (moitié inférieure).....	145
La section rythmique (moitié supérieure).....	144
Lancement du Remix Maker	96
Le mixeur en mode Surround	230
Lecture du BeatBox avec le clavier MIDI.....	142
Lecture du BeatBox sur le clavier de l'ordinateur	142
Lecture tremblante.....	133
Les outils	23
Lien objet 1 piste	60
Lien objet toutes les pistes.....	61
L'interface de MAGIX Vita	159
L'interface utilisateur d'un seul coup d'oeil	29
Lire la séquence	74
Lire objet/Lire arrangement	194
Live Performer	22, 49, 72
Live-Monitoring	237
LiViD - Little Virtual Drummer	146
Loop Finder	98

M

Machine Drum & Bass 2.0	143
MAGIX Album en ligne	18, 251
MAGIX Catalogue médias en ligne	250
MAGIX Communauté	18
MAGIX Creation Logo... ..	302
MAGIX Mastering Suite	197
MAGIX Mastering Suite 2.0.	27
MAGIX Music Editor.....	103
MAGIX Music Editor 2.0.....	28
MAGIX News Center.....	250
MAGIX Premium Club	19
MAGIX Service Podcast	255, 267
MAGIX Services en ligne	18, 250
MAGIX Tirage en ligne.....	18
MAGIX Vita	159
MAGIX Website Maker	18
magix.info.....	21, 255
Manuel	12
Marquer la plage de la boucle	300
Mastering Suite.....	298
Matrice de rythme.....	139
Media Pool	299, 313
Media Pool (Groupe de média)	50

Menu @Services	301
Menu Aide	301, 313
Menu Édition	284, 310
Menu Effets	292, 311
Menu Fenêtre	298, 312
Menu Fichier	256, 309
Menu Tâches	301
Mes enregistrements	25
Mes projets	53
Meters	59
MIDI	104
Mise en place des instruments VST	166
Mix FX	221
Mixer (Console de mixage)	48
Mixeur	27, 185, 234
Mode aide contextuelle	63
Mode cellule	122
Mode de remplacement avec la souris (sélection de boucle en 1 clic)	62
Mode Direct	298
Mode extension	62
Mode Fill	98
Mode pré-écouter	62
Mode Shuffle	97
Mode souris Courbes	61
Mode souris Découper objet	61
Mode souris Dessiner des objets	61
Mode souris pour objets uniques	60
Mode souris Scrub	62
Modes d'affichage de la liste des fichiers	50
Modes souris	60, 317
Modifier des objets MIDI en fichiers audio	105
Modifier la présentation de l'objet	300
Modifier le tempo de lecture ou la hauteur du son	98
Module d'harmonisation	100
Module d'harmonisation	296
Moniteur vidéo	59, 299, 314
Moniteur vidéo plein écran	300
MultiMax	200

N

Navigation dans le Media Pool	50
Normaliser	293
Nouveaux instruments Vita	21
Nouvel arrangement	256

Nouvel objet MIDI	288
Nouvelles boucles.....	21
Numéro de série	16

O

Objets audio	82
Objets en mode silencieux	65
Objets MIDI.....	104
Objets muets/audibles	293
Objets Synth.....	137
Objets synthétiseur	136
Objets vidéo et objets image.....	126
Objets-segments de tonalité et objets VIP	191
Optical FX.....	220
Optimiser l'affichage de l'arrangement	299
Options de quantification (menu Options dans l'éditeur MIDI)	118
Outils de l'éditeur Elastic Audio easy	188
Ouvrir et traiter des fichiers Audio.....	82
Ouvrir l'éditeur MIDI	108

P

Pads direct	76
Paramètres.....	173
Paramètres > Paramètres du programme.....	276
Paramètres de Catooh.....	58
Paramètres des effets chorus.....	212
Paramètres des effets de filtre	209
Paramètres du Flanger.....	208
Paramètres du pilote ASIO MAGIX Low Latency.....	281
Piano Roll	
éditer des évènements	113
Piste FX.....	140
Piste master	238
Pistes (tracks)	40
Pistes FX	237
Plage de lecture	
marqueurs de début et de fin.....	44
Play Speed (Vitesse)	221
Play/ PlaySolo.....	109
Plug-Ins VST et DirectX.....	164
Plug-ins d'effets	194
Plug-ins DirectX et VST	27
Plug-ins Synthétiseur	158

Podcasting	243
Position des objets audio	34
Positionnement du Groupe de média	52
Positionner exactement des objets	66
Préécouter et charger des fichiers audio	34
Préparation.....	91
Pré-réglages.....	185
Présentation standard.....	299
Presets.....	97, 174
Principes de base de l'éditeur d'Elastic Audio	187
Prise en charge de Apple Loops et Acid Wav	21
Prise en charge des CD audio.....	25
Prises	69
Problèmes et aide concernant l'assistant de reconnaissance de tempo	95
Programmation.....	139, 143
Programmer le séquenceur.....	74
Propriétés.....	275
Propriétés > Chemin d'accès à l'Editor de musique MAGIX.....	283
Propriétés d'objet	70
Propriétés de l'arrangement.....	274
Propriétés de l'objet	297

Q

Quantification	118
Que sont les Plug-Ins VST et DirectX ?	164
Quelles sont les nouveautés dans MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ?	21
Quelques remarques sur la création de sonneries	239
Qu'est-ce que MAGIX Music Maker 2008 Producer Edition ?	20
Quitter	283

R

Raccourcir ou boucler les objets	67
Raccourcis clavier	308
Rack d'effets Audio Master	298
Rack d'effets d'objets et master	193
Recherche dans la base de données	55
Reconnaissance de l'harmonie	26
Redéfinir par défaut les paramètres du programme	307
Réglage du volume.....	47
Réglages avancés dans la fenêtre d'enregistrement d'audio.....	269
Réglages avancés de la boîte de dialogue d'enregistrement vidéo.....	271

Régler le volume et la luminosité	68
Régler l'harmonie.....	294
Réglette de position	48
Régleurs d'objets.....	67
Régulateurs	235
Réinitialiser les effets vidéo.....	292
Remarques au Videos AVI.....	133, 263
Remix Maker	96
Reordering.....	196
Répertoires.....	283
Reprendre l'arrangement	238
Représentation d'événements.....	111
Représentation d'événements filtrés.....	111
Représentation des notes dans le rouleau de piano mécanique et l'éditeur de contrôle (avec courbes vitesse)	110
Rétablir.....	284
Retard analogique.....	205
Réverbération	171
Reverse	197
Revolta 2	22, 161
ROBOTA	147

S

Sauvegarder arrangement.....	256
Sauvegarder arrangement sous	256
Sauvegarder Effets Titre.....	297
Sauvegarder et charger les arrangements	64
Sauvegarder objets comme des prises.....	286
Sauvegarder uniquement information de tempo et de battement	93
Schéma de production sonore Robota.....	150
Scrubbing vidéo.....	128
Section	215, 216, 218
Segmenter des objets.....	66
Segmenter un objet	286
Sélection d'événements MIDI	112
Sélectionner les objets	65
Sélectionner les sons	109
Sélectionner tout.....	285
Séquenceur	74, 154
Sessions Live.....	25
Shortcuts éditeur MIDI	120
Simplifier la représentation de l'objet	127
Song Maker	32
Sound Warper	179

Soundpool DVD.....	19
Special FX.....	223
Styles supplémentaires.....	22
Suite d'effets Vintage.....	204
Supprimer.....	285, 287
Supprimer des boucles personnalisées.....	288
Surround 5.1.....	228
Synthétiseur.....	57
Synthétiseur du logiciel.....	23

T

Téléchargement Web.....	246
Télécharger émission de podcast.....	245
Tempo.....	47
Texte – Voix (Text to Speech).....	102
Texte-Voix (Text to Speech).....	292
Titres.....	297
Trame unique sous BMP.....	266
Transférer via infrarouge.....	241
Transfert d'écran.....	249
Transfert via Bluetooth.....	240
Transposition MIDI.....	105
Tutoriel.....	31
Tuyaux.....	116
Tuyaux & astuces.....	120

U

Utilisation de l'éditeur d'Elastic Audio.....	189
Utilisation optimisée du Media Pool.....	21

V

Véritable son Surround 5,1.....	27
Vidéo.....	49, 281, 292
Vidéo > Editer la bitmap extérieurement.....	292
Vidéo au format AVI.....	263
Vidéo au format MAGIX Video.....	263
Vidéo au format Quicktime Movie.....	264
Vidéo au format Windows Media.....	264
Vocodeur.....	183
Volume de l'objet.....	194
VST et DirectX Audio PlugIns.....	236
Vue d'ensemble.....	59

Vue d'ensemble de l'arrangement299

Z

Zoom.....42

Zoom/Position221