

SAMPLITUDE® MUSIC STUDIO 2013



Manuel en français



Copyright

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.

Sous réserve de modifications du contenu ou du programme

Copyright © MAGIX Software GmbH, 1994 – 2012. All rights reserved.

MAGIX, Samplitude et Hybrid Audio Engine sont des marques déposées du groupe MAGIX.

VST et ASIO sont des marques déposées de Steinberg Media Technologies GmbH.

This product uses MAGIX patented technology (USP 6,518,492; USP 6,888,999) and MAGIX patent pending technology.

Il se peut que les autres noms de produits cités soient des marques déposées par leurs fabricants respectifs.

Les conditions de licence de MAGIX sont disponibles lors de l'installation ainsi que sur www.magix.com dans la section « EULA ».

Avant-propos

Nous vous félicitons pour votre achat de Samplitude Music Studio !

De plus en plus de personnes s'adonnent à la création de leurs propres morceaux ou à la sonorisation de vidéos sur leur ordinateur dans un petit studio personnel. Cependant, le choix de l'équipement, du logiciel et du matériel n'est pas toujours facile, que ce soit pour le débutant ou le professionnel : de quoi ai-je vraiment besoin ? Où puis-je me procurer tout cet équipement au meilleur prix ?

Samplitude Music Studio offre ici une solution idéale : il vous permet de produire votre propre musique de bonne qualité, simplement et rapidement.

Avec ce programme, vous pourrez obtenir des résultats de qualité professionnelle, aussi bien avec le matériel que vous possédez déjà qu'avec un nouvel équipement.

Les pages qui vont suivre vous permettront de vous familiariser assez rapidement avec les multiples fonctions et possibilités que vous offre Samplitude Music Studio.

Amusez-vous bien avec Samplitude Music Studio.

L'équipe de MAGIX

Sommaire

Copyright	2
Avant-propos	3
Assistance technique	14
Introduction	17
En quoi consiste Samplitude Music Studio ?	17
Nouveautés dans Samplitude Music Studio	18
Caractéristiques	19
Tutoriel	24
Le mode étape par étape	24
Changer d'espace de travail	35
Enregistrement dans l'arrangeur	35
Intégrer du matériel audio	37
VIP et projets Wave	38
Arranger des boucles Soundpool MAGIX	40
Ajouter des synthétiseurs	43
Éditer des objets	44
Enregistrer des objets au format MIDI	46
Édition MIDI	48
Effets	53
Graver un CD	55
Aperçu de l'interface du programme	56
Fenêtre VIP	56
Gestionnaire/Docker	57
Docking (arrimage)	58
Module de navigation	60
Éditeur de piste	63
En-tête de piste	66
Barres de symboles	67
Espaces de travail	72
Aperçu du mode de fonctionnement	74
Objets	74
Sélections	86
Projets Wave	89
Marqueurs	90

Volume	92
Mode de sortie	92
Enregistrement sur le disque dur	93
Dossier de pistes	97
Conseils et astuces	98
Mode Souris	102
Mode Universel	102
Mode plage (Mode sécurité)	104
Mode courbes	104
Mode Courbes/Objet	105
Mode découpe (ciseaux)	106
Mode pitchshift/timestrech	106
Mode Tracé du Volume	106
Mode Tracé du Panorama	106
Mode édition Wave (uniquement projets Wave)	107
Mode de souris Scrub	107
Mode Couleurs	107
Mode Zoom	109
Effets et plugins d'effets	110
Quels sont les effets disponibles et comment les utiliser ?	110
Sauvegarde des paramètres d'effets (presets)	111
« Sound FX » (Éditeur d'objets, canaux de mixage, Mixmaster)	112
Égaliseur paramétrique (effets de piste, canaux de mixage, Mixmaster)	116
MAGIX Mastering Suite	117
Vintage Effects Suite (effets de piste, canaux du mixeur, mixage Master)	123
essential FX	137
Vandal SE	149
Analogue Modelling Suite : AM-Track SE	155
Dynamiques de pistes (effets de pistes, canaux du mixeur)	163
Retard/réverbération de piste (effets de pistes)	165
Elastic Audio Easy	166
Automation	177
Automation - Menu contextuel	177
Modes d'automation	180
Plugin VST/Boîte de dialogue des paramètres VST	181

Enregistrement d'automation en mode de lecture	181
Mode dessin d'automation	182
Éditer les courbes d'automation	182
Déplacer les courbes d'automation avec les données audio/MIDI	183
Mixeur	184
Vue d'ensemble	184
Utilisation du mixeur	185
Canaux	187
Section Master	191
Boutons généraux	192
Bus et routage	194
Relier des dispositifs d'effets externes	196
Trucs et astuces	197
MIDI dans Samplitude Music Studio	198
Qu'est-ce que MIDI ?	198
Connexion d'un dispositif externe	198
Modifier des objets MIDI en fichiers audio	200
Paramètres MIDI	200
MIDI : importer, enregistrer, éditer	200
Éditeur d'objets MIDI	204
Enregistrement pas à pas avec le clavier d'ordinateur ou un clavier-maître MIDI	207
Éditeur MIDI	208
Instruments logiciel/VST	250
Installation de plugins VST	250
Charger des instruments	251
Paramètres de routing lors du chargement d'instruments virtuels	252
Charger des plugins d'effets	254
Routage d'entrées d'instruments MIDI	256
Instruments à sorties multiples	256
Définir les paramètres des instruments	257
Jouer et écouter des instruments en direct	258
Routing des instruments VST avec le gestionnaire de VSTi	260
Gestion des presets	262
Geler des instruments	262
Astuces pour l'utilisation des instruments virtuels	264
Rewire	264

Travail du tempo	266
Changement de tempo et de mesure dans la table de tempo...	266
Marqueur de tempo	267
Modes de la table de tempo : mode BPM/mode trame	268
Changement de tempo : marqueur BPM	269
Marqueur de mesure	270
Marqueur de position de la trame	270
« Battement manuel » de la grille de mesures (Grid Tapping)	270
Boîte de dialogue de la table de tempo	271
Tempo et type de mesure – boîte de dialogue	273
Manipulation des marqueurs de tempo en mode de souris Timestretch	274
Objets Synth	276
Le travail avec les Objets Synth	276
Remarque pour utilisateurs de versions plus anciennes de MAGIX Music Studio	277
Atmos	278
Beatbox 2 plus	278
Loop Designer	292
LiViD - Little Virtual Drummer	297
ROBOTA	298
Vita (modèle)	304
Revolta 2	307
Autres synthétiseurs Vita Solo	309
Son surround	312
Module panoramique surround	312
Traitement des signaux stéréo et mono avec surround bicanal	314
Automatisation du surround bicanal	315
Synchronisation	317
Formats de synchronisation	318
Synchronisation / Paramètres de synchronisation	320
Gravure de CD	323
Graver des CD	323
Gravure de CD dans Samplitude Music Studio	324
Affichage DSP	326

Outils et assistants	327
Charger des pistes de CD audio	327
Éditeur de fondus enchaînés	330
Générateur de Formes d'Ondes	332
le Remix Agent	333
Module d'harmonisation	341
Paramétrage des pistes	343
Gestionnaire	345
Travail du tempo	358
Générateur SMPTE	367
Jam-session solo	367
Correcteur d'allongement du temps (d'étirage)	373
 Menu Fichier	 375
Nouveau projet virtuel (VIP)	375
Ouvrir	377
Charger / Importer	378
Enregistrer	382
Sauver Projet sous	382
Sauvegarder le projet en tant que modèle	382
Sauvegarder un objet	382
Enregistrer une session	382
Exporter	383
Internet	387
Prémixage des pistes (mixage interne)	391
Prémixage de plage	394
Report MIDI	394
Renommer projet	395
Nettoyer	395
Fermer le projet	397
Propriétés du projet	397
Paramètres du programme	403
Quitter	407
Derniers fichiers ouverts	407

Menu Éditer	408
Annuler	408
Rétablir	408
Liste des annulations	409
Mode souris	409
Mode objet	410
Copier	410
Couper	410
Diviser	411
Coller	412
Supprimer	413
Mode silencieux	414
Tempo	415
Champ	416
Fondu enchaîné	421
 Menu Piste	 423
Ajouter nouvelles pistes	423
Copier Piste(s)	425
Insérer Piste(s)	425
Supprimer Piste(s)	425
Type de piste	425
Entrée	425
Taille de la piste	426
Gel des pistes	426
Configuration des effets de piste	427
Informations de Piste	427
Plus	427
 Menu Objet	 433
Édition d'objets	433
Éditeur MIDI	433
Edition Destructive	433
Nouvel objet MIDI	434
Nouvel objet MIDI dans la plage	435
Nouvel objet synth	435
Éditer	435
Quantifier	438
Effets d'objets	440
Sélectionner des objets	453

Groupes	455
Déplacer des objets	455
Point de trame (Hotspot)	456
Couleur/nom de l'objet	457
Module de remixage	457
Module d'harmonisation	457
Affichage de l'harmonie	457
audioid	458
Correcteur de Timestretch/transposition	458

Menu Lecture/Enregistrement 461

Lecture Unique	461
Lire en Boucle	461
Lire la sélection	461
Lecture avec préchargement	461
Ne lire que les objets sélectionnés	462
Redémarrer la lecture	462
Arrêt	462
Arrêt avec saut à la position actuelle	462
Mode de lecture	462
Paramètres de lecture	463
Enregistrement	465
Mode enregistrement/Punch In	465
Options d'enregistrement	467
Contrôle	470
Déplacer le curseur de lecture	471
Marqueur	473
Jam-session solo	476
Mode d'enregistrement MIDI	476
MIDI Panic - Désactiver toutes les notes	476

Menu Automatisation 477

Éditer la courbe	477
Supprimer toutes les courbes	478
Mode d'automatisation	478
Afficher aucune automatisation	478
Afficher automatisation de la piste (paramètre standard)	478
Afficher uniquement les courbes sélectionnées	479
Afficher les courbes non sélectionnées (non-activables) (configuration standard)	479
Afficher les courbes non sélectionnées (activables)	479

Menu Effets	480
Amplitude/normaliser	481
Dynamique	484
Fréquence / Filtre	487
Delay / Réverbération	488
Durée / Pitch	490
Distorsion	494
Restauration	495
Stéréo / Phase	496
Modulation / Spécial	498
Manipulation des échantillons	501
Plugins	503
essential FX	505
Plugins MAGIX	506
Générateur de formes d'onde	506
Générateur SMPTE	507
Éditer uniquement le canal gauche/droit	507
Utiliser les effets offline	507
Menu CD	508
Charger les pistes CD audio	508
Créer un CD	508
Indices (marqueur de piste)	508
Gestionnaire de pistes de CD/d'index	511
Options de disque CD	511
Définir le temps de pause	512
Mode arrangement CD	512
Obtenir les infos du CD (freeDB Internet)	513
Options freeDB	513
Informations Enregistreur CDR Drive	514
Informations disque CDROM	514
audioid	514
Menu Affichage	515
Table de Mixage	515
Enregistreur multipiste (MR-64)	515
Mastering Suite	515
Panneau de Transport	515
Affichage du temps	518
Visualisation	519

Outil d'exportation	522
Gestionnaire/Espace de travail	522
Gestionnaires	523
Éditeur de pistes	523
Actualiser graphique	523
Extraits	523
Montrer/Cacher les Bus	524
Affichage de la grille	524
Affichage VIP	525
Mode Vue d'ensemble	526
Horizontalement	527
Verticalement	527
Cascader	527
Accolées	527
Restaurer	527
Fenêtre	527
Barre de symboles	528
Menu « Partage »	530
Publication en ligne	530
Utiliser comme musique de fond	531
Ajouter à la bibliothèque musicale	532
Menu Aide	533
Aide	533
Index Aide	533
Aide Contextuelle	533
Ouvrir le manuel PDF	533
Vidéo d'introduction	533
Tutoriels en ligne	533
A propos de Samplitude Music Studio	534
MAGIX Mise à jour automatique	534
Ouvrir magix.info	534
Enregistrement du produit	535
Télécharger de nouveaux instruments/sons/Soundpools	535
Transfert d'écran - MAGIX Screenshare	535
Rétablir les paramètres par défaut du programme	537
Activation MP3 Encoder	537

Raccourcis clavier prédéfinis	539
Souris	539
Paramètres généraux	540
Système/Options	540
Programme	557
Éditer les raccourcis clavier et le menu	561
Design	565
Configuration simple	570
Options du projet	572
Options du projet - Général	572
Sauvegarde automatique	576
Configuration du mixeur	577
Synchronisation	578
Options d'enregistrement	578
Varipitch/Mode d'entraînement	581
Si vous avez encore des questions...	583
Conseils pour l'aide du programme	583
Configuration système	584
Désinstallation du programme	584
Numéro de série	585
En savoir plus sur MAGIX	586
Services en ligne MAGIX	586
magix.info	586
Soundpool DVD Collection	587
Indice	588

Assistance technique

Cher client MAGIX,

notre objectif est de fournir constamment une aide pratique, rapide et adaptée. Pour cela, nous vous proposons une gamme complète de services :

- **Assistance Web illimitée :**

En tant que client enregistré de MAGIX, vous bénéficiez de l'assistance Web illimitée depuis le portail de services MAGIX au design accueillant <http://support.magix.net/>. Depuis ce portail, vous avez accès à un assistant d'aide intelligent, à une rubrique haute qualité de questions les plus fréquemment posées, à des correctifs et à des rapports d'utilisation sans cesse mis à jour. La seule condition préalable est l'enregistrement de votre produit sur www.magix.com.

- **La Communauté en ligne en tant qu'aide rapide et plate-forme d'échange :**

La Communauté en ligne www.magix.info est à la disposition des clients MAGIX gratuitement et sans limitation. Elle rassemble plus de 140 000 membres et permet de poser des questions concernant les produits MAGIX ou de rechercher certains thèmes ou d'obtenir des réponses par le biais de la fonction de recherche. La base de données de connaissances contient, outre les questions et réponses, un lexique, des vidéos tutorielles et un forum de discussion. Les nombreux experts présents quotidiennement sur www.magix.info garantissent des temps de réponse très courts, quelques minutes seulement parfois.

- **Assistance par e-mail pour les produits MAGIX :**

Pour chaque nouveau produit MAGIX, vous bénéficiez automatiquement d'un service clients gratuit par e-mail pendant 12 mois à compter de la date d'achat.

- **Assistance par e-mail Premium :**

Pour bénéficier d'un traitement prioritaire de la part de l'assistance ou si vous souhaitez que l'équipe d'assistance vous aide pour des problèmes informatiques non liés à MAGIX, vous pouvez acheter un ticket pour l'assistance par e-mail Premium. Pour le faire, veuillez vous rendre sur le site d'assistance MAGIX <http://support.magix.net> et une fois connecté, cliquez sur « Acheter code d'accès » dans la barre de navigation. Le ticket est lié à un problème précis jusqu'à son utilisation et il ne se limite pas à un e-mail.

Attention : si vous souhaitez profiter de l'assistance Premium par e-mail et de l'assistance produits gratuite par e-mail sur Internet, vous devez enregistrer votre programme MAGIX à l'aide du numéro de série. Ce numéro de série se trouve sur la pochette du CD d'installation ou à l'intérieur de la jaquette du DVD.

• **Service clientèle supplémentaire par téléphone :**

Outre les nombreux services clients gratuits, vous avez également la possibilité de joindre le service clientèle par téléphone (payant).

Les numéros de téléphone du service clientèle et des autres rubriques de notre assistance technique sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://support.magix.net/>.

Courrier : MAGIX Development Support, Postfach 20 09 14, 01194 Dresde, Allemagne

Veillez vous munir des informations suivantes :

- Quel programme MAGIX et quelle version utilisez-vous ?
- Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
- Quelle carte graphique et quelle résolution d'écran utilisez-vous ?
- Quelle carte son utilisez-vous ?
- Utilisez-vous le périphérique audio par défaut de votre ordinateur ?
- Pour les programmes vidéo : quelle carte vidéo ou quelle carte FireWire utilisez-vous ?
- De combien de mémoire vive (RAM) dispose votre ordinateur ?
- Quelle version de DirectX est installée sur votre PC ?

Service commercial

Paris : (+33) 1 82 88 93 03

Depuis le Canada (Montréal) : 1-514-907-3163

Notre service commercial MAGIX est à votre disposition les jours ouvrés et peut vous aider pour les requêtes ou problèmes suivants :

- Commandes
- Conseil produit (avant l'achat)
- Demandes de mises à niveau
- Retours de commandes

Introduction

En quoi consiste Samplitude Music Studio ?

Samplitude Music Studio est un programme d'enregistrement développé et d'édition multipiste compatible avec des documents audio de tous types. Les options d'édition sont infinies et son fonctionnement est simple. Il comprend trois étapes :

Téléchargement et enregistrement

Vous pouvez charger de multiples sources sonores comme les pistes d'un CD audio, des chansons au format compressé MP3, des fichiers Wave de qualité, les pistes sons d'une vidéo, ainsi que des sons et des échantillons en tout genre issus de vos disques durs, du lecteur de CD-ROM ou bien d'Internet. Vous pourrez même réaliser vos propres enregistrements sonores soit à l'aide d'un système hi-fi stéréo ou par un microphone. Tout ce que vous allez charger ou enregistrer dans Samplitude Music Studio s'affiche comme un objet sur les pistes de l'arrangeur.

Arranger et éditer

En mode multipiste, tous les éléments superposés dans les pistes seront lus simultanément et tous les éléments qui se suivent seront joués en séquence linéaire. Il est toutefois possible de mettre en sourdine (« Mute ») ou en Solo un objet sonore ou une piste donnée.

Chaque objet, autrement dit chaque son et chaque morceau, peut être découpé ou être agrémenté d'effets. Par exemple, si vous souhaitez raccourcir un morceau, déplacez l'objet avec votre souris sur la longueur souhaitée. Vous souhaitez traiter le son ? Ouvrez l'égaliseur et sélectionnez un préréglage approprié ou modifiez votre son de manière manuelle.

L'arrangement et l'édition se résument principalement au découpage, aux transitions, à l'ajout et au mix d'effets ainsi qu'à la position des documents audio dans l'arrangement et sur les pistes appropriées. Mais il s'agit également de lecture et d'expérimentation. Si tout cadre, ajoutez-les ! Sans expérimentation, pas d'innovation possible... Avec Samplitude Music Studio, libre à vous de faire des expériences. Il n'y a aucun risque d'endommager votre document audio car toutes les fonctions d'édition sont « non destructives ».

Exporter et utiliser

Peu importe vos expérimentations, le résultat doit être exploitable. Samplitude Music Studio fournit tout pour :

- produire des CD audio lisibles sur les lecteurs de CD courants ;
- compiler des collections de MP3 individuelles ;
- et plus encore ! Le principe d'exportation : « What you hear is what you get » signifie que le morceau exporté sonnera exactement comme l'arrangement dans Samplitude Music Studio.

Nouveautés dans Samplitude Music Studio

96 kHz

La haute fréquence d'échantillonnage de 96 kHz permet désormais de mesurer le signal 96 000 fois par seconde au lieu de 48 000 fois précédemment. Avec le débit binaire de 32 bits, une numérisation du son bien plus précise est produite, et ainsi une qualité sonore courantes pour les productions professionnelles.

128 pistes

Pour les projets ambitieux utilisant le dédoublement de pistes, des pistes Aux, des plug-in, etc., on obtient très rapidement de nombreuses pistes. Dans la nouvelle version, vous pouvez arranger votre matériel sur 128 pistes (au lieu de 64 précédemment) : suffisamment de place pour les projets multipistes les plus complexes.

4 instruments Vita Solo

Les quatre nouveaux instruments Vita Rock Drums, String Ensemble, Bass Machine et World Percussion peuvent être lancés comme d'habitude depuis le bouton « Synth > Vita ».

Vita 2 Sampleplayer

Dans sa version 2, Vita Sampleplayer inclut la nouvelle fonction « Tubedistortion », une nouvelle interface utilisateur et davantage de sons :

- Rhodes : Rhodes clean/Rhodes Phaser/Rhodes smooth/Rhodes wah

- Ethno Percussion : DunDun/Framedrum/Gamelan
Chimes/Sourdo/Tablas/Drums/Udu African/Talking Drums
- Davantage d'Orchestral Woodwinds : Piccolo/English Horn (chacun en deux variantes)

Améliorations supplémentaires

- 5 essentialFX avec une nouvelle skin (ChorusFlanger, Phaser, StereoDelay, Compressor, VocalStrip)
- Accordeur guitare
- Compatibilité avec Music Maker : vous pouvez charger les fichiers de projet (*.mmm) de la dernière génération de MAGIX Music Maker sans aucun problème.
- Nouvelle interface Soundpool
- Mastering Suite 4.0 avec égaliseur 6 bandes intégré
- MIDI Learn (dans le mixeur)
- Diverses optimisations de détail

Caractéristiques

Qualité de sonore supérieure

Cette caractéristique plaira aux amoureux de musique : Samplitude Music Studio propose une qualité sonore exceptionnelle pour de l'édition musicale numérique.

- **Neutralité sonore 100 %** : vous profitez de la technologie de pointe du logiciel audio pro Samplitude qui est employé depuis des années dans les studios d'enregistrement, les studios de radios et de chaînes TV du monde entier. À la différence d'autres programmes, le son original de vos fichiers audio n'est pas altéré de quelque manière que ce soit avec Samplitude.
- **Enregistrements 24 bits/96 kHz** : vous pouvez effectuer vos propres enregistrements au format haute résolution 24 bits/96 kHz en qualité professionnelle si vous disposez du matériel adéquat.
- **Floating Point 32 bits** : le traitement audio interne se fait selon le procédé Floating Point 32 bits pour un rendu particulièrement différencié et donc de très haute qualité. Il en résulte une image sonore avec une dynamique particulièrement marquée. Les surmodulations numériques ou les écrêtages sont pratiquement exclus.

Formats et interfaces

Importation : formats MIDI standard (MID, GM, GS, XG), WAV (24 & 32 bits), WAV avec codec, MP3, CD-A, OGG Vorbis, AIFF, FLAC, MOV.

Exportation : formats MIDI standard (MID), WAV (24 bits), WAV avec codec, MP3, CD-A, OGG Vorbis, AIFF, WMA, FLAC.

Synthétiseur

Samplitude Music Studio fournit les synthétiseurs suivants, que vous pouvez commander directement avec le clavier de votre ordinateur, avec la souris ou avec un clavier MIDI :

- **MAGIX Vita** : il s'agit d'un échantillonneur proposant des sons d'instruments « classiques » vivants et réalistes : différentes guitares (Power Chords, guitare Clean Electric, guitare acoustique, basse), divers pianos, percussions, instruments à cordes et à vents, bois (chacun disponible seul ou au sein d'ensembles) etc..
- **Beatbox 2** : pour rythmes et sons générés par ordinateur
- **LiVid** (Little Virtual Drummer) : pour des pistes de batterie acoustique très réalistes
- **Drum Engine** : sons de batterie et de percussions parfaits
- **Robota** : pour des sons électroniques puissants
- **Revolta 2** : est un synthétiseur analogique 12 voix aux sons variés et professionnels, doté d'une matrice audio, un générateur de bruits et neuf types d'effets. Avec ce synthétiseur, vous pouvez créer tous les sons possibles et imaginables pour la musique électronique. Les sons pré-sélectionnés ont été créés avec le programme Virus et Albino de Rob Papen.
- **Lead Synth** : un synthétiseur à modulation analogique
- **Century Guitars** : des sons de guitare authentiques
- **Loop Designer** : faites vos boucles vous-même
- **Atmos** : pour des bruits et des atmosphères venant tout droit de la nature, comme la pluie, le tonnerre ou le vent

Effets et plug-ins d'effets

Samplitude Music Studio propose les effets et plug-ins d'effets suivants :

- **Égaliseur** : graphique à 10 bandes et paramétrique à 4 bandes
- **Écho/Réverbération et simulateur d'espace**
- **Vocoder**
- **Vandal SE** : simulation réaliste d'effets classiques pour guitare, d'amplificateurs à lampes et de haut-parleurs.
- **Essential FX** : effets de base pour des sonorités personnalisées uniques (Stéréo Delay, Chorus/Flanger, Phaser)
- **Vintage Effects Suite** avec **Chorus, Flanger, Delay analogique, distorsion, filtres** et l'effet **Lo Fi BitMachine**
- **Mastering Suite 3.0** avec **égaliseur, Vitalizer (enhancer stéréo), compresseur multibande** et **audiomètre + limiteur**
- **Compresseur** avec plusieurs préconfigurations comme par exemple le **Limitter**, le **Deesser** (atténuateur de sifflantes), **Noise Gate**, **Expander** ou **Leveler** (niveleur) et dans plusieurs versions, en tant que compresseur multibande **Multimax**
- **Tape Simulation** : simulation de haute qualité de la compression naturelle typique des bandes analogiques
- **Effets stéréo** : pour l'édition de la largeur stéréo
- **Declicking** : pour la suppression de surmodulations numériques
- **Timestretching/Rééchantillonnage/Pitchshifting** : pour la correction de la durée et de la hauteur du son
- **Elastic Audio easy** : correction dynamique de tonalité, avec harmoniseur (création jusqu'à quatre voix de chœur).
- **AM-track SE** : l'émulation du son des enregistreurs à bandes permet de reproduire les aspects typiques de l'image sonore saturée d'un enregistrement magnétique en haute qualité numérique.

Audio & MIDI

Dans le domaine de la production musicale professionnelle, le format de fichier MIDI est toujours le format le plus important. Avec des fichiers MIDI, on peut commander des appareils externes depuis son ordinateur, tels que des synthétiseurs ou des échantillonneurs, mais aussi des synthétiseurs logiciels internes tels que des plug-in VST.

Samplitude Music Studio permet de charger, d'enregistrer, d'arranger, d'éditer et de lire des fichiers MIDI aussi simplement que les fichiers audio. Pour les éditions MIDI, vous disposez d'un éditeur MIDI spécialisé avec Piano Roll, éditeur de percussions, éditeur de vélocité/de contrôleur et liste d'événements. L'enregistrement peut être initié depuis l'arrangeur tout simplement en définissant le mode d'enregistrement « enregistrement MIDI » ou « Enregistrement Audio » dans l'en-tête de la piste.

Enregistreur multipiste (MR-64)

L'enregistreur multipiste (MR-64) est similaire à une table de mixage réelle et il est aussi facile à utiliser. Alternativement à l'interface de mixage utilisée jusqu'à présent, il peut être lancé depuis le menu « Affichage » pour effectuer des enregistrements multipiste comme avec une vraie table de mixage. Le MR-64 réunit les avantages d'un look analogique élégant avec une technologie numérique : aspect réaliste, processus de travail directs et utilisation simple.

Soundpool

Une collection de boucles est incluse : vous pouvez aussi télécharger de nombreuses boucles supplémentaires depuis Catooh, le marché de médias en ligne. Les boucles sont classées par « style » (par exemple : Ambient, Dance, HipHop, Rock, etc.) et par « instrument » (par exemple : Batterie, Basse, Guitare, etc.). De plus, les noms des boucles indiquent la nature de leurs sonorités. Chacune des boucles peut être pré-écoutée en un clic. La préécoute est alors ajustée aux boucles se trouvant dans l'arrangeur. Par exemple, si vous créez une base combinant batterie et basse et que vous la jouez, le gestionnaire Soundpool cherche alors des échantillons de guitare appropriés qui seront adaptés au tempo de la batterie et à la mélodie de la basse. Vous pouvez charger chaque boucle dans l'arrangeur par glisser-déposer ou par double-clic.

Le gestionnaire de Soundpools se trouve dans le dock (ou dans le menu « Affichage > Gestionnaires »).

Jam-Session

La jam-session permet de créer des chansons complètes « à une main ». Le programme réalise une simulation du mode de travail d'un vrai delay à bande comme par exemple le Gibson Echoplex, à la différence importante que dans Samplitude Music Studio, un arrangement est créé en même temps que les boucles, et que vous pouvez ensuite éditer pour créer une chanson. Durant la jam-session, tout ce que vous faites est enregistré. Mais le plus important demeure le plaisir de jouer, à ne jamais oublier.

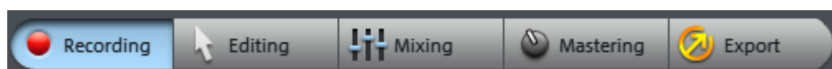
Vous pouvez activer la « jam-session solo » dans le menu « Lecture ».

Tutoriel

Le présent chapitre présente, étape par étape, les principales fonctions de Samplitude Music Studio. Vous allez ainsi apprendre à créer un arrangement audio et MIDI et découvrir les avantages de chacun de ces deux formats. Vous obtiendrez, en outre, des indications sur des parties essentielles du programme, afin de tirer avantage, dès le début, de toutes les possibilités de Samplitude Music Studio.

Le mode étape par étape

Pour les débutants et tous ceux qui souhaitent obtenir des résultats de qualité rapidement, Samplitude Music Studio propose un mode étape par étape. Les principales tâches de la production musicale dans un studio d'enregistrement virtuel sont présentées en cinq étapes claires.



Enregistrement : dans un premier temps, le chant et les instruments sont enregistrés sur plusieurs pistes.

Édition : ensuite, le matériel enregistré est édité à l'aide de coupes et d'arrangements.

Mixage : les pistes sont mixées, c'est-à-dire ajustées quant au volume et au panorama stéréo.

Matriçage : enfin le son général est édité à l'aide d'effets.

Exportation : une fois que le matériel est prêt, il peut être exporté soit en tant que CD audio classique, soit en tant que fichier audio au format MP3 ou WAV. Vous pouvez également charger vos chansons et les publier directement sur Internet.

Nous allons maintenant présenter en détail ces cinq étapes car le mode Easy est la manière la plus rapide de débiter avec ce programme.

Configuration rapide

Lors du premier démarrage du programme, la boîte de dialogue « Configuration rapide » s'ouvre. Vous pouvez y définir la configuration de la carte son utilisée. Généralement, il n'est pas nécessaire de modifier la configuration car Samplitude Music Studio reconnaît automatiquement les paramètres. Cependant, si vous utilisez plusieurs cartes son, vous pouvez définir ici la carte avec laquelle vous souhaitez travailler.

Carte audio & pilote
Param. le système de pilote souhaité (ASIO ou WDM/MME)

Audio : entrée & sortie
Cartes son installées pour enregistrement & playback

MIDI : entrée & sortie
Pilotes standards pour entrée & sortie MIDI

Préréglage du mixer :
Configurations courantes

Répertoire Plugins
Chemin pour plugins externes

ASIO Magix Low Latency 2011

Buffer: 512 Samples **Paramètres**

Enregistreur global (Entrée audio) :
In (1+ 2)

Lecteur global (Sortie audio) :
Out (1+ 2)

Enregistreur global (Entrée MIDI) :
MStUio2

Lecteur global (Sortie MIDI) :
MidiUsb

05_Stereo Master

Répertoire VST : **Sélectionner...**
D:\VSTPlugins\

Plus >> **OK** **Annuler** **Aide**

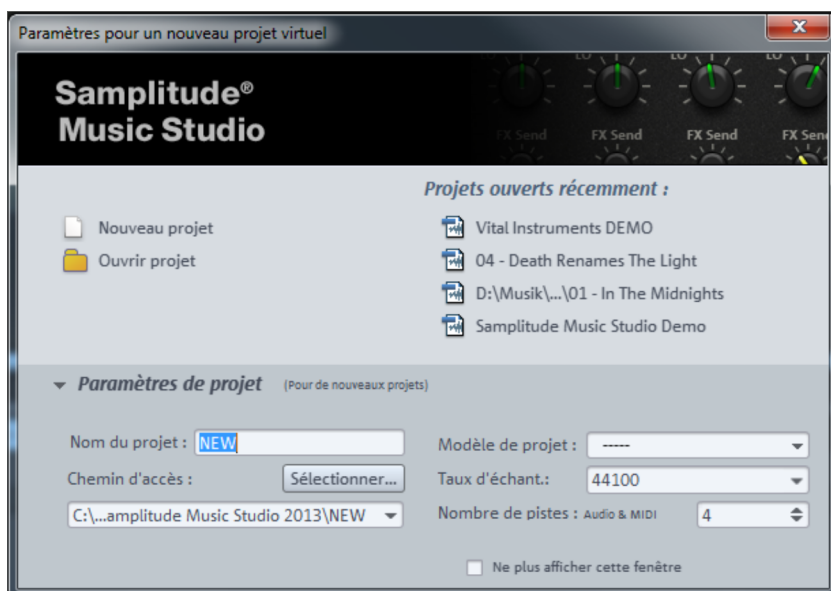
En outre, vous pouvez définir ici le répertoire des plugins pour les plugins VST ainsi que d'autres éléments.

La boîte de dialogue de configuration s'affiche uniquement lors du premier démarrage du programme afin de vous permettre de vérifier la configuration de travail de Samplitude Music Studio et de la modifier le cas échéant. Par la suite, vous pourrez ouvrir cette boîte de dialogue à l'aide de la touche Y du clavier de l'ordinateur (ou via « Fichier -> Paramètres du programme -> Système/Options »).

- Dans un premier temps les débutants peuvent conserver la configuration actuelle et simplement cliquer sur « OK ».

Sélection de départ

Une boîte de dialogue de démarrage s'ouvre alors, comme à chaque démarrage du programme :

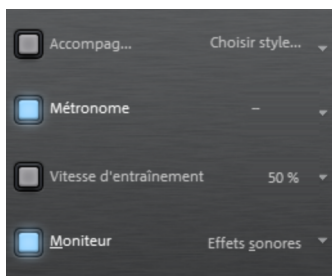


Sous « Paramètres du projet », vous pouvez attribuer un nom à votre projet, par exemple le titre d'une chanson que vous souhaitez enregistrer, ainsi que le nombre de pistes et un dossier de sauvegarde. Toutes ces données peuvent être modifiées ultérieurement.

Cette boîte de dialogue est destinée principalement à ouvrir un nouveau projet ou un projet enregistré au préalable. Comme nous n'avons encore enregistré aucun projet, nous allons en créer un nouveau :

- Cliquez sur « Nouveau projet ».

L'interface du programme s'ouvre alors en mode étape par étape dans la rubrique « Enregistrement ».

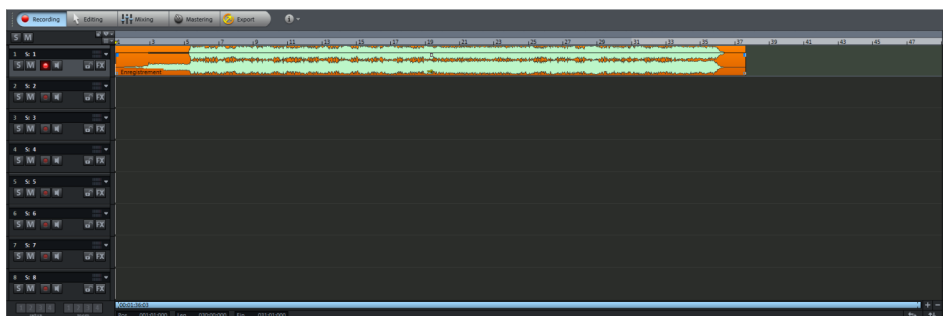


- Sous **accompagnement**, vous pouvez activer une musique de fond. Cette fonction est très ludique et permet d'expérimenter. Laissez-vous inspirer des divers accompagnements pour créer votre propre mélodie !

- **Métrologue** : déclenche un clic régulier qui permet de suivre le rythme. Le son devrait être écouté dans un casque afin qu'il ne soit pas enregistré. Les touches fléchées permettent de sélectionner la vitesse.
- **Vitesse d'entraînement** : permet de diminuer la vitesse normale de lecture. Vous pouvez ainsi réaliser un enregistrement à une vitesse deux fois moins élevée et utiliser le résultat à la vitesse normale.
- **Moniteur** : permet d'écouter le matériel avant ou pendant l'enregistrement. L'indicateur affiche ce qui arrive vers les entrées de votre carte son. Si l'indicateur atteint la zone supérieure rouge, cela signifie que le niveau d'entrée est trop élevé. Dans ce cas, réduisez le volume d'entrée.

Lorsque vous êtes prêt pour un enregistrement test, cliquez sur le bouton rouge « Enregistrement ». Samplitude Music Studio procède alors à l'enregistrement et vous informe dans la fenêtre à l'aide d'un compteur du temps d'enregistrement écoulé.

Après l'enregistrement, un fichier audio contenant l'enregistrement est affiché dans la première piste.



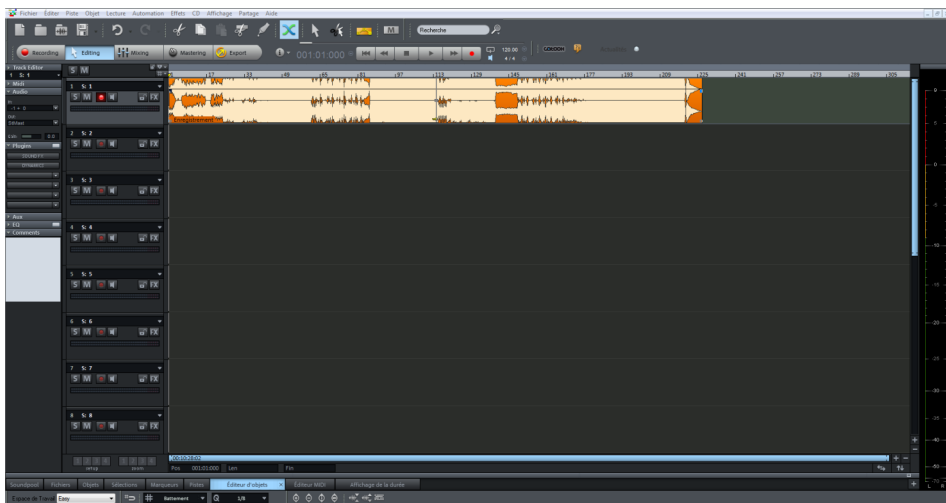
Vous pouvez alors procéder à d'autres enregistrements sur d'autres pistes. Le bouton rouge sur la gauche de chaque piste indique quelle est la piste activée. Dans l'image ci-dessous, il s'agit de la piste 2.



Vous pouvez activer n'importe quelle piste pour l'enregistrement en cliquant dessus.

Édition

Dans l'affichage « Édition », le champ d'enregistrement est désactivé et vous voyez seulement l'arrangeur.



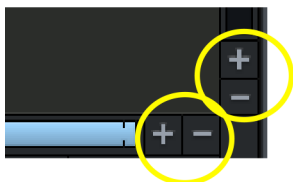
En principe, Samplitude Music Studio propose des possibilités illimitées d'édition audio. Ici, dans le mode étape par étape, nous allons nous concentrer sur la suppression des petites imperfections du matériel.

Si par exemple vous avez cogné le micro en chantant et qu'il en résulte un craquement désagréable dans l'enregistrement, au lieu d'utiliser les effets de nettoyage du menu des effets, nous allons simplement découper le bruit indésirable. Il s'agit de la méthode la plus simple et la plus efficace pour se débarrasser de ce type de craquements.

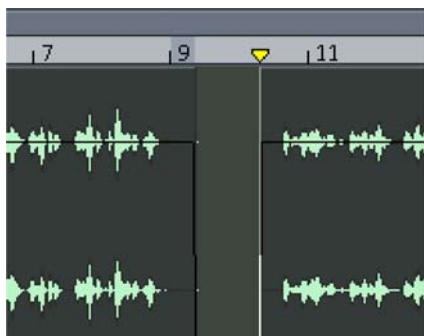
- Lancez la lecture de votre enregistrement (de préférence à l'aide de la barre d'espacement sur votre clavier) puis cherchez la position exacte à laquelle vous souhaitez couper.
- Vous pouvez déplacer à tout moment le marqueur de lecture par un clic de souris sur les mesures au-dessus de la première piste.



- Si cela est nécessaire, vous pouvez réaliser un zoom avant afin de mieux distinguer la représentation sinusoïdale. Vous disposez pour cela de boutons de zoom horizontal et vertical en bas à droite.

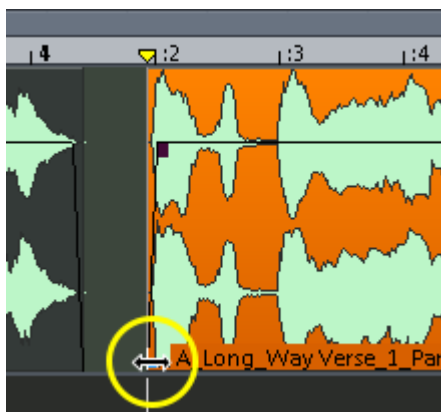


- Positionnez le marqueur de lecture juste devant le craquement puis cliquez sur la touche « T » du clavier de l'ordinateur (ou cliquez sur le symbole des ciseaux dans la barre d'outils).
- Positionnez ensuite le marqueur de lecture juste derrière le craquement et cliquez à nouveau sur la touche « T ».
- Cliquez ensuite sur cette partie isolée avec le bruit et supprimez-la de la piste.



Vous avez coupé trop de matériel ? Ce n'est pas un problème : à l'aide des poignées d'objet, vous pouvez tirer à nouveau le matériel supprimé sur la piste ou au contraire repousser des restes indésirables.

- Pour cela vous devez d'abord sélectionner la partie à éditer à l'aide de la souris.



- À présent, faites glisser le curseur de la souris juste sur la poignée. Si le curseur se transforme en double-flèche, vous pouvez tirer la partie se trouvant avant vers la droite ou la gauche en maintenant le bouton de la souris enfoncé : idéal pour procéder à des corrections précises.

Comme nous l'avons mentionné, il existe de nombreuses autres possibilités d'édition dans Samplitude Music Studio ; nous y reviendrons plus tard. Pour l'instant, nous nous contenterons d'exercices de coupe simples.

Mixage

À l'étape suivante du mode étape par étape, le mixeur s'ouvre sous sa forme simplifiée, en tant qu'« Easy-Mixer ».

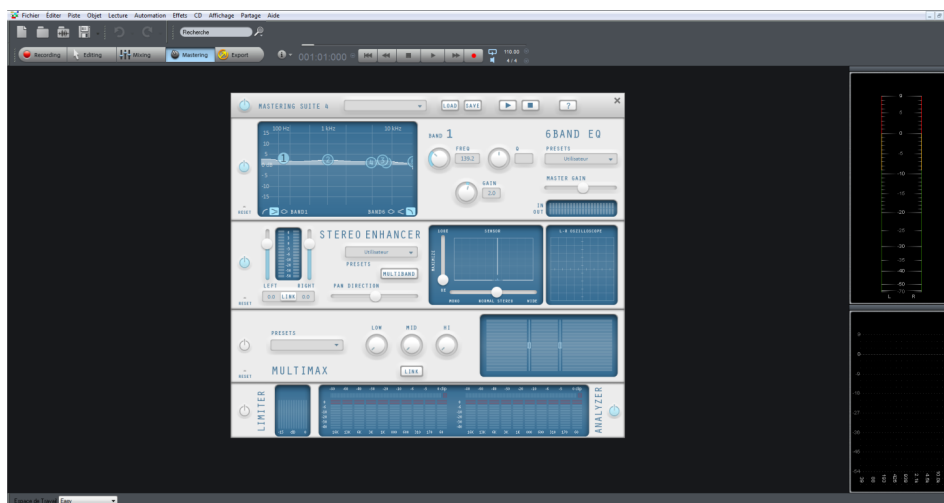


À l'aide du mixeur, vous pouvez ajuster le volume et le panorama, ainsi que le caractère général du son des pistes enregistrées. En mode d'affichage complet du mixeur, vous pouvez en outre mettre en place des effets de piste ainsi que des plug-ins VST.

- Avec les faders de la zone inférieure du mixeur, ajustez le volume des pistes, jusqu'à obtenir un résultat équilibré, de sorte que chaque instrument puisse être suffisamment mis en valeur.
- N'hésitez pas à expérimenter différents réglages d'égaliseur afin de sculpter le son global.

Matriçage

La zone de matriçage du mode étape par étape permet d'ouvrir la Mastering Suite avec laquelle vous pouvez optimiser le son général.



La Mastering Suite comprend quatre éléments superposés comme dans un rack d'effets. Mais à quoi servent-ils ?

Égaliseur : pour régler le timbre sonore. Vous pouvez définir séparément quatre bandes de fréquence dans le champ graphique.

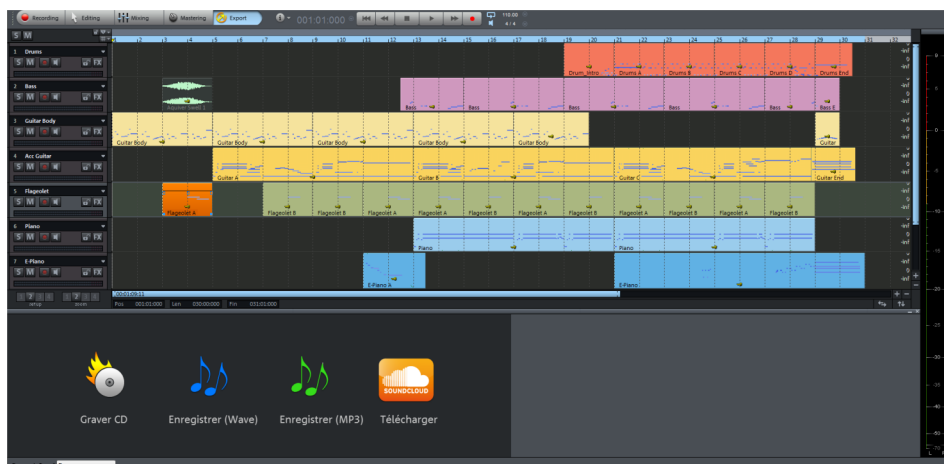
Enhancer : il s'agit d'un processeur d'effet stéréo qui permet de modifier la largeur stéréo. Dans le mode multibandes, seules les fréquences moyennes sont éditées.

MultiMax : un compresseur multibandes qui permet d'éditer le volume et l'impression sonore.

Limitier : permet d'éviter les surmodulations.

Exportation

Après avoir passé les quatre premières étapes du mode étape par étape, nous obtenons comme résultat une première chanson parfaite. Il est temps de définir son utilisation future dans la dernière rubrique « Exportation ».



Pour cela, vous avez le choix entre 4 manières de procéder :

Gravure de CD : un CD audio qui peut être lu dans un lecteur de CD est la variante classique.

Enregistrer au format Wave : un fichier audio au format WAV correspond au format standard pour la production audio. Il est possible de lire le fichier sur plusieurs logiciels et périphériques et se caractérise par un son réaliste.

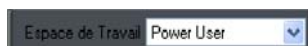
Enregistrer au format MP3 : le format MP3 est une variante du WAV qui requiert moins d'espace et que vous pouvez lire directement dans votre lecteur.

Charger (upload) : cette fonction permet de charger la chanson directement dans les communautés Soundcloud et Facebook.

Notre première revue du mode étape par étape est déjà terminée !

Changer d'espace de travail

À présent que vous avez vu les règles de base de la production musicale numérique, nous allons nous intéresser aux possibilités avancées. Pour cela, nous allons passer sous « Espace de travail » dans le mode réservé aux utilisateurs ambitieux : « Power User ».



Enregistrement dans l'arrangeur

Il est possible de procéder à un enregistrement hors du mode Étape par étape, directement dans l'arrangeur. Voici son fonctionnement.

- Activez si nécessaire le contrôle de transport sous « Affichage -> Contrôle de transport ».

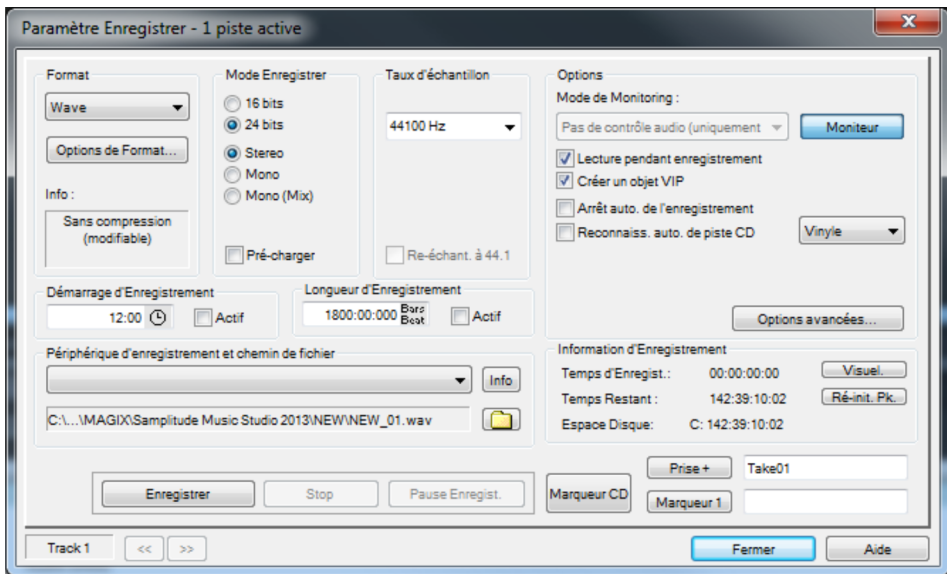
Enregistrer la première piste

- Cliquez du bouton droit de la souris sur le bouton rouge d'enregistrement du module de navigation.



Cela fait apparaître la boîte de dialogue d'enregistrement. Vous pouvez y effectuer tous les réglages nécessaires pour l'enregistrement.

- Le bouton « écran » est activé par défaut. La fonction de monitoring vous permet de pré-écouter le matériel de l'enregistrement ou de l'écouter à part au cours de l'enregistrement. L'indicateur affiche ce qui arrive vers les entrées de votre carte son. Si l'indicateur atteint la zone supérieure rouge, cela signifie que le niveau d'entrée est trop élevé. Dans ce cas, réduisez le volume d'entrée.

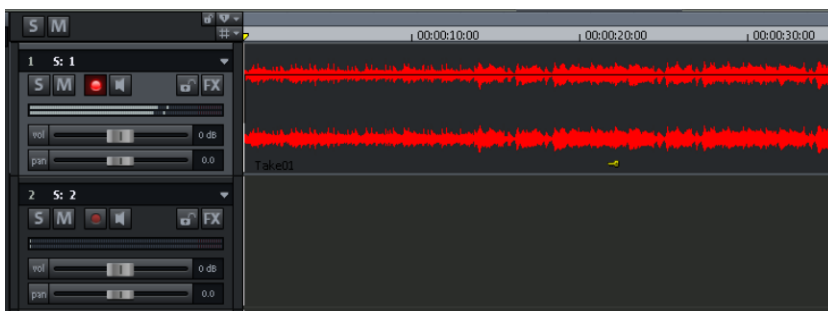


- Cliquez sur le bouton « Enregistrement ». Samplitude Music Studio procède alors à l'enregistrement et vous informe dans la fenêtre à l'aide d'un compteur du temps d'enregistrement écoulé.



- Stoppez l'enregistrement à une position appropriée en cliquant sur le bouton « Stop ».

Samplitude Music Studio suspend alors le processus d'enregistrement. Vous avez maintenant la possibilité d'utiliser l'enregistrement ou de le supprimer. Vous pouvez ainsi répéter le processus d'enregistrement sans sauvegarder le premier essai sur votre disque dur. Si vous souhaitez utiliser l'enregistrement, Samplitude Music Studio ajoute le nouveau matériel audio comme objet dans la première piste.

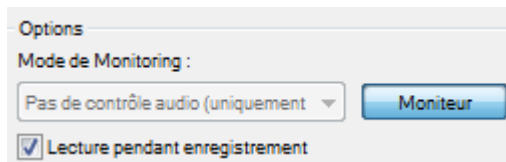


Vous pouvez à tout moment écouter le résultat en cliquant sur le bouton lecture dans le module de navigation ou en appuyant sur la barre espace du clavier.

Enregistrer une piste supplémentaire

Nous allons maintenant enregistrer une deuxième piste. Si la boîte de dialogue d'enregistrement est encore ouverte, veuillez la fermer.

- Activez la commande d'enregistrement pour la deuxième piste en cliquant sur le bouton d'enregistrement rouge, à gauche de cette deuxième piste. La piste est maintenant prête pour l'enregistrement.
- Cliquez maintenant avec le bouton droit de la souris sur le bouton d'enregistrement du contrôle de transport. Vous pouvez alors procéder à une configuration supplémentaire pour l'enregistrement. Comme nous souhaitons jouer la première piste pendant l'enregistrement de la seconde, activez « Lecture pendant enregistrement ».



- Cliquez sur le bouton « Enregistrer ».
- Stoppez l'enregistrement à une position appropriée en cliquant sur le bouton « Stop ».

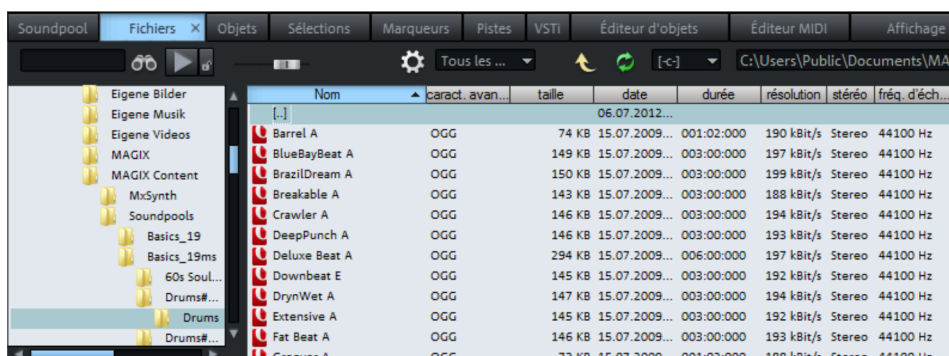
Remarque : le mode « Lecture lors de l'enregistrement » nécessite que votre carte son soit capable de lire du matériel audio au cours d'un enregistrement (mode Full Duplex). Certaines cartes son peuvent soit enregistrer, soit lire, mais ne sont pas capables d'exécuter les deux actions simultanément. Si c'est le cas de la vôtre, désactivez la fonction « Lecture lors de l'enregistrement ».

Intégrer du matériel audio

Ajoutez maintenant à vos enregistrements du nouveau matériel audio déjà existant. Ce matériel audio peut provenir de différentes sources et être intégré dans votre projet virtuel (VIP) dans divers formats. Vous pouvez utiliser des CD audio, des fichiers Wave, des fichiers MP3, des CD d'échantillons sonores

(tels que la série MAGIX Soundpool) ou autres fichiers audio. Vous disposez de multiples possibilités pour charger le matériel audio :

- Cliquez dans la barre des menus supérieure sur « Fichier » > « Charger/Importer » > « Charger fichier audio... » et sélectionnez un fichier audio via la fenêtre de dialogue d'importation.
- Activez le navigateur de fichiers intégré via le bouton « fichiers » dans la partie inférieure de l'interface (ou via le menu « affichage » > « Gestionnaire » > « Gestionnaire de fichiers »). Vous y atteindrez tous les dossiers et lecteurs de votre ordinateur. Tous les fichiers audio peuvent être insérés dans votre arrangement en les faisant glisser sur la piste, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé (Glisser-Déposer).



- Vous pouvez également ajouter des fichiers audio dans l'arrangement de Samplitude Music Studio par Glisser-Déposer directement depuis l'explorateur de Windows.
- Les pistes de CD audio doivent d'abord être copiées depuis le lecteur CD-ROM sur le disque dur. Pour cela, cliquez dans la barre des menus supérieure de Samplitude Music Studio sur « Fichier » > « Charger/Importer » > « Charger piste(s) CD audio... »

VIP et projets Wave

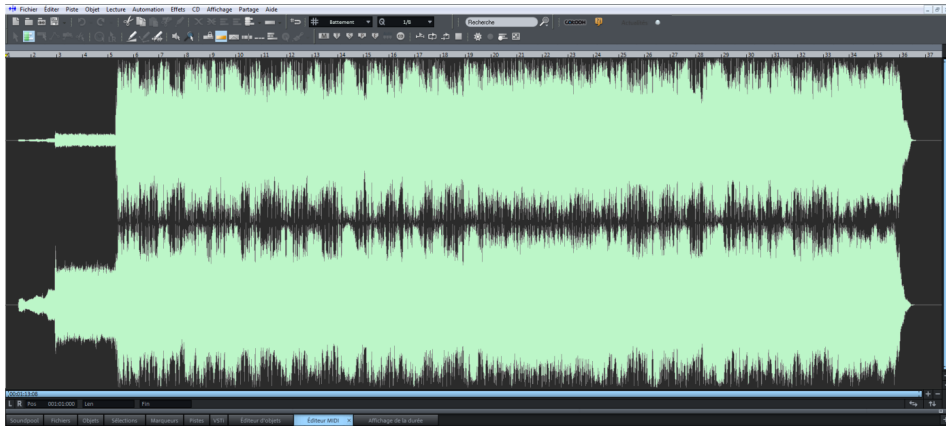
Pour chaque objet audio qui s'affiche dans l'arrangement, un projet Wave est créé. Vous pouvez travailler dans deux types de projets.

- Projet virtuel (VIP) : il s'agit d'un arrangement à partir de différents objets. Les pistes dans le projet virtuel servent à l'enregistrement ou au chargement de matériel audio sur plusieurs pistes. Vous pouvez ainsi créer aisément divers enregistrements et sons sur des pistes différentes.

- **Projet Wave** : il s'agit du matériel audio d'un objet.

Note : si vous supprimez un objet dans un projet virtuel (VIP), le matériel audio et le projet Wave correspondant sont conservés sur le disque dur.

Passez par exemple votre premier enregistrement dans un projet Wave : pour cela, sélectionnez à l'aide de la souris l'objet correspondant dans le VIP, puis dans la barre des menus supérieure de Samplitude Music Studio, cliquez sur « **Objet** » et sélectionnez l'option « **Éditer un projet Wave...** ».



Si vous avez ouvert le projet Wave, vous pouvez voir une représentation sinusoïdale du matériel audio dans une vue agrandie. Les propriétés acoustiques sont directement représentées dans la forme sinusoïdale. En d'autres mots : s'il y a quelque chose à voir, il y a quelque chose à entendre. Plus l'oscillation de la forme sinusoïdale est haute, plus le volume est élevé. Pour exécuter le projet Wave, appuyez sur la barre d'espacement de votre clavier.

Vous pouvez éditer votre matériel audio directement dans les projets Wave. La coupure précise du matériel se fait de manière particulièrement simple : sélectionnez à l'aide de la souris une plage dans le projet Wave et appuyez ensuite sur la touche « **Suppr** ». Après édition du matériel audio, fermez le projet Wave. Vous pouvez alors choisir d'utiliser ou de supprimer le travail d'édition. Si vous souhaitez appliquer les modifications entreprises, cliquez sur « **Sauvegarder projet** ». Le fichier audio d'origine sera alors écrasé.

Arranger des boucles Soundpool MAGIX

Jusqu'à présent, vous n'avez travaillé qu'avec votre matériel personnel. Nous allons maintenant vous montrer comment construire vos propres morceaux en vous servant des boucles Soundpool fournies avec le logiciel.

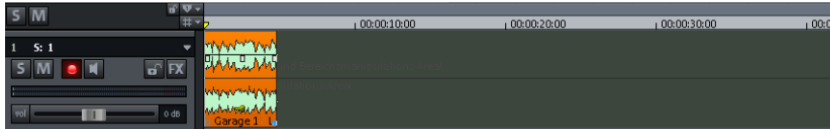
Les Soundpools MAGIX proposent des fichiers audio courts produits professionnellement appelés « samples » (échantillons). Ils ont été conçus de sorte à se combiner parfaitement les uns aux autres et à pouvoir être mis en boucle. La lecture en boucle signifie que vous pouvez simplement produire une piste instrumentale complète en étirant un échantillon unique. L'échantillon est alors joué plusieurs fois en boucle de sorte à faire naître l'impression qu'un motif musical se répète. Cette procédure est utilisée dans presque tous les secteurs de la musique pop moderne de nos jours.

- Créez d'abord un nouvel arrangement vide. Cliquez pour cela sur « Fichier » et sélectionnez l'option « Nouveau projet virtuel (VIP) ».
- Dans le docker, cliquez sur l'onglet « Soundpool » (ou menu « Affichage > Gestionnaires > Gestionnaire Soundpool ») pour voir s'afficher les échantillons Soundpool fournis.

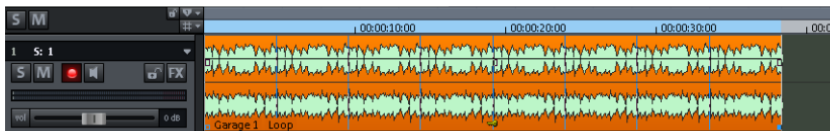


- Les « styles » sont affichés sur le côté gauche du gestionnaire Soundpool. Si vous avez par exemple inséré un DVD MAGIX Soundpool, vous pouvez sélectionner un style. Dans Samplitude Music Studio, « Rock » est par exemple affiché en tant que style étant donné que celui-ci est fourni avec le logiciel.
- La prochaine étape consiste à choisir l'instrument que vous désirez utiliser. Au début, il est conseillé de choisir un échantillon de percussion pour créer une structure rythmique de base. Ouvrez donc le dossier « Percussions » dans la rubrique « Instruments ».

- Cliquez une fois sur un fichier dans la liste des fichiers pour le pré-écouter. Pour le charger, placez le fichier souhaité sur la piste par glisser-déposer.
- Chaque objet peut être déplacé dans l'arrangeur à l'aide de la souris, aussi bien horizontalement au sein d'une piste que verticalement entre les différentes pistes. Placez la boucle de percussions par glisser-déposer sur la première piste tout à fait à gauche, au début.



- L'échantillon est ensuite lu en boucle, c'est-à-dire que l'objet court est étendu en une boucle de lecture. Pour cela, cliquez sur la poignée inférieure droite de l'objet audio et déplacez la souris, en maintenant le bouton enfoncé, aussi loin vers la droite que vous le souhaitez pour la première partie de votre morceau. Pour un début, 8 mesures devraient suffire. L'objet est ainsi étiré comme vous le souhaitez et s'étend finalement sur les 8 premières mesures de la première piste.
- Veillez à ce que la plage de lecture soit aussi longue que l'échantillon étiré, dans notre cas 8 mesures. Pour cela, cliquez en haut à gauche dans la règle des mesures et, en maintenant le bouton de la souris enfoncé, formez une plage de lecture qui corresponde à la durée de l'objet en boucle.



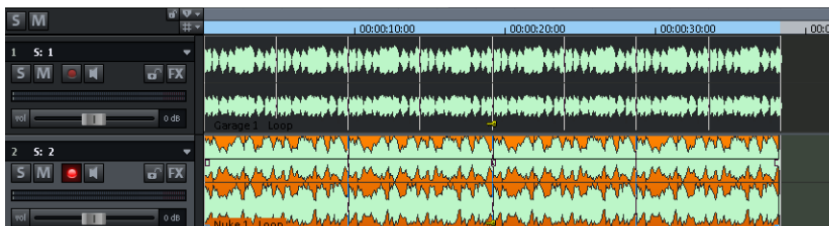
- Appuyez maintenant sur le bouton lecture (ou plus rapide : appuyez sur la barre espace du clavier). L'échantillon de percussions est alors lu en boucle sur les 8 mesures complètes.

Cela signifie que le marqueur de lecture commence tout au début, se déplace le long de la plage de lecture et retourne au début dès que la fin de la plage est atteinte, sans interruption. Vous pouvez de plus déplacer le marqueur de lecture indépendamment de la plage de lecture en cliquant dans la partie inférieure de la règle de mesures.

Remarque : toutes les boucles supplémentaires peuvent être pré-écoutées et ajoutées directement pendant la lecture. Lorsque vous testez de nouveaux

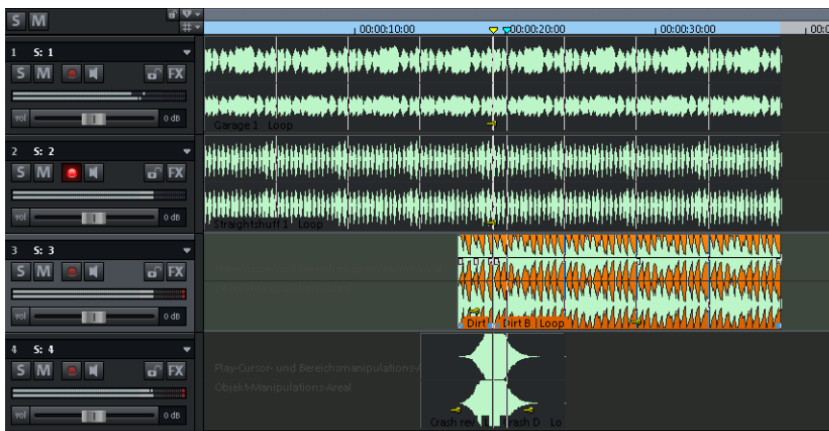
échantillons, cela vous permet d'écouter les candidats potentiels en harmonie avec l'arrangement. Si la lecture répétitive vous dérange entretemps, vous pouvez bien sûr l'interrompre à tout moment en appuyant de nouveau sur la barre espace.

- Chargez ensuite une basse appropriée. Pour cela, ouvrez le répertoire des basses, testez les échantillons de basse qui s'y trouvent, sélectionnez une boucle de basse et placez-la sur la seconde piste par glisser-déposer.



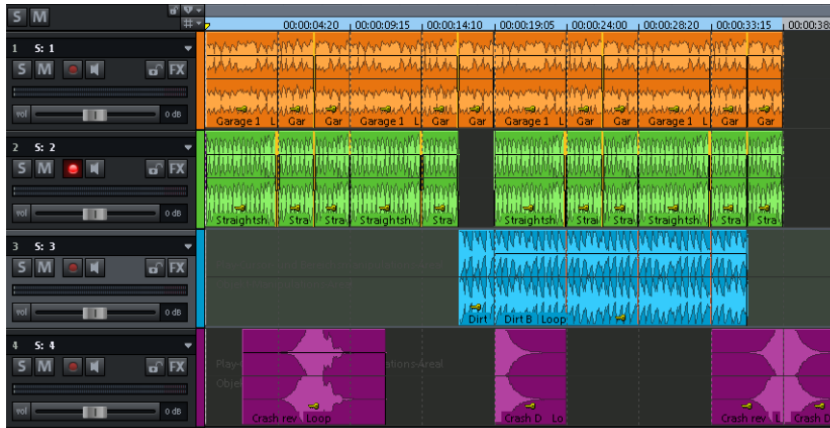
Remarque : les instruments générant des mélodies sont triés selon leur tonalité, ce qui signifie que pour chaque échantillon, vous pouvez choisir entre plusieurs variantes produites avec des tonalités différentes. Vous créez des changements d'accord en combinant plusieurs variantes d'un ton.

- Ajoutez de nouveaux instruments à vos premières boucles de percussions et de basse. De cette manière, vous pouvez ajouter dans l'arrangeur autant de fichiers que vous le voulez, issus des dossiers de votre choix, et les positionner ainsi les uns au-dessus des autres, sur plusieurs pistes, ou les uns à la suite des autres.



De cette manière, vous pouvez créer des morceaux complets mais aussi une base professionnelle pour vos enregistrements personnels.

- Étant donné que les instruments ne peuvent pas tous être joués en boucle tout au long de l'arrangement, des vides doivent y être prévus pour contribuer à une plus grande variété musicale. Pour cela, vous pouvez soit couper, soit charger plusieurs fois les objets boucles et laisser des espaces en conséquence entre les objets.

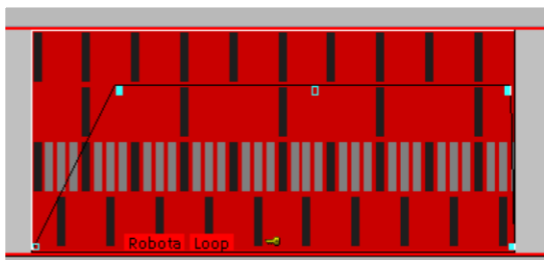


Ajouter des synthétiseurs

Les synthétiseurs sont gérés via l'éditeur de piste, qui est d'ailleurs chargé de tous les réglages concernant la piste sélectionnée. L'éditeur de piste peut être ouvert via le menu « Affichage ». Pour ouvrir le répertoire concernant les synthétiseurs de Samplitude Music Studio, cliquez sur le bouton « Plug-ins » dans l'éditeur de piste.

Après avoir choisi un synthétiseur, la console d'utilisation correspondante s'ouvre. Avec celle-ci, vous pourrez programmer les rythmes, les mélodies, les accords et les sons du synthétiseur.

Les synthétiseurs deviennent après la programmation des objets indépendants, pouvant être déplacés librement comme d'autres objets dans l'arrangement.



Exception : Vita (et ses instruments Vita) et Revolta 2 restent liés à la piste sur laquelle ils ont été placés. Ils sont contrôlés via des objets MIDI. Les sons des objets MIDI en cours de lecture est attribué à la piste.

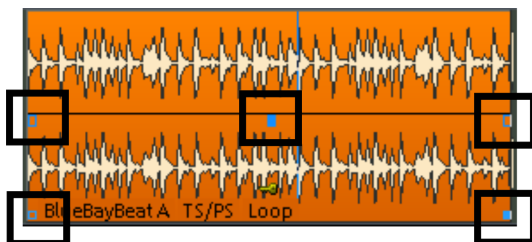
Nous vous invitons à tester les différents synthétiseurs de Samplitude Music Studio.

Éditer des objets

L'édition d'objets est identique pour tous les types d'objets. Les possibilités suivantes sont donc disponibles pour des objets audio, objets synth et objets MIDI.

- De nombreuses éditions d'objets requièrent que les objets soient sélectionnés au préalable. Cliquez sur un objet pour le sélectionner. Maintenez la touche Ctrl enfoncée pour sélectionner plusieurs objets. Toujours en maintenant la touche Maj du clavier enfoncée, si vous cliquez sur la piste à côté d'un objet, vous pouvez alors former un rectangle en faisant glisser la souris. Tous les objets qui se trouvent dans ce rectangle sont alors sélectionnés (« sélection élastique »).
- Tous les objets dans le projet virtuel peuvent être raccourcis en plaçant la souris sur l'une des poignées inférieures de l'objet jusqu'à ce que le curseur se transforme en double-flèche. Vous pouvez alors réduire la taille de l'objet. De cette manière, il est possible de couper des passages non souhaités et gênants au début ou à la fin de l'enregistrement en tirant les marqueurs de début et de fin respectivement vers l'avant ou vers l'arrière.
- Si l'option « Créer un objet boucle » est activée dans le menu « Objet » sous « Éditer », vous pouvez étirer l'objet à l'aide de la poignée inférieure droite. Il vous est ainsi possible de créer des pistes rythmiques complètes à partir de courts échantillons de batteries en les étirant.

- Les angles supérieurs des objets comportent deux poignées de fondu qui peuvent être tirées vers l'intérieur pour doter l'objet d'un fondu de début ou de fin. La poignée du milieu permet de modifier le volume de l'objet.



- Il est possible de regrouper plusieurs objets pour éviter par exemple un déplacement accidentel. Pour cela, vous devez d'abord sélectionner les objets. Ensuite, sélectionnez « Objet > Groupes > Grouper » (ou cliquez sur le symbole « Grouper » de la barre d'outils).
- Chaque objet peut être découpé en plusieurs objets. Pour cela, dans le menu « Éditer », choisissez l'option « scinder les objets » (ou bien appuyez sur la touche « T ») du clavier. L'objet sélectionné est alors scindé à la position du marqueur de lecture.
- Un clic droit sur l'objet permet d'ouvrir un menu contextuel dans lequel vous pouvez sélectionner l'éditeur d'objet. Toutefois, l'éditeur d'objet est aussi intégré dans le dock et est disponible de façon permanente. Tous les paramètres importants pour l'objet concerné peuvent y être édités. Ainsi, vous pouvez par exemple appliquer des effets à des objets audio ou encore modifier la quantisation d'objets MIDI.



L'éditeur d'objet reste constamment ouvert et à portée de clic dans le dock. Il ajuste ses paramètres en fonction de l'objet actuellement sélectionné.

Enregistrer des objets au format MIDI

Les enregistrements MIDI sont faits pour commander des instruments VST ou des synthétiseurs externes à l'aide d'un clavier MIDI, par exemple. Les instruments ne sont pas pris en compte comme des fichiers audio mais commandés en tant que données sous format MIDI. Les détails de cette commande, c'est à dire chaque touche, chaque note, chaque volume, peuvent être à posteriori édités et corrigés grâce à l'éditeur MIDI. Pour plus d'informations, nous vous invitons à lire le chapitre « édition MIDI (voir page 48) ».

Qu'est-ce que MIDI ?

Quelques mots sur le MIDI : les fichiers MIDI ne comprennent pas le son final comme les fichiers audio mais des informations quant aux notes que l'instrument VST ou le synthétiseur doit jouer. Le MIDI peut alors être considéré comme une sorte de télécommande du générateur de sons. Cela présente quelques avantages :

- Les fichiers MIDI ne requièrent pas un grand espace mémoire comme les fichiers Wave par exemple.
- Les fichiers MIDI peuvent être ajustés à n'importe quel tempo (BPM) sans modifier le son. Seule la vitesse de lecture est modifiée.
- De la même manière, il est possible de transposer les fichiers MIDI sur d'autres tonalités. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'enregistrer un même schéma audio dans différentes tonalités. La version en do majeur est amplement suffisante. Elle peut ensuite être légèrement transposée dans la tonalité appropriée.

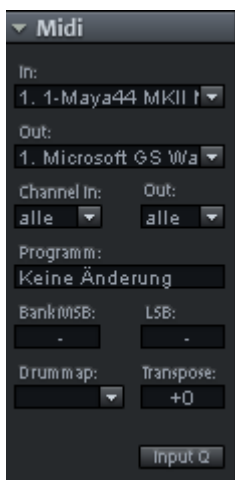
L'inconvénient des fichiers MIDI : le son n'est pas encore défini, il est produit seulement lors de la lecture.

Préparation de l'enregistrement MIDI

Dans votre VIP, préparez une piste vide en vue de l'enregistrement.

- Pour cela, cliquez sur le bouton d'enregistrement rouge dans l'en-tête de la piste.
- Si nécessaire, ouvrez ensuite l'éditeur de pistes depuis le menu « Affichage » pour configurer les paramètres de la piste.

- À l'aide du petit triangle, ouvrez la section « MIDI ».



Vous pouvez maintenant définir l'entrée et la sortie de vos données MIDI pour la piste sélectionnée.

- **Entrée (In)** : il pourrait s'agir d'un clavier MIDI par exemple, avec lequel vous jouez des notes MIDI qui seront ensuite enregistrées par Samplitude Music Studio.
- **Sortie (Out)** : il pourrait s'agir, par exemple, d'un instrument virtuel (instrument VST), lequel lira les notes MIDI jouées avec le clavier MIDI en tant que sons. Pour sélectionner un instrument VST, cliquez dans l'éditeur de pistes sur le petit triangle à côté de la désignation « Out » et choisissez « Nouvel instrument ».

Note : vous trouverez les paramètres MIDI généraux dans la sous-boîte de dialogue « MIDI », dans la boîte de dialogue du système (raccourci clavier : « Y »).

Via les canaux d'entrée et de sortie dans l'éditeur de pistes, vous pouvez attribuer à chaque piste un canal de réception et un canal d'émission pour les données MIDI. Ceci est important si, par exemple, vous souhaitez contrôler un synthétiseur externe via un clavier MIDI.

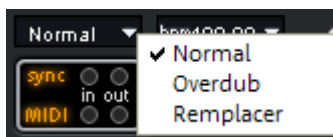
Si votre clavier MIDI émet par exemple sur le canal MIDI 1, vous devez alors entrer la valeur « 1 » dans le menu du canal d'entrée (Channel In). Samplitude Music Studio peut ensuite recevoir toutes les notes MIDI qui ont été

transmises par un clavier MIDI via le canal 1, dans le cas d'un enregistrement MIDI.

Vous pouvez en général attribuer un canal MIDI déterminé à un synthétiseur MIDI externe. Par exemple, si votre synthétiseur externe est paramétré sur le canal MIDI 4, vous devez alors entrer la valeur « 4 » dans le canal de sortie (Channel Out) de l'éditeur de pistes pour pouvoir gérer via cette piste le synthétiseur externe.

Modes d'enregistrement MIDI

Les données MIDI peuvent être enregistrées de différentes manières. Vous pouvez définir le mode d'enregistrement MIDI dans le contrôle de transport.



- Normal : ce mode d'enregistrement correspond à celui de l'enregistrement audio, c'est-à-dire qu'à chaque processus d'enregistrement, un nouvel objet MIDI est créé sur l'objet existant. L'ancien objet est conservé.
- Overdub : les données sont enregistrées dans un objet déjà existant, les données MIDI disponibles ou nouvellement créées sont mixées ensemble.
- Remplacer : enregistrement dans des objets existants, écrasement des données MIDI déjà disponibles.

Après avoir sélectionné le mode d'enregistrement MIDI, activez la piste en cliquant sur le bouton « R ». Démarrez l'enregistrement en cliquant sur le bouton correspondant dans le contrôle de transport.

Édition MIDI

Éditeur MIDI

Pour l'édition de données MIDI, utilisez l'éditeur MIDI. Vous pouvez l'ouvrir en double-cliquant sur un fichier MIDI (ou depuis le menu « Objet > Éditeur MIDI »).

Vous pouvez également utiliser l'éditeur MIDI pour programmer des mélodies. Pour ce faire, créez tout d'abord un nouveau fichier MIDI vide (depuis le menu « Objet > Nouveau fichier MIDI ») puis ouvrez l'éditeur MIDI afin d'y entrer les notes.

L'éditeur MIDI affiche les données MIDI de l'objet MIDI sélectionné. Vous pouvez cliquer successivement sur les objets MIDI dans l'arrangeur, vous avez alors un accès direct aux événements MIDI correspondants.

Les données MIDI peuvent être affichées et éditées dans cinq zones principales de l'éditeur MIDI :



Éditeur de liste (liste d'événements)



Éditeur matriciel (Piano Roll)



Éditeur de percussions (possibilité de basculer entre Éditeur de percussions et Piano Roll)



Éditeur de contrôleur (ex. : vitesse, volume MIDI...)



Éditeur de partition (représentation des notes)

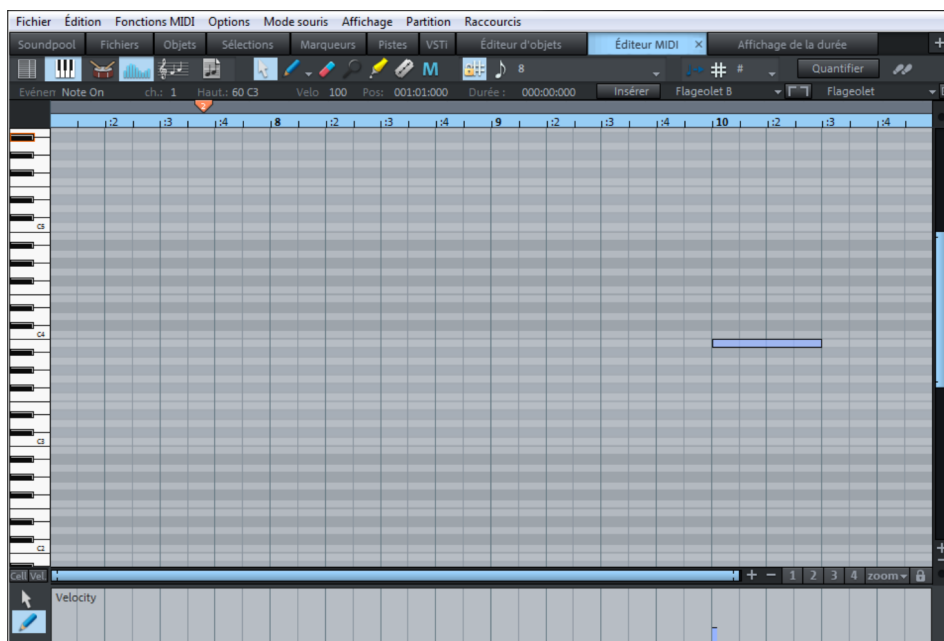
Dans tous les affichages, vous disposez d'outils adaptés tels que des crayons pour le dessin ou un outil de suppression.

En général, les modifications, par exemple le déplacement ou la suppression de notes, se rapportent à tous les événements MIDI sélectionnés (affichés en rouge), à quelques rares exceptions près. Vous pouvez par exemple sélectionner un groupe de notes dans l'outil Piano Roll puis ajuster la vitesse de ce groupe de notes dans l'éditeur de contrôleur, dans lequel toutes les notes sélectionnées sont modifiées simultanément.

Remarque : l'éditeur MIDI dispose de son propre menu. S'il est intégré au dock, il demeure d'abord invisible mais vous pouvez y accéder en tant que menu contextuel par un clic droit sur la zone grise entre deux outils. Si l'éditeur MIDI est détaché par glisser-déposer de la barre de titre hors du dock, le menu apparaît alors comme d'habitude avec sa propre barre de menu.

Travailler avec Matrix Editor

Matrix Editor (Piano Roll) est particulièrement pratique pour l'arrangement des notes MIDI.



Dans Matrix Editor, vous pouvez définir et éditer des notes MIDI afin de contrôler des générateurs de sons, comme par exemple un synthétiseur, une boîte à rythmes, des instruments virtuels (instruments VST). Si un instrument MIDI est activé, vous pouvez en jouer via le clavier dans la zone de gauche. Un clic sur une touche génère le son correspondant dans le générateur de sons.



Sélectionnez maintenant un crayon et dessinez les notes dans le champ prévu à cet effet. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, vous pouvez étirer des notes MIDI dans leur durée.



L'outil Gomme vous permet d'effacer les notes du champ des notes.



Le bouton « enregistrement pas à pas » permet un enregistrement assisté.

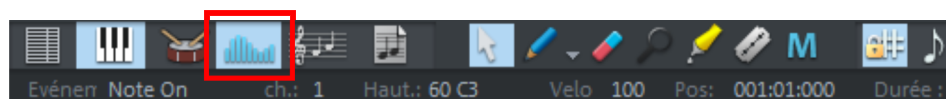
Astuce : l'outil de dessin de motif est particulièrement intéressant : à l'aide de l'outil de sélection, choisissez certaines notes puis effectuez la combinaison de touches « CTRL + P » sur votre clavier. Les notes MIDI sélectionnées sont alors enregistrées comme motifs sonores. Passez

maintenant à l'outil de dessin de motif. Vous pouvez alors esquisser aisément le motif sonore en un clic.

Astuce : à l'aide des touches fléchées gauche et droite de votre clavier, vous pouvez sélectionner la note précédente ou suivante dans le champ des notes. Les touches fléchées vers le haut et le bas permettent de modifier pas à pas la tonalité des notes sélectionnées.

Travailler avec l'éditeur de contrôleur

Dans l'éditeur de contrôleur, vous pouvez ajuster des paramètres MIDI tels que la vélocité de notes MIDI par exemple. Un simple clic sur le bouton contrôleur de l'éditeur MIDI permet d'ouvrir ou de fermer l'éditeur de contrôleur.



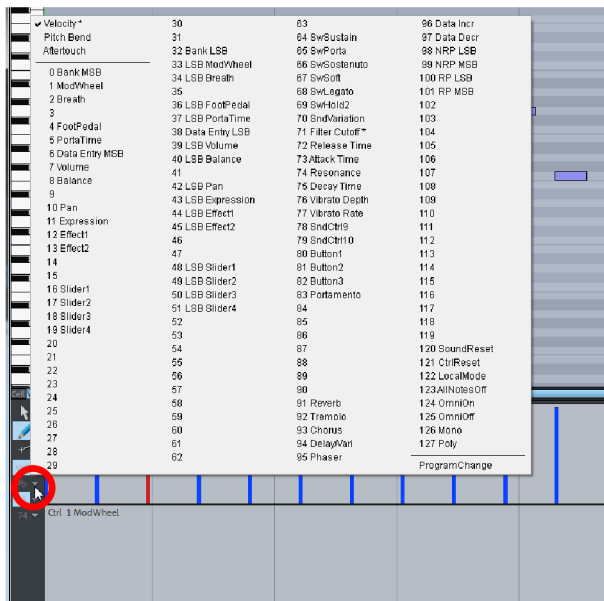
Il apparaît sous le Piano Roll.



Astuce : si jamais vous ne voyez pas tous les boutons, vous pouvez agrandir l'affichage en cliquant sur la barre de défilement entre le Piano Roll et la zone du contrôleur et en étirant un peu l'éditeur de contrôleur.

Dans la partie gauche, vous pouvez sélectionner différents outils de dessin et définir le paramètre MIDI à contrôler (par exemple vélocité, pédale, vibrato,

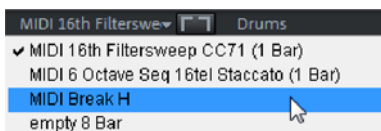
coupe filtre). Un clic sur le petit bouton avec une flèche permet d'ouvrir un menu contextuel en rapport avec la sélection.



L'éditeur de contrôleur peut commander jusqu'à quatre paramètres différents simultanément, que vous pouvez sélectionner via les quatre petits boutons fléchés.

Édition multi-objets

L'édition multi-objets MIDI vous permet d'éditer plusieurs objets MIDI en même temps dans l'éditeur MIDI. Vous pouvez ajouter des objets MIDI de l'arrangeur dans l'éditeur MIDI en cliquant dessus tout en maintenant la touche « Maj » de votre clavier enfoncée. Les événements MIDI de cet objet sont représentés ensemble.



Dans l'éditeur MIDI, vous pouvez gérer tous les objets MIDI représentés dans le menu déroulant vers leurs noms.

La sélection de l'objet actuel peut être surlignée grâce au bouton situé derrière le champ de sélection d'objet. Les zones extérieures à l'objet actuel sont alors obscurcies et les notes des autres objets sont représentées en demi-teinte, mais restent néanmoins sélectionnables. Vous trouverez davantage d'informations à ce sujet dans le chapitre MIDI du manuel PDF.

Du format MIDI au format audio

Si vous utilisez un synthétiseur MIDI externe dans votre arrangement, vous pouvez convertir ses sons à l'aide de la fonction d'enregistrement de Samplitude Music Studio en pistes audio. Cette opération est particulièrement recommandée si vous souhaitez enrichir d'effets audio les sons créés avec votre synthétiseur MIDI externe, convertir votre projet en MP3 ou le graver sur disque.

- Reliez la sortie audio du synthétiseur MIDI externe avec l'entrée audio de la carte son.
- Activez une piste audio en cliquant sur « R ».
- Démarrez l'enregistrement audio comme d'habitude. Le fichier MIDI est lu et réenregistré simultanément grâce à la fonction d'enregistrement. Vous obtenez un fichier audio qui peut être édité et exporté avec d'autres fichiers multimédias.

Astuce : ne supprimez aucune piste MIDI dans l'arrangement après avoir généré des fichiers audio à partir de ces pistes. Activez simplement la fonction « Mute » (muet). Vous avez ainsi la possibilité de modifier les mélodies et battements composés avec MIDI et de les enregistrer de nouveau comme fichier audio.

Remarque : lorsque vous créez des sons en utilisant les instruments VST, utilisez la fonction « Gel des pistes (voir page 426) » depuis le menu « Piste ».

Effets

Les effets vous permettent de mettre en valeur votre production musicale. Un usage modéré des effets permet d'ajouter de la profondeur à un titre ou simplement de l'améliorer. Samplitude Music Studio vous propose un très large choix d'effets. Testez les différents effets de Samplitude Music Studio et apprenez à les utiliser dans un but précis.

Calcul des effets audio

Vous pouvez ajouter des effets audio à trois niveaux différents : aux objets audio, aux pistes et au master. Lors de la lecture, les effets sont d'abord calculés dans les objets audio. Les effets de pistes sont ensuite calculés, puis, pour finir, les effets master.

Commencez d'abord avec les effets d'objets afin d'ajouter par exemple un effet de distorsion à certains objets, sans toucher aux autres objets de la même piste. Exemple : si vous avez placé sur une seule piste un son groove composé de plusieurs objets audio, éditez le dernier objet du groove avec une distorsion.

Ensuite, utilisez des effets de pistes : ajoutez par exemple un effet de réverbération modéré qui sera appliqué à tous les objets qui se trouvent sur la piste. Enfin, peaufinez votre morceau avec un effet master puissant qui influera sur l'intégralité du morceau.

Effets dans des objets audio : pour intégrer un effet d'objet, ouvrez le menu contextuel en effectuant un clic droit sur l'objet audio. Dans ce menu contextuel, vous aurez directement accès aux effets d'objets. Les effets d'objets peuvent également être sélectionnés et édités via l'éditeur d'objets.

Effets dans les pistes : pour définir des effets de pistes dans le mixeur, ouvrez ce dernier en cliquant sur le bouton correspondant dans la zone inférieure de *Samplitude Music Studio*. Dans la section « Inserts », cliquez sur la flèche d'un emplacement d'effet dans le canal correspondant et sélectionnez un effet.

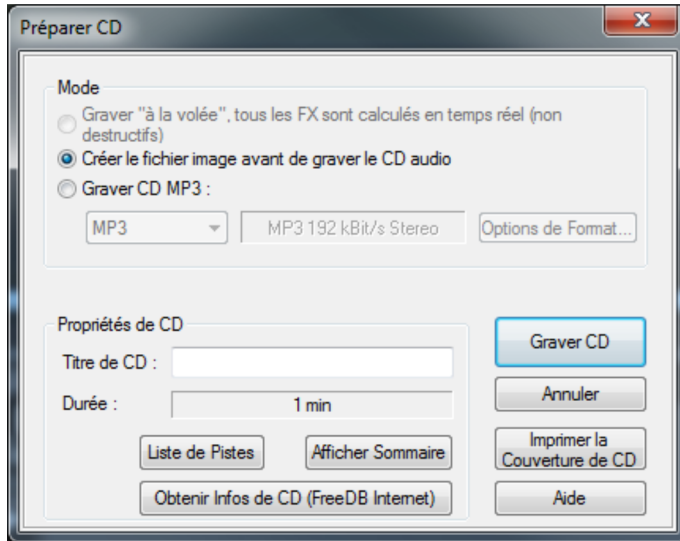


Effets master : pour ajouter un effet master, ouvrez le mixeur. Dans la partie droite, vous avez la section Master. C'est ici que vous accédez aux effets master.

Remarque : les effets de pistes et les effets master sont toujours des effets en temps réel.

Graver un CD

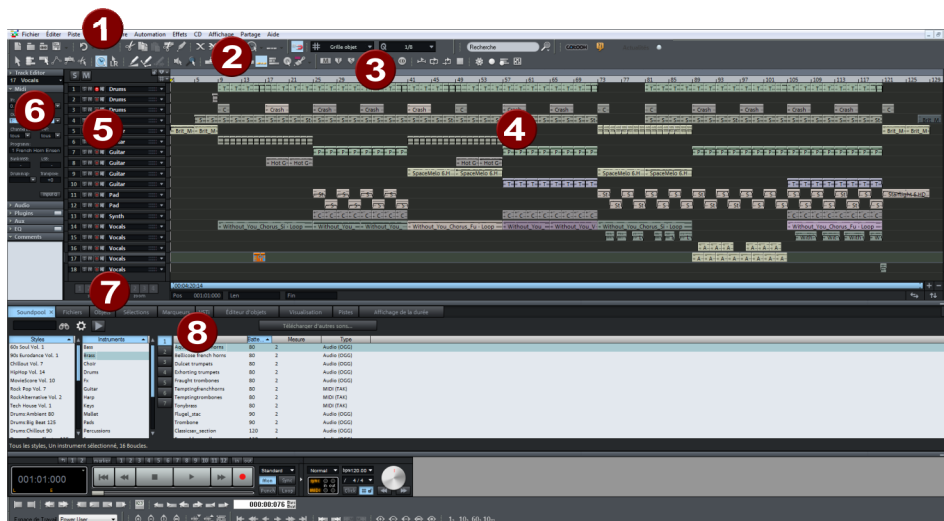
Dès que votre projet virtuel est prêt, vous pouvez le graver sur disque. Pour cela, cliquez sur l'icône du CD. La boîte de dialogue de gravure de CD s'ouvre alors.



Cliquez maintenant sur le bouton « Graver CD ».

Aperçu de l'interface du programme

Fenêtre VIP



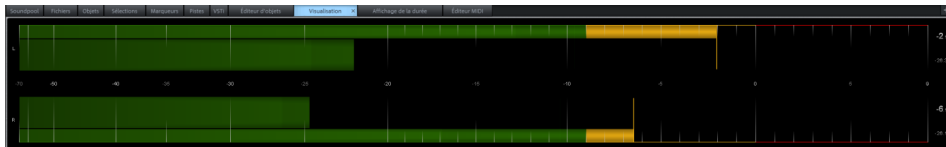
- 1 Barre de menus** : vous trouverez des menus dans la fenêtre principale de Samplitude Music Studio, directement sous la barre de titre. Un raccourci clavier a été attribué à chaque entrée du menu.
- 2 Barre d'outils** : les barres d'outils se composent de boutons qui exécutent des commandes au moyen d'un clic de souris. Elles se trouvent au-dessus et au-dessous de la fenêtre du projet. Pour de plus amples informations sur les différentes barres d'outils, référez-vous à la vue d'ensemble des raccourcis clavier.
- 3 barre de grille/marqueurs** : la barre grille/marqueurs se situe au-dessus de la première piste dans le VIP. Dans la moitié supérieure se trouve la barre de marqueurs sur laquelle peuvent être positionnés les marqueurs et le curseur de lecture. Dans la moitié inférieure figure la grille qui affiche la durée du projet selon l'unité de mesure sélectionnée. Vous pouvez également ouvrir différentes sections.
- 4 Fenêtre de projet/Segment** : « Segment » désigne la partie visible d'un projet dans la fenêtre du projet. La partie du projet dont il s'agit dépend de la position du segment et du niveau de zoom. Vous disposez d'un grand nombre de commandes pour déplacer le segment visible (défiler) et ajuster sa taille (zoomer). Ces commandes sont accessibles par le menu Affichage, la barre de grille et de marqueurs ou les raccourcis clavier.
- 5 L'en-tête de piste** se trouve au début de chaque piste de VIP. Une boîte de piste contient divers éléments, tels que les fonctions de mixage, les

commandes de contrôle ou autres paramètres de la piste. Pour de plus amples informations sur ces éléments, référez-vous à la vue d'ensemble de la boîte de pistes.

- 6 **Éditeur de pistes** : l'éditeur de pistes permet d'accéder à tous les principaux paramètres de la piste sélectionnée. Ainsi, vous pouvez visualiser de manière claire, en sections ouvrables, la progression de la gravure et du contrôle, le volume, le panorama, les entrées et sorties MIDI/audio, les plug-ins et la configuration de l'égaliseur et procéder à des éditions directement plug-ins dans cet affichage.
- 7 **Boutons de configuration/zoom/position** : cette partie de la zone de travail permet de gérer chacune des quatre options de configuration et de zoom du segment du projet affiché dans la fenêtre VIP. Les champs « Pos », « Len », « End », « Mouse » et « Mixer » peuvent également être configurés au moyen d'un clic droit de la souris.
- 8 **Espace de travail** : ici vous trouverez la fenêtre du gestionnaire ainsi que la fenêtre Visualisation, Affichage du temps, Console de transport, Éditeur d'objet et Éditeur MIDI. Chaque fenêtre peut être détachée de l'espace de travail et positionné librement ou fixée ailleurs. Les fenêtres sont ouvertes ou fermées via le bouton tout à droite « + ».

Gestionnaire/Docker

Le menu « Affichage » permet d'ouvrir un « Docker » qui offre un regroupement pratique de différentes fenêtres d'édition. Outre les différentes fenêtres de gestionnaires, le docker peut également réunir la visualisation, l'affichage du temps, le module de navigation, le Soundpool, l'éditeur d'objet et l'éditeur MIDI en tant que fenêtre avec différents onglets.



Vous pouvez minimiser le docker en cliquant sur le symbole « Minimiser » en haut et à droite de sa barre supérieure, ou en cliquant sur l'onglet déjà sélectionné dans le docker. Si vous cliquez à nouveau sur cet onglet, le docker est alors à nouveau maximisé.

À l'aide du bouton « + », vous pouvez ouvrir de nouvelles fenêtres-onglets dans le docker. Vous pouvez également activer ou désactiver les fenêtres d'édition une à une depuis le menu « Affichage ».

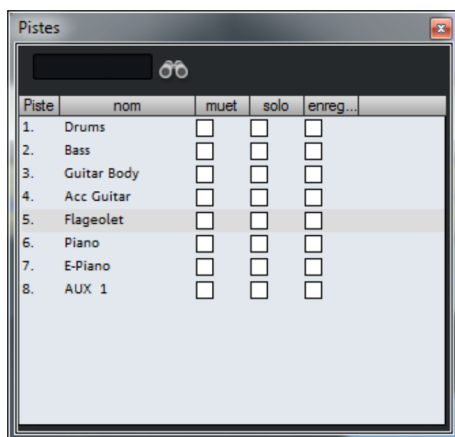
Si vous souhaitez supprimer à nouveau une fenêtre d'onglet ouverte, sortez-la du docker par glisser-déposer ou double-cliquez dessus. La boîte de dialogue correspondante s'affiche maintenant en tant que fenêtre autonome.

Pour placer la fenêtre désolidarisée à nouveau dans le docker, effectuez plusieurs double-clics dans la barre supérieure de la fenêtre autonome ou positionnez-la à nouveau sur la barre des onglets par glisser-déposer.

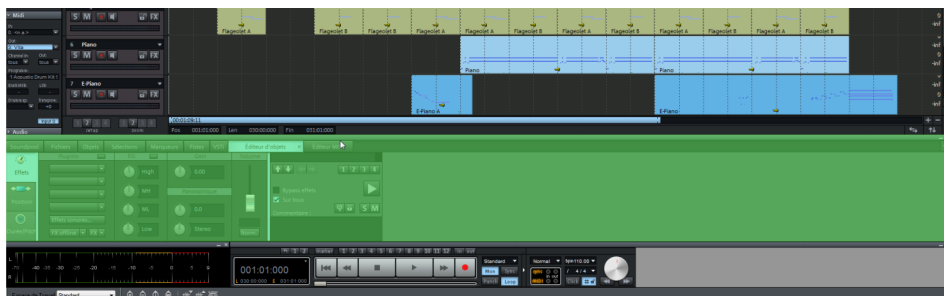
Docking (arrimage)

Dans Samplitude Music Studio, il est possible de fixer certaines boîtes de dialogue et fenêtres d'affichage dans des zones prévues à cet effet de l'interface du projet virtuel ou du docker, ou il est possible de les garder en tant que fenêtres séparées.

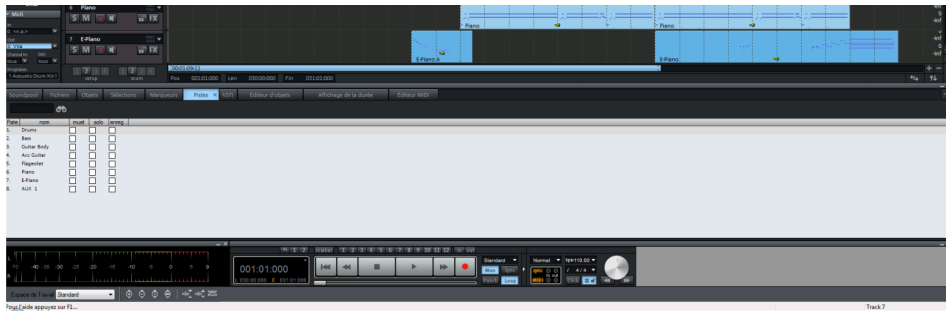
Lorsqu'elles ne sont pas arrimées, la boîte de dialogue correspondante s'affiche avec une barre de titre ordinaire.



Si vous déplacez la barre de titre d'une telle fenêtre dans la zone du docker, le docker passe au vert clair pour indiquer que la fenêtre peut y être arrimée.

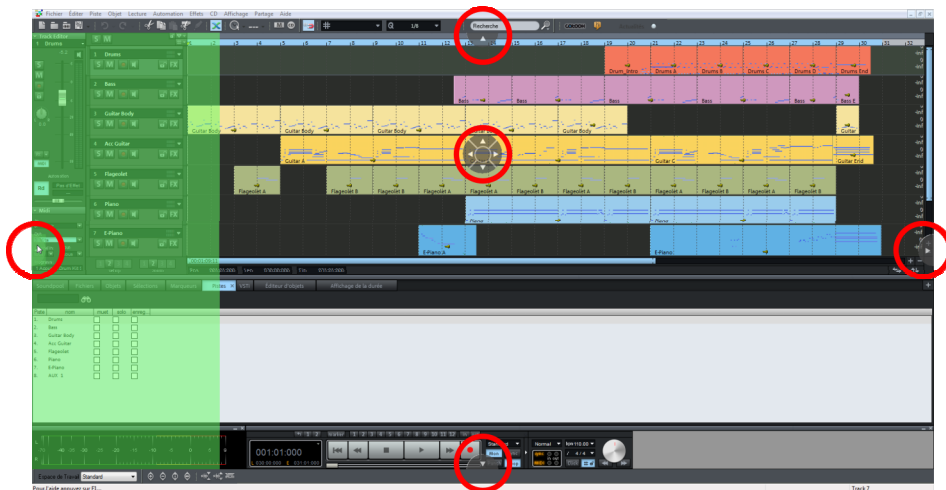


Une fois le bouton de la souris relâché, la fenêtre s'affiche comme intégrée dans le docker.



Cependant, il est aussi possible d'arrimer la fenêtre à d'autres zones du projet virtuel. Le déplacement se fait toujours par glisser-déposer de la barre de titre.

Au cours du déplacement, des symboles fléchés apparaissent sur l'interface afin d'indiquer les zones où il est possible d'arrimer la fenêtre. Lorsque vous survoler une zone où il est possible de s'arrimer, cette zone devient vert clair pour indiquer que la fenêtre peut y être arrimée.



Module de navigation

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + T



La fenêtre du module de navigation contient les principales commandes de lecture, d'enregistrement et de positionnement.

Lecture/stop/avance rapide/retour rapide : ces commandes permettent de modifier la position de lecture comme sur un magnétophone.

Clic droit sur le bouton lecture : ouvre la fenêtre des paramètres de lecture pour un fonctionnement en mode master stéréo. Vous pouvez configurer ici entre autres la fréquence d'échantillonnage, le périphérique de lecture et les options Varipitch/Scrubbing.

Clic droit sur enregistrement : ouvre la fenêtre des paramètres d'enregistrement. Vous pouvez définir les paramètres de l'enregistrement, par exemple « Lecture pendant enregistrement » ; en outre, vous pouvez démarrer ici un enregistrement en stéréo ou en mono directement.

Enregistrement : démarre l'enregistrement pour toutes les pistes activées, c'est-à-dire les pistes présentant un « R » rouge à gauche dans les infos de pistes. Vous devez avoir préalablement configuré les périphériques d'enregistrement en effectuant un clic droit sur « R ».

Affichage de la durée : indique la position de lecture actuelle. Vous pouvez choisir entre diverses unités de mesure en cliquant sur le petit triangle.

Boutons de plage : les boutons « 1 » et « 2 » vous permettent de sauvegarder des plages. Le symbole de flèche ouvre les sélections utilisées récemment.

Affichage du temps L/E : ici, la longueur (L) et la position de fin (E pour « End ») d'une sélection sont affichées et peuvent être éditées par double-clic.

Bouton de marqueur : ce bouton ouvre le gestionnaire des marqueurs pour poursuivre l'édition des marqueurs. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Les gestionnaires ».

Boutons de marqueurs 1...12 : la position de lecture actuelle peut être enregistrée en un clic sur chacun des 12 boutons de marqueurs. Si une position a déjà été sauvegardée, le marqueur s'affiche en une teinte claire. Si vous cliquez à nouveau sur ce même marqueur, la position de lecture est placée sur le marqueur correspondant. Un clic droit supprime à nouveau le marqueur qui peut alors être de nouveau attribué.

Menu déroulant audio : vous pouvez définir ici le mode d'enregistrement dont vous avez besoin.

Mode standard (lecture pendant enregistrement) : il s'agit du mode d'enregistrement habituel pour les productions multipistes. Des pistes supplémentaires sont enregistrées en plus du matériel audio déjà disponible et qui est en cours de lecture.

Enregistrement sans lecture (monitoring de l'enregistrement) : si cette option est sélectionnée, la lecture des objets disponibles est désactivée pendant l'enregistrement, le marqueur de lecture reste au début de l'enregistrement. Toutefois, la lecture peut être lancée indépendamment et servir alors, par exemple, de monitoring de l'enregistrement. Placez le curseur de lecture à un autre endroit et démarrez la lecture avec le bouton lecture. Cela n'interrompt pas l'enregistrement. Vous pouvez ainsi modifier du matériel déjà enregistré sans influencer sur le processus d'enregistrement.

Mode marqueur de punch : dans ce mode, les enregistrements se font uniquement entre les marqueurs de début et de fin de punch (réenregistrement partiel). Ce réglage correspond à l'activation du bouton « punch » (voir ci-dessous).

Jam session automatique : ouvre la fenêtre « Jam session automatique ».

Mon : ce bouton active le monitoring d'enregistrement de Samplitude Music Studio, c'est-à-dire que toutes les pistes avec « R » allumé affichent le signal d'entrée correspondant dans les crête-mètres. Un clic droit sur « Mon » permet de sélectionner les différents modes de monitoring.

Remarque : des informations détaillées concernant le monitoring sont disponibles dans l'aide de Samplitude Music Studio : consulter le chapitre « Paramètres du système > Options audio globales > Paramètres de contrôle ».

Sync : ce bouton ouvre la boîte de dialogue des paramètres de synchronisation. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « MIDI dans Samplitude Music Studio » dans l'aide de Samplitude Music Studio.

Bouton « Punch » : ce bouton fait passer Samplitude Music Studio en mode Punch (réenregistrement partiel). Dans ce mode, l'enregistrement ne se fait que de manière partielle, sur une partie bien définie entre les marqueurs de punch de début et de fin.

Si vous n'avez pas encore défini de marqueur punch, ceux-ci sont automatiquement placés lorsque vous activez le bouton d'enregistrement. Si vous lancez l'enregistrement alors que des marqueurs punch sont déjà définis, le bouton d'enregistrement clignote jusqu'à ce que le marqueur de début soit atteint, ainsi qu'une fois le marqueur de fin est dépassé. Au cours de l'enregistrement proprement dit, entre les marqueurs, il reste constamment allumé. Si vous arrêtez un enregistrement punch à l'aide du bouton d'enregistrement, la lecture se poursuit tout de même. Si, par contre, vous appuyez sur le bouton « Stop », la lecture s'arrête aussi.

Bouton « In » : indique le point de départ pour un enregistrement à la volée.

Bouton « Out » : place le point de fin pour un enregistrement à la volée.

En maintenant la **touche Alt** enfoncée, vous pouvez définir des marqueurs Punch In/Out supplémentaires.

Bouton boucle : vous sert à passer en mode boucle, c'est-à-dire que la lecture reproduit en boucle une sélection donnée.

Modes d'enregistrement MIDI : vous disposez des modes d'enregistrement MIDI suivants : Normal, Superposer (Overdub) et Remplacer. Ils définissent la manière dont les données MIDI nouvellement enregistrées sont ajoutées au projet virtuel.

Section tempo : dans la section tempo du module de navigation, vous pouvez changer la vitesse de lecture et la mesure pour la totalité de l'arrangement. Tous les objets du projet virtuel sont alors adaptés à vos indications de vitesse par time stretching.

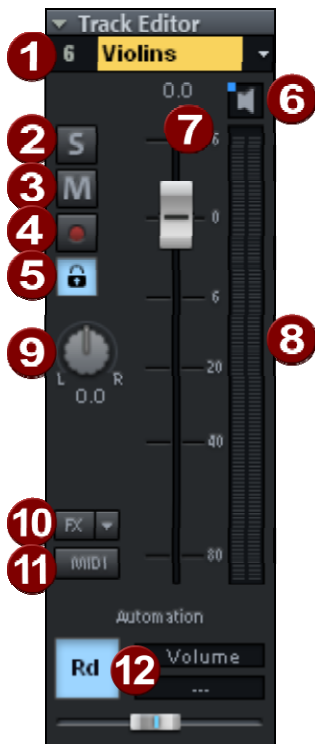


Utilisez le bouton « Beat grid/snap » (voir page 68) pour activer le magnétisme des mesures et l'afficher en tant que grille.

Click Le bouton « Clic » vous permet d'activer le clic du métronome. Un clic droit sur le bouton « Clic » ouvre la fenêtre de réglage du métronome, dans laquelle vous pouvez configurer le décompte et le volume du clic.

Commande de scrub : avec la molette de commande de scrub, vous pouvez faire varier la vitesse de lecture. Cela permet de retrouver certains passages audio. À l'aide des boutons situés en dessous de cette commande, vous pouvez démarrer une lecture en avant ou en arrière à une vitesse plus lente.

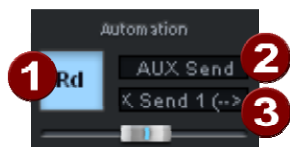
Éditeur de piste



- 1 **Affichage du numéro et du nom de piste** : un clic droit sur le nom d'une piste permet d'ouvrir la boîte de dialogue des paramètres de la piste.
- 2 **S** : rend toutes les pistes muettes à l'exception de la piste sélectionnée.
- 3 **M** : rend cette piste muette.
- 4 **Icône d'enregistrement** : active la piste en vue de l'enregistrement.
- 5 **Verrouillage** : protège les objets de la piste contre tout déplacement ou toute suppression accidentels.
- 6 **Symbole du haut-parleur** : permet d'écouter le signal d'entrée.
- 7 **Champ de saisie du volume et bouton de volume**
- 8 **Indicateur de contrôle** : les deux chaînes de DEL indiquent les signaux d'entrée et de sortie de la piste.
- 9 **Panorama** : règle la position dans le mix.

- 10 **FX** : ouvre les paramètres des effets de piste pour la piste activée.
- 11 **MIDI** : règle la piste pour un enregistrement MIDI et ouvre la section MIDI dans l'éditeur de pistes.
- 12 **Automation** : sert pour les automatisations de contrôleurs MIDI, de paramètres VST et d'effets précis dans la piste.

Automation (Track Editor)



- 1 Un clic sur le bouton droit de la souris ouvre le menu contextuel.
- 2 Sélectionnez ici le plugin à automatiser.
- 3 Sélectionnez ici le paramètre à automatiser.

Le curseur contrôle le paramètre sélectionné lors du dessin d'une automatisation.

MIDI



- 1 **Flèche** : affiche et masque chaque boîte de dialogue.
- 2 **Périphérique d'entrée** : permet d'ouvrir le menu du périphérique d'entrée MIDI.
- 3 **Périphérique de sortie** : permet d'ouvrir le menu du périphérique de sortie MIDI.
- 4 **Canal d'entrée** : permet de configurer le canal d'entrée MIDI.
- 5 **Canal de sortie** : permet de configurer le canal de sortie MIDI.
- 6 **Programme** : cet emplacement est destiné à la sélection du programme des instruments MIDI.
- 7 **Bank MSB** : permet de configurer les messages de changement de contrôle (Control Change Messages) spécifiques aux périphériques chargés du contrôle de votre instrument externe.
- 8 **LSB** : permet de configurer les messages de changement de contrôle (Control Change Messages) spécifiques aux périphériques chargés du contrôle approfondi de votre instrument externe.
- 9 **Drum map** : permet de sélectionner un Drum map (mappage de percussions) pour l'attribution de la note MIDI au son spécifique à un périphérique.
- 10 **Transpose** : permet de transposer vers le haut ou vers le bas les notes pour l'entrée ou la sortie MIDI respective.

Audio

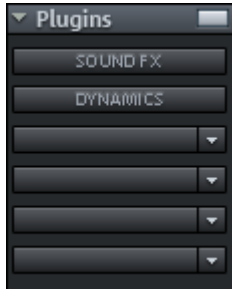


« **In** » : définit le périphérique d'entrée audio, la carte son par exemple.

« **Out** » : définit le périphérique de sortie audio. Il peut s'agir par exemple d'une sortie de carte son ou d'un instrument VST (en mode MIDI).

Gain : c'est ici que la sensibilité d'entrée de la piste peut être définie.

Plugins



Vous pouvez activer ici le son FX-Rack avec différents effets de pistes ainsi qu'un compresseur additionnel.

Dans le premier emplacement, vous pouvez également choisir un synthétiseur MAGIX ou un VSTi qui doit être contrôlé à partir de la piste. Un clic sur le bouton à droite du champ situé à côté de la désignation « Plugins » active et ouvre la boîte de dialogue des plugins DirectX / VST, avec laquelle vous pouvez configurer le plugin pour cette piste.

AUX



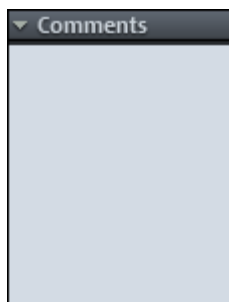
Vous pouvez définir ici l'alimentation des pistes Aux-Sends, pour lesquelles vous pouvez rechercher dans l'interface du mixeur les effets souhaités dans le canal Aux-Return.

EQ



Vous disposez d'un égaliseur paramétrique pour cette piste. Cliquez avec le bouton droit pour afficher une fenêtre de saisie.

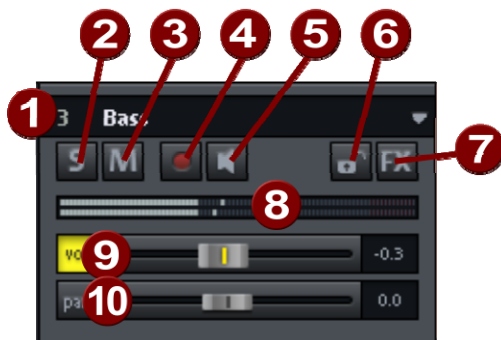
Comments



Il s'agit d'une section d'informations de pistes qui permet d'ajouter des remarques sur chacune d'entre elles.

En-tête de piste

L'en-tête de piste placée devant chacune des pistes rassemble principalement les paramètres de l'éditeur de pistes.



- 1 **Affichage du numéro et du nom de piste** : un clic droit sur le nom d'une piste permet d'ouvrir la boîte de dialogue des paramètres de la piste.
- 2 **S** : rend toutes les pistes muettes à l'exception de la piste sélectionnée.
- 3 **M** : rend cette piste muette.
- 4 **Icône d'enregistrement** : active la piste en vue de l'enregistrement.
- 5 **Symbole du haut-parleur** : permet d'écouter le signal d'entrée.
- 6 **Verrouillage** : protège les objets de la piste contre tout déplacement ou toute suppression accidentels.
- 7 **FX** : ouvre les paramètres des effets de piste pour la piste activée.
- 8 **Indicateur de contrôle** : les deux chaînes de DEL indiquent les signaux d'entrée et de sortie de la piste.
- 9 **Curseur du volume** : règle le volume de la piste.
- 10 **Curseur de panorama** : règle la position dans le mix.

Les deux boutons « Vol. » et « Pan » activent des courbes grâce auxquelles le volume et le panorama audio peuvent être automatisés dans la piste.

Barres de symboles

Les barres d'icônes, également appelées barres d'outils, permettent un accès rapide à certaines fonctions essentielles de Music Studio. Toutes les barres d'icônes (ou barres d'outils) peuvent être déplacées à volonté à l'écran. Pour ce faire, cliquez sur le signe séparation sur le bord gauche du groupe de symboles et faites placez la barre jusqu'à l'endroit voulu par glisser-déposer. Les barres d'outils peuvent s'arrimer à différents endroits de la fenêtre du programme. Vous pouvez donc intervertir par exemple les barres d'outils et de position.

D'autre part, vous pouvez modifier les barres d'icônes afin de les adapter à vos besoins. Pour cela, cliquez sur « Ajuster la barre d'outils » dans le menu contextuel d'un bouton.

Pour réagencer rapidement les icônes d'une barre d'outils, cliquez sur l'icône de votre choix et déplacez-la jusqu'à la position souhaitée par glisser-déposer tout en maintenant la touche « ALT » enfoncée. De même, pour supprimer des icônes de barres d'outils, maintenez la touche « ALT » enfoncée tout en déplaçant l'icône concernée hors de la barre d'outils par glisser-déposer.

Remarque : la visibilité de certaines barres d'icônes dépend de l'espace de travail (voir page 72) sélectionné ; certaines barres d'icônes sont masquées dans certains espaces de travail. Chaque barre d'icônes peut être affichée ou masquée indépendamment de l'espace de travail sélectionné : menu « Affichage > Barre des symboles ».

Barre d'outils 1



- 1 Nouveau projet virtuel
- 2 Charger le projet virtuel
- 3 Charger un fichier audio
- 4 Exporter/Enregistrer
- 5 Annuler
- 6 Rétablir
- 7 Couper
- 8 Copier
- 9 Coller
- 10 Scinder l'objet

- 11 Coller des objets ensemble
- 12 Fondu enchaîné automatique activé/désactivé
- 13 Éditeur de fondu enchaîné
- 14 Grouper
- 15 Dégroupier
- 16 Champ de liste Mode souris (voir page 102)
- 17 Champ de liste Mode objet (voir page 75)

Barre d'outils 2

Remarque : la barre d'outils 2 est masquée par défaut.



- 1 Placer un marqueur
- 2 Placer une piste CD
- 3 Placer un sous-index
- 4 Marquer une pause
- 5 Définir la fin du CD
- 6 Placer des marqueurs de pistes aux extrémités de l'objet
- 7 Créer CD
- 8 Lecture
- 9 Lire en boucle
- 10 Lire dans la sélection
- 11 Stopper la lecture (Stop)
- 12 Options d'enregistrement [R]
- 13 Enregistrement
- 14 Solo Jam-Session
- 15 Mixeur

Barre de magnétisme/boutons de magnétisme



Vous disposez dans la barre d'outils d'une barre de magnétisme. Celle-ci vous permet de modifier des paramètres de magnétisme (voir page 572) importants sans devoir ouvrir les options du projet à chaque fois. Cliquez sur le bouton de l'aimant pour activer le magnétisme. Sous le bouton situé en dessous, vous trouverez un menu pour les paramètres de magnétisme suivants :

Magnétisme d'objet : cette option active le magnétisme d'objet. Cela permet d'aligner les objets aux bords d'autres objets à l'échantillon près lors du déplacement.

Grille de sélection : cette option active le magnétisme basé sur la sélection et permet que la sélection actuelle définisse le magnétisme.

Magnétisme de mesure : cette option active un magnétisme qui utilise comme base les sous-divisions de mesures.

Magnétisme de mesure (relatif) : cette option active elle aussi un magnétisme qui utilise comme base les sous-divisions de mesures. Ici, un objet sélectionné garde cependant sa distance relative par rapport aux crans respectifs du magnétisme lorsqu'il est déplacé.

Magnétisme des frames : cette option active un magnétisme basé sur les frames.

Ci-dessous, vous pouvez régler les intervalles de la trame (seulement pour la trame de mesure). La plage de valeurs contient les réglages suivants : « **toutes les 4 mesures** », « **toutes les 2 mesures** », « **pleine mesure** », « **quart de battement** » (noire) et « **comme quantisation** »

Le réglage **Temps** produit des quarts pour une mesure basée sur la noire, et des huitièmes pour une mesure basée sur la croche. Ces quarts ou huitièmes servent alors d'unités de division de la trame. Ainsi la trame suit le type de mesure et tient en compte des changements de types de mesure.

Remarque : lorsque le magnétisme est activé, le curseur de lecture passe d'un cran à l'autre dans le magnétisme, même lors de l'utilisation des boutons d'avance rapide et de retour rapide dans le module de navigation. Pour annuler temporairement l'effet de la trame sur les commandes de transport, actionnez-les tout en maintenant la touche « Alt » enfoncée.

Trame active : vous pouvez activer/désactiver ici le magnétisme de façon globale.

Raccourci clavier : Ctrl + #

Paramètres de grille et de trame : cette option vous permet de passer à la boîte de dialogue **Options du projet - Général** (voir page 572) ou vous pouvez procéder à d'autres réglages du magnétisme et de la grille.

Dans le champ situé à côté et signalé par un **Q**, vous pouvez définir la valeur de quantisation utilisée pour la quantisation MIDI (voir page 245) et qui peut également servir de magnétisme avec le paramètre de magnétisme correspondant coché « **comme quantisation** ». Un clic droit dans le champ vous donne accès aux paramètres de quantisation MIDI.

Avertissement concernant « Entrée Q » : dans les **skins** (par exemple « **Camo** »), vous trouverez le bouton « **Entrée Q** » dans la zone MIDI de l'éditeur de piste. Lorsque cette fonction est active, les notes MIDI enregistrées sont immédiatement quantifiées selon la configuration actuelle. Vous pouvez restaurer les positions d'origine avec la commande « Menu MIDI > Quantisation avancée > Annuler la quantisation MIDI » à tout moment.

Barre de position (partie gauche)



- 1 au début
- 2 Un extrait visible vers la gauche
- 3 Un extrait visible vers la gauche
- 4 Un extrait visible vers la droite
- 5 Un extrait visible vers la droite
- 6 à la fin
- 7 Bord d'objet précédent
- 8 Bord d'objet suivant
- 9 Au marqueur précédent
- 10 Au marqueur suivant
- 11 Agrandir l'extrait visible (zoom)
- 12 Réduire l'extrait visible (zoom arrière)
- 13 Tout afficher
- 14 La sélection définit l'extrait
- 15 1 pixel = 1 échantillon
- 16 Plage de zoom 1 seconde
- 17 Plage de zoom 10 sec
- 18 Plage de zoom 60 sec
- 19 Plage de zoom 10 min

Barre de position 2



- 1 Réduire verticalement l'extrait visible (zoom arrière)
- 2 Agrandir verticalement l'extrait visible (zoom)
- 3 Tout afficher - vertical
- 4 La sélection définit l'extrait - vertical
- 5 Zoom avant sur la forme d'onde
- 6 Zoom arrière hors de la forme d'onde
- 7 Mode vue d'ensemble

Barre de modes souris

Remarque : le mode souris et le mode objet peuvent aussi être configurés dans les champs de liste correspondants dans la barre d'outils. Cette barre est donc masquée par défaut. Vous trouverez une description exhaustive des modes souris sous Fonctions souris et modes souris (voir page 102).



- 1 Mode universel
- 2 Mode sélection
- 3 Mode objet
- 4 Mode d'édition de courbe
- 5 Mode objet/courbe
- 6 Mode de découpage d'objet
- 7 mode de souris pitch shift/time stretching
- 8 Mode dessin panorama
- 9 Mode dessin volume
- 10 Mode d'édition de courbe
- 11 Dessin de forme sinusoïdale (projets Wave uniquement)
- 12 Mode souris scrubbing
- 13 Mode Souris zoom



- 1 Mode objet (voir page 75) « Fixer tous les objets »
- 2 Mode objet « Mode objet normal »

- 3 Mode objet « Relier les courbes aux objets »
- 4 Mode objet « Relier les objets jusqu'à la pause »
- 5 Mode objet « Relier les objets une piste »
- 6 Mode objet « Relier les objets toutes les pistes »
- 7 Mode spécial CD
- 8 Mode couleurs

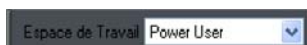
Barre de sélection



- 1 Marqueur de lecture au début de la sélection
- 2 Marqueur de lecture à la fin de la sélection
- 3 Replier la sélection vers la gauche
- 4 Replier la sélection vers la droite
- 5 Début de la sélection sur le point d'amplitude nulle précédent
- 6 Début de la sélection sur le point d'amplitude nulle suivant
- 7 Fin de la sélection sur le point d'amplitude nulle précédent
- 8 Fin de la sélection sur le point d'amplitude nulle suivant
- 9 Éditeur de sélection
- 10 Déplacer début d'objet vers la gauche
- 11 Déplacer début d'objet vers la droite
- 12 Déplacer objet(s) vers la gauche
- 13 Déplacer objet(s) vers la droite
- 14 Déplacer fin de l'objet vers la gauche
- 15 Déplacer fin de l'objet vers la droite
- 16 Valeur d'incrément pour le déplacement d'objet

Espaces de travail

Les espaces de travail servent à rassembler les entrées de menu et les barres d'icônes pour des tâches spécifiques telles que le mastering, l'édition ou l'enregistrement. Les espaces de travail disponibles peuvent être sélectionnés dans un menu de sélection séparé, en bas et à gauche.



Vous pouvez également créer vos propres espaces de travail et les sauvegarder. Pour cela, arrangez l'interface comme vous le souhaitez. Vous pouvez masquer des entrées de menu (menu « Fichier > Paramètres du programme > Éditer les menus et les raccourcis clavier ») et modifier

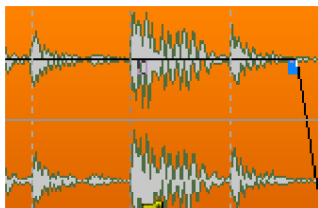
l'agencement des barres d'icônes (clic droit sur la barre d'icônes). Enregistrez enfin les paramètres modifiés en un préréglage personnalisé.

Créer un nouvel espace de travail : pour créer un nouvel espace de travail, effectuez un clic droit sur le menu de sélection, sélectionnez «Nouveau domaine de travail » dans le menu contextuel puis saisissez un nom. Le nouvel espace de travail contient tous les paramètres de l'espace de travail précédemment actif plus les modifications que vous avez faites. En outre, toutes les autres modifications sont automatiquement enregistrées dans l'espace de travail, il n'est pas nécessaire d'enregistrer soi-même.

Personnaliser l'espace de travail : ouvrez le menu contextuel et cliquez sur « Ajuster espace de travail ». Sélectionnez ici les barres d'icônes à afficher et à éditer. Vous pouvez alors également activer et désactiver chaque barre séparément ou encore supprimer ou ajouter des icônes spécifiques. Vous pouvez aussi masquer des entrées de menu spécifiques depuis « Éditer menu ». Pour cela, dans les raccourcis clavier, sélectionnez l'entrée de menu de votre choix puis cliquez sur le bouton « Afficher menu » ou « Masquer menu ».

Aperçu du mode de fonctionnement

Objets



Les objets audio comprennent des références à des fichiers audio de départ. On dit également qu'un fichier audio est référencé par un objet. D'après ce système, un objet audio accède aux données audio et leur applique en temps réel des paramètres tels que volume, panorama, longueur d'objet, modification du son, effets ou fondus. Les modifications de la hauteur tonale, le time stretching, les injections départ AUX et les plug-in peuvent être pris en compte.

Les objets MIDI renvoient également à un fichier MIDI donné. Contrairement aux fichiers audio, pour lesquels les fichiers audio correspondants sont enregistrés sur le disque dur, les fichiers MIDI sont enregistrés avec les objets et directement liés aux objets en question.

Intégration de fichiers audio dans le VIP

Marquez une échelle dans un VIP et chargez le fichier avec : « Fichier » à « Ouvrir » à « Projet Wave ». Le fichier est inséré au début d'une plage sélectionnée comme un objet.

L'échelle désigne la piste dans laquelle le fichier Wave est inséré.

Charger des plages de projets Wave dans le VIP

- Ouvrir un Projet Wave (Menu Fichier > Ouvrir)
- Repérez une plage qui doit être incorporée dans un Projet Virtuel
- Créez un nouveau Projet Virtuel avec : « Fichier » dans « Nouveau Projet Multipiste » (raccourci clavier E) ou avec le bouton correspondant de la barre d'outils.
- La fenêtre s'ouvre en pressant sur la touche Entrée.

- Déplacez la plage sélectionnée dans le Projet Wave dans le projet Virtuel en cliquant sur la touche gauche de la souris pour déplacer la plage dans la piste VIP.
- Un nouvel Objet est créé dans le VIP à la position de la sélection.

Accéder au matériel audio dans un Objet

- Sélectionnez un Objet.
- Dans le menu Objet, sélectionnez « Édition destructive » (la même option de menu est disponible dans le cadre du menu activé quand vous cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris).
- Cela ouvre une fenêtre du Projet Wave correspondant. Le pointeur de la plage représente la matériel audio qui est utilisé dans l'Objet VIP.

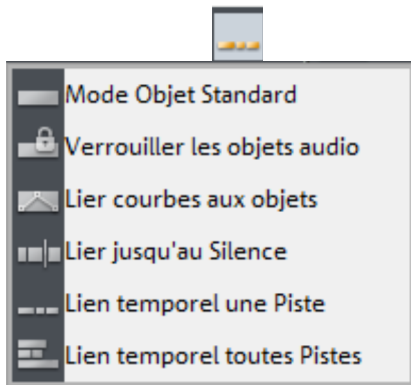
Déplacement et copie d'objets

Après avoir sélectionné un ou plusieurs objets, vous pouvez les déplacer horizontalement (axe temporel) ou verticalement (dans le numéro de piste) en maintenant la touche gauche de la souris appuyée.

Lorsque plusieurs objets se trouvant dans des pistes différentes sont sélectionnés, le déplacement vertical est limité : tous les objets doivent toujours se trouver sur une piste. Si vous cliquez sur la touche Maj pendant le déplacement, la position temporelle est conservée, uniquement la piste est modifiée.

En cliquant sur Ctrl, vous pouvez copier les objets. La copie est déplacée sur une nouvelle position, les objets originaux restent inchangés.

Modes d'objet



Mode objet normal

Dans ce mode, vous déplacez les objets et modifiez leur position de début et de fin, leur fade début et fin ainsi que leur volume.

Fixer tous les objets

Ce mode verrouille tous les objets pour qu'ils ne puissent pas être déplacés involontairement. Vous pouvez annuler temporairement ce mode pour les objets que vous sélectionnez tout en maintenant la touche « Alt » enfoncée.

Associer les courbes aux objets

Dans ce mode, vous pouvez déplacer les courbes d'automation de piste en même temps que les objets.

Relier les objets jusqu'à la pause

L'objet choisi est ainsi sélectionné et déplacé avec tous les objets qui le suivent juste derrière sur cette piste. Ainsi, les parties d'un projet qui sont séparées par des pauses ne sont pas affectées par les déplacements.

Cette fonction s'applique de la même façon à plusieurs objets sélectionnés sur des pistes différentes.

Relier les objets de la piste active

Dans ce mode, tous les objets de la piste actuelle à partir de la position du pointeur de la souris sont sélectionnés et déplacés ensemble.

Relier les objets de toutes les pistes

Dans ce mode, tous les objets à venir de votre arrangement à partir de la position du pointeur de la souris sont sélectionnés et déplacés ensemble.

Remarque : en association avec les modes objet « Lier les objets jusqu'à la pause » et « Lier les objets d'une piste », vous pouvez déplacer les marqueurs en même temps que les objets dans la piste la plus haute de l'arrangeur. Le déplacement des objets en mode objet « Lier tous les objets », entraîne un déplacement simultané des marqueurs quelle que soit la piste sélectionnée.

Modification des limites d'Objets dans un Projet Virtuel

Les limites des objets peuvent être modifiées en utilisant les boutons « Poignées ». La souris sera utilisée pour modifier le commencement et la fin de l'objet. La longueur de l'objet peut seulement être modifiée dans les limites

affichées du Projet Wave. Cela veut dire que le commencement ou la fin de l'objet ne peuvent pas être étendu au delà du commencement de la fin d'un Projet Wave correspondant.

Condition préalable pour que cette sélection appropriée du mode souris : mode Outils Universels (rassemble toutes les fonctionnalités.) Dans le mode Outils Universels, l'objet est sélectionné en cliquant sur la plage inférieure de l'objet.

Fondu en entrée/fondu en sortie et volume des objets

Les objets manipulés dans l'échelle au dessus du point central peuvent être utilisés pour jouer le volume objet. Le niveau exact de volume en dB pendant la modification est visible dans la plage du coin gauche supérieure de la fenêtre VIP.

Les réglages en plage supérieure gauche et droite de l'objet permettent de modifier la configuration des fondus en entrée et en sortie de l'objet.

Ces modifications sont réalisées en temps réel durant la reproduction du projet (lecture) et le matériel audio original demeure intact. Cela permet de régler facilement le fondu et le niveau de volume sans perdre de données.

Condition préalable pour cette sélection appropriée du mode souris : mode Outils Universels (rassemble toutes les fonctionnalités.) Dans le mode Outils Universels, l'objet est sélectionné en cliquant sur la plage inférieure de l'objet.

Les différents types de courbe peuvent être configurés dans l'éditeur de fondus croisés.

Chevauchement d'Objets

Une piste (voie) ne peut jouer qu'un objet en même temps.

Si un objet est déplacé sur un autre objet, la plage recouverte (invisible) de l'objet n'est peut être reproduite. En déplaçant l'objet qui recouvre l'autre, la plage de l'objet précédemment recouverte est à nouveau audible. Pour créer un fondu enchaîné à l'intersection de deux objets, utilisez la fonction Fondu Enchaîné dans le menu Édition.

Mettre un objet en boucle

En mettant un objet en boucle, vous faites lire à plusieurs reprises l'objet ou une section de celui-ci. Vous pouvez modifier la longueur de l'objet en tirant sur ses poignées de longueur.

Un objet est normalement lu entre le début d'objet et la fin d'objet. Un objet bouclé est également lu depuis le début de l'objet, et lorsque le point de début de boucle est atteint, seule la sélection définie comme boucle sera lue répétitivement jusqu'à la fin de l'objet.

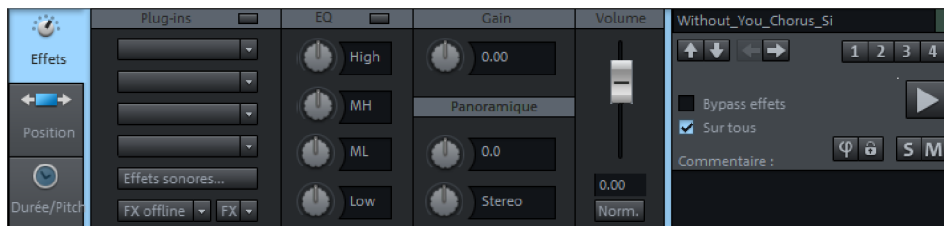
La méthode de bouclage la plus simple consiste à cliquer sur l'objet que vous avez sélectionné avec le bouton droit de la souris puis de choisir « **Créer un objet bouclé** » (Raccourci clavier : Ctrl + L) dans le menu contextuel. Dans ce cas, la totalité de l'objet est mise en boucle. Si vous tirez maintenant la poignée arrière de longueur vers la droite, vous voyez une ligne verticale au niveau de l'ancienne fin d'objet. À partir de ce repère, l'objet sera à nouveau lu - il est bouclé et sa longueur peut être augmentée vers la droite sans limite.

Un objet bouclé peut être édité de façon beaucoup plus détaillée avec l'éditeur d'objet. Avec le mode boucle activé, vous pouvez régler et ajuster individuellement le début, la durée et la fin de la boucle dans l'objet. Ainsi, par un bouclage habile, vous pouvez économiser le temps nécessaire à des opérations de découpe.

Éditeur d'objets

Au cœur de l'édition orientée sur l'objet se trouve l'éditeur d'objet, qui peut servir d'outil pour un ou plusieurs objets.

Note : il existe aussi un éditeur d'objet pour les objets MIDI. Vous trouverez des informations détaillées sur l'éditeur d'objet au chapitre « Le MIDI dans Samplitude Music Studio > Travailler avec l'éditeur d'objet MIDI (voir page 204) ».



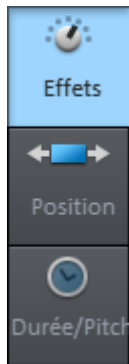
L'éditeur d'objet se compose de trois panneaux - le panneau Effets d'objet, le panneau Position/Fondus et le panneau Transposition/Timestretch. Si vous laissez l'éditeur d'objet ouvert, vous pouvez obtenir les propriétés et options d'édition d'un objet rien qu'en cliquant dessus avec la souris.

Pour ouvrir l'éditeur d'objet, sélectionnez un objet et appuyez sur les touches « Ctrl + O » ou double-cliquez sur l'objet. L'éditeur d'objet s'ouvre dans l'espace de travail.

L'éditeur d'objet peut aussi être ouvert pour un objet non sélectionné, en plaçant le curseur de lecture sur l'objet à éditer et en appuyant sur les touches « Ctrl + O ». La piste qui comprend l'objet voulu doit être sélectionnée.

Pour sélectionner tous les objets qui se trouvent sous le curseur de lecture, sélectionnez une piste qui ne contient aucun objet à cet endroit. Si vous appuyez alors sur les touches « Ctrl + O », tous les objets qui se trouvent sous le curseur sont sélectionnés, auquel cas l'éditeur d'objet s'ouvre pour l'objet qui se trouve le plus haut dans la liste des pistes et a donc le plus petit numéro de piste.

Éditeur : fonctions de base



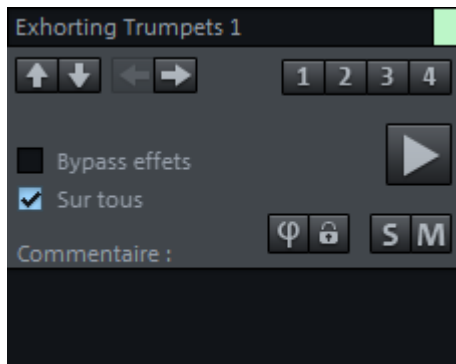
À gauche, les options de sélection pour les trois boîtes de dialogue différentes de l'éditeur d'objet.

FX : ici vous réglez le gain, les envois AUX, les plug-ins, l'égaliseur, le panoramique et le volume.

Position : ici vous réglez la position wave et la position de l'objet.

Time/Pitch : ici vous réglez les algorithmes de timestretching et de transposition (pitchshift).

La section à droite est identique dans les trois boîtes de dialogue :



Le nom de l'objet, que l'on peut modifier, est indiqué dans le champ de texte en haut. Vous pouvez définir la couleur de l'objet dans le champ carré à côté.

Vous pouvez passer directement à une autre piste voisine en utilisant les **touches haut et bas**. Utilisez les **touches à double-flèches** pour passer à l'objet précédent ou suivant de la même piste. Dans le cas où plusieurs objets seraient choisis, ces boutons seraient alors désactivés.

1-4 : vous pouvez sauvegarder quatre réglages différents de l'éditeur d'objets en tant que Snapshots. Ces Snapshots valent pour le projet entier, ce qui vous permet de transmettre facilement des réglages d'effet d'un objet à un autre (ou des autres).

Ceci est exécuté à l'aide d'un clic gauche sur le bouton correspondant. Si un Snapshot est déjà enregistré dans un bouton donné, vous pouvez « l'écraser » avec cette combinaison : **touche Maj + clic gauche**. À l'aide d'un simple clic sur les touches chiffrées, vous chargez un Snapshot. En passant d'un Snapshot à un autre, vous pouvez comparer rapidement différents réglages de l'éditeur d'objet.

Ces fonctions sont également disponibles via le menu contextuel des Snapshots. Dans celui-ci, vous pouvez aussi supprimer un Snapshot.

Sur tous : en activant l'option « Sur tous », tous les objets sélectionnés dans l'éditeur sont mis à jour. Tous les derniers réglages en date de l'un des objets sélectionnés réalisés dans n'importe laquelle des trois fenêtres sont alors transmis à tous les autres objets sélectionnés.

Remarque :

- Les **changements de volume** d'un objet seront ainsi reportés de manière relative, c'est-à-dire que ses valeurs de volume seront ajoutées ou soustraites de manière relative par rapport aux autres objets sélectionnés.
- Les **réglages d'égalesation seront totalement reportés**, contrairement aux versions précédentes, où l'étaient seulement les bandes modifiées.

Bypass d'effet : ici, vous désactivez tous les effets appliqués à l'objet, les réglages d'égalesation et de panoramique ainsi que les départs auxiliaires.

Lecture/Arrêt : ce bouton correspond à la fonction normale de lecture (raccourci clavier : barre d'espace).

Phi : le bouton « Phi » provoque une inversion de phase à 180 degrés. En faisant un clic droit sur « Phi », vous pouvez inverser la phase soit du canal droit, soit du canal gauche.

Cadenas : l'activation du bouton « cadenas » correspond à l'activation des boutons « clé » dans l'objet. L'objet est alors protégé contre tout déplacement horizontal involontaire. Vous trouverez d'autres fonctions de verrouillage contre le déplacement vertical, les modifications de volume, les fondus, les modifications de longueur, les déplacements après coup et la suppression des objets dans les **options du système** (raccourci clavier : « Y ») sous « Programme > Options de verrouillage des objets ». Pour supprimer temporairement le verrouillage, appuyez sur la touche « Alt ».

Solo : ce bouton place le curseur de lecture directement au début de l'objet et ne lit que l'objet sélectionné. À la lecture, les bus et les chemins AUX liés aux pistes sont également pris en compte.

Mute : ce bouton rend l'objet sélectionné muet. Avec un clic droit, vous pouvez aussi muter séparément soit le canal droit, soit le canal gauche.

Commentaire : dans ce champ vous pouvez taper des commentaires correspondants à l'objet sélectionné.

Effets d'objets



Outre les nombreux effets en temps réel pour les pistes individuelles et la zone Master, vous pouvez également attribuer tous les effets en temps réel disponibles aux objets individuels. Tous les paramètres restent inchangés lorsque vous déplacez ou copiez des objets.

Grâce aux fondus croisés (« crossfades ») entre des objets contenant des paramètres différents, vous pouvez réaliser des fondus entre différentes configurations d'effets. Vous pouvez également utiliser plus efficacement des effets consommateurs de ressource, car ils ne sont traités que si nécessaire

(sauf si un ensemble d'effets de pistes est mis en place en tant qu'effets d'envoi AUX).

Tous les effets d'objets sont accessibles dans le menu Effets ou dans le menu contextuel.

Plug-ins/effets sonores

La section **Plug-in** vous offre un accès rapide aux plug-ins d'effet installés au niveau objet.

Ici, vous pouvez sélectionner les plug-ins et effets d'insertion en cliquant sur **l'icône en forme de flèche pour chaque emplacement de plug-in**.

En cliquant simplement, vous pouvez activer ou désactiver le plug-in de votre choix. Un clic droit ouvre l'interface utilisateur du plug-in correspondant.

Avec le bouton à droite de **Plug-ins**, vous pouvez désactiver tous les plug-ins. Un clic droit sur ce bouton ouvre la boîte de dialogue Plug-in (voir page 430). Vous pouvez ainsi charger plus de plug-in que l'on peut visualiser en tant qu'emplacements. Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez aussi enregistrer et charger des paramètres de plug-ins d'effets.

Sound FX ouvre le rack SoundFX (voir page 112) contenant les effets internes de Music Studio. **Vocoder** ouvre le vocodeur (voir page 449).

Via le bouton « **Offline-FX** », vous pouvez également rendre un effet hors-ligne, c'est-à-dire les appliquer de manière permanente dans un objet. Réglez l'effet dans les boîtes de dialogue respectives et confirmez avec le bouton « OK ». Il est aussi possible de ne travailler que le canal gauche ou le canal droit, au choix.

Pour supprimer un plug-in ou un effet interne, sélectionnez « **Aucun effet** » dans le menu de l'emplacement lui correspondant.

Sous « **EQ** », vous pouvez régler 4 bandes de fréquences. Le bouton bleu dans l'en-tête active ou désactive l'égaliseur. Avec un clic droit sur le potentiomètre/bouton bleu, vous atteignez une fenêtre de dialogue dédiée à l'égaliseur 4 bandes (voir page 116) entièrement paramétrique.

Gain

Avec « Gain », vous pouvez régler le niveau de l'objet et ce avant toute autre modification de piste et d'effet.

Panoramique

Ici vous pouvez travailler la **position panoramique** ainsi que la **largeur stéréo** de l'objet actif.

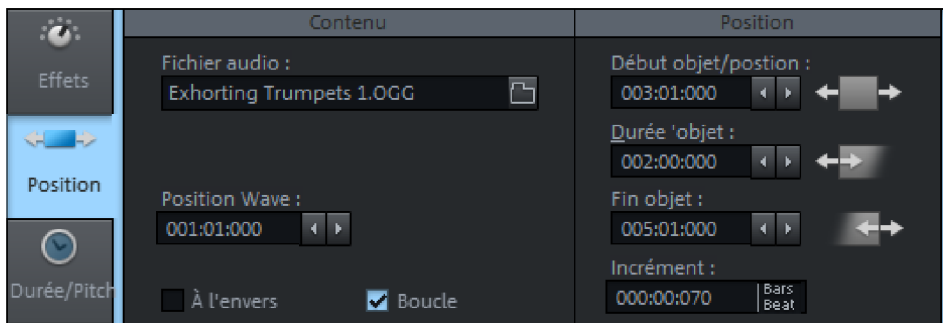
Volume

Vol. : le volume est réglable à l'aide du fader.

Avec un double-clic sur le fader, vous le réglez à nouveau sur 0 dB.

Norm.: le bouton **Norm.** normalise le niveau de l'objet à 0 dB.

Position



Avec cette boîte de dialogue, vous réglez toutes les positions temporelles concernant l'objet (début, longueur, fin) et les paramètres de fondu de l'objet sélectionné. Dans le champ de saisie « incrément », un simple clic tout à droite sur l'unité de mesure permet d'en changer. Les unités suivantes sont disponibles : Échantillons, Millisecondes, Heures/Min/Sec, SMPTE (24, 25, 29,97 non drop, 29,97 drop, 30), SMPTE/Millisecondes, Mesures, CD-MSF, Feet & Frames 16 mm (40 f/f) et Feet & Frames 35 mm (16 f/f), Distance sonore (mètres).

Contenu

Fichier audio : Ici, le projet Wave référencé peut être échangé, copié et renommé directement depuis l'éditeur d'objet. Ouvrez la boîte de dialogue de sélection de fichier en cliquant sur l'icône de dossier située à droite du nom du fichier audio. Si le fichier audio est utilisé par plusieurs objets, vous pouvez choisir de l'échanger uniquement pour l'objet actuel ou pour tous les objets qui y font référence.

Position wave : les boutons flèches laissent la position et la durée de l'objet inchangées, mais déplacent le **matériel audio dans l'objet** vers la gauche ou la droite.

Avec l'option « **Lecture inversée** », l'objet est lu évidemment à l'envers. Les données audio ne sont cependant pas modifiées.

Remarque : veuillez noter qu'il existe quelques restrictions à l'application d'autres effets à un objet lu à l'envers. Cela concerne l'édition d'onde ou l'application d'effets de Timestretch, notamment Elastic Audio. En outre, la lecture inversée consomme plus de ressources, la technologie Track Speed n'étant pas applicable.

Position

On peut ici régler l'instant de démarrage de l'objet sur l'axe chronologique ou « timeline », la longueur d'objet, la fin et le début de l'objet dans le fichier Wave soit en saisissant une valeur, soit à l'aide des boutons flèches.

Grâce aux boutons flèches situés à côté de « **Début/position de l'objet** », l'objet peut être déplacé plus tôt en direction du début du projet ou plus tard en direction de la fin du projet.

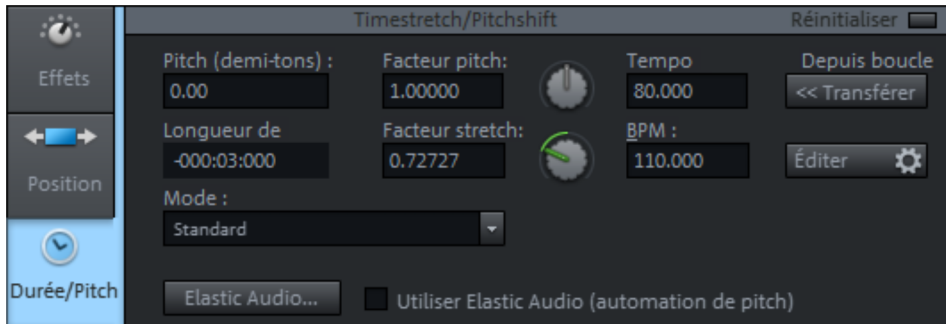
Les boutons flèches situés près de « **Durée de l'objet** » agissent sur le début de l'objet, et fonctionnent donc comme la poignée avant en bas de l'objet.

Les boutons flèches situés près de « **Fin de l'objet** » raccourcissent ou allongent l'objet, et fonctionnent donc comme la poignée devant et en bas de l'objet.

L'**incrément** indique la modification de position/durée obtenue en cliquant sur les boutons flèches. L'unité de mesure indiquée à droite du champ de saisie peut être changée dans le menu contextuel obtenu par clic droit de la souris.

Les presets correspondant à l'unité de mesure sélectionnée se trouvent dans la section basse du menu contextuel, avec par exemple pour l'unité Mesures/Temps les incréments 1/64, 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1 temps, 2 temps, 1 mesure, 2 mesures, 4 mesures.

Pitch shifting/Time stretching



Le pitch shifting (modification de la hauteur tonale) et le time stretching (modification du tempo) peuvent être utilisés simultanément et indépendamment, sauf en mode **Rééchantillonnage**.

Pitch shift : vous pouvez saisir la modification de la hauteur tonale soit en demi-tons (molette de la souris + Ctrl), en centièmes (molette de la souris + Maj) ou en **facteur de pitch** pour la valeur de sortie.

Time stretching : vous pouvez saisir la correction de la vitesse soit en tant que nouvelle longueur d'objet/**longueur stretch**, soit en tant que **facteur de stretch** pour la valeur de sortie, ou encore saisir le tempo souhaité en BPM (battements par minute).

Le bouton « **à partir de la boucle ou de la zone** » vous permet d'extraire la valeur de BPM d'une zone marquée ou d'une longueur d'objet et de l'entrer en tant que « valeur BPM initiale ». Entrez le nombre de battements dans la boîte de dialogue qui s'ouvre et confirmez avec « OK ». Ceci a son importance lorsque le tempo de l'objet entré n'est pas correct et qu'il doit être aligné sur un autre tempo.

Une modification continue de la valeur peut être réalisée grâce au potentiomètre.

Lorsque vous modifiez le tempo original (Original BPM), vous devrez déterminer si le tempo de l'objet corrigé doit être adapté au facteur Stretch correspondant. Les modes à sélectionner sont **Rééchantillonnage**, **Standard**, **Lissé**, **Coupure aux marqueurs de battements**, **Extension aux marqueurs de battements**, **Voix monophone**.

Le bouton **Édition** ouvre un aperçu clair du paramètre sélectionné. Promenez le pointeur de votre souris au-dessus des modes. Vous verrez qu'une fenêtre explicative s'ouvre pour chacun d'eux.

Remarque : Vous trouverez des informations détaillées sur chaque algorithme sous « Menu Effets > Rééchantillonnage/Timestretch/Transposition (voir page 444) ».

En appuyant sur **Reset**, tous les paramètres de Pitchshifting et de Timestretching sont réinitialisés.

Elastic Audio est un outil d'adaptation de la hauteur du son de grande qualité. Le bouton **Elastic Audio** ouvre l'objet activé dans l'éditeur Elastic Audio.

Avec l'option **utiliser Elastic Audio (automation de pitch)**, la modification de hauteur de son sera exécutée en utilisant Elastic Audio.

Sélections

Les sélections sont des parties sélectionnées de l'arrangement que vous définissez afin de pouvoir les éditer ou les rouvrir ultérieurement.

Exemple 1 : vous souhaitez supprimer complètement de l'arrangement un passage spécifique d'un morceau. Pour cela, à l'aide de la souris, créez tout d'abord une sélection incluant le matériel à supprimer. Activez ensuite toutes les pistes de la sélection créée en double-cliquant deux fois dans la sélection sur la barre des mesures. Maintenant, si vous appuyez sur la touche Suppr, le matériel est supprimé de l'arrangement. Les parties situées derrière la sélection sont automatiquement amenés vers l'avant de sorte qu'aucun vide ne se crée.

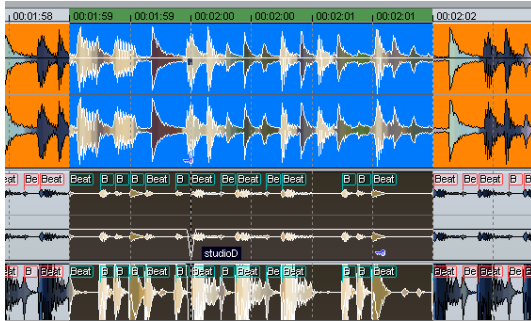
De façon similaire, vous pouvez copier le matériel inclus dans la sélection dans le presse-papiers pour le coller à un autre endroit. Tout d'abord, comme décrit ci-dessus, créez une sélection couvrant toutes les pistes puis appuyez sur Ctrl + C (menu « Éditer > Copier »). Placez maintenant le curseur de lecture à l'endroit où vous souhaitez coller le matériel. Sélectionnez la première piste puis appuyez sur Ctrl + V (menu « Éditer > Coller > Coller depuis le clip »). Le matériel de la sélection est maintenant collé en tant que nouvel objet sur les pistes.

Exemple 2 : vous pouvez lire une sélection active en boucle pour trouver des séquences convenant pour une lecture en boucle. Pour ce faire, activez le bouton boucle en cliquant dessus dans le module de navigation. Au cours de la lecture, vous pouvez modifier les limites de la sélection en en étirant les bords afin de définir la boucle optimale.

Réaliser une sélection

Pour sélectionner un élément, cliquez avec le pointeur de la souris dans la moitié supérieure d'un objet et maintenez le bouton gauche de la souris. Déplacez ensuite le curseur dans l'objet en gardant enfoncé le bouton de la souris. Vous voyez s'afficher en couleurs inversées un rectangle compris entre le point de départ et la position actuelle de la souris. Après avoir relâché le bouton de la souris, l'élément est sélectionné.

Le curseur de lecture se place toujours automatiquement au début de la sélection, même si vous ne pouvez pas le voir à cet instant. Pour étendre la sélection à d'autres pistes, cliquez de nouveau dans la moitié supérieure de l'objet sélectionné, puis faites glisser la souris dans le sens vertical en gardant la touche enfoncée. Si vous cliquez ensuite dans la sélection en maintenant la touche Maj enfoncée, tous les objets dont le centre est à l'intérieur du rectangle de sélection seront sélectionnés.



Vous pouvez aussi sélectionner un élément en tirant dans la règle temporelle. Elle change alors de couleur. En double-cliquant dans cette sélection de règle temporelle, vous effectuez d'abord une sélection dans la piste sélectionnée, un nouveau double-clic marquant cette même sélection dans toutes les pistes, et un autre double-clic ramenant au final la sélection simple sur la règle temporelle.

En cas de sélection dans la règle temporelle, vous pouvez placer le curseur de lecture aussi en dehors de cette sélection. La sélection reste en mode de bouclage. Vous pouvez ainsi lancer la lecture avant la boucle ou à l'intérieur de celle-ci. Les limites de la sélection sont également modifiables pendant la lecture. La sélection de lecture peut être supprimée en ramenant sa taille à 0. En cliquant sur un bord de sélection dans la règle temporelle, vous placez le curseur de lecture au bord de la sélection de lecture. Double-cliquer dans la règle temporelle en dehors de la sélection supprime la sélection de lecture.

Abandonner une sélection

Pour réaliser une autre sélection, cliquez en dehors de la sélection existante dans le projet et décrivez une nouvelle sélection.

Réactiver une sélection

Pour restaurer une sélection précédente, saisissez le raccourci clavier « Maj + Retour » (ou menu « Éditer > Sélection > Restaurer dernière Sélection »). Répétez cette commande pour réactiver les cinq dernières sélections. La même fonction peut être exécutée en cliquant sur le bouton de la flèche pointant vers la gauche dans le module de navigation.



Modifier les limites de la sélection

Vous pouvez modifier les limites de la sélection en plaçant la souris à la limite de la sélection dans la barre de la grille jusqu'à ce que le pointeur de la souris se transforme en double flèche. Vous pouvez maintenant modifier les limites de la sélection en déplaçant la souris horizontalement.

Si vous voulez uniquement modifier une limite d'une sélection de piste déjà existante, c'est-à-dire le début, la fin, le bord supérieur ou le bord inférieur, cliquez dans la sélection existante et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Déplacez la souris dans la direction souhaitée en gardant le bouton enfoncé. Dès que vous avez dépassé la limite de la sélection existante, la limite de la sélection suit les mouvements du pointeur de la souris. Si vous avez redéfini le bord de la sélection, relâchez le bouton de la souris.

Vous pouvez également modifier une sélection à l'aide des touches fléchées du clavier, et la fin de la sélection grâce aux touches Maj + touches fléchées.

Déplacement horizontal d'une sélection

En maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez à l'intérieur de la sélection actuelle sur la barre de la grille, gardez le bouton de la souris enfoncé et déplacez la sélection à l'horizontale.

Enregistrement/ouverture de sélections

Vous pouvez enregistrer des sélections actives depuis le menu « Éditer > Sélection > Marquer la sélection » ou à l'aide du raccourci Alt + touches de

fonction F2 - F10 ; pour les rouvrir, cliquez sur « Éditer > Sélection > Rappeler la plage » ou utilisez Ctrl + F2 - F10.

Remarque : le raccourci « Alt + F4 » ne fonctionne pas car il s'agit d'un raccourci Windows destiné à fermer des fenêtres.

Avec la combinaison Alt + F11, vous pouvez enregistrer et nommer autant de sélections supplémentaires que vous le souhaitez.

Vous pouvez accéder à d'autres fonctions spécifiques afin de définir, de modifier et d'utiliser les sélections : « Éditer > Sélection ».

Le gestionnaire de sélections affiche toutes les sélections enregistrées, que vous pouvez ouvrir et y éditer. Il se trouve dans le docker ou est accessible depuis le menu « Éditer > Sélection > Éditeur de sélection ».

Astuce : toutes les commandes du menu d'édition de sélections se trouvent dans la référence des menus sous « Éditer > Sélection ».

Projets Wave

Les projets Wave comprennent des fichiers audio. Les objets du VIP se rapportent aux projets Wave liés qui sont ouverts en arrière-plan. Ils réfèrent uniquement aux fichiers audio et contiennent à la base des indications de travail afin que le PC sache ce qu'il doit faire avec les données.

Toutes les modifications audio se font en principe directement dans le projet virtuel et sont « virtuelles » ou « non destructives ». Cela signifie que ce n'est qu'au moment de l'exportation qu'elles sont inscrites dans un fichier sur le disque dur. Dans certains cas exceptionnels, il peut toutefois être judicieux de modifier le matériel audio directement pendant les modifications. Dans ce cas, le fichier audio correspondant à chaque objet est accessible depuis « Objet > Éditer le projet Wave ».

Les projets Wave servent à éditer directement les données enregistrées sur le disque dur. Ce type d'édition audio s'appelle aussi « édition destructive », bien qu'ici aussi, chaque étape de l'édition peut être annulée à tout moment avec Ctrl + Z (ou depuis le menu « Éditer > Annuler »).

Lorsqu'un projet virtuel est ouvert, normalement, les différentes fenêtres Wave ne sont pas visibles. Pour les afficher en tant qu'icônes, activez l'option « Créer des icônes pour tous les projets wave » dans le menu « Affichage > Fenêtres ». Pour les masquer à nouveau, sélectionnez « Masquer projets Wave ».

La barre de titre de la fenêtre Wave indique le nom du projet Wave, la résolution en bits, la durée de l'échantillon et l'espace mémoire qu'il occupe.

Vous avez cependant également la possibilité de charger directement des fichiers audio sans projet virtuel et de les éditer dans un mode d'édition Wave virtuel. Pour cela, dans les paramètres du programme (touche Y) l'option « Ouvrir projets Wave en mode d'édition destructif » doit être désactivée. Les fichiers chargés depuis le menu « Fichier > Charger un fichier audio » sont ensuite ouverts dans un projet Wave qui travaille virtuellement de façon similaire à un projet virtuel.

Marqueurs

Marqueurs de position

Les marqueurs de position permettent de se « rappeler » de certains emplacements. Ils sont situés sur le bord supérieur du projet, dans une barre spéciale, et sont représentés sous la forme de barres orange avec leur nom. Les marqueurs peuvent être placés aussi bien pendant la lecture qu'au cours de l'enregistrement.

- Dans le cas de projets Wave, les marqueurs sont enregistrés comme marqueurs audio dans le fichier audio (*.wav) et peuvent ainsi être disponibles dans d'autres applications.
- Dans les projets Wave, les marqueurs peuvent également être affichés dans l'objet VIP (options d'affichage VIP).
- Un projet peut contenir autant de marqueurs que vous le souhaitez. Les dix premiers sont directement accessibles depuis les touches chiffrées et portent les noms « 1 » à « 10 ». Pour les enregistrer, utilisez le raccourci clavier Maj + touche chiffrée. Par la suite, il vous suffira d'appuyer sur un des chiffres pour atteindre directement le marqueur correspondant.
- L'entrée de menu « Lecture > Marqueur > Marqueurs avec noms... », vous pouvez définir et nommer d'autres marqueurs.

- Pour supprimer un marqueur, cliquez dessus pour le sélectionner puis appuyez sur la touche Suppr. Les marqueurs se déplacent par glisser-déposer. Le pointeur de la souris se transforme alors en double flèche.
- Si vous effectuez un clic droit dans la barre des marqueurs, un menu contextuel s'affiche, dans lequel vous accédez aisément à toutes les principales commandes.
- Pour gérer et nommer vos marqueurs, utilisez le gestionnaire des marqueurs (menu « Affichage » ou menu contextuel des marqueurs).
- Pour faire créer une sélection entre deux marqueurs de votre choix, cliquez d'abord sur le premier marqueur. Puis, tout en maintenant la touche Maj du clavier enfoncée, cliquez sur le deuxième marqueur. Une nouvelle sélection est alors délimitée.
- Pour rapidement aller et venir d'une position de marqueur à l'autre, utilisez les raccourcis clavier (menu « Lecture > Déplacer le curseur de lecture > Marque gauche/droite »).

Marqueurs de CD

Les marqueurs de CD sont des marqueurs triangulaires pour les différentes fonctions de gravure CD. Vous pouvez les placer à l'aide du menu « CD ». Il existe

- les marqueurs de titres de CD
- les marqueurs de sous-index CD
- les marqueurs de pause de CD

Vous trouverez d'autres informations concernant les marqueurs de tempo dans le chapitre « Gravure de CD (voir page 323) ».

Marqueurs de tempo

Les marqueurs de tempo servent à modifier le tempo dans l'arrangement.

- Marqueurs de tempo pour un changement de tempo à un endroit donné du projet.
- Marqueur de mesure pour les modifications de type de mesure à partir de la position du marqueur (p. ex. : d'une mesure 4/4 à une mesure 3/4).
- Les marqueurs de position d'accrochage assignent à une position musicale une position spécifique dans la grille d'accrochage. Il est ainsi

très facile de synchroniser le magnétisme de mesure ou la grille ainsi que les événements MIDI avec le matériel audio disponible.

Vous trouverez d'autres informations concernant les marqueurs de tempo dans le chapitre « Édition du tempo » (voir page 265).

Volume

Le niveau de volume de l'objet et les pistes / voies peuvent être modifiés à différentes étapes. Ici nous vous présentons une vue d'ensemble des différentes possibilités.

Niveau Projet Wave

Les modifications du niveau de volume sont utilisées par le matériel audio avec « Effets » à normaliser à Fichier Normaliser ou avec fondus en entrée et en sortie.

Les données audio sont modifiées. L'utilisation de l'ordinateur n'est pas affecté pendant cette tâche.

Niveau Objet

Tous les objets peuvent avoir leur propre niveau de volume. « Effets » à Normaliser à Normaliser Objet. Les données audio ne sont pas modifiées. Le calcul est réalisé en temps réel durant la reproduction.

Niveau Piste

Le volume de toutes les pistes peut être modifié avec l'automatisation des courbes de volume et le potentiomètre de volume du mixeur du VIP.

Les données audio ne sont pas modifiées. Le calcul est réalisé en temps réel durant la reproduction.

Mode de sortie

Vous pouvez paramétrer le mode de sortie dans la boîte de dialogue de paramétrage de la lecture (touche P). À l'aide de l'option « fréquence d'échantillonnage », vous pouvez choisir une autre fréquence de lecture des échantillons.

Il faut remarquer que toutes les cartes son ne permettent pas de lire toutes les fréquences des échantillons. Les cartes à entrée/sortie numérique ne permettent que des lectures à 48, 44,1 et 32 kHz.

Il vous est possible de sélectionner le périphérique de lecture voulu dans «Périphérique» (si vous disposez de plus d'une carte son active). Veuillez également vous reporter à Enregistrement de pistes multiples.

Remarque : vous pouvez sélectionner différents périphériques d'enregistrement et de relecture pour les pistes individuelles dans la boîte de dialogue d'informations sur les pistes, plutôt que dans la fenêtre des paramètres de lecture. Pour obtenir les informations sur les pistes, cliquez sur le numéro de piste.

Enregistremen sur le disque dur

Enregistrement sur le disque dur

Le périphérique utilisé pour numériser des signaux audio est déjà inclus sur la carte son et s'intitule Convertisseur analogique/numérique (A/N). Pour enregistrer, le convertisseur A/N collecte, dans un laps de temps déterminé, des échantillons du signal qui doivent être numérisés en mesurant sa fréquence. Ce taux s'intitule « Taux d'échantillonnage » et se situe habituellement dans les bandes de kHz, autrement dit plusieurs milliers de fois par seconde. Plus ce taux est élevé, plus le convertisseur A/N prélèvera des échantillons et plus la transformation numérique du son sera naturelle.

La précision avec laquelle le convertisseur A/N mesure le signal analogique est déterminée par la résolution d'échantillonnage. A nouveau, plus la résolution est fine, plus la conversion numérique est riche.

Les enregistrements sonores de qualité CD sont enregistrés avec un taux d'échantillonnage de 44,1 kHz et une résolution de 16 bits.

Source d'enregistrement

Avant tout, la source d'enregistrement doit être connectée à la carte son. Plusieurs possibilités vous sont offertes selon votre matériel.

Microphone : les signaux du microphone doivent tout d'abord être amplifiés pour que le modificateur de carte audio puisse l'enregistrer. La plupart des cartes audio possèdent une entrée microphone séparée qui pré-amplifie les signaux, mais les résultats sont rarement de qualité professionnelle. La

connexion à un mixeur externe ou à un amplificateur de microphone externe produit de bien meilleurs résultats.

Amplificateur : si vous possédez par exemple un amplificateur de guitare, qui possède une sortie en ligne, vous pouvez le connecter à l'entrée de ligne de la carte audio.

Système stéréo : vous devez en général transférer le document à partir d'un système stéréo.

Si l'amplificateur de votre système stéréo a des sorties lignes séparées de type auxiliaire-out-sockets, vous devez utiliser toutes ces prises pour vos enregistrements. Vous devez les connecter à l'entrée de la carte son (normalement rouge). En général, l'amplificateur hi-fi a des prises jack et la carte son des mini-jack stéréo. Vous devez avoir le câble correspondant.

Si l'amplificateur n'a pas de sorties distinctes (autre que les haut-parleurs), vous pouvez utiliser la prise casque pour l'enregistrement. Vous aurez ainsi besoin d'un câble avec deux mini-jacks stéréo. Ce processus présente un avantage : vous pouvez contrôler le niveau de signal via l'entrée casque. L'inconvénient est que les sorties casque ne sont généralement pas très satisfaisantes. Avec les enregistrements sur cassette, vous devez toujours utiliser la Ligne sortie des consoles d'enregistrement. Avec les transferts d'enregistrement, vous n'avez souvent pas le choix. Vous ne devez jamais brancher les sorties de votre platine directement sur la carte son car le signal phono doit d'abord être pré-amplifié. Si vous n'avez pas de pré-amplificateur, il ne vous reste plus qu'à utiliser la sortie casque ou un amplificateur externe.

Egalisation du signal

Les enregistrements numériques via la carte son nécessitent également un contrôle optimal afin d'obtenir la meilleure qualité sonore possible.

Quand la source d'enregistrement est connectée à la carte son, ouvrez la boîte de dialogue d'enregistrement avec le bouton d'enregistrement et lancez la source d'enregistrement.

Vous pouvez surveiller le contrôle sur les écrans lumineux de la boîte de dialogue d'enregistrement.

Si le niveau est trop élevé, réduisez le signal entrant. Si la source est connectée au moyen des connecteurs Line-out de l'amplificateur ou de la console d'enregistrement, vous pourrez uniquement le réduire au moyen des

cartes son de la fenêtre de console de mixage. Elle se trouve dans la boîte de dialogue d'enregistrement, sous l'onglet «Contrôle de niveau».

Si vous réduisez la sensibilité de l'entrée avec la règle du fader, vous réduisez également sur de nombreuses cartes son la précision de la résolution avec laquelle le signal analogique est numérisé. C'est la raison pour laquelle ces contrôles doivent être conservés sur le paramètre le plus élevé possible !

Le standard pour l'égalisation optimale est naturellement la section la plus forte du document. Il doit être défini sur le paramètre maximum.

Transfert numérique

Grâce à la fonction d'enregistrement, vous pouvez transférer les données audio-numériques vers le disque dur au moyen d'une interface numérique (S/PDIF ou ADAT par exemple).

Les enregistreurs ADAT ou DAT produisent en général des données avec un taux d'échantillonnage de 48 kHz. Pour un projet de CD avec 44,1 kHz, vous devez convertir le taux d'échantillonnage. Samplitude Music Studio y pourvoit en temps réel. Le signal numérique est lu à 48 kHz mais il est automatiquement converti et inséré dans le projet comme un fichier son à 44,1 kHz. Cependant, vous devez d'abord définir le taux d'échantillonnage du signal entrant dans la boîte de dialogue d'enregistrement. Cliquez sur le bouton «Dev.» dans la boîte de dialogue d'enregistrement. Dans la boîte de dialogue « Caractéristiques de carte son », vous pouvez définir les formats d'enregistrement audio pris en charge par la carte son.

Tout ce qu'il vous reste à faire est de connecter la sortie numérique de votre enregistreur à l'entrée numérique de votre carte son et de lancer l'enregistrement.

Support audio 24 bits

Les fichiers audio dans Samplitude Music Studio peuvent non seulement être enregistrés en qualité 16 bits, mais également à une résolution qualitativement supérieure de 24 bits. Cliquez simplement sur le bouton « Périphérique » dans la boîte de dialogue d'enregistrement, puis sélectionnez l'option « 24 bits » sous « Caractéristiques de carte son ». Les enregistrements 24 bits nécessitent une carte son de qualité supérieure, dotée de convertisseurs 20 ou 24 bits et d'un pilote compatible NME 24 bits. Vous pouvez également transmettre vos documents audio 24 bits au moyen de cartes son dotées d'interfaces numériques SPDIF.

Nous avons mené des expériences concluantes avec les cartes son 24 bits manufacturées par Marian, RME, SEKD et Terratec.

Les fichiers audio haute résolution sont stockés et édités au format de fichier 32 bits «virgule flottante» par Samplitude Music Studio. Cela assure la qualité 24 bits indépendamment de la jauge. Les dynamiques peuvent s'élever jusqu'à 140 dB, alors que la transmission d'interférences de l'enregistrement baisse jusqu'à 110 dB, voire plus selon le type de carte audio. Grâce au traitement en virgule flottante, vous n'avez plus à craindre la distorsion lors de l'édition interne. Le calcul en virgule flottante démarre uniquement pour distordre à environ 1 500 dB au dessus de zéro, par contraste avec un signal 16 bits qui distord dès que le niveau zéro dB a été traversé.

Même si les documents sonores doivent être gravés sur un CD 16 bits, il est intéressant de sélectionner un enregistrement 24 bits car tous les calculs d'effets sont réalisés dans une qualité supérieure et donc aucune erreur d'arrondi ne peut être détectée dans la plage de 16 bits audible.

Le stockage des enregistrements 24 bits (via le stockage sous fichiers virgule flottante 32 bits) occupe deux fois plus d'espace sur le disque dur que les enregistrements 16 bits. Toutefois, avec les capacités de stockage sur disque dur actuelles, c'est un bon compromis si l'on considère le gain de qualité qui en découle.

Les fichiers audio haute résolution peuvent être importés et exportés sous forme de fichiers WAV 24 bits, ce qui permet d'échanger aisément des fichiers avec d'autres systèmes audio de haute qualité, tels que Samplitude Music Studio.

Autres possibilités dans la boîte de dialogue Enregistrement

La boîte de dialogue Enregistrement offre aussi :

- un tuner instrument à cordes, pour créer le meilleur son possible avant l'enregistrement. Les déviations depuis le pitch standard sont affichées graphiquement ;
- la possibilité de poser des marqueurs de pistes (manuellement ou automatiquement) durant l'enregistrement d'un CD ;
- la possibilité d'incorporer directement une variété de formats audio pour, par exemple, économiser de l'espace disque dur.

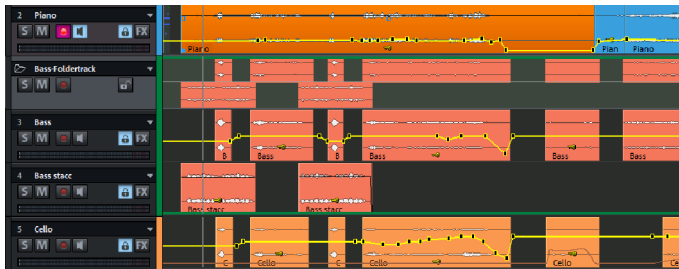
Veuillez lire la section « Option d'Enregistrement » du chapitre « Menu Lecture » pour connaître toutes les options de boîte de dialogue Enregistrement

Dossier de pistes

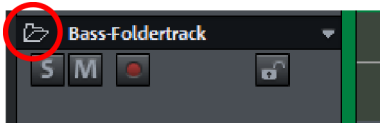
Vous pouvez rassembler plusieurs pistes fonctionnant ensemble dans un dossier de pistes afin d'apporter plus de clarté à vos arrangements multipistes complexes.

La commande « Piste > Ajouter nouvelles pistes > Nouveau dossier piste » vous permet d'ajouter un dossier de pistes avant la piste sélectionnée.

Vous pouvez maintenant ajouter d'autres pistes dans le dossier de pistes par glisser déposer de l'en-tête de piste. Les pistes incluses sont affichées encadrées.



Les dossiers de pistes sont signalés par un symbole de dossier dans l'en-tête de piste.



Cliquez sur le symbole du dossier pour dérouler ou refermer le dossier de pistes.

Vous pouvez retirer certaines pistes du dossier de pistes déroulé par glisser déposer. Dans le gestionnaire de pistes, un « (F) » est apposé au numéro de dossier de pistes. Pour supprimer un dossier de pistes, une boîte de dialogue vous demande si vous souhaitez supprimer toutes les pistes contenues dans le dossier de pistes.

Les fonctions muet, verrouillage et solo du dossier de pistes agissent sur toutes les pistes incluses. Le réglage du volume du dossier de pistes déplace les différents curseurs relativement les uns aux autres.

Conseils et astuces

Voilà une série d'astuces qui vous aideront à mieux travailler avec Samplitude Music Studio.

Travailler dans un Projet

- La touche du clavier « A » sélectionne l'intégralité d'un échantillon comme une plage.
- Avec les touches « Début » et « Fin », vous placez la tête de lecture au début ou à la fin. Les échelles sélectionnées disparaissent.
- Une piste est sélectionnée à l'aide d'un seul point de repère en cliquant sur le point de repère au-dessus de la forme d'onde (wave). Ensuite, maintenez appuyée la touche « MAJ » et cliquez sur le second point de repère.
- Utilisez « MAJ » + clic de souris sur la piste pour la déplacer horizontalement.
- « MAJ » + « Ctrl » + touches fléchées droite/gauche fait déplacer la sélection active à droite ou à gauche de manière linéaire. C'est une bonne méthode pour tester une boucle à différents endroits du VIP.
- Les Objets d'un Projet Virtuel sont affichés de deux façons différentes. En appuyant sur la touche « TAB » on bascule d'un mode d'affichage à l'autre. En appuyant sur « MAJ » + « TAB » vous ouvrez une fenêtre de dialogue (Mode d'affichage dans les projets virtuels) depuis laquelle vous pouvez choisir les informations affichées.
- Un clic de souris + touche « Ctrl » sur un Objet copie ce dernier.
- Un double clic de souris sur la courbe de volume crée ou efface un réglage de volume. Activez le volume d'automation de la courbe (Courbe de volume active) avec les touches « Alt + K » dans chaque piste du Projet. Modifiez la fonction du bouton actif de la souris dans le VIP grâce au menu « Options » puis « Mode Souris VIP » ou bien utilisez directement un des boutons des modes souris dans la barre d'outils spécifique.
- La fonction « Verrouiller Objets » du menu « Objet » permet de verrouiller l'Objet afin d'éviter les mauvaises manœuvres. Ceci est recommandé en

enregistrement multipiste pour s'assurer que les pistes restent synchronisées.

- Pour déterminer le tempo de l'échelle sélectionnée (BPM) ouvrez la boîte de dialogue « Options de Projet » pour définir l'alignement de la grille.
- Essayez le bouton droit de la souris sur les composantes variables de la fenêtre VIP. Un menu déroulant vous donne alors accès à des fonctions dépendantes de la fenêtre où vous avez cliqué.
- La touche annulation supprime les points de repère quand la tête de lecture est positionnée exactement sur le point de repère. La même touche supprime les Objets sélectionnés et les échelles activées.
- La touche « T » sépare un Objet sélectionné de la position de la tête de lecture. Si une échelle est sélectionnée sans l'Objet, l'Objet est séparé sur une limite d'échelle qui résulte de trois Objets. Si le mode « Crossfade Auto » est activé dans la barre d'icône pendant que la séparation s'opère, Samplitude Music Studio ajoute un crossfade en pente douce au point d'interéchelle. Ce crossfade peut ensuite être édité pour être amélioré. Utilisez l'éditeur de crossfade (Editer crossfade dans la barre d'icône ou les touches « Ctrl + F ») pour modifier les aspects de ce crossfade.
- Les niveaux multiples de zoom peuvent être sauvegardés sur quatre boutons nommés « Zoom » en bas de la fenêtre VIP. Ces boutons sont utilisés avec le bouton gauche de la souris et se mémorisent dans le menu « Affichage » puis « Mémoriser Zoom ». Cela inclut la position de l'ascenseur et les Mute / Solo des pistes. Cette fonction offre quatre groupe de Mute / Solo qui peuvent être appelées instantanément. Les Objets multiples sont sélectionnés en maintenant appuyé la touche « Ctrl » et en cliquant sur l'Objet désiré.
- Pour sélectionner les Objets entre deux points : placez-vous derrière le dernier Objet que vous voulez sélectionner, puis, appuyez sur la touche « MAJ » et cliquant sur le bouton de la souris.
- WAV , HDP et le Projet RAP : l'explorateur Windows ouvre les objets mémorisés en les déplaçant depuis la fenêtre de Explorateur jusque dans la fenêtre de Samplitude Music Studio.
- MAJ + TAB : est utilisé pour afficher la boîte de dialogue « Mode d'affichage dans les projets virtuels ». Le dialogue permet de changer l'aspect de l'affichage du VIP quand un Objet ou une piste est déplacée à travers les limites de la fenêtre actuellement affichée (Défilement bordure).

- Quand vous appuyez sur la touche Entrée toutes les fenêtres ouvertes sont redimensionnées à l'écran de Samplitude Music Studio. Cette astuce sera très utile avec la fonction Drag & Drop.

Mixage

- En cliquant sur une commande de contrôle d'effets de mixage (menu « Effets ») cela implique l'ouverture d'une fenêtre spécifique associée.
- Un double clic sur le milieu de la commande de contrôle et l'élément revient à une configuration par défaut. Un autre double clic initialise l'élément (réglages précédents).
- Cliquer sur la gauche ou la droite en dehors des limites des commandes de contrôle modifie la configuration par incrémentation.
- Dans la fenêtre de mixage, les voies multiples peuvent être placées en écoute solo simultanément. Pour désactiver d'un coup le solo de l'ensemble des voies, maintenez appuyée la touche MAJ et cliquez sur le bouton Solo. La fonction « Normaliser accès rapide » dans le menu « Effets » est utilisée pour ajuster instantanément le niveau d'entrée à 0 dB. Le niveau de signal en sortie importe peu.

Performances

Si des erreurs surviennent au cours de la reproduction, vous avez plusieurs possibilités :

- augmentez le tampon VIP et HD dans la boîte de dialogue « Système » (touche « Y ») ;
- dézoomez complètement de sorte que l'intégralité du projet soit visible (bouton « A » dans la barre de position) ;
- désactivez la fonction « Défilement automatique » dans la boîte de dialogue des paramètres de lecture (touche « P ») ;
- réduisez le nombre d'éléments affichés de la fenêtre VIP dans la boîte de dialogue « Affichage des objets dans des projets virtuels » (Maj + Tab) ;
- compilez plusieurs pistes avec l'option Mixdown et désactivez le son des pistes originales ;
- réduisez les effets en temps réel définis dans l'éditeur d'objet ou le mixeur ;
- n'utilisez aucun plugin requérant de trop grandes performances de votre ordinateur ;

- sous Windows NT, les performances de lecture du disque dur sont généralement bonnes, quand les fichiers correspondants sont joués en premier. Si un VIP avec plusieurs pistes n'est pas parfaitement joué, sauvegardez, fermez toutes les fenêtres (touche H) et ouvrez de nouveau le VIP : le système fichiers de NT a de nouveau ses performances maximales ;
- il peut parfois s'avérer utile d'ouvrir deux fois Samplitude Music Studio en parallèle (démarrer deux fois depuis le Bureau). Ainsi, dans une des exécutions, vous pouvez réaliser une opération qui nécessite un long enregistrement ou une effet destructif requérant du temps, tandis que vous continuez à travailler en avant-plan dans l'autre exécution du programme sur un autre matériel. De ce fait, une exécution du programme peut, par exemple, faire un plus long enregistrement ou calculer de manière destructive un effet qui nécessite du temps, lorsque vous travaillez en avant-plan dans l'autre exécution sur un autre matériel. Sous Windows NT, avec les systèmes bi-processeur, les deux exécutions du programme disposent des performances maximales du programme. Ce mode de fonctionnement est également possible sous Windows 95/98. Il vous faudra cependant désactiver l'option « Tester barre d'espacement » dans l'arrière-plan, dans la boîte de dialogue du système (touche Y), afin que le programme ne soit pas stoppé par mégarde en arrière-plan.

Enregistrement / lecture

- La fenêtre d'enregistrement est affichée en pressant la touche de raccourci « R ». L'enregistrement débute par une pression sur la touche « E » et s'arrête en appuyant sur « S » quand la fenêtre d'enregistrement est affichée et activée.
- La lecture débute et s'arrête avec la barre d'espace. Quand elle s'arrête, la tête de lecture revient à son point de départ. Si pendant la lecture vous appuyez sur la touche « 0 » du pavé numérique, la tête de lecture reprend automatiquement à son point de départ.

Mode Souris

Mode Universel

Le bouton droit de la souris : menu contexte

Le bouton gauche de la souris : en mode universel, les parties supérieures et inférieures d'une piste dans le VIP sont différenciées. La touche gauche de la souris dispose des fonctions suivantes :

Rectangle supérieur de la piste

- échelle : sélection et déplacement d'échelles (avec touche Maj)
- curseur de lecture : par un simple clic, place la tête de lecture n'importe où sur la piste
- zoom : un double-clic à l'extérieur d'un échelle sélectionné diminue le zoom.
- un double-clic à l'intérieur d'une échelle sélectionnée augmente le zoom.

Sélectionner des objets

Un simple clic sélectionne l'objet ou le groupe d'objets.

Un simple clic + Maj sélectionne plusieurs objets, incluant tous les objets sélectionnés entre deux clic.

Simple clic + Ctrl sélectionne plusieurs objets individuels.

Si vous cliquez à gauche de l'objet, vous pouvez dessiner un cadre en glissant sur la droite tout en maintenant la touche appuyée. Tous les objets se trouvant à l'intérieur sont sélectionnés (fonction Lasso).

Déplacer un objet

Déplacer des objets ou groupes d'objets.

Déplacement + Maj déplace l'Objet ou le groupe d'Objets vers le haut ou la bas de liste des pistes, sans changement des positions temporelles.

Déplacement + K décale l'Objet sous le pointeur de la souris ainsi que tous les Objets situés après sur la même piste.

Dupliquer Objets

Déplacement + Ctrl duplique un ou plusieurs Objets.

Déplacement + Maj + Ctrl duplique un ou plusieurs Objets permettant à l'objet d'être déplacé vers le haut ou le bas de la liste des pistes sans modification des positions temporelles

Fonction Lasso

Cliquez sur l'objet, et entourez-le en vous déplaçant sur la droite. La capture (lasso) peut contenir un ou plusieurs objets sans leurs paramètres associés. Cliquez encore sur l'objet mais entourez-le maintenant en vous déplaçant sur la gauche. La capture qui résulte contient plusieurs courbes de volumes ou de panoramiques.

Volume et durée pour objets individuels

Les cinq poignées objets permettent de définir individuellement le volume et la durée pour les objets.

Poignée supérieure : modifie le volume de l'objet. La valeur exacte en -dB s'affiche en haut à gauche dans le VIP.

Poignée latérale : fondu enchaîné en entrée ou en sortie. Vous pouvez définir les courbes des fondus utilisées dans l'éditeur de fondus.

Poignée inférieure : modifie la durée d'un objet.

Développement de volume et de panorama pour la piste complète

A l'aide des courbes de volume et de panorama, les développements de volumes et de panorama stéréo des pistes peuvent être dessiner de façon graphique. A cette fin, des points de contact, qui sont déplacés, sont créés sur la courbe.

Un double clique sur la courbe de volume et de panorama crée un nouveau point, un autre double clique le supprime.

Des points sélectionnés peuvent aussi être supprimés en sélectionnant l'option « Supprimer points » dans le menu « Adapter ».

Un point de volume ou de panorama est sélectionné par un simple clique. Plusieurs points sont sélectionnés en appuyant sur la touche CNTR lors de cliquer.

Si vous cliquez dans la piste à droite à côté d'un objet, vous pouvez former un rectangle avec la touche de la souris appuyée. Tous les points de volume et de panorama, se trouvant dans ce rectangle, sont sélectionnés (fonction lasso).

Des points de volume et de panorama peuvent être déplacés avec la souris. Afin de déplacer plusieurs points, vous appuyez sur la touche Ctrl en déplaçant.

Mode plage (Mode sécurité)

Le bouton droit de la souris : affiche instantanément le menu déroulant (pop-up)

Le bouton gauche de la souris :

Créer des plages

Sélection et déplacement de plages (avec touche MAJ), l'objet ou l'automatisation de courbe ne peuvent pas être modifié par accident (d'où l'appellation de Mode Sécurité).

Curseur de lecture

Par un simple clic, place la tête de lecture n'importe où sur la piste.

Zoom

Un double-clic à l'extérieur d'une plage sélectionnée diminue le zoom. Un double-clic à l'intérieur d'une plage.

Basculer brièvement dans d'autres modes souris

Utilisez le « . » pour un déplacement temporaire de l'Objet.

Utilisez la touche « moins » qui permet le déplacement et la manipulation des événements d'automatisation de courbes.

Mode courbes

Touche droite : menu contexte

Touche gauche: la touche gauche de la souris contrôle les fonctions suivantes :

Lasso de volume et de panorama

Si vous cliquez à côté d'un objet dans la piste, vous pouvez former un rectangle en déplaçant la souris à gauche ou à droite en gardant appuyée la touche gauche. Tous les points de volume et de panorama, se trouvant dans ce rectangle, sont sélectionnés.

Volume et plan du panorama pour la piste entière

À l'aide des courbes de volume et de panorama vous pouvez dessiner le volume et le plan de panorama stéréo des pistes. Pour cela vous disposez de poignées placées sur les courbes et que vous pouvez déplacer.

En effectuant un double-clic sur la courbe de volume ou de panorama vous créez un nouveau point, un double-clic supplémentaire permet de le supprimer. Les points sélectionnés peuvent aussi être supprimés à l'aide de l'option de menu « Supprimer des points » dans le menu « Éditer ».

Vous pouvez sélectionner un point de la courbe de volume ou de panorama par un simple clic. Vous pouvez sélectionner plusieurs points à l'aide de la touche Ctrl.

Si vous cliquez sur la droite de l'objet dans la piste, il est possible de dessiner un rectangle en maintenant la touche de souris enfoncée. Tous les points de volume et de panorama qu'il contient sont sélectionnés (Fonction lasso).

Vous pouvez ensuite déplacer cette sélection à l'aide de la souris. Pour déplacer plusieurs points, vous devez maintenir la touche Ctrl appuyée pendant le déplacement.

Mode Courbes/Objet

Ce mode diffère uniquement du mode universel dans la mesure où la piste n'est pas divisée en deux moitiés.

Le curseur de lecture, les champs et le zooming ne sont pas définis dans la partie supérieure de la piste, mais plutôt dans la timeline au-dessus de la première piste. Toutes les autres fonctions sont gérées par le mode universel (vous devez uniquement travailler sur des pistes splitées).

Le mode Courbes/Objet est plus simple d'utilisation et c'est donc le mode par défaut.

Mode découpe (ciseaux)

Touche droite : menu contexte

Touche gauche : vous pouvez utiliser la souris comme des ciseaux afin de découper des objets.

Mode pitchshift/timestrech

Touche droite : menu Contexte

Touche gauche de la souris : à l'aide de la poignée, en bas à droite, il est possible de produire un effet « timestrechning » en rapprochant ou en étirant l'objet en glissant.

L'objet n'est donc pas joué « en boucle » ou « réduit » mais modifié au niveau de la vitesse d'écoute.

Mode Tracé du Volume

Le bouton droit de la souris : affiche le contenu du menu déroulant (pop-up) .

Le bouton gauche de la souris : trace le volume des courbes d'automatisation dans la piste VIP. Activez d'abord la touche « V » d'une piste pour dessiner le volume de la courbe.

Mode Tracé du Panorama

Le bouton droit de la souris : affiche le contenu du menu déroulant (pop-up) .

Le bouton gauche de la souris : dessine le panoramique des courbes d'automation dans la piste VIP. Activez d'abord la touche « V » d'une piste pour dessiner le panoramique de la courbe.

Mode édition Wave (uniquement projets Wave)

Touche droite de la souris : menu Contexte

Touche gauche de la souris : fonction caractères main libre pour la forme de l'onde

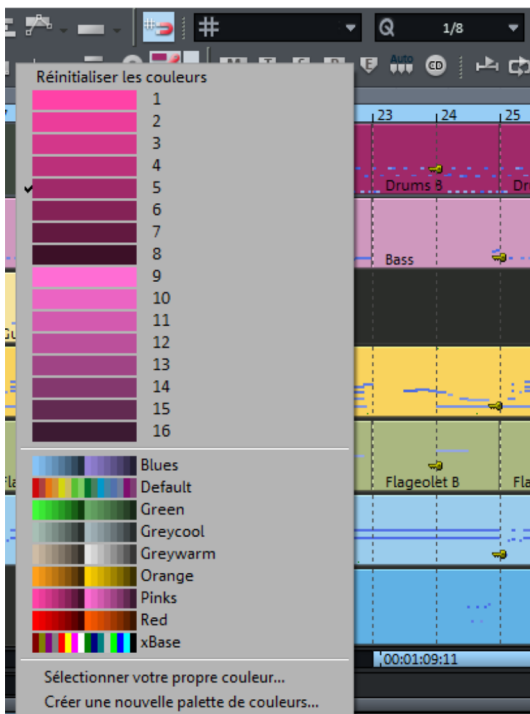
Mode de souris Scrub

Touche droite : menu contexte

Touche gauche : fonction Scrub. Préécoute avec commande de la vitesse de lecture. Vous pouvez lire le projet en avant et en arrière, la vitesse augmentant avec l'éloignement entre la position du clic et la position du curseur de lecture.

Mode Couleurs

Le mode couleurs permet de colorer des objets ou des pistes complètes. Pour ce faire, cliquez d'abord sur la **flèche à côté de l'icône pinceau**. Sélectionnez ensuite la couleur souhaitée. À présent, lorsque vous passez la souris au-dessus des pistes et des objets, le pointeur de la souris se change en pot de peinture. Pour finir, cliquez sur l'objet ou dans l'en-tête de la piste à colorer.



Vous pouvez aussi colorer plusieurs objets de différentes pistes en **englobant tous les objets souhaités avec le pot de peinture comme vous le feriez avec le lasso**. Les objets seront colorés dès que vous aurez relâché le bouton de la souris.

Pour colorer la **forme d'onde** plutôt que l'objet, procédez de la même façon tout en maintenant la **touche « Maj »** enfoncée.

Pour colorer l'**arrière plan** de l'objet plutôt que l'objet lui-même, maintenez la **touche « Ctrl »** enfoncée.

Si les couleurs proposées ne vous suffisent pas, vous pouvez **sélectionner vos propres couleurs** ou même **créer votre propre palette de couleurs**.

De plus, vous pouvez utiliser le sélecteur de couleur sur le bord droit de l'entête de piste pour appeler la palette de couleurs et créer une nouvelle couleur pour la piste. Si vous avez sélectionné plusieurs pistes, la couleur créée sera appliquée à toutes les pistes de la sélection.

Bouton gauche de la souris : permet de modifier la couleur de fond de l'objet

Bouton droit de la souris : permet de modifier la couleur des formes d'ondes de l'objet.

Mode Zoom

Bouton droit de la souris : zoom arrière sur le projet.

Bouton gauche de la souris : zoom avant sur le projet.

Effets et plugins d'effets

Samplitude Music Studio contient de nombreux effets et plugins d'effets (« MAGIX Plugins ») de grande qualité ainsi que des interfaces pour des plugins VST externes et plugins DirectX.

Quels sont les effets disponibles et comment les utiliser ?

Les effets sont répartis en plusieurs groupes dans Samplitude Music Studio.

Effets en temps réel : ces effets sont également appelés « effets non-destructifs » ou « effets virtuels ». Ils sont ajoutés au son original pendant la lecture. Cela signifie que le fichier original reste inchangé sur le disque dur.

Effets hors ligne : ces effets sont également appelés « effets destructifs ». Ils sont calculés dans le fichier audio avant lecture. Cela signifie que le fichier d'origine est écrasé ou qu'une copie de travail à été préalablement créée sur le disque dur.

Plugins d'effets : ces effets sont des modules d'effets indépendants qui sont proposés notamment par des fabricants extérieurs. Dans Samplitude Music Studio, vous pouvez distinguer trois types de plugins d'effets : « Plugins MAGIX », « Plugins DirectX » et « Plugins VST ».

Ils se différencient également par leur activation et leur utilisation.

- **Effets d'objets** (accessibles via l'éditeur d'objets ou via le menu des effets en temps réel) : ces effets servent à l'édition d'objets individuels.
- **Effets Wave** (accessibles via le menu des effets hors ligne) : ces effets servent à l'édition immédiate de matériel audio dans les projets Wave.
- **Effets de pistes** (accessibles via l'éditeur de pistes, la boîte de piste et le menu Piste) : ces effets en temps réel servent à l'édition des pistes dans leur intégralité. Vous pouvez ainsi ajouter des paramètres d'effets différents aux pistes de voix et aux pistes de basses.
- **Effets de canal du mixeur** (accessibles via la section Insert dans le mixeur) : ces effets en temps réel, tout comme les effets de pistes, s'appliquent à l'intégralité des pistes.

- **Effets AUX** (accessibles via l'éditeur de pistes et la boîte de piste) : ces effets peuvent être appliqués à l'identique pour plusieurs pistes, ou individuellement.
- **Effets Surround** (accessibles via le champ de sélection Insert du canal de bus Surround respectif, l'éditeur de pistes et la boîte de piste) : ces effets servent à l'édition du matériel Surround.
- **Effets master** (accessibles via la section Master dans le mixeur) : ces effets éditent le son dans son intégralité.

La plupart des modules d'effets (égaliseur, compresseur, réverbération, écho, etc.) peuvent être utilisés dans plusieurs des versions susmentionnées. Cependant, dans la présente documentation, ils ne seront décrits qu'à un emplacement. Tous les effets et plugins d'effets qui ne peuvent PAS être activés comme effets hors ligne via le menu « Effets hors ligne », sont expliqués dans les paragraphes suivants du présent chapitre. Les autres effets, qui peuvent être activés via le menu des effets hors ligne sont décrits ensuite, dans le chapitre correspondant.

Sauvegarde des paramètres d'effets (presets)

La plupart des effets sont dotés de boîtes de sélection de presets. Lorsque les fichiers de presets sont créés dans le répertoire « FX preset » (sous-répertoire de Samplitude Music Studio) ou y ont été sauvegardés à l'aide de la fonction « Enregistrer preset », ils apparaissent dans la boîte de sélection.

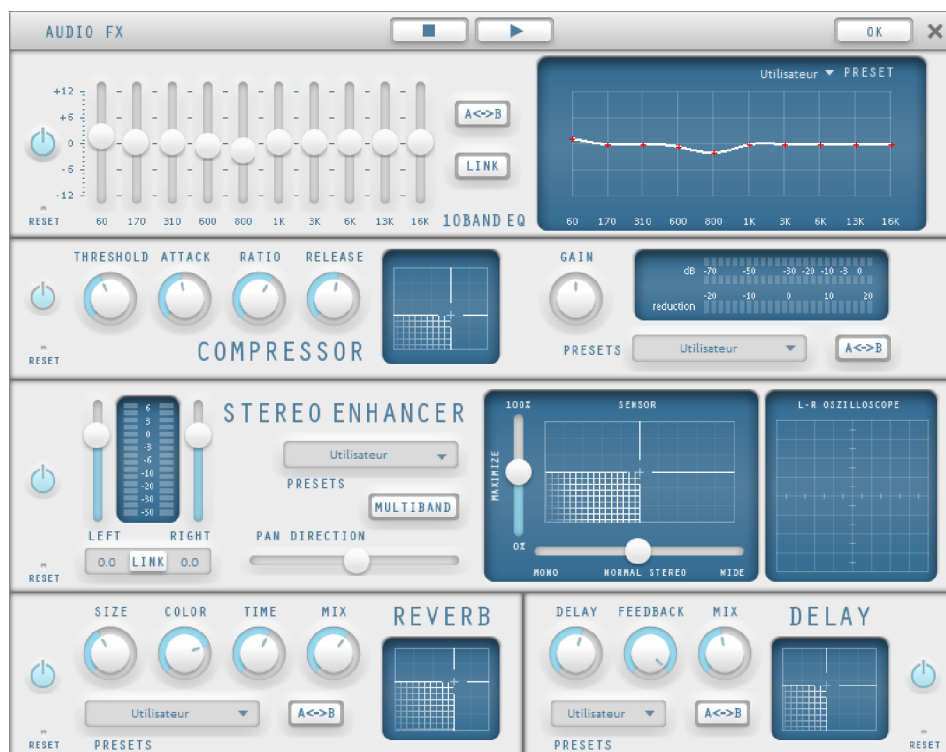
Si les fichiers de presets ne se trouvent pas dans le répertoire FX preset, vous pouvez les charger avec la fonction « Charger configuration », ils n'apparaîtront cependant pas dans la boîte de sélection.

Dans le mixeur ou l'éditeur d'objets, les effets sont configurés à l'ouverture des valeurs associées au projet virtuel. Si le projet virtuel ou les objets doit importer les paramètres modifiés de la boîte de dialogue des effets, vous devez confirmer avec OK.

Vous avez la possibilité d'utiliser les paramètres des dernières opérations destructives des effets. Pour cela, vous disposez d'une option spéciale dans la boîte de sélection (si aucune action destructive n'a été réalisée, les paramètres seront définis sur les paramètres par défaut pour l'édition destructive, pour la sélection de l'entrée de la liste).

« Sound FX » (Éditeur d'objets, canaux de mixage, Mixmaster)

Sound FX propose un rack d'effets comprenant les appareils d'effets virtuels suivants :



Égaliseur

L'égaliseur 10 bandes subdivise le spectre de la fréquence en 10 plages (« bandes ») et les dote de boutons de volumes individuels.

Réglettes : chacune des 10 bandes peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 réglettes de volume.

Link Bands (Relier bandes) : avec cette commande, les bandes peuvent être reliées les unes aux autres de manière très flexible, afin d'éviter la suraccentuation de certaines bandes par rapport aux autres.

A/B : si vous avez choisi un preset pour un effet et que vous souhaitez le modifier manuellement, vous pouvez comparer le son du preset initial avec les nouveaux paramètres en actionnant le bouton A/B

Reset : Reset rétablit l'égaliseur dans son état initial, dans lequel aucune ressource système n'est utilisée et aucun effet n'est ajouté au son.

Écran tactile (fenêtre de droite de l'égaliseur) : l'écran tactile est le « champ sensoriel » de l'égaliseur. À l'aide de la souris, vous pouvez dessiner une courbe qui sera immédiatement traduite par une configuration correspondante dans la partie gauche de l'égaliseur.

Compresseur

Le compresseur est principalement un contrôle de volume dynamique automatisé. La dynamique est limitée, les passages forts restent forts et les passages faibles sont accentués. On utilise souvent la compression pour donner plus de puissance à votre document. Le degré de compression se règle avec le contrôle de ratio, et le « Seuil de déclenchement » détermine le seuil d'entrée. L'augmentation et la réduction de la durée peuvent être influencées par l'attaque et le relâchement. Le traitement est réalisé « en avance » comme c'est le cas pour l'équipement Samplitude Music Studio haut de gamme. Autrement dit, il n'y aura pas de crêtes « écrêtées » ou d'autres artefacts, car l'algorithme n'est jamais surpris par des niveaux de crête.

Sensor (Champ Capteur) : le champ capteur du compresseur peut être manipulé de façon intuitive, par simples déplacements de souris, selon la couleur du graphique et le réglage des effets.

Ratio : ce paramètre contrôle l'intensité de compression.

Threshold (Seuil) : ajustez ici le seuil d'entrée, au-dessus ou au-dessous de la compression.

Attaque : ajuste la durée durant laquelle l'algorithme réagit à l'augmentation des niveaux. Des délais d'attaque rapides peuvent produire un son « vigoureux », car le volume sera élevé ou baissé très rapidement.

Release (Relâchement) : cette valeur contrôle la durée durant laquelle l'algorithme réagit à la baisse des niveaux.

A/B : si vous avez choisi une valeur de preset pour l'effet puis que vous la modifiez manuellement, vous pourrez comparer les paramètres de son initiaux avec les nouveaux en appuyant sur les boutons A/B.

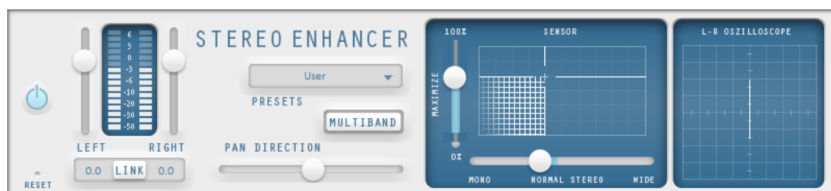
Reset : rétablit les valeurs initiales de l'effet sonore ; aucune ressource système n'est utilisée et aucun effet n'est ajouté au son original.

Load/Save (Charger/Sauvegarder) : cette option vous permet de sauvegarder les paramètres courants sous un fichier d'effets afin de les utiliser pour d'autres projets.

Enhancer

Avec l'Enhancer, vous pouvez éditer l'orientation du matériel 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.

La fonction de maximisation place la partie de la pièce au premier plan et permet d'améliorer ainsi la reproduction stéréo.



Curseur de volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux. L'atténuation est indiquée sous les régulateurs pour la gauche et la droite en dB.

Direction du panorama : ce curseur permet de déplacer la source sonore en provenance du milieu au sein du panorama stéréo. Ainsi, les signaux aux bords externes de l'image sonore ne sont pas influencés.

Multiband : permet de passer les effets stéréo en mode multibande. L'édition stéréo concerne désormais uniquement la bande centrale, les graves et les aigus restent inchangés.

Capteur de largeur de base/maximisation : permet de configurer la largeur de base entre Mono (à gauche), largeur inchangée (« stéréo normal ») et la largeur de base maximale (« Wide », tout à fait à droite). L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que des enregistrements ainsi édités sonnent creux lorsqu'ils sont lus en mode mono.

La fonction Maximiser amplifie l'acoustique de l'enregistrement, ce qui augmente la transparence stéréo sans avoir d'impact sur la compatibilité mono.

Stéréomètre (indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la direction du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets de l'optimiseur stéréo (Stereo-Enhancer). Afin de préserver la compatibilité mono, le « nuage » affiché doit toujours être un peu plus haut que large.

Écho / Réverbération

Réverbération

La réverbération fournit un écho de haute qualité qui peut être défini selon les options « Room Size » (taille de la pièce) , « Time » (durée d'écho) et « Color » (Couleur), puis mixé avec l'option « Mix » dans le son d'origine. Vous pouvez sélectionner l'un des différents types de réverbération proposés dans les presets.

Room Size (taille de la pièce) : ce régulateur contrôle un simulateur d'espace qui calcule l'effet de réverbération en fonction de la taille de la pièce. En tournant le régulateur vers la gauche, le son est reproduit comme s'il avait été enregistré dans une petite pièce, inversement, en tournant le régulateur vers la droite, l'audio semble avoir été enregistré dans une cathédrale.

Time (temps) : définit la durée de la réverbération, c'est à dire la phase de diminution du son.

Color (couleur) : le type de réverbération peut être défini ici, soit plutôt sourd soit plutôt clair.

Mix : ce régulateur permet de définir le taux de mélange entre le son original non édité (signal « sec ») et la partie réverbération (signal traité).

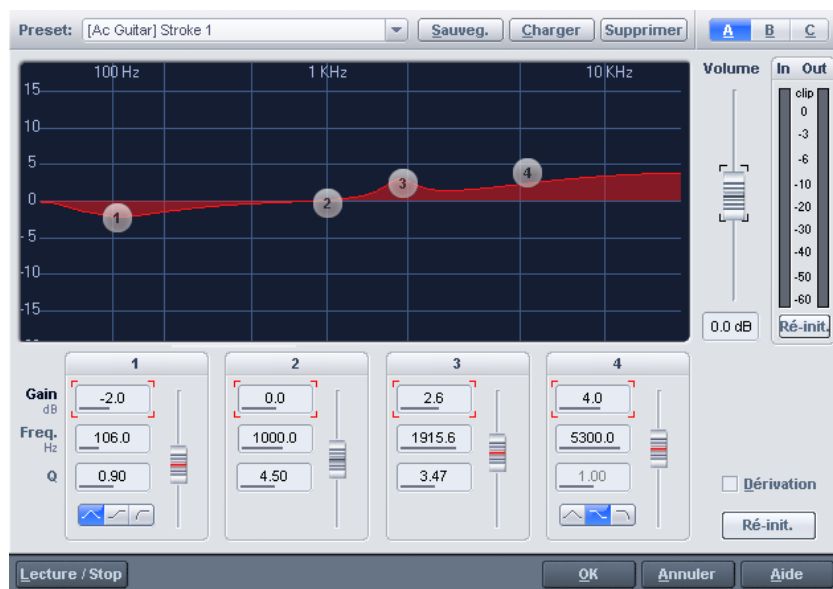
Écho

L'effet écho est défini par les paramètres « Delay » et « Feedback » et intégré au son original via le « Mix ».

Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici : plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : définissez ici le nombre d'échos. Si vous placez le curseur complètement vers la gauche, vous n'aurez pas d'écho ; vers la droite, l'écho sera répété quasiment sans fin.

Égaliseur paramétrique (effets de piste, canaux de mixage, Mixmaster)



Cette boîte de dialogue comprend un égaliseur 4 bandes paramétrique. Vous pouvez activer des filtres sur quatre bandes de fréquence au choix, afin d'ajuster le son d'un échantillon. Cela permet de réaliser des corrections d'accentuation ou atténuation importantes ou précises sur la courbe de fréquence.

Le bouton Lecture/Stop permet d'activer une fonction de préécoute en direct. Il est ainsi possible de procéder à un contrôle acoustique de la configuration du filtre avant de l'appliquer à l'échantillon en cliquant sur OK.

Freq. (Fréquence) : les réglettes de fréquence permettent de définir les fréquence des notes moyennes de chaque filtre entre 10 Hz et 24 kHz. En raison du choix libre de la fréquence, vous pouvez définir la même fréquence pour plusieurs filtres afin de produire un effet plus prononcé.

Q (largeur de bande) : vous pouvez ici définir la largeur de bande de chaque filtre entre 10 Hz et 10 kHz.

Gain : ces réglottes permettent d'élever ou abaisser le filtre. La position 0 désactive le filtre et ne requiert aucune capacité du processeur.

Volume : ce curseur permet d'ajuster le volume général si le niveau est trop élevé ou trop faible après l'application du filtre.

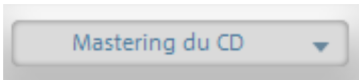
Configuration 1-3 : vous pouvez ici activer 3 configurations de filtre différentes afin de procéder à un contrôle acoustique rapide entre les différentes configurations, par exemple durant la préécoute (Bouton Lecture/Stop).

MAGIX Mastering Suite

La MAGIX Mastering Suite comporte toute une série d'effets spéciaux à utiliser dans le canal principal du mixeur. Ces effets permettent de procéder à ce que l'on appelle le « mastering » qui consiste à donner la touche finale à votre morceau de musique une fois celui-ci mixé.



Vous pouvez activer/désactiver les effets un à un à l'aide des boutons **On/Off**. Chaque effet propose une série de préréglages que vous pouvez sélectionner depuis une liste dans la partie inférieure de la fenêtre de l'effet.



Les paramètres de tous les effets peuvent également être sauvegardés en un seul **préréglage** afin que vous puissiez les réutiliser dans d'autres arrangements.



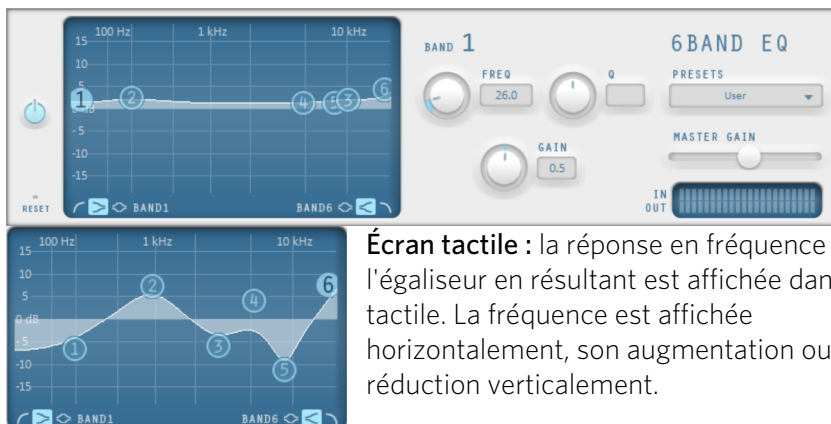
Vous pouvez rétablir les paramètres par défaut de chaque effet grâce au bouton **Reset**.

Égaliseur 6 bandes

L'égaliseur paramétrique consiste en six « bandes » de filtre, grâce auxquelles vous pouvez former approximativement la sonorité du morceau de musique. Chaque bande est un filtre en forme de « cloche ». Vous pouvez augmenter ou réduire le niveau du signal (**gain**) dans les limites d'une plage de fréquence déterminée par une fréquence moyenne réglable (**fréquence**). La largeur de cette plage de fréquence est appelée « bande passante ». La bande passante est définie par la valeur **Q** (qualité du filtre) : plus la valeur **Q** est élevée, plus la courbe du filtre est étroite et raide.

Vous pouvez modifier la « sonorité de base » du mix en augmentant ou en réduisant la bande passante de certaines zones de fréquences (valeur **Q** faible) ; de cette manière, le mix aura plus de « ventre » (fréquences

moyennes inférieures, 200-600 Hz) ou plus « d'air » (aigus, 10 KHz). Vous pouvez également diminuer des bandes étroites (valeur Q élevée) dans la réponse en fréquence, par exemple pour supprimer les fréquences gênantes.



Écran tactile : la réponse en fréquence de l'égaliseur en résultant est affichée dans l'écran tactile. La fréquence est affichée horizontalement, son augmentation ou sa réduction verticalement.

Les **sphères bleues 1 à 6** symbolisent les six bandes de fréquence. Vous pouvez les déplacer avec la souris afin de définir la réponse en fréquence souhaitée.



Le **peakmeter** (crête-mètre) vous permet de contrôler le volume de sortie de l'égaliseur ; le **curseur Master Gain**, au-dessus, vous permet d'équilibrer les modifications effectuées avec l'égaliseur.

Si vous cliquez sur l'une des sphères, d'autres paramètres pour la bande en question s'ouvrent.






À l'aide des boutons rotatifs, ajustez la valeur pour chaque bande. Vous disposez aussi d'un champ de saisie numérique pour chaque paramètre réglable.

Gain : vous pouvez ici ajuster l'amplification ou l'atténuation des filtres. La position 0 désactive le filtre et ne sollicite pas le processeur.

Freq : avec le curseur de fréquence, vous réglez la fréquence moyenne de chaque filtre entre 10 Hz et 24 kHz. Étant donné que vous pouvez choisir la fréquence librement, vous pouvez définir la même fréquence pour plusieurs filtres afin de produire un effet plus prononcé.

Q (largeur de bande) : vous pouvez configurer ici la largeur de bande de chacun des filtres entre 10 Hz et 10 kHz.

Les bandes 1 et 6 ont une autre particularité : leur **courbe de filtre** peut être éditée en trois modes différents. Les quatre points de travail du graphique représentent alors différentes fonctions.

-  **Peaking** : la courbe d'effets est rapprochée de chaque côté du point de travail qui représente la crête la plus haute (Peak) de la courbe.
-  **Shelving** (paramètre par défaut) : le point de travail représente le début de la courbe de filtre. À partir de ce point, les fréquences sont progressivement baissées ou augmentées.
-  **Filtre passe-haut & passe-bas** : dans la bande 1, le point de travail représente la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences/les basses fréquences sont éliminées par le filtre.

Multimax



Le Multimax est un compresseur doté de trois bandes de fréquences 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 » repose notamment sur le fait que les effets 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'un pic de volume ne fasse baisser l'ensemble du signal dans le domaine des basses.

Par ailleurs, la technique multibande permet de retoucher des zones de fréquences isolées avec précision.

Lien : lorsque cette fonction est activée et que vous déplacez un curseur, tous les autres seront modifiés dans la même mesure. Le type de retouche de la dynamique n'en est pas influencé.

HiQ : si la configuration « HiQ » (high quality = haute qualité) est activée, le programme utilise un algorithme encore plus précis mais qui requiert plus de ressources de la part du processeur. Il est recommandé d'activer ce paramètre avant l'exportation du projet.

Configuration des bandes de fréquences : vous pouvez configurer les bandes de fréquences directement dans l'affichage. Cliquez simplement sur les lignes de séparation et déplacez-les.

Lo/Mid/Hi : réglez le degré de compression de chaque bande de fréquences à l'aide de ces boutons rotatifs.

Préréglages : le Multimax vous permet d'ouvrir des préréglages correspondant à des situations spécifiques. Exemple :

Décodeur de cassettes NR-B : Samplitude Music Studio 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 en Dolby B ou C ont un son plus mat et plus grave lorsqu'elles sont jouées sans le Dolby approprié.

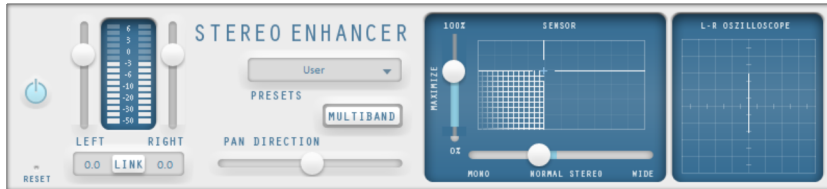
Leveler : cette configuration permet d'uniformiser le volume automatiquement pour tout le matériel audio. Il n'est plus nécessaire d'utiliser le curseur de volume. Ainsi, vous pouvez par exemple équilibrer de trop grandes différences de volume dans une chanson. Pour équilibrer des différences de volume entre plusieurs chansons, vous pouvez également utiliser la fonction « Adaptation du volume sonore » du menu « Effets ».

DeEsser : ces préréglages spécifiques servent à supprimer les sons chuintants d'enregistrements de voix.

Enhancer

Avec l'Enhancer, vous pouvez éditer l'orientation du matériel 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.

La fonction de maximisation place la partie de la pièce au premier plan et permet d'améliorer ainsi la reproduction stéréo.



Curseur de volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux. L'atténuation est indiquée sous les régulateurs pour la gauche et la droite en dB.

Direction du panorama : ce curseur permet de déplacer la source sonore en provenance du milieu au sein du panorama stéréo. Ainsi, les signaux aux bords externes de l'image sonore ne sont pas influencés.

Multiband : permet de passer les effets stéréo en mode multibande. L'édition stéréo concerne désormais uniquement la bande centrale, les graves et les aigus restent inchangés.

Capteur de largeur de base/maximisation : permet de configurer la largeur de base entre Mono (à gauche), largeur inchangée (« stéréo normal ») et la largeur de base maximale (« Wide », tout à fait à droite). L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que des enregistrements ainsi édités sonnent creux lorsqu'ils sont lus en mode mono.

La fonction Maximiser amplifie l'acoustique de l'enregistrement, ce qui augmente la transparence stéréo sans avoir d'impact sur la compatibilité mono.

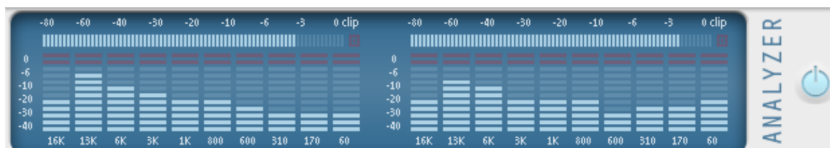
Stéréomètre (indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la direction du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets de l'optimiseur stéréo (Stereo-Enhancer). Afin de préserver la compatibilité mono, le « nuage » affiché doit toujours être un peu plus haut que large.

Limiter



Le Limiter empêche les surmodulations en réglant à la baisse les volumes trop élevés. Les passages présentant un volume faible 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 sert à vous orienter par exemple lors d'édérations précises à l'aide de l'égaliseur.

Vintage Effects Suite (effets de piste, canaux du mixeur, mixage Master)

Delay analogique



Par rapport aux effets de décalage habituels, ce Delay vous offre une aire de jeu créative bien à part. « Analogique » signifie dans ce cas, par exemple, que vous pouvez modifier les durées de Delay pendant la lecture sans que les artefacts numériques habituels n'apparaissent. Au lieu de cela, les durées peuvent être réglées en douceur, comme sur les anciens appareils d'écho à couplage de charge ou à bande pour lesquels une modification de la durée de décalage se faisait grâce à la vitesse de bande et dont le système avait nécessairement une inertie.

« Analogique » signifie également pour ce Delay que vous pouvez reproduire des sons d'échos de bande typiques tels que des pertes de hauteur de son à chaque répétition (Feedback). Le Feedback dispose d'un filtre deux bandes qui produit, selon sa configuration, des répétitions sombres, claires ou moyennes.

Profitez de ces propriétés pour créer par exemple des Delays inhabituels dans un style Dub/Reggae. Cela signifie également que vous ne pouvez pas

surmoduler le Delay numériquement. Même en cas de répétition infinie, le signal n'a pas de distorsion incontrôlée mais est petit à petit légèrement compressé avec une distorsion semblable à celle d'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 à celui du Chorus, mais a une autre toile de fond technique et historique. Il est né par hasard : une personne (beaucoup

prétendent qu'il s'agit de John Lennon) a ralenti manuellement l'un des deux enregistreurs sur bande qui étaient interconnectés dans un studio. Résultat : le léger retard du second signal par rapport au premier a effacé certaines parties du spectre de fréquence, provoquant un effet appelé filtre-peigne (la somme des deux signaux crée des « pics » et des « gorges » dans le spectre, ce qui rappelle les dents d'un peigne).

Le Flanger est en fait un effet Chorus, présentant une durée de décalage plus réduite (moins de 10 ms). La libération ou le doublement des signaux n'est pas la priorité, mais plutôt une déformation créative de la gamme de fréquence.

Un effet Flanger complet nécessite un feedback : la partie Flanger est renvoyée à l'entrée pour accentuer l'effet. On parle souvent de « l'effet jet » car cela ressemble au décollage d'un avion à réaction.

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



« Filtre » est un effet de modulation, tout comme le chorus et le flanger. Toutefois, ce n'est pas la tonalité, mais la gamme de fréquence uniquement qui est commandée depuis une source de modulation. Vous disposez pour cela de différents types de filtres et de durées de modulation.

Les domaines d'utilisation possibles sont les sonorités de synthétiseurs (distorsion du temps du filtre sur les surfaces ou pads) ou des distorsions artistiques de boucles de percussions (par exemple pour les variations, fills, etc.). Il est possible de produire des effets Wah Wah typiques pour les guitares, soit avec la modulation du tempo, ou avec un mode particulier, la modulation via les « courbes enveloppes ». L'intensité du signal du moment décide alors de la fréquence du filtre à utiliser.

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

- | | | |
|---|---|---|
| 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 ». |
| Passe-haut |  | Quasiment la variante opposée du passe-bas. Les fréquences en dessous du point d'utilisation sont abaissées à flanc raide. Par 'l'amincissement' 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



La pédale de Chorus produit un tapis sonore « flottant » typique, que l'on connaît des sons de guitare ou de surfaces synth. Vous pouvez l'utiliser pour par exemple « épaissir » un instrument, lui donner un son plus rempli ou créer l'illusion d'être en présence de plusieurs instruments.

Le son de Chorus peut être créé en tirant profit de ce que l'on appelle l'effet Doppler. Cet effet se rencontre souvent dans le quotidien : la sirène d'une ambulance par exemple paraît plus aiguë lorsque la voiture s'approche et plus basse lorsqu'elle s'éloigne. Cet effet est dû à la vitesse du son, qui à cet égard augmente d'abord puis diminue : la tonalité est également modifiée. S'il y a, à votre position d'écoute, une deuxième sirène qui ne bouge pas, une interférence serait alors créée entre les deux sons (comme en cas de désaccord entre deux instruments).

Lors de l'utilisation d'un effet Chorus, le signal est tout d'abord divisé au moins en deux : une partie directe et une partie effet. L'effet Doppler est produit par un léger décalage (« Delay ») du signal de la partie effet.

Ce retard est de 10 à 30 ms, c'est-à-dire assez court pour ne pas être perçu comme un écho. Vous obtiendriez aussi des temps courts similaires en tant que musicien expérimenté, par exemple en doublant une piste de guitare (en

la jouant de nouveau). Un retard court sonne comme un doublage du signal direct dans le mixage, mais pas de façon authentique. Le désaccord évoqué plus haut joue alors un rôle important : le signal de l'effet est légèrement modulé dans les aigus grâce au va-et-vient dans la boucle de retardement, l'interférence ainsi créée dont la vivacité dépend de la vitesse du drift.

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 exactement ce qu'il vous faut.

Un circuit de pré-amplification de tube complet a été modelé, incluant la courbe d'égaliseur 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 douce à la guitare et ses paramètres (par exemple sélection de pick-up et régulateur de tonalité). Vous pouvez influencer la distorsion en utilisant le bouton de volume de la guitare par exemple.

Cet effet dispose uniquement de trois paramètres qui, cependant, interagissent les uns avec les autres et peuvent, de ce fait, générer un son très variable :

- **Bas** : le régulateur des basses. Il vous permet de définir la part des basses, même après distorsion. Le type de pré-filtrage est important pour les amplificateurs 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 »).

- **Aigus** : ce régulateur vous permet de définir la part d'aigus avant et après la distorsion. Si vous n'utilisez pas de haut-parleur de guitare externe pour l'écoute, nous vous recommandons de placer le régulateur sur la position du milieu ou de le déplacer légèrement vers la gauche. De cette manière, les aigus 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 aigus si vous souhaitez obtenir un son plus neutre.
- **Drive** : degré de distorsion. Vous pouvez régler ici l'amplification avec laquelle le « circuit à tubes virtuel » fonctionne (60 dB maximum). Un niveau interne qui augmente petit à petit surmodule les tubes et les distorsions habituelles sont créées. Pour des sonorités avec de légères distorsions (Crunch), il est certainement suffisant de tourner le régulateur sur 10/11 heures ; de plus, le circuit modelé fournit la dose habituelle d'accords de type Power-Rock et plus. Plus vous tournez ce régulateur vers la droite, plus les médianes du signal ressortent, de sorte que les sons Lead High-Gain sont plus audibles.

Vous pouvez également utiliser l'effet de distorsion en association avec le simulateur d'amplification.

Bit Machine



Samplitude Music Studio permet d'éditer le matériel audio en haute qualité. Pourtant, il peut y avoir des situations, pendant lesquelles un son « Lo-Fi » (basse fidélité) peut faire son apparition dans une boucle de percussion par exemple ou un son synthétisé.

Pensez par exemple aux premiers échantillonneurs matériels des années 80 qui pouvaient travailler uniquement avec des taux d'échantillonnage réduits et, la plupart du temps, dans une résolution 12 bits seulement. Grâce à la Bit

Machine, une transformation du son dans un appareil de ce type ne pose aucun problème.

Vous pouvez également retourner dans le temps, à l'époque des ordinateurs équipés de cartes sons de qualité médiocre.

La Bit Machine vous propose un voyage dans le temps avec une section de réduction de taux en bits et d'échantillonnage ainsi qu'un filtre activé ultérieurement d'après un modèle analogue.

En conséquence, l'effet dispose d'une section de modulation, avec laquelle vous pouvez contrôler vous-même chaque paramètre, via un oscillateur (LFO), ainsi que le signal d'entrée.

En tant que démonstration de la capacité de la Bit Machine à remonter le temps, nous avons créé une série de préséglages typiques, auxquels vous pouvez accéder en haut à droite de l'interface.

Dans ce qui va suivre, la Bit Machine est décrite en détails.

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 (« résonnance » : 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 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 quantisation 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 quantisation 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.

Simulation Tape (plugin)

La Simulation Tape permet de donner une petite touche analogique à vos enregistrements, dans la mesure où les aspects typiques d'un enregistrement sur bande sont reconstitués. Dans de nombreux studios, des lecteurs de bandes 1" et 2" sont toujours utilisés, qui créent une sonorité « chaude » et « saturée », en contraste à la technique numérique plutôt neutre et analytique.

Il existe de nombreux facteurs décisifs pour l'impression laissée par le son lors d'enregistrements. Quelques exemples :

- distorsions créées lorsque la bande fonctionne dans la zone de saturation,
- modifications de la fréquence, étant donné des niveaux de filtres préparent le signal du côté de l'enregistrement et de la lecture. De plus, sur toutes les machines, des pics plus ou moins prononcés sont présents dans le spectre de fréquence, notamment dans le secteur des basses.

- Des pertes de hauteurs dues à une suppression suite au flux HF (« bias », pré-magnétisme) et intermodulation entre signal utilisé et HF.



Niveau : réglage du niveau d'entrée. Vous pouvez définir le moment où la « bande virtuelle » sera saturée, ainsi que le degré d'influence de cette coloration sonore. En même temps, vous produisez plus de volume.

Égaliseur bas / haut : ajustement de la fréquence (régulateur de balance spectral). Vous pouvez choisir si vous préférez avoir un signal de sortie riche en graves ou en aigus. Cela modifie à la fois le pré-filtrage du côté enregistrement et l'égalisation de lecture.

Notez cependant que, même en position neutre, les commandes « Égaliseur bas / haut » de la fréquence de simulation ne seront pas neutres : une amplification de fréquence sélective a toujours lieu.

Les distorsions entraînées par l'utilisation de Simulation Tape peuvent créer une situation de « fatigue acoustique », notamment en présence de matériel audio riche en aigus. En comparaison directe 1:1 avec la section de simulation de bande désactivée, les différences sont facilement audibles. Il suffit le plus souvent d'un traitement plutôt subtil de simulation pour créer une légère « touche analogique ».

essential FX

MAGIX essential FX est une collection de petits effets de base pour les cas d'utilisation principaux. Ils sont intégrés sous forme de plugins VST (accessibles dans le répertoire des plugins MAGIX) et peuvent être utilisés dans l'objet et dans la piste. Pour une utilisation dans un objet, consultez la

rubrique Plugins FX du chapitre Effets audio ou Effets de piste dans le chapitre consacré au Mixeur.

Il s'agit d'outils simples mais performants, avec des fonctionnalités pratiques pour les besoins quotidiens. Vous pouvez les utiliser avec peu de curseurs et de ressources.

Plugins MAGIX

Console

À l'ouverture de l'interface de certains plug-ins MAGIX apparaît la «console», une barre d'outil qui sert à la gestion des préséglages et des fonctions avancées.



Derrière l'écran affichant le préséglage (Preset) actuel se trouve un menu déroulant avec les préséglages disponibles pour une sélection ciblée. À droite, vous trouverez boutons fléchés pour passer en revue les préséglages.



L'enregistrement des préséglages se fait sur cette interface. Les plug-ins MAGIX ont un format d'enregistrement propre (*.fmxl)



Les préséglages retrouvent leur valeur d'origine si l'on clique sur le bouton Réinitialiser (Reset).



Bouton Bypass : dirige directement la source d'entrée vers la sortie à la place du signal traité. Le calcul de traitement interne se poursuit normalement pour qu'à tout moment il soit possible de comparer le signal d'origine et le signal traité.



Comparaison A/B : très pratique pour tester les réglages.

Normalement, lors de l'ouverture de l'interface, l'état des réglages est classé dans la mémoire «°A ».

Comme il s'agit de l'état initial, « B » a d'abord les mêmes valeurs. Si vous souhaitez expérimenter sans perdre les paramètres existants, appuyez sur le bouton « B » et essayer d'autres paramètres. Pour transférer les valeurs sur « A », appuyez sur le bouton « copier » entre les deux lettres.



Bouton « ? » : ouvre l'aide plug-in en ligne.

Lissage des paramètres

Chaque plugin offre un comportement doux de ses commandes. Les réglages de potentiomètre passent progressivement en interne de l'ancienne valeur à la nouvelle. Cela se remarque particulièrement au changement de préséglage

(preset) et c'est un atout, par exemple pour le jeu en « live ». Sont exclus de ce comportement pour des raisons de performances les commutateurs (par exemple, On/Off) et certains paramètres de VariVerb Pro qui modifient directement ou indirectement les temps de retard.

Fonctionnement des commandes

Certaines commandes rotatives possèdent un cran central qui sert au retour rapide à un état neutre. À proximité de ce point de repos, un réglage précis de la valeur peut être plus difficilement réalisable qu'ailleurs. Vous pouvez temporairement supprimer ce comportement en maintenant la touche Maj enfoncée avant de bouger la commande.

La molette de la souris peut être utilisée pour faire tourner les commandes rotatives (encodeurs ou potentiomètres). La combinaison « Maj + molette de la souris » ralentit l'augmentation ou la réduction d'un facteur 10.

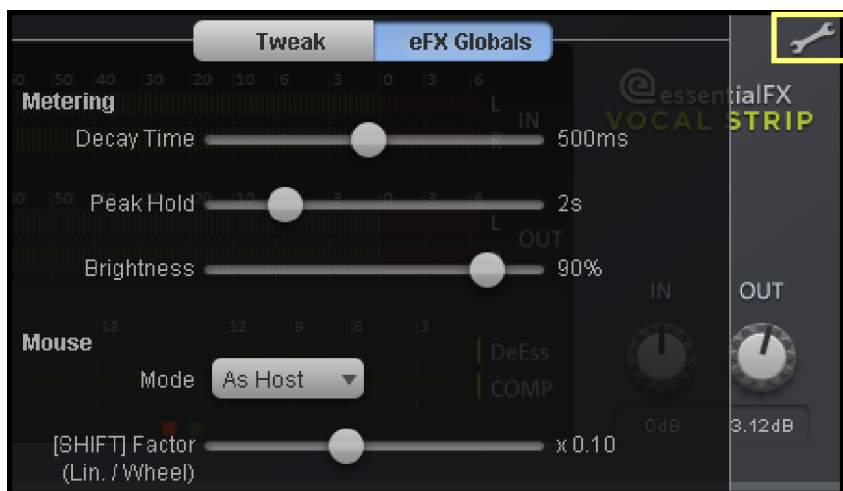
Pour le mouvement des commandes, il faut encore remarquer que tous les plugins suivent les réglages de l'hôte, ce que l'on appelle le mode de souris linéaire ou circulaire. La plupart du temps, vous pouvez y choisir si vous préférez les mouvements haut-bas du pointeur de la souris pour changer la valeur ou si vous préférez un mouvement circulaire autour de la commande.

Préréglages de essentialFX

Lorsque vous cliquez sur le symbole d'outil dans l'interface graphique, vous accédez au préréglages.

Avec «**Tweak**» vous trouverez pour les processeurs d'effets des possibilités de réglages spécifiques.

Sur «**eFX Globals**», vous avez des possibilités de réglages pour l'afficheur graphique de niveau et aussi pour les commandes de la souris.



eFX Globals

Ces paramètres comptent pour tous les effets essentialFX.

Affichage : vous pouvez ici configurer l'affichage du compteur.

- **Temps de decay** règle la vitesse de réaction.
- **Maintien de crête** règle le temps de maintien du plus haut pic de niveau.
- **Luminosité** règle la luminosité de l'affichage.

Souris : vous pouvez ici régler la réaction de l'affichage par rapport aux mouvements de la souris dans l'écran de l'effet essential FX.

- **Mode linéaire** fait en sorte que le curseur change selon les mouvements horizontaux ou verticaux de la souris.
- **Mode circulaire** agit sur le curseur qui est alors guidé par des mouvements en cercle de la souris.
- **Mode As Host** définit le contrôle du curseur par la souris comme dans Paramètres de la souris dans Samplitude Music Studio (voir page 561).
- **[Shift] Factor** définit le facteur d'ajustement de chaque curseur avec la souris et la touche Maj enfoncée.

Chorus Flanger

Ce plugin vous propose de modifier le signal simplement à l'aide de courts décalages et de modulations de la hauteur tonale afin de la rendre plus intéressant, plus flottant, plus compact, tout simplement plus étrange ; les applications classiques sont la guitare, l'orgue Hammond, le piano électrique et les nappes de synthé.

Le chorus et le flanger sont deux effets similaires que nous avons réunis dans un plugin. D'habitude, ces deux effets se différencient par la durée de retard, le type de modulation et le degré de réinjection interne.



Paramètres du Chorus/Flanger

mode :

- **Chorus mono** : dans ce mode, la tonalité du signal est modulée et le signal passe par une unité de retard (delay). L'original et la copie retardée sont ensuite mélangés en un signal de sortie mono.

- **Chorus stéréo** : ici, par rapport au chorus mono, deux copies de l'original sont réalisées, modulées l'une par rapport à l'autre et dirigées vers le canal de sortie gauche ou droit en fonction du mixage désiré.

- **Flanger mono et stéréo** : ici, contrairement aux effets chorus, les temps de retard (delay) sont beaucoup plus réduits et la modulation est légèrement différente.

- **Taux** : vous pouvez définir ici la vitesse de modulation. Des taux faibles produisent des effets de flottement, des vitesses élevées produisent des sons changeants ou « sous-marins » méconnaissables.
- **Profondeur** : ce paramètre définit la profondeur de la modulation, c'est-à-dire l'élongation de la modulation et le changement de tonalité qui en résulte.
- **Réinjection** : cette fonction permet de définir la portion de signal redirigée à l'entrée par l'étage de retard (delay). Le paramètre Réinjection accentue les effets de la modulation.

La position zéro du paramètre « réinjection » est le centre de la course du réglage. Vers la droite, la réinjection est dirigée dans l'entrée avec une phase inchangée ; vers la gauche, la phase de la réinjection est inversée. Les deux variantes peuvent donner des résultats très différents à l'oreille car elles favorisent différentes plages de fréquences lors de la modification de la hauteur tonale.

- **Mix** : cette fonction permet de définir le mélange entre le signal original et la partie retardée.

Phaser

En raison de son effet précis et coupant, l'effet phaser est souvent confondu avec l'effet flanger. Toutefois, ici, la hauteur tonale n'est pas modulée. Le processus de modulation descend de plusieurs trous (notches) dans la réponse en fréquence, pratiquement comme un filtre en peigne modulé. Similaire à un avion au décollage, on parle parfois ici de l'effet Jet. Il est approprié pour les signaux maintenus longuement comme les nappes de synthé et pour la création d'atmosphères ou d'effets drastiques.



Paramètres du phaser

Mode : vous pouvez choisir le nombre d'étages (stages) du filtre. Avec 4 ou 8 étages, vous obtiendrez déjà un effet réactif, les modèles complexes nécessitant 16 étages. Remarquez que plus le nombre d'étages est élevé, plus la durée de calcul est longue.

- **Taux** : il s'agit de la vitesse de modulation du filtre. Le fonctionnement de base est similaire à celui du Chorus/Flanger.
- **Profondeur** : similaire au Chorus/Flanger, mais sans modulation de la hauteur tonale ; seuls les trous (notches) dans la réponse en fréquence sont concernés.
- **Réinjection** : la réinjection confère un effet plus « drastique » à l'ensemble. Comme pour le Chorus/Flanger, la réinjection peut être en phase ou hors phase.
- **Mix** : cette fonction permet de définir le mélange entre le signal original et la partie retardée.

Stereo Delay

Le delay stéréo est un outil simple pour les effets de retardement courants. Néanmoins, l'algorithme « analogique » représente une spécificité qui permet de retrouver le son des effets écho du passé.



Paramètres du Stereo Delay

mode: ici, vous pouvez choisir parmi les algorithmes de base :

- **Numérique** : retard normal, transparent
- **Analogique** : simulation d'un écho en chaîne (BBD, Bucket Brigade Delay). Ces périphériques issus de l'ère pré-numérique utilisaient des composants analogiques pour enregistrer les informations. Le signal était enregistré brièvement dans un circuit simple puis transmis à un autre. Ce principe permettait d'allonger le retard du signal. Mais dans la mesure où des informations audio étaient perdues et les bruits du système s'ajoutaient les uns aux autres à chaque étape de la chaîne, tout spécialement avec des delays longs, ces appareils utilisaient un circuit compandeur de compression-expansion : la dynamique du signal entrant est compressée puis de nouveau expansée en sortie. La simulation de l'eFX_Delay reproduit les pertes et le comportement de compression-expansion pour créer des caractéristiques sonores typiques, en particulier pour les delays longs et les taux de répétition (feedback) élevés.
- **Delay G / Delay D** : ici, vous pouvez définir le retard des canaux gauche et droit.

- **Synchro au tempo** : lorsque cette fonction est activée, le plugin s'oriente au tempo de l'hôte/du séquenceur. Dans ce mode, on peut modifier les retards à l'aide de la grille musicale (par exemple, à la noire) grâce au paramètre Delay G/D.
- **Amortissement** : ici, vous pouvez définir la fréquence de coupure à partir de laquelle les hautes fréquences sont atténuées à chaque retard. Cela est utile par exemple pour obtenir des delays naturels ou pour créer des effets spéciaux (notamment pour le reggae/dub).
- **Réinjection** : ce paramètre permet de définir l'amplification interne du signal retardé reconduit à l'entrée. En mode « numérique », ce procédé est entièrement transparent ; en revanche, en mode « analogique », la compression de la dynamique est audible si les valeurs sont élevées et/ou si le signal d'entrée est fort. Dans les deux modes, la position zéro du paramètre Réinjection est le milieu de la course du réglage. Vers la droite, le plugin fonctionne en mode Dual-Delay (les deux côtés sont indépendants) ; vers la gauche, le mode Ping-Pong est actif (le signal retardé change alternativement de côté).
- **Mix** : cette fonction permet de définir le mélange entre le signal original et la partie retardée.

Vocal Strip

Ce plugin rassemble plusieurs composants qui forment un outil spécial conçu pour s'intégrer parfaitement au processus de production de voix parlées et chantées. Tous les traitements classiques des voix sont ici réunis dans un outil compact et simple.



Le flux de signal dans l'eFX_VocalStrip est prédéfini et symbolisé par l'agencement des réglages de gauche à droite.

Paramètres de Vocal Strip

passe-haut : ce réglage détermine la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut abrupte (24 dB/octave) qui permet de supprimer les bruits basse fréquence issus des vibrations du sol ou de la manipulation du microphone ou de son pied.

gate : permet d'atténuer le signal lorsque son niveau passe sous un seuil donné. La courbe de réponse est douce et l'atténuation maximale est limitée à 24 dB pour ne pas durcir le signal.

deEsser : le fonctionnement correspond pour l'essentiel à celui de l'eFX_DeEsser. Cependant, la fréquence de coupure est ici fixée. D'autre part, le filtre utilisé dans l'eFX_VocalStrip fonctionne sur une bande plus large. le bouton détermine l'intensité de la réduction.

Compression : pour l'essentiel, il s'agit d'un FX_Compressor dont les paramètres sont optimisés pour l'enregistrement des voix. Plus le bouton est tourné vers la droite, plus le seuil est faible et plus le taux de compression (ratio) est élevé. Les temps d'attaque et de relâchement sont réglés en fonction des données audio.

Tonalité : cet égaliseur correspond dans l'ensemble au réseau de filtres utilisé dans le plugin eFX_TubeStage. Il vous permet d'ajuster facilement et efficacement l'équilibre tonal de la voix, par exemple pour qu'elle s'intègre parfaitement au mixage.

Compressor

Ce plugin est l'outil parfait pour réduire la dynamique d'un signal. Les pistes de batterie peuvent sonner de façon plus compacte et plus puissante, le chant peut s'intégrer parfaitement au mix et les signaux de sous-groupes entiers peuvent être épaissis.

Contrairement à d'autres plugins de sa famille, ce compresseur possède une réponse autour du seuil, bénéficie de réglages qui s'adaptent à la source audio et compresse le signal en respectant sa musicalité. En outre, une entrée séparée (signal externe de la chaîne latérale) peut servir de signal de commande.



Paramètres du compresseur

Mode : vous pouvez choisir le signal d'entrée utilisé pour la détection.

Chaîne latérale interne correspond à la méthode classique et sélectionne le signal d'entrée lui-même comme signal de commande de la compression.

Au contraire, si la compression doit être commandée par une autre piste du projet, sélectionnez l'option **Chaîne latérale externe**. Dans ce cas, la seconde piste stéréo dirigée vers le plugin est alors utilisée. Le cas échéant, procédez aux réglages nécessaires dans l'arrangement pour le routing des signaux de la chaîne latérale.

- **Filtre de la chaîne latérale :** ce réglage détermine la fréquence de coupure ou la fréquence centrale du filtre qui traite le signal de commande pour la détection du niveau. Pour optimiser les traitements, il est souvent nécessaire de pondérer la détection. Ainsi, on choisira par exemple le type « passe-haut » pour les sources complexes comme une batterie ou un groupe complet : en limitant le traitement essentiellement au médium et à l'aigu, ce type permet d'obtenir une compression homogène sans « effet de pompage » indésirable.

- Le sélecteur du type de filtre permet de modifier radicalement la caractéristique de l'étage de détection. L'icône haut-parleur sert à pré-écouter les modifications.
- **Seuil** : ici, vous pouvez définir le point au-dessus duquel le traitement est appliqué. Par exemple, -20 dB signifie que le signal d'entrée ou de chaîne latérale est comprimé à partir du moment où il atteint -20 dB ; sous de cette valeur, (presque) aucune modification n'a lieu. Notez que ce plugin modifie la plage du seuil en fonction des données audio. Par exemple, il se peut qu'un léger traitement soit appliqué dès -25 dB. Ce comportement, appelé *Soft-Knee*, produit une compression légère et musicale.
- **Ratio** : ce paramètre définit le taux de compression. Par exemple, la valeur 10:1 signifie que lorsque le niveau seuil est atteint, le signal de sortie n'augmentera que de 1 dB quand le signal d'entrée croît de 10 dB. Une compression faible de 2:1 est adaptée aux effets subtiles visant à densifier les signaux de sous-groupe ou du Master, tandis que la valeur 50:1 correspond à une limitation dure qui rendra audible le plus transparent des compresseurs.
- **Attaque et relâchement** : ici, vous pouvez définir la vitesse de déclenchement du compresseur lorsque le niveau seuil est atteint (attaque) et la vitesse à laquelle le signal retrouve une amplification neutre quand il repasse sous le niveau seuil (relâchement). On peut définir ces durées sur une large échelle. Notez que, du fait des qualités d'adaptation du plugin en fonction du signal source, les durées réelles peuvent varier. Ce procédé semi-automatique favorise un paramétrage rapide permettant d'éviter les artefacts habituels (image sonore dure avec des réglages trop rapides, compression trop faible ou inefficace avec des paramètres temporels trop longs).

Vandal SE



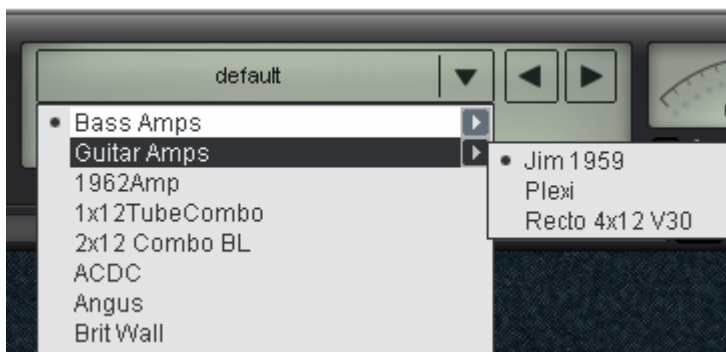
Amplification de guitare virtuelle et de basse

VANDAL est une suite complète de simulations pour les guitaristes et bassistes. Le plugin est en mesure de reproduire toute la chaîne de signaux, de l'entrée en passant par les Stomp Box, l'amplificateur, les haut-parleurs microphone et jusqu'aux effets de studio ajoutés ultérieurement, toujours au plus haut niveau sonore.

Démarrage rapide via la sélection des préséglages

Vous souhaitez voir rapidement les possibilités de Vandal SE ? Grattez vos cordes et écoutez-vous ou jouez en utilisant les différents presets disponibles. Vous pouvez y accéder via la liste située dans la partie supérieure de l'interface.

Un préréglage comprend tous les paramètres des éléments principaux de Vandal SE : Stomps, configuration Amp, Cabinet Simulation, et effets de studio.



Accordeur

Le meilleur amplificateur ou la meilleure simulation sont totalement inutiles si la guitare n'est pas accordée. C'est pourquoi VANDAL propose son propre accordeur chromatique. Vous pouvez l'utiliser comme n'importe quel autre périphérique analogique : il indique automatiquement les notes jouées (avec octave) et vous montre sur l'écran les écarts (en cents).



Nous vous présentons ci-dessous les éléments principaux de VANDAL en détail. Les stations sont décrites dans l'ordre de placement dans la chaîne de signaux.

Entrée

La station qui devrait premièrement vous inspirer est le curseur d'entrée. Comme dans la configuration réelle d'une guitare ou d'une basse, il est ici important de s'assurer que le niveau d'entrée soit élevé afin de disposer d'un niveau suffisant pour les étapes de travail suivantes. Cela est d'autant plus important pour les sons distordus et les modes de jeu de type High Gain. Vous pouvez pour cela également utiliser l'appareil de mesure.

Le cas échéant, vous pouvez activer le portail Noise et l'ajuster de façon que le signal d'entrée durant les pauses soit légèrement étouffé. VANDAL, contrairement aux portails classiques, ne coupe pas le signal de façon abrupte mais opère un réglage fin à l'aide de l'énergie du signal, en commençant par

les aigus dans lesquelles les bruits perturbateurs sont particulièrement dérangeants.



Stomp Boxes

Dans la réalité, les guitaristes et bassistes disposent de périphériques d'effets populaires sous la forme de pédales. Nous avons donc intégré une large palette de ce type de périphériques. Vandal SE inclut donc quatre « Stomp slots » que vous pouvez agrémenter d'effets sélectionnés dans la liste, selon vos besoins. Le flux du signal dans cette chaîne se déplace de la gauche vers la droite. Dans la mesure où de nombreux curseurs ne nécessitent aucune explication, nous ne nous y attardons pas ici.



Vandal - Amplifier

Vandal SE comprend en fait 2 amplificateurs différents : Guitar Amp et Bass Amp. Le type d'amplificateur dépend du préréglage sélectionné.

Lors du développement, nous avons volontairement renoncé à de nombreuses marques et modèles d'amplificateurs. Mais afin de vous permettre de tirer un grand nombre de paramètres sonores de votre Vandal SE Amp, les amplificateurs ont été conçus pour être très variables. Des concepts d'interrupteurs inclus sont basés sur les périphériques réels. À certains endroits cruciaux, Vandal SE prend cependant un autre chemin.

Guitar Amp

Le Vandal SE Guitar Amp dispose de trois modes de préamplification différents et deux modèles d'étages de sortie désactivables. Cette configuration de base est modifiée en fonction du preset sélectionné.

L'amplificateur de guitare comprend trois canaux. À l'aide des curseurs de Pre et Post-Gain, vous pouvez régler pour chaque canal le rapport de mixage

(**Clean**, **Crunch** et **Lead**). N'ayez pas peur d'expérimenter : l'amplificateur se souvient de la configuration du Gain lors du changement de canal. Il s'agit des préréglages du Gain pour les différents modes de jeu d'une chanson.



Voicing : nous avons équipé le préamplificateur Vandal SE de ce que nous appelons Curve EQ. Si par exemple vous utilisez une simple pédale EQ pour former le signal avant l'amplificateur, vous pouvez modifier entièrement ce son. Le Curve EQ fonctionne sur le même principe : il se trouve à plusieurs points stratégiques entre les différents étages d'amplification et filtre le signal avant qu'il ne soit soumis à distorsion à l'étage suivant. Amusez-vous à modifier Curve en tirant dans les deux directions et jouez avec le curseur de fréquence sur le spectre. Votre Amp acquiert alors un tout nouveau caractère...

Égalisation : l'ajustement du son (« Tone Stack ») est très commun : Vandal SE propose les options Low, Mid & High. Le tout fonctionne comme les réseaux de réglage de son passifs dans les amplificateurs réels, de sorte que les curseurs ont une influence les uns sur les autres et de nombreuses variations sont possibles.

Reverb (réverbération) : Surf et Twang ne fonctionnent pas sans On-Board-Federhall. Lors du modelage, nous nous sommes inspirés de spirales de réverbération connues. Le tout avec un rendu très authentique.

Bass Amp



Après avoir procédé à un réglage approximatif du **curseur de Gain**, le signal de basses passe ensuite dans le **Contour**. Cet étage de filtre fonctionne de manière similaire à une fonction « intensité », dans la mesure où les notes

moyennes (basses) sont coupées et les basses profondes et les aiguës sont relevés. On pourrait également parler de « Instant Slap ».

Le signal passe ensuite dans l'étage du compresseur (**Comp**). Il s'agit d'un concept très simple mais extrêmement musical : la basse déclenche une source lumineuse couplée à une résistance photo qui atténue le signal. Si cela vous rappelle quelque chose : le compresseur studio pour bassistes le plus connu, Urei LA2, fonctionne selon le même principe.

Après une éventuelle compression, vous pouvez à l'aide de la fonction **Drive** donner de la puissance à vos basses. La saturation du signal dépend de la fréquence : malgré les distorsions importantes qui peuvent se produire, les basses demeurent relativement propres et nettes.

Enfin l'étage d'égalisation qui suit propose 4 plages de fréquences, les deux bandes moyennes étant définissables. La réglette de volume master permet de définir le volume de l'étage de sortie de l'amplificateur. Comme pour un amplificateur de guitare, vous pouvez ici aussi écraser les tubes de sortie si cela vous semble approprié.

Effets en rack (FX1/FX2)

Certains effets ne sont pas toujours à leur place quand ils interviennent avant l'ampli, notamment la reverb et le delay. En général, ces effets sont placés à la fin de la chaîne du signal.

Pour le traitement final du son, nous vous proposons deux unités d'effet séparées de qualité studio semblables aux véritables processeurs en rack 19".

Un grand nombre des algorithmes génère un signal stéréo. Ainsi, vérifiez que la tranche de console dans la piste du séquenceur est utilisée en mode « stéréo ».



Les modules d'effet peuvent être utilisés l'un après l'autre (en série) ou parallèlement. Leur connexion peut être modifiée grâce au commutateur Mode.

Vous pouvez choisir parmi les algorithmes & effets suivants :

- **Mono Delay** (msec & tempo sync) : delay simple avec temps de retard réglable ou synchronisé au tempo du séquenceur avec grille musicale. Avec des valeurs de réinjection (feedback) élevées, il est conseillé

d'abaisser la fréquence d'amortissement (Damping) afin d'obtenir des échos au son naturel.

- **Stereo Delay** (msec & tempo sync) : décliné en deux versions comme le Mono Delay. Les répétitions peuvent être produites séparément sur les deux côtés (bouton Feedback vers la droite : Dual Delay) ou en mode ping-pong (bouton vers la gauche) dans lequel le signal passe alternativement d'un côté à l'autre.
- **Chorus** : produit un son flottant typique en modulant la hauteur tonale du signal pour épaissir le son ou le répartir dans le champ stéréo. Il est possible de créer un effet de « désaccordage » avec un delay court dont la durée est modifiée par la modulation. Ce faisant, vous noterez l'apparition de ce qu'on appelle l'effet Doppler qui élargit le signal.
- **Flanger** : proche du chorus sur le plan de l'algorithme utilisé, à la différence que le temps de retard est nettement plus court et que le delay utilise des répétitions (Feedback). Un flanger a un son plus tranchant et plus direct qu'un delay.
- **Phaser** : effet de modulation comme Chorus & Flanger qui modifie périodiquement la phase du signal grâce à un réseau de filtres mais ne change pas sa hauteur tonale. Il en résulte des annulations de fréquences caractéristiques (effets de filtre en peigne).
- **Room Reverb / Hall Reverb** : les effets reverb offrent des simulations réalistes de réverbération naturelle. **Room** recrée l'acoustique d'une cabine d'enregistrement de petite à moyenne taille alors que **Hall** reproduit l'acoustique des grandes salles de concert. Les deux algorithmes d'effet possèdent la particularité d'offrir un paramètre **Modulation** qui permet de supprimer d'éventuelles résonances avec un réglage faible et de créer un effet Chorus-Hall doux avec un réglage élevé.
- **LoFi** : selon les réglages, cet algorithme peut « salir » légèrement le son ou créer un effet de destruction du signal. Réduisez librement la fréquence d'échantillonnage interne ou supprimez quelques bits de la résolution sonore. Vous vous éloignez nettement des styles conventionnels...
- **Vintage Compressor** : idéal pour densifier légèrement le signal en fin de chaîne. L'algorithme simule un type de circuit célèbre par le passé que l'on retrouve sous différentes formes dans les processeurs de studio légendaires tels que le Urei 1176 tout comme dans certaines pédales de compression simples. Un composant de type FET (transistor à effet de champ) régule le volume sonore de façon simple mais efficace et surtout très musicale à partir du niveau d'entrée, du taux de compression sélectionné (Ratio) et des réglages temporels attaque (Attack) et relâchement (Release).

- **3-Band EQ** : cet égaliseur fonctionne comme celui d'un canal de console classique et offre un réglage pour le grave, un pour l'aigu et deux filtres semi-paramétriques pour les médiums. Il vous permet de parfaire votre son si nécessaire.

Analogue Modelling Suite : AM-Track SE



AM-Track SE est une simulation pure de compresseur analogique. La simulation de bande incluse dans la version complète (Analogue Modelling Suite AM-Track) est supprimée. Il est utilisé principalement pour le « tracking », c'est-à-dire l'édition de différents canaux ou de signaux de sous-groupes. La compression se fait dans le paramètre « vintage » et dans la version complète, vous disposez de plus du mode « VCA ». Le plug-in est capable de reconnaître le nombre de signaux entrants et édite éventuellement le signal en mode mono.

Restrictions d'AM-Track SE en comparaison avec la version complète :

- pas de simulation de bande
- pas de mode « VCA » dans le compresseur, seul le mode de fonctionnement « Vintage » est fonctionnel, avec ses préréglages
- Certains paramètres experts de compression (voir page 161) sont intégrés à l'interface principale, les paramètres « ahead » (predelay) et « adapt release » (relâchement automatique activable) manquent.

(Le relâchement automatique est constamment activé dans la version SE, sachant que la valeur réglée correspond à la position moyenne du curseur « capacity ».)

La section suivante vous fournit des explications concernant l'AM-Track, ses spécificités par rapport aux compresseurs logiciels « ordinaires » et les paramètres disponibles.

Section compresseur

Dans am-track, deux compresseurs totalement différents travaillent, chacun avec ses propres commandes et son propre comportement sonore.

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous parlons de son pour un compresseur, alors qu'il ne s'agit en fait que d'une procédure de réglage. Aussi simple que soit en théorie « l'adoucissement de ce qui est fort », sa mise en œuvre ne l'est pas.

Pour résoudre le véritable problème (la réduction de la dynamique), l'histoire du traitement analogique et numérique des signaux a donné les conceptions, algorithmes et topologies les plus divers qui présentent tous un caractère propre. Par exemple, le préfiltrage du circuit de détection et le type de détection ont une grande influence sur le résultat sonore. Beaucoup de compresseurs matériels ont les mêmes VCA reconnus (voltage-controlled amplifier = amplificateur contrôlé par tension), et pourtant ils sonnent tous différemment les uns des autres - essentiellement en raison du déclenchement - et marquent un signal, l'ensemble d'une production (ou tout un genre) de leur « signature sonore ». Nous considérons qu'il est de notre devoir que vous puissiez disposer d'une certaine variation sonore aussi dans le domaine numérique avec nos outils dynamiques.

Les deux modes de fonctionnement de l'am-track, « VCA » et « Vintage », se sélectionnent au moyen du commutateur « vca/vintage » :

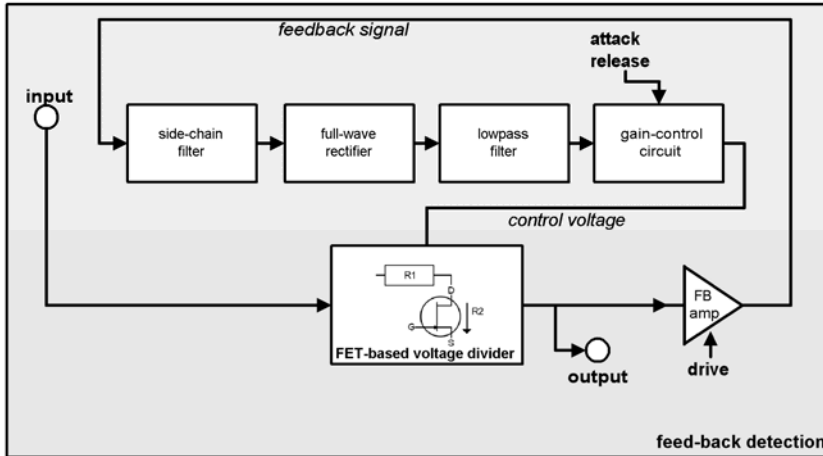
Mode VINTAGE



C'est le mode pré-réglé pour entrer en vigueur au lancement de l'am-track. Il dispose de moins de paramètres que le mode VCA et sonne de façon moins « chirurgicale », mais a un caractère sonore plutôt équilibré.

Le mode de fonctionnement « vintage » simule un circuit de l'époque où les VCA ne pouvaient pas encore être employés ou alors insuffisamment. À la place, un transistor à effet de champ (FET) était souvent utilisé comme résistance contrôlable. Celui-ci formait avec une résistance constante à l'entrée du circuit ce que l'on appelle un diviseur de tension, c'est-à-dire qu'un changement de résistance du transistor à effet de champ (provoquée par une modification de tension à son entrée « gate ») entraînait une atténuation du

signal d'entrée. Pour la commande du transistor à effet de champ, un circuit détecteur assez simple est employé, qui se rapporte en effet à votre signal en sortie du compresseur (donc après l'ensemble du circuit). Cette boucle de rétroaction se chargeait de stabiliser les paramètres de travail dans les modèles de l'époque et est l'un des facteurs déterminants de la compression douce et musicale souvent citée à propos des représentants de ce type de construction comme les Urei 1176 ou 1178. Le circuit de régulation voit le résultat de son action et contre-balance de lui-même le signal.



Le véritable inconvénient – les paramètres de temps réglés pour l'attaque et le relâchement dépendent légèrement du signal – est même un avantage dans certaines applications, par exemple pour le chant, la basse et même la batterie (par exemple, sous-groupe, micros d'ambiance). Ici, vous vous ne devez faire confiance qu'à votre oreille.

En raison de la régulation rétroactive, la réduction de niveau attendue est généralement plus faible que celle, par exemple, d'appareils à VCA avec détection prédictive, généralement de 20 dB max. seulement. Ainsi la boucle de retour d'information contient-elle presque toujours un amplificateur de puissance. La commande « drive » de l'am-track règle cette amplification de rétroaction. Celle-ci peut être parfois si élevée que le détecteur sature en cas de signal d'entrée fort et que le signal est écrêté. Dans le même temps, la régulation s'intensifie, car désormais même les signaux faibles atteignent le seuil. Vous pouvez vous en servir de façon créative selon les applications et parvenir à une compression complexe du signal qui, en raison des transitoires qui parviennent à se faufiler et du relâchement avec les hauts réglages de « drive », ne sonne pas trop comme une compression dynamique.

Le relâchement évoqué du signal – en termes techniques une réduction du taux – est de surcroît aussi provoqué par la pièce centrale du circuit : le transistor à effet de champ. Par le comportement non linéaire de cet élément, la réduction de niveau est globalement fonction de ses caractéristiques de fonctionnement. Le transistor à effet de champ fait quasiment partie de la résistance d'entrée du circuit de compression. Il s'en suit que les courbes caractéristiques d'entrée/sortie ne forment pas de plateau s'il y a beaucoup de « drive », comme cela se voit généralement dans une courbe avec un taux (Ratio) élevé voire une limitation. Un transistor à effet de champ saturé ne peut plus effectuer le travail qui lui est demandé, à savoir de maintenir sa sortie à basse impédance. De nouveau, des crêtes de signal passent sans dommages au travers de l'ensemble du circuit, mais le niveau moyen peut subir une forte compression. La régulation est imparfaite d'un point de vue technique, mais sonne de façon agréablement ample et aérée en fonction de l'application.

L'ensemble de la détection est fonction de la fréquence dans le circuit virtuel de l'am-track, les aigus sont automatiquement moins compressés, de sorte que même des réglages extrêmes ne sonnent pas trop platement avec un signal sans vie.

Il en est de même avec les graves profonds. Dans une bonne situation d'écoute, vous noterez qu'en cas de forte compression, le signal possède encore de la puissance qui sinon serait peut-être perdue par un suivi rapide de la courbe d'enveloppe.

Le mode « vintage » a encore une autre fonction à offrir : sur le trajet du signal se trouve en sortie du compresseur une émulation d'un amplificateur adaptateur de niveau à transformateur. Cela donne certaines distorsions non linéaires - même si elles sont subtiles - à des niveaux élevés, mais dépendant fortement de la fréquence.

Mode VCA

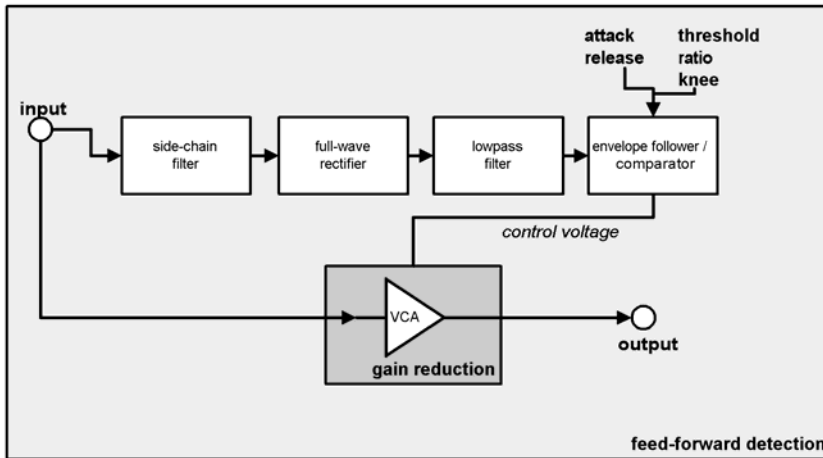


En mode VCA, la sélection des paramètres et la conception du circuit correspondent à un compresseur moderne, courant aujourd'hui, avec un élément VCA comme circuit de réglage et une précompensation dans la section détecteur (conception prédictive, c'est-à-dire que le signal de commande pour la réduction de niveau est tiré du signal entrant).

Le son typique de ce genre de conception est précis, très neutre, et bien prévisible en ce qui concerne les paramètres réglables.

En mode VCA, le signal de commande est pris à l'entrée, mais passe tout d'abord par un filtre passe-haut réglable (avec le paramètre de fréquence du filtre passe-haut du détecteur « det. hp » en vue expert de l'interface). Le filtre veille à ce que les signaux de basse fréquence aient moins d'influence sur le traitement, une astuce courante pour obtenir plus de puissance, par exemple sur la batterie dans un sous-groupe.

Le signal filtré arrive ensuite au détecteur. Avec la précompensation, les paramètres réglés entrent en vigueur de façon absolue et ont une incidence immédiate sur le traitement.



En revanche, il existe un fonctionnement à rétroaction ou « feedback » qu'offre le deuxième mode du compresseur.

Paramètres de compression

Mode VINTAGE

Dans ce mode, vous pouvez effectuer intuitivement, à l'oreille, l'édition de la dynamique avec seulement trois boutons. Faites ce qui vous plaît, mais n'oubliez pas : moins, c'est souvent mieux...

- **drive (gain de rétroaction) :** avec le potentiomètre « drive », vous réglez en substance le facteur de gain dans la boucle de rétroaction, c'est-à-dire la force du signal que le circuit de détection reçoit pour le calcul. De plus, le taux ou « ratio » interne change dans certaines limites : plus il y a de « drive », plus élevé est le taux de compression.
- **attack et release :** pour l'essentiel, ce sont ici les mêmes principes que dans le mode VCA. Cependant, vous modifiez ici non seulement le véritable temps de réponse après la détection, mais aussi la fenêtre de

temps dans le détecteur. En outre, le système de régulation à rétroaction entraîne une certaine dose d'imprévisibilité. Vous devez donc vous attendre à moins de contrôle sur l'effet dans ce mode, mais aussi à plus de mansuétude de sa part.

Mode VCA

Avec ce mode, vous disposez de l'habituel jeu de paramètres des compresseurs de dynamique :

- **threshold (seuil)** : le seuil au-dessus duquel la réduction de dynamique entre en jeu.
- Vérifiez le cas échéant l'affichage de seuil (**thr**) : si le signal d'entrée atteint le seuil réglé, la barre bleue bouge autour des symboles de flèche. Si cette barre passe au-dessus, c'est que le seuil est inférieur à la moyenne du niveau d'entrée – la compression est en service. Si par contre elle descend en-dessous du marquage des flèches, c'est que le signal est trop faible pour atteindre le seuil – il n'y a pas de compression.
- **ratio (taux)** : rapport (1: n) qui indique le taux de réduction d'un signal ayant atteint la valeur seuil. Exemple : réglez « threshold » sur -20 dB, « ratio » sur 1:4 ; un signal d'entrée de -10 dB, ne dépassera en fait le seuil que de 2,5 dB (10 dB : 4 = 2,5 dB)
- **attack (attaque)** : le temps de réponse, c'est-à-dire le temps nécessaire à l'exécution de la réduction de niveau. Les temps d'attaque courts permettent d'intercepter les crêtes de niveau, tandis que les plus longs les laissent librement passer – la compression n'agissant qu'ensuite.
- **release (relâchement)** : le temps que vous donnez au circuit pour ramener de nouveau à la normale le facteur d'amplification.

Remarque sur attack et release : généralement, les attaques courtes servent à une compression modérée et à adoucir la réponse en transitoires ; les durées longues permettent de conserver le mordant d'un instrument en cas de plus grande compression ou d'arranger un son déjà claquant. Avec des sources plus difficiles, comme une piste de chant très dynamique (par exemple dans une ballade), travailler avec une attaque plus longue permet à la régulation de s'accomplir doucement et calmement ; le temps de relâchement pourrait dans ce cas être calqué sur les pauses ou sur le tempo du morceau.

Vous utiliserez peut-être des temps de relâchement plus courts plutôt sur des voix agressives, modernes, captées de près, quand par exemple le bruit

du souffle est un effet de style voulu et que la voix doit sonner de façon très présente et très compacte.

- **knee (transition)** : ce paramètre permet de déterminer la forme de la courbe autour du seuil. Une transition brutale ou « hard knee » signifie que le passage du rapport de 1:1 à la réduction de niveau se fait brusquement, tandis qu'en revanche, une transition douce ou « soft knee » commence largement en-dessous du seuil et continue à faire varier la courbe en douceur dans la réduction. Un réglage pour une transition brutale convient bien à une compression audible, à vocation d'effet, telle que sur des pistes individuelles de batterie. Vous devez envisager un réglage plus souple dans le cas de sources complexes et délicates comme la guitare, le piano ou le chant. Plus complexe est le signal, plus facile est la perception d'une différence. Avec les sources moins délicates, ce paramètre peut se voir accorder moins d'importance. En cas de réglage pour une transition douce, vous devez ajuster le paramètre de seuil « threshold », car la compression démarre bien en-dessous du seuil réglé.

Réglages de la compression en mode expert

Bien sûr, vous pouvez compresser bien et beaucoup avec l'am-track sans jamais cliquer sur le bouton « expert » et sans avoir essayé ses autres possibilités. Pour une utilisation ciblée, nous avons prévu quelques paramètres astucieux masqués derrière le panneau avant. Ils sont valables de la même façon pour les deux modes de compression.



- **ahead (anticipation)** : am-track regarde le signal à l'avance. Ici, vous pouvez régler de combien de millisecondes doit être cette anticipation. Le trajet du signal audio sera retardé de ce temps, de sorte que le circuit détecteur reçoive en premier le signal d'entrée (ce que l'on appelle le « retard de prédiction » ou « retard d'anticipation »). Vous pouvez maintenant augmenter le temps d'attaque et tout de même intercepter les crêtes rapides. La compensation de latence de votre programme veille à ce que les autres pistes de l'arrangement s'adaptent, de sorte qu'il n'y ait globalement pas de retard. Pour les signaux percussifs, claquants, sans grande complexité, vous pouvez peut-être même ramener le retard à 0.
- **det. hp (fréquence du filtre passe-haut du détecteur)** : ce filtre passe-haut est placé en amont du circuit détecteur des deux compresseurs. Vous

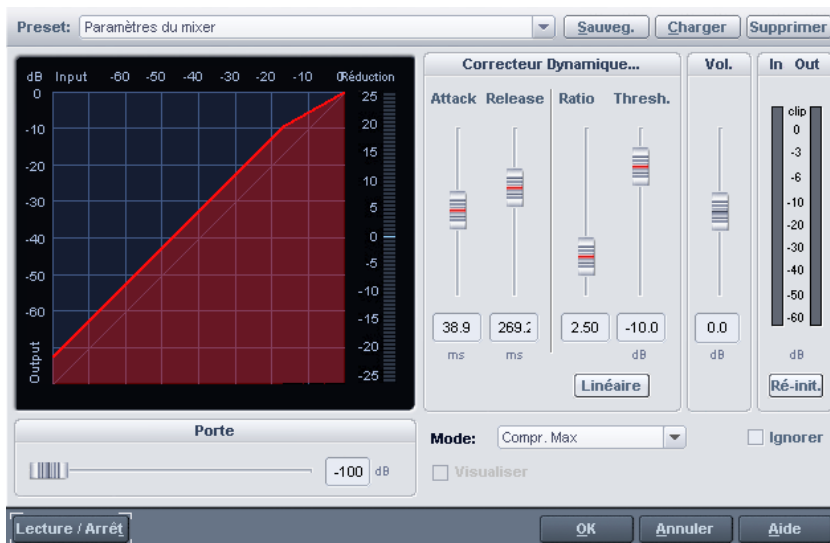
pouvez exclure ici de la détection et de façon ciblée les graves et les bas-médiums. Les signaux complexes avec des graves et des aigus, comme un sous-groupe ou un mixage complet, sont alors moins sujets aux artéfacts de pompage, étant donné que les signaux de basse fréquence présentent la plus haute teneur en énergie et déclenchent en permanence la compression, donnant lieu à la modulation du volume d'autres bandes de fréquences.

- **auto makeup (gain de compensation automatique)** : normalement, lors de la réduction du niveau, vous devriez ajuster en permanence le gain de sortie afin d'obtenir une compression avec un même niveau maximal. Cette tâche est effectuée par l'activation d'une compensation automatique de gain (auto makeup). La différence de volume attendue en fonction des réglages des paramètres de travail est établie et utilisée comme facteur de gain de sortie après l'ensemble du traitement. Si vous souhaitez plutôt régler à la main, de façon classique, le niveau de réduction et le gain de compensation, désactivez cette fonction.
- **adapt. release (relâchement adaptatif)** : le relâchement adaptatif est un préréglage semi-automatique : alors que vous réglez grossièrement le relâchement, am-track le ralentit en fonction de l'énergie du signal actuellement appliqué - de « un peu (1%) » à « considérablement plus lent (100%) ». En mode vintage, cette régulation est particulièrement intense, car elle agit sur les processus de la boucle de rétroaction. Si vous modifiez par exemple des pistes de voix ou des données denses et complexes, le traitement peut sonner de façon plus calme et plus musicale en activant la fonction de relâchement adaptatif « adapt. release ».
- **capacity (capacité)** : en tournant le bouton « capacity », vous déterminez le comportement dans le temps du relâchement adaptatif « adapt. release ». Plus grande est la capacité, plus lentement fonctionne le relâchement adaptatif. Vous pouvez donc influencer dans une grande mesure le comportement du relâchement. Si vous désirez par exemple des voix qui sonnent « très en avant », utilisez plutôt un temps de relâchement court (environ 80-100 ms) et laissez le réglage semi-automatique sur une plus grande valeur (par ex. 80%). Inversement, en intervertissant les proportions (petite capacité, temps de relâchement plus grand), vous pouvez diminuer le suivi automatique.
- **comp mix (mixage du compresseur)** : la « compression parallèle » est une astuce populaire en studio, en particulier pour les signaux complexes. Le mélange du signal d'origine a pour but de conserver les transitoires et la balance spectrale de la source, pendant que vous contrôlez la compression en tournant ce bouton de mixage vers la droite. En particulier

avec les voix, un signal ainsi mixé sonne souvent de façon plus discrète, plus transparente et moins écrasée, bien que dans la partie compressée la réduction de niveau soit généralement plus forte que s'il n'y avait pas le mixage de l'original.

Dynamiques de pistes (effets de pistes, canaux du mixeur)

Samplitude Music Studio offre deux modules de dynamiques : un accessible depuis le menu « Effets hors ligne » dont il est question dans le chapitre du même nom et l'autre, accessible uniquement via les effets de pistes et dans le mixeur.



Cet éditeur permet de travailler la dynamique d'un échantillon. Toutes les fonctions peuvent être préécoutées en temps réel.

L'affichage graphique indique la courbe dynamique qui en résulte pour un meilleur aperçu.

Vous disposez des fonctions suivantes :

Compresseur : les dynamiques d'un morceau sont limitées, les passages les plus forts restent inchangés, le volume des passages les plus bas augmente. La compression est souvent utilisée pour rendre le matériel plus impressionnant et particulièrement adapté au mixage. Le degré de

compression est défini à l'aide de la réglette de taux. L'activation du seuil est déterminée par le seuil. Vous pouvez également influencer Attack et Release.

Limiter : seuls les passages les plus hauts (au-delà du seuil) sont limités, les passages bas restent inchangés. Les limiters sont utilisés pour réduire l'apparition de pics de niveau élevés sans réduction des dynamiques générales. Après utilisation du Limiter, le niveau master peut être augmenté à l'aide de la normalisation, sans s'inquiéter d'une quelconque surmodulation. Le preset de configuration >Limiter< définit un seuil de -0.2 db pour l'utilisation du Limiter comme peak-limiter (limiteur de crête) dans la plage master du mixeur.

Limiter 100% : réalise la même fonction que le Limiter. Cependant, le niveau est immédiatement augmenté à 0 db, ce qui correspond à une normalisation ultérieure dans une seule étape.

Expander : la dynamique d'un morceau est augmentée, les passages les plus forts restent inchangés, le volume des passages les plus bas est encore diminué. L'expansion de dynamique est souvent utilisée pour les enregistrements de voix avec un bruit de fond perturbateur élevé. L'expansion provoque l'augmentation du niveau de la voix et la suppression du signal perturbateur. Notez qu'un algorithme de denoising performant vous est fourni.

Gate : les passages très silencieux (sous le niveau du seuil) sont étouffés ou définis sur zéro. De cette manière, les sifflements sont supprimés pendant les pauses entre chaque prises. La fonction Gate peut également donner du sens aux degrés de compression élevés (taux > 5), afin d'augmenter les passages les plus silencieux et de prévenir les bruits de fond.

Ratio : le paramètre ratio (taux) contrôle l'intensité de l'effet correspondant. 1.0 signifie « aucun effet ».

Seuil : ceci vous permet de définir le seuil au-dessus ou en-dessous duquel l'effet agit.

Attack (attaque) : vous permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête.

Release (relâchement) : vous permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête négative.

Gate (Level - niveau) : ce paramètre spécifie quel niveau doit être défini sur 0.

Retard/réverbération de piste (effets de pistes)

Samplitude Music Studio offre deux modules d'écho/réverbération : un accessible depuis le menu « Effets hors ligne » dont il est question dans le chapitre du même nom et l'autre, accessible uniquement via les effets de pistes et dans le mixeur.



Cet éditeur permet de calculer un effet d'écho dans un échantillon. Pour éviter toute surmodulation de l'échantillon, vous devez disposer d'une réserve de contrôle du volume, c'est-à-dire que les données de l'échantillon ne doivent pas atteindre le maximum/minimum. Ceux-ci peuvent être atteints, si nécessaire, à l'aide de la fonction de normalisation (environ 70%).

Echo Delay / Rev. Time : ce bouton affiche le délai entre les échos/le signal d'origine et le premier écho en milliseconde. Notez que le délai dépend du taux d'échantillonnage, c'est-à-dire qu'un changement dans le taux d'échantillonnage après création de l'écho entraîne logiquement une modification du délai de l'écho.

Propriétés de la réverbération : les valeurs pour la taille de la salle simulée et la coloration de la réverbération peuvent être spécifiées numériquement ou à l'aide des barres de défilement.

Wet-/ Dry Balance % : l'atténuation entre les échos individuels est indiquée ici en pourcentage. Un chiffre proche de 100% entraîne des échos dont l'intensité diminue progressivement. Une valeur sous 40% provoque un retard dont l'intensité décroît rapidement.

Elastic Audio Easy

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.

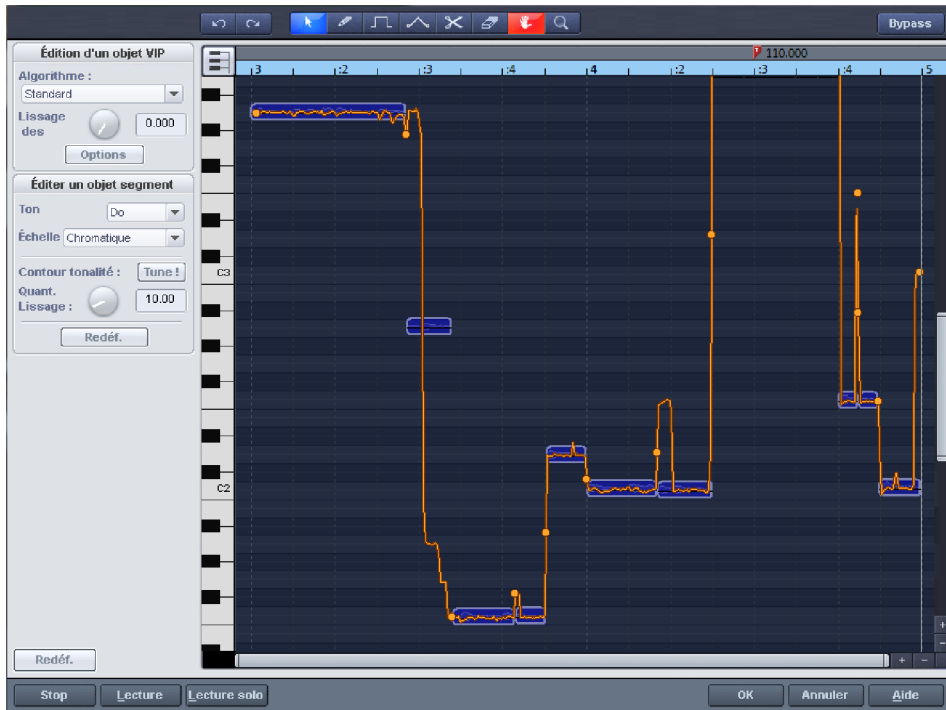
Les algorithmes de Pitchshifting peuvent modifier la tonalité d'une mélodie sans affecter le tempo. Samplitude Music Studio met à votre disposition différents algorithmes de Pitchshifting, qui peuvent être configurés en fonction du matériel existant.

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 quantisation 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



Ces options et paramètres affectent toujours l'intégralité de l'objet chargé dans l'éditeur, et donc de tous les segments.

Algorithme : vous avez le choix entre les modes **Voix monophonique** (par défaut), **Standard**, **Resample**, **Timestretching (lissé)** et **Beat Marker Slicing**.

Pour de plus amples informations sur les algorithmes, référez-vous au paragraphe correspondant, dans le chapitre de l'effet timestretch/pitchshift.

Lissage des courbes : ce paramètre entraîne le lissage des courbes de tonalité données à l'aide d'une constante temporelle (en ms). Avec un lissage prononcé, la modification d'une tonalité par à-coup la fait passer d'un « coup » à un glissando.

Contrôle du formant : si vous sélectionnez l'algorithme Voix monophonique, vous obtenez alors des formants. Les formants sont des composants sonores typiques du caractère d'un instrument ou de la voix humaine. Dans le cas des instruments, les formants résultent de la géométrie du corps de résonance. Dans le cas des voix humaines, ils sont déterminés par l'anatomie du canal vocal.

Avec la plupart des algorithmes, les formants sont influencés par le changement de tonalité. Dans le cas de l'algorithme Voix monophonique, vous pouvez modifier la position des formants indépendamment de la tonalité. Le résultat acoustique est la compression ou la décompression de la géométrie sus-mentionnée, ce qui entraîne des effets intéressants.



Options pour la correction automatique de la tonalité

Tonalité basique : tonalité de base de la gamme. Sur la gamme chromatique, ce paramètre n'est jamais pris en compte.

Gamme : type de la gamme, majeure, mineure (ou plus exactement le mode).

Quantisation du tracé de la tonalité : ce bouton effectue une quantisation, autrement dit un tracé de la tonalité, du segment sélectionné.

Lissage de la quantisation : définissez ici l'intensité de la quantisation. Les valeurs faibles engendrent une quantisation dure. Par conséquent, les variations de tonalité dans le cas de sources sonores naturelles faibles, par exemple, le vibrato, disparaissent (« Effet Cher »).

Reset : réinitialisation des segments sélectionnés. La courbe orange se superpose à la grise et le segment retrouve sa hauteur tonale moyenne initiale.



Accord : vous pouvez ici configurer l'accord qui crée les voix parallèles de l'harmoniseur. Il faut faire la distinction entre l'accord majeur et l'accord mineur. Simultanément, il faut prendre en compte les paramètres du clavier, sans que l'option Voix de tête soit activée.

Humanize : cette option applique, dans le cas d'une valeur très réduite, une forte quantisation de la voix parallèle. Ce qui cause un effet très artificiel. Si vous sélectionnez une valeur d'humanisation élevée, les tonalités des voix individuelles varient et les entrées se déplacent. On obtient ainsi ce qui sonne comme un groupe de chanteurs amateurs.

Adaptation harmonique : Normalement les voix parallèles sont générées en tenant compte des paramètres du clavier et des paramètres d'humanisation. Si cette option est désactivée, les voix seront maintenues sur une exacte parallèle à la courbe orange.

Créer des voix : ce bouton permet de créer des voix.

Contrôle de la lecture

Play : arrête/démarre la lecture de l'arrangement.

Play solo : seuls les objets chargés dans l'éditeur sont lus.

Bypass : active/désactive l'effet.

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 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 quantisation



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 quantisation à l'aide du paramètre « Lissage de la quantisation ».

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 quantisation du tracé de la tonalité du micro)

- Définissez le paramètre de lissage de la quantisation 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 » - quantisation dans une tonalité

- Sélectionnez le(s) segment(s) à l'aide de l'outil de sélection ;
- sélectionnez l'outil de dessin pour dessiner la quantisation ;
- avec des artefacts : augmentez le paramètre de lissage de la quantisation.

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 

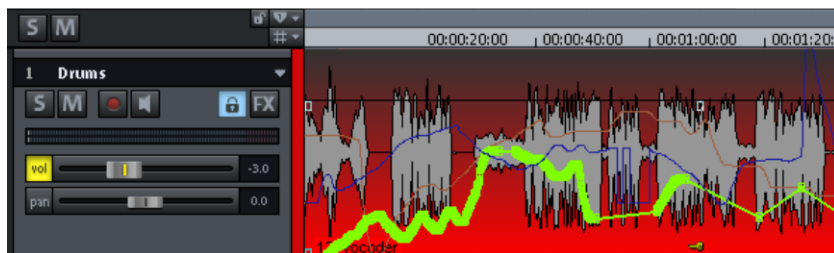


Raccourcis clavier et assignation de la molette de la souris dans l'éditeur Elastic Audio easy

Lecture solo/Arrêt	Ctrl + Barre d'espace
Lecture/Arrêt	Barre d'espace
Sélectionner tout	Ctrl + A
Actualiser l'affichage	A
Annuler	Ctrl + Z
Afficher/Masquer la courbe de hauteur tonale	Maj + Alt + P
Agrandir la forme d'onde	Ctrl + Flèche haut
Agrandir la forme d'onde	Ctrl + Flèche bas
Aller directement au début de l'objet	Orig
Aller directement à la fin de l'objet	Fin
Marqueur de lecture vers la gauche	Flèche gauche
Marqueur de lecture vers la droite	Flèche droite
Zoomer	Ctrl + flèche gauche
Faire un zoom arrière	Ctrl + flèche droite
Modifier la note de référence (fréquence du la du diapason)	Maj + R

Automation

Samplitude Music Studio vous offre de nombreuses possibilités d'automation des pistes. Vous pouvez notamment enregistrer les mouvements d'automation en temps réel ou les dessiner manuellement. Les données d'automation créées sont visibles aux mouvements des commandes des plug-ins concernés ou aux courbes dans la piste d'automation. Vous disposez d'un nombre illimité de courbes d'automation dans chaque piste. La courbe d'automatisation du volume est à 0 dB au milieu de la piste et à +6 dB à son sommet.



Dans les pistes, vous disposez de l'automation dynamique du volume, du panoramique, des départs auxiliaires, des égaliseurs, des commandes des plug-ins et des ordres controller MIDI.

Automation - Menu contextuel

Pour appeler l'automation, faites un clic droit sur le bouton « Vol » de la piste ou sur le bouton « Rd / T » de la rubrique « Automation » de l'éditeur de piste.

La première entrée montre quels paramètres vous avez automatisés, par exemple « **Effet 0 Volume** » ou « **Effet 1 Pan** ». En cochant à droite à côté de l'entrée, vous activez la courbe d'automatisation correspondante. Si vous n'avez pas automatisé d'élément, l'entrée « **Pas d'effet (Track)** » apparaît.

Éditer la courbe

Créer

Le générateur de courbes crée pour vous une courbe de volume dont la pulsation est basée sur les battements d'un cycle d'un huitième de note, d'un quart de note, d'une demi-note ou d'une note. En option, vous pouvez indiquer pour le calcul de la courbe enveloppe basée sur les battements une valeur maximale et une valeur minimale ou une valeur de retardement de l'écriture.

Vous pouvez aussi, grâce au générateur de courbes, créer un scan de la courbe d'enveloppe.

☒ Basé sur le battement

Un cycle par

☐ 1/8

☐ 1/4

☐ 1/2

☒ note entière

Options...

Forme

☒ Réduction en dents de scie

☐ Augmentation en dents de scie

☐ Rectangle

☐ Triangle

☐ Scanner enveloppe

☐ Normaliser d'abord

OK Annuler Aide

Inverser

Cette commande inverse les courbes d'automatisation actives.

Affiner

Cette fonction affine la courbe d'automatisation active en réduisant le nombre des événements d'automatisation. Lors de l'enregistrement, les événements d'automatisation seront placés à des intervalles très courts. La commande « Affiner » réduit le nombre des points de la courbe. L'automatisation sera cependant affichée et lue de façon précise.

Copier / Ajouter / Supprimer

La courbe d'automatisation active peut être copiée, ajoutée à d'autres pistes et supprimée.

Inactif

Grâce à cette commande, vous pouvez désactiver la courbe d'automatisation sélectionnée. Ceci signifie qu'elle est conservée mais qu'elle n'a plus d'effet sur le paramètre correspondant.

Supprimer toutes les courbes

Cette commande supprime toutes les courbes d'automatisation de la piste correspondante.

Mode d'automatisation

Vous pouvez ici déterminer le mode d'automatisation.

Afficher aucune automatisation

Avec cette option, vous désactivez l'affichage de toutes les courbes d'automatisation pour toutes les pistes.

Afficher automatisation de la piste (paramètre standard)

Si vous choisissez cette option d'affichage, seules les automatisations de la piste seront affichées.

Afficher uniquement les courbes sélectionnées

Cette fonction vous permet de n'afficher que les courbes sélectionnées dans la piste actuelle. Cela contribue à la clarté d'affichage si plusieurs courbes d'automatisation ont été créées.

Afficher les courbes non sélectionnées (non-activables) (configuration standard)

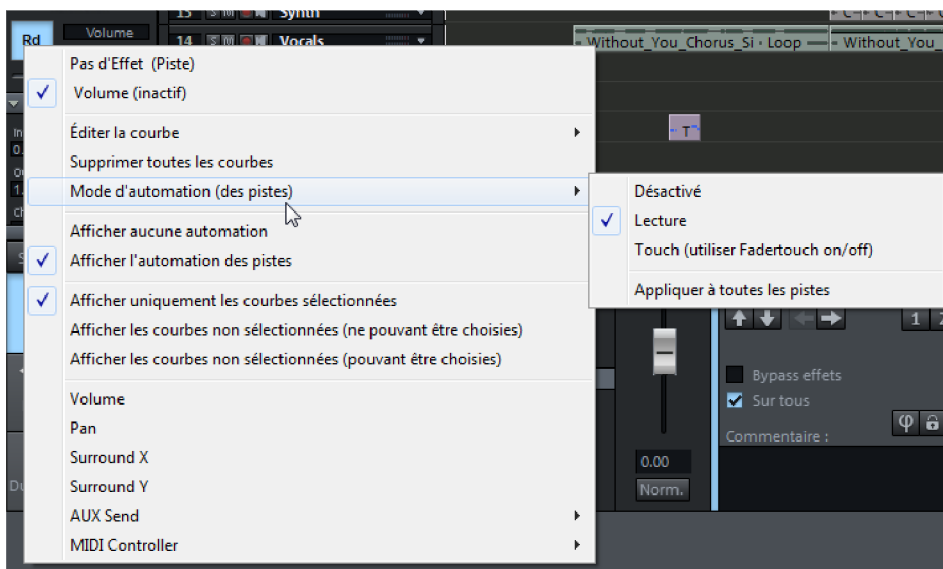
Dans ce cas, les courbes d'automatisation non sélectionnées sont grisées. Vous ne pouvez pas les activer avec la souris.

Afficher les courbes non sélectionnées (activables)

Ici aussi, les courbes d'automatisation non sélectionnées sont grisées, mais elles peuvent être activées avec la souris.

Dans la dernière partie du menu contextuel, vous voyez une liste des plages pour lesquelles le paramètre d'automatisation est disponible lors de l'automatisation de la piste ou de l'objet correspondant.

Modes d'automation



Utilisez les modes d'automation pour déterminer comment les données d'automation seront écrites et lues. Vous pouvez choisir le mode d'automation par canal/piste. Faites un clic droit sur le bouton Automation dans le canal du mixeur ou dans l'éditeur de piste pour sélectionner différents modes d'automation. Cliquez sur le bouton pour passer alternativement du dernier mode actif au mode de lecture Read. Utilisez l'option « **Appliquer à toutes les pistes** » pour appliquer de façon globale le mode d'automation actuellement sélectionné à tous les canaux/pistes.

Mode Off

En mode Off, toutes les fonctions d'automation sont désactivées, toutes les données d'automation déjà enregistrées sont ignorées.

Mode Read (lecture)

En mode de lecture, toutes les automatisations de paramètre enregistrées sont reproduites. Le bouton d'automation est par défaut réglé sur ce mode.

Mode Touch (toucher)

En mode Touch, les données d'automation ne sont enregistrées que tant vous touchez la commande avec la souris ou depuis votre contrôleur externe. Dès que vous relâchez la commande, l'enregistrement de l'automation est terminé. Après relâchement, la commande revient à la position précédemment enregistrée. Vous pouvez régler le temps de retour du fader dans la boîte de dialogue « **Automation de contrôleur MIDI** » avec « **Paramètres -> Constante temporelle pour entrée** ». La boîte de dialogue « **Automation de contrôleur MIDI** » s'obtient par clic droit sur le bouton d'automation dans l'éditeur de piste.

Plugin VST/Boîte de dialogue des paramètres VST

Vous pouvez également sélectionner et activer tous les paramètres que vous souhaitez automatiser dans la boîte de dialogue des paramètres d'un plugin VST.

Ainsi, vous pouvez enregistrer l'automation pendant la lecture en bougeant directement les commandes des paramètres sélectionnés.

La boîte de dialogue des paramètres s'ouvre depuis l'interface du plugin grâce au menu « **Plugin -> Boîte de dialogue des paramètres** ».

Enregistrement d'automation en mode de lecture

La combinaison de touches « **Ctrl + Alt + commutateur/curseur** » est un outil simple pour **enregistrer l'automation en mode de lecture pendant la reproduction** directement depuis l'interface du plugin/instrument/Mixer. Ainsi, vous pouvez à tout moment et très facilement enregistrer une automation. Tant que cette combinaison de touches est enfoncée, vous êtes en mesure d'automatiser le paramètre sélectionné en mode de lecture.

Lorsqu'à l'arrêt vous cliquez sur une commande de Mixer/VST avec la même combinaison de touches « **Ctrl + Alt** », cela crée automatiquement la courbe correspondante, inactive, que vous pouvez ensuite éditer en mode dessin d'automation.

Mode dessin d'automation

Pour dessiner la courbe d'un paramètre d'automation ou d'un ordre controller MIDI, sélectionnez le **Mode de dessin panoramique** dans la barre d'outils.



Utilisez l'outil crayon pour dessiner la courbe d'automation du paramètre sélectionné directement dans la piste choisie.

Éditer les courbes d'automation

Outre le mode souris normal (création ou suppression d'un point de la courbe par double-clic), vous disposez d'un mode d'édition de courbe spécial pour modifier les courbes déjà enregistrées.



Mode d'édition de courbe



ou mode objet/courbe

à votre disposition.

En **mode d'édition de courbe**, vous pouvez dessiner et déplacer directement des points de courbe ou les créer par double-clic. Le curseur de la souris se change en **outil main** ou en **outil de déplacement** selon les cas. Quand la souris n'est pas directement au-dessus de la courbe, vous pouvez sélectionner un ensemble de points d'automation avec **l'outil râteau**.

Vous pouvez aussi créer et déplacer de nouveaux points sur la courbe, mais également les supprimer par double-clic en utilisant le **mode objet/courbe**. Vous passez automatiquement en mode objet en éloignant la souris de la courbe ; dans ce mode, vous pouvez déplacer les objets, éditer leurs points de départ et de fin, leurs fondus et leur volume.

Vous trouverez des informations détaillées sur les modes de courbe au chapitre « Éléments de l'écran ->Barres d'outils -> Barre des modes souris »

Déplacer les courbes d'automation avec les données audio/MIDI

Si vous souhaitez que les courbes d'automation se déplacent en même que les données audio auxquelles elles s'appliquent sur l'axe temporel, vous devrez d'abord les lier aux objets. Cela est possible grâce au mode souris **« Associer les courbes aux objets »**. Pour ce faire, cliquez sur le bouton du même nom dans la barre d'outils des modes souris.



Vous pouvez maintenant déplacer ou copier des objets en même temps que vos points de courbe.

Remarque : si vous souhaitez déplacer ou copier uniquement les points de courbe, procédez comme décrit plus haut, après quoi vous pourrez simplement supprimer les objets. Les courbes restent quant à elles inchangées.

Pour copier les points de la courbe, vous pouvez aussi utiliser le mode d'édition de courbe en englobant une partie de la courbe dans un rectangle avec l'outil râtelier, en copiant les points de courbe ainsi sélectionnés avec « Ctrl + C », puis en les collant dans une autre piste à la position actuelle du curseur de lecture avec « Ctrl + V ».

Mixeur

Vous pouvez ouvrir le mixeur via le menu « Fenêtre » -> « Mixeur ». Le mixeur ressemble en tous points à un véritable mixeur. Cependant, étant issu d'un environnement numérique, il est bien plus flexible qu'un mixeur analogique.

Tous les paramètres que vous définissez dans le mixeur sont calculés et édités en temps réel. Cela comprend les effets de pistes et master, les paramètres de panorama et de niveau, l'attribution des dispositifs pour les pistes et les bus, ainsi que l'attribution pour la section master.

Vue d'ensemble

Vous pouvez ouvrir le mixeur via le menu « Fenêtre » -> « Mixeur ». Le mixeur ressemble en tous points à un véritable mixeur. Cependant, étant issu d'un environnement numérique, il est bien plus flexible qu'un mixeur analogique.

Tous les paramètres que vous définissez dans le mixeur sont calculés et édités en temps réel. Cela comprend les effets de pistes et master, les paramètres de panorama et de volume, l'attribution des dispositifs pour les pistes et les bus, ainsi que l'attribution pour la section master.



Utilisation du mixeur

Chaque piste dans un arrangement (VIP) est attribuée à un canal dans le mixeur. Vous pouvez cependant organiser vous-même l'affichage des pistes dans le VIP ou les canaux dans le mixeur, via le gestionnaire des pistes.

Choix du design du mixeur

Dans les options du système (raccourci : Y) sous « Design -> Skins », vous pouvez rechercher les différents skins du mixeur à votre disposition. Vous

pouvez également changer de skin en cliquant sur le menu Système dans la fenêtre du mixeur (symbole dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre du mixeur).

Utilisation du clavier

- **Touches fléchées** : sélection de l'élément actif du mixeur (atténuateur, bouton ou commande).
- **Pg. préc./Pg. suiv.** : modifie la valeur de l'élément actif du mixeur.
- **Orig** : réinitialise l'élément du mixeur sur sa valeur par défaut (passive). Si vous appuyez de nouveau sur Orig, l'élément sera rétabli sur la dernière valeur, vous permettant ainsi un comparatif rapide et simple entre l'état actif et passif de l'élément.
- **Fin** : ouvre la sous-boîte de dialogue d'un élément, par exemple la boîte de dialogue de l'égaliseur avec un des boutons de l'égaliseur. Cette fonction correspondant à un clic droit de la souris sur un bouton.
- **Entrée** : permet la saisie numérique d'une valeur avec la boîte de dialogue sélectionnée.

Utilisation du mixeur avec la souris et le clavier

Clic gauche : sélection d'un élément de contrôle.

Ctrl + clic gauche : sélection de plusieurs éléments de contrôle (sélection multiple).

Maj + clic gauche sur bouton : les fonctions spéciales comme Mute ou Solo sont exécutées bien que des groupes soient constitués.

Maj + clic gauche sur boutons et atténuateurs : inversion (sélection négative).

Alt + clic gauche : un élément de contrôle peut être temporairement défini de manière individuelle à l'intérieur d'un groupe.

Double-clic sur les chiffres : ouvre le champ de saisie numérique.

Double-clic sur les boutons : réinitialise l'élément de contrôle sur la valeur par défaut (passive). En double-cliquant de nouveau, l'élément retrouve sa valeur précédente.

Clic gauche sur l'affichage des valeurs : la zone sous les atténuateurs ou les boutons à gauche provoque une diminution de la valeur. Si vous maintenez le

bouton enfoncé, la valeur est automatiquement réduite jusqu'à ce que vous relâchiez la touche ou que la fin de l'échelle soit atteinte (raccourci : Pg. Suiv.).

Clic droit sur l'affichage des valeurs : la zone au-dessus des atténuateurs ou les boutons à droite provoque une augmentation de la valeur. Si vous maintenez le bouton enfoncé, la valeur est automatiquement augmentée jusqu'à ce que vous relâchiez la touche ou que la fin de l'échelle soit atteinte (raccourci : Pg. Préc.).

Clic droit sur les boutons : (ex. EQ) ouvre la boîte de dialogue correspondante (raccourci : Fin).

Atténuateur de niveau : un atténuateur (fader) permet un réglage très précis. Quand vous cliquez sur l'atténuateur de niveau et que vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, vous pouvez éloigner le pointeur de la souris vers la gauche ou la droite de l'atténuateur et procéder à des modifications de paramètres en effectuant un déplacement vertical. Plus le pointeur de la souris est éloigné de l'atténuateur sélectionné, plus la largeur incrémentielle est affinée.

La largeur incrémentielle du déplacement de l'atténuateur est également affinée lorsque vous maintenez la touche Maj du clavier enfoncée tandis que vous faites glisser le bouton le long du rail de l'atténuateur.

Potentiomètres : peuvent être paramétrés de deux manières différentes. Une fois que vous avez cliqué sur un potentiomètre, vous pouvez soit faire tourner votre souris autour, il s'agit alors des préréglages, soit déplacer la souris de haut en bas comme avec les atténuateurs. Il est alors possible de diminuer la largeur incrémentielle de la modification des valeurs en maintenant la touche Maj enfoncée. Pour savoir comment ajuster les potentiomètres, référez-vous à la boîte de dialogue Système/Options (raccourci : Y) sous « Système/Options ».

Canaux

Chaque piste dans le projet virtuel est transmise via un canal du mixer spécifique, c'est-à-dire que les paramètres du son du canal du mixer respectif sont appliqués aux objets sur la piste.

Chaque canal offre les possibilités de configuration suivantes. Chaque section peut être ouverte et fermée en cliquant sur le symbole de la flèche correspondant :



Input : définit l'entrée audio pour l'enregistrement.

Gain : contrôle le rapport d'entrée du signal/sortie du signal pour chaque canal.

AUX : ces boutons permettent de définir les parties AUX pour les différents Bus AUX. Un clic droit ouvre la boîte de dialogue de routing AUX.

Ins. : ici, vous pouvez insérer dans le canal des effets à sélectionner librement en plus des effets du Mixeur. Vous pouvez choisir entre « Son FX » (effets en temps réel, égaliseur, compresseur, réverbération, écho et simulation amp), « Dynamiques » (compresseur) ainsi que (uniquement dans l'emplacement supérieur) une place d'insertion pour plug-ins externes.

Égaliseur : cette section permet de modifier l'image sonore du signal des pistes à l'aide d'un égaliseur paramétrique 4 bandes. Les boutons rotatifs modifient le volume de la plage de fréquence.

Dans les champs de saisie numérique, vous pouvez éditer numériquement le volume et la largeur de fréquence de la bande de votre choix.

Pour procéder à une syntonisation précise, réalisez un clic droit sur un des boutons rotatifs. Samplitude Music Studio affiche alors la boîte de dialogue de l'égaliseur dans laquelle vous pouvez définir les paramètres avec précision.

Panorama : vous pouvez définir ici la direction du signal dans le panorama stéréo. La configuration du bouton rotatif a un effet différent sur des pistes mono et stéréo. Dans la position médiane, la configuration maintient le signal des pistes au milieu de l'image stéréo, qu'il s'agisse d'une piste mono ou stéréo. Si le bouton rotatif quitte la position médiane, un signal mono est déplacé dans l'image stéréo (vers la gauche ou vers la droite). Pour une piste stéréo, l'alignement entre les canaux de gauche et de droite dans le signal des pistes sera modifié.

Numéro de piste : un clic droit sur le numéro de piste ouvre un menu contextuel permettant de configurer la piste ou d'ajouter de nouvelles pistes ou des bus Aux/Submix.

Lien stéréo : ce bouton à droite du numéro de piste relie le canal actuel avec celui à sa droite. Toutes les configurations et modifications entreprises seront désormais appliqués aux deux canaux.

« **A** » (**automatisation**) : avec cette fonction, les mouvements des régulateurs de volume, de panorama et AUX seront enregistrés pendant la lecture en tant que courbes de volume, de panorama, surround ou AUX. Les courbes déjà existantes sont affichées dans le mixeur via les déplacements des barres AUX, des réglettes du panorama et des atténuateurs de volume.

« **S** » (**Solo**) : fait passer toutes les pistes en mode silencieux à l'exception de la piste sélectionnée. Un clic droit permet la sélection du périphérique de sortie pour la piste.

« **REC** » : active la piste et démarre l'enregistrement.

« **M** » (**Mute**) : fait passer la piste en mode Silence. Un clic droit permet la sélection du périphérique de sortie pour la piste.

Curseur de volume : règle le niveau des pistes.

Monitoring (contrôle) : un clic sur le bouton du haut-parleur active la fonction de contrôle. Cela signifie que le matériel audio peut être joué à tout moment via les entrées de la carte son et transmis aux sorties.

Dans les options, si « Hybrid Engine » est configuré pour le Monitoring, tous les effets du canal de mixeur peuvent être utilisés pour le projet. Pour cela, il est nécessaire de travailler avec des pilotes ASIO pour la carte son. Samplitude Music Studio peut ainsi, par exemple, être utilisé comme un dispositif d'effets en direct.

Pour de plus amples informations sur le Monitoring, référez-vous au chapitre « Configuration système -> Options audio générales -> Paramètres de Monitoring ».

Nom de piste : permet d'attribuer un nom à la piste du projet virtuel. Un clic ouvre la boîte de dialogue des paramètres de piste, dans laquelle vous pouvez notamment modifier le nom de la piste.

FX : cette touche active les effets supplémentaires DirectX ou VST pour la piste correspondante, grâce auxquels vous pouvez éditer et configurer les enchaînements d'effets de votre choix. Vous pouvez y définir l'ordre dans lequel seront employés les effets.

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets et plugins d'effets -> Séquence de calculs d'effets ».

Un clic avec le bouton droit de la souris sur le bouton ouvre une boîte de dialogue de contrôle. Cette boîte vous permet d'ajouter ou de supprimer des effets et rend accessible toutes les boîtes de dialogue d'effets de pistes. Les paramètres d'effets de pistes peuvent être copiés, collés, réinitialisés, enregistrés et chargés. Créez votre configuration personnalisée d'effets de pistes dans le répertoire du programme sous « FX Preset -> Track FX ». Bien sûr, vous pouvez également créer de nouveaux sous-dossiers en plus du dossier « Instruments » ou « Mid Side Processing ».

Sortie : définissez ici la sortie audio du canal. Il peut s'agir soit d'un Bus Submix dans le mixeur, soit d'un dispositif de sortie Wave.

Section Master

La section Master se trouve à droite, près des canaux.



Plug-ins : vous pouvez utiliser ici la « Vintage Effects Suite » ainsi que des plug-in VST ou DirectX externes pour le signal de sortie Master.

SoundFX : accédez ici aux effets en temps réel égaliseur, compresseur, réverbération, écho et Amp Simulation.

Mastering Suite : accédez ici aux effets en temps réel égaliseur 4 bandes, Stéréo FX, Multimax et appareil d'analyse « Audiomètre numérique ».

Vocoder : ici se trouve le Vocoder pour l'ensemble du signal.

Limiter : le limiter empêche des pics de volume du signal Master.

Égaliseur Master : accédez ici à l'égaliseur 4 bandes pour le signal Master.

Optimiseur stéréo (StE) : « Stéréo FX » permet de modifier l'image stéréo du signal intégral.

Normaliser : il s'agit de la normalisation du Master. Si vous cliquez sur ce bouton, les atténuateurs de sortie seront ajustés de sorte que le volume des segments les plus forts atteignent 0 db. Pour pouvoir utiliser cette fonction, les segments les plus forts en termes de niveau doivent d'abord être détectés dans le projet virtuel et joués. Après avoir cliqué sur le bouton de normalisation, le programme définit la valeur de la crête du signal entier sur 0 db.

Pour afficher les valeurs maximum après avoir procédé à des modifications, utilisez le bouton Peak Reset (réinitialisation de la crête). Ce dernier permet d'effacer l'affichage de la crête.

Un clic sur l'affichage numérique de la valeur de la crête en mode Arrêt place le curseur de lecture sur la position VIP de cette valeur.

Lien : ce bouton au-dessus du curseur couple les deux réglettes. Utilisez cette fonction si vous souhaitez modifier simultanément les faders de gauche et de droite.

Fader : ces deux curseurs règlent le niveau des signaux Master gauche et droit. Un double-clic sur un fader le réinitialise sur 0 db.

FX : ouvre la boîte de dialogue Effets/Routage, grâce à laquelle vous pouvez configurer et modifier n'importe quelle chaîne d'effets. Vous pouvez y définir l'ordre dans lequel seront employés les effets. Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « Effets et plug-ins d'effets -> Séquence de calculs d'effets ».

Les boutons « **Mix to File** » et « **On** » vous permettent d'effectuer un mixage en temps réel tout en changeant les paramètres de votre mixage pendant la lecture. A la fin de la lecture, le mixage créé est enregistré dans un fichier Wave.

1. Le bouton « Mix to File » ouvre une fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir le nom et l'emplacement de ce fichier Wave. Activez le bouton « On » pour que la sortie Master du mixeur soit enregistrée dans un fichier lors de la prochaine reproduction.
2. À présent, lancez la lecture de votre VIP.
3. Lors de la lecture, vous pouvez modifier n'importe quel paramètre pour enregistrer les changements dans le mixage en temps réel.
4. Arrêtez enfin la lecture de votre VIP.

Important : assurez-vous que le bouton « On » est désactivé si vous ne désirez pas de nouveau mixer le signal Master. Dans le cas contraire, le système créera un nouveau fichier Wave à chaque nouvelle lecture.

Il n'est pas nécessaire d'utiliser la fonction « Mix to File » pour enregistrer des mouvements dynamiques du Mixer pendant la lecture. Vous pouvez aussi contrôler les variations d'effet avec les bus AUX, courbes de volume et de panoramique dans les fonctions d'automation.

Périphérique/Sortie Master : ici est indiqué le périphérique de lecture pour le signal intégral, qui peut également être défini dans la boîte de dialogue système / options sous « Périphériques audio ».

Boutons généraux

Dans les marges de la fenêtre du mixeur se trouve encore une série de boutons permettant la configuration globale de la fenêtre du mixeur et du comportement du mixeur.

Parmi lesquels (dans le sens des aiguilles d'une montre) :

Start Track : si le VIP a été disposé sur de nombreuses pistes, seul un extrait des canaux du mixeur correspondants sera affiché dans la fenêtre du mixeur. Les barres de défilement dans les marges du mixeur permettent de déplacer l'affichage et de visualiser ainsi l'intégralité du VIP.

Pour enregistrer le morceau actuel, cliquez sur le bouton « Start Track » tout en maintenant la touche Maj enfoncée (la première fois, un clic suffit).

Un second clic sur le bouton « Start Track » rouvre le morceau précédemment enregistré.

Preset : permet de sélectionner diverses configurations du mixeur.

Setup : ouvre la boîte de dialogue de configuration du mixeur.

Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « Menu Options », section « Propriétés du projet > Configuration du mixeur ».

Fonctions de présentation : à droite, près des atténuateurs de volume master, vous pouvez afficher et masquer des sections de la fenêtre du mixeur, parmi lesquelles les pistes individuelles, la section Master, la zone d'entrée, la section AUX, la zone Inserts, la zone de l'égaliseur et la fenêtre de visualisation.

Commande : outre les fonctions de présentation, la rubrique AUX dispose d'une commande permettant de réduire ou d'augmenter le nombre de voies AUX et de slots Inserts.

Solo/Mute : active/désactive les fonctions Solo et Mute.

BypassFX : active tous les effets du mixeur pour un comparatif.

AutoRec : clignote si l'enregistrement automatique du panorama ou du niveau est en cours pour un canal.

Play/Stop : permet de démarrer et stopper la lecture du VIP. Un clic droit ouvre le contrôle de transport.

Groupement des contrôles sélectionnés : ces deux boutons permettent de grouper et de dégroupier des éléments du mixeur. Si vous souhaitez former un groupe de contrôle (Control Group), sélectionnez les éléments de votre choix en maintenant la touche Ctrl du clavier enfoncée, puis cliquez sur le bouton

« Grouper les contrôles sélectionnés ». Pour dégroupier, sélectionnez un des éléments du groupe et cliquez sur « Dissoudre le groupe de contrôles ».

Snapshots : la fonction Snapshots est utile pour comparer différents mixages. Vous pouvez ainsi aisément revenir sur vos paramètres. Vous pouvez nommer chacun de vos instantanés en réalisant un double-clic sur la fenêtre du nom. Les deux boutons sous la dernière fenêtre du nom vous permettent d'enregistrer et de charger des instantanés.

Réalisez un clic droit sur l'instantané pour ouvrir un menu contextuel dans lequel vous pouvez charger, enregistrer, supprimer des instantanés. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 32 instantanés de mixeur.

Les paramètres du mixeur peuvent être définis séparément comme fichier dans ce menu.

En chargeant un instantané, les paramètres actuels du mixeur sont temporairement enregistrés et peuvent être répétés avec la commande « Charger les derniers paramètres du mixeur », rendant ainsi possible un comparatif.

Reset (Mono) : redéfinit tous les paramètres du mixeur par défaut pour les pistes mono (en ayant recours aux projets Wave mono ou LR).

Reset (Stereo) : redéfinit tous les paramètres du mixeur par défaut pour les pistes stéréo (en ayant recours aux projets Wave stéréo).

Reset AUX : réinitialise toutes les parties AUX dans les canaux sur la position de sortie (= pas de partie AUX).

Reset EQ : réinitialise tous les paramètres de l'égaliseur.

Reset Peaks : le crête-mètre LED est réinitialisé.

Reset FX : réinitialise la configuration de tous les effets sur les paramètres de sortie, de sorte qu'aucun effet ne soit plus calculé.

Bus et routage

- La création d'un bus AUX/Submix peut être exécutée à n'importe quel emplacement dans le mixeur. Pour relier, par exemple, un bus Submix après tous les canaux normaux, réalisez un clic droit sur le numéro du canal représenté en dernier dans le mixeur. Dans le menu contextuel qui

s'affiche, sélectionnez « Ajouter pistes -> Nouveau bus Submix ». Si vous définissez dans plusieurs des canaux antérieurs l'attribution de sortie sur ce bus, vous pouvez contrôler le volume de tous ces canaux sélectionnés de manière centrale à l'aide du nouveau bus créé. Si vous avez créé un nouveau bus AUX avec « Insérer pistes -> Nouveau bus AUX », vous pouvez jouer les signaux dans le nouveau bus AUX créé, dans les canaux répertoriés dans la section AUX. Les bus AUX sont également les adresses cibles pour les AUX-Sends avec un numéro de canal plus petit.

- Réalisez un clic droit sur le numéro du canal correspondant pour sélectionner « AUX Bus », « Submix BUS » ou les deux pour le chemin du canal dans les propriétés de la piste.
- Les bus Submix ou AUX sont toujours des bus stéréo.
- Les bus Submix peuvent être contrôlés par des pistes avec un numéro de canal plus petit, tout comme les autres dispositifs de sortie.
- Les bus Submix et AUX peuvent utiliser tous les effets de canaux, y compris l'automatisation du volume et du panorama et les AUX-Sends. Vous pouvez ajuster votre sortie, comme tous les autres canaux, sur le dispositif de sortie ou les bus Submix avec un numéro de canal plus élevé.
- L'automatisation du volume et du panorama pour les bus AUX et Submix est la même qu'avec tous les autres canaux.

Bus AUX

Un bus AUX est une barre omnibus combinant tous les signaux des AUX Sends des canaux individuels correspondants. Les bus AUX sont souvent utilisés pour le contrôle des effets en temps réel, à l'aide de courbes de volume. Pour cela, une partie du signal du canal du mieur souhaité est transmis au bus AUX (AUX Send), dans lequel des effets seront ajoutés. L'atténuateur du bus AUX représente le « AUX Return ». Plus le volume du bus AUX est élevé, plus l'effet sera audible dans le mix.

Note : dans l'affichage VIP, les pistes AUX ne contiennent normalement pas d'objet. Elles fournissent uniquement des effets dynamiques aux autres pistes.

Bus Submix

Un bus Submix rassemble plusieurs pistes. Il régule les paramètres de volume, de panorama, d'effets pour toutes les pistes qui sont routées sur le bus Submix. Par exemple, toutes les pistes de batterie (piste Hit-Hat, piste Bassdrum, etc.) peuvent être rassemblées sur un bus Submix, de sorte que

l'ensemble de la batterie puisse être mélangée à l'aide du régulateur de volume du bus Submix.

Fonctionnement

- La création d'un bus AUX/Submix peut être exécutée à n'importe quel emplacement dans le mixeur. Pour relier, par exemple, un bus Submix après tous les canaux normaux, réalisez un clic droit sur le numéro du canal représenté en dernier dans le mixeur. Dans le menu contextuel qui s'affiche, sélectionnez « Ajouter pistes -> Nouveau bus Submix ». Si vous définissez dans plusieurs des canaux antérieurs l'attribution de sortie sur ce bus, vous pouvez contrôler le volume de tous ces canaux sélectionnés de manière centrale à l'aide du nouveau bus créé. Si vous avez créé un nouveau bus AUX avec « Insérer pistes -> Nouveau bus AUX », vous pouvez jouer les signaux dans le nouveau bus AUX créé, dans les canaux répertoriés dans la section AUX. Les bus AUX sont également les adresses cibles pour les AUX-Sends avec un numéro de canal plus petit.
- En effectuant un clic droit sur le numéro du canal correspondant vous accédez aux propriétés de la piste où vous pouvez sélectionner « AUX Bus », « Submix BUS » ou les deux pour le chemin du canal.
- Les bus Submix ou AUX sont toujours des bus stéréo.
- Les bus Submix peuvent être contrôlés par des pistes avec un numéro de canal plus petit, tout comme les autres dispositifs de sortie.
- Les bus Submix et AUX peuvent utiliser tous les effets de canaux, y compris l'automatisation du volume et du panorama et les AUX-Sends. Vous pouvez ajuster votre sortie, comme tous les autres canaux, sur le dispositif de sortie ou les bus Submix avec un numéro de canal plus élevé.
- L'automatisation du volume et du panorama pour les bus AUX et Submix fonctionne de la même façon qu'avec tous les autres canaux.

Relier des dispositifs d'effets externes

Pour relier un dispositif d'effets externe, une interface audio avec plusieurs entrées et sorties est nécessaire, dont une paire entrée/sortie sera réservée pour le dispositif d'effets externe.

Routing du signal

- Vous pouvez établir le signal soit comme effet, soit comme Insert.
- **Insert Send** : routez la sortie du canal directement sur la sortie physique de la carte qui doit alimenter votre dispositif externe.

- **Retour d'insertion** : sélectionnez un canal du mixeur (canal de retour d'insertion) vers lequel le signal d'effet doit être redirigé. Dans la section d'entrée de ce canal, sélectionnez l'entrée de la carte son qui est connectée à la sortie du périphérique que vous souhaitez installer.
- **Effet d'émission externe** : créez un nouveau bus AUX qui sera alimenté par les AUX Sends correspondants de différents canaux. La sortie du bus AUX doit être routée sur une sortie physique de la carte son. La sortie du dispositif d'effet doit être reliée à l'entrée de la carte son souhaitée. L'entrée de la carte son est reliée avec un canal du mixeur, en sélectionnant dans la boîte de dialogue de la section entrée du canal de retour AUX l'entrée correspondante de la carte son.

Trucs et astuces

- Dans le mixeur, avec la fonction de normalisation master, vous disposez d'une caractéristique vous permettant de définir rapidement le niveau de sortie sur 0 db. Lorsque le Limiter est activé dans la section master, le niveau de sortie est également contrôlé en prévention de toute distorsion.
- Un clic sur l'affichage numérique des valeurs des crêtes du master place le curseur sur la position VIP de la crête. La position peut être contrôlée avec la fonction « Lecture sur coupure ».
- La fonction du mixeur « Mix to File » (en bas à droite dans le mixeur) inscrit la sortie master du mixeur dans un fichier Wave (ou un projet Wave HD). Si les paramètres ont été modifiés en cours de lecture, le son modifié sera enregistré en direct. Si vous utilisez l'entrée directe (live) de Samplitude Music Studio, tous les effets du mixeur peuvent alors être utilisés dans le fichier mix pendant l'enregistrement. Attention toutefois, à chaque fois que vous cliquez sur le bouton de lecture, le fichier mix est écrasé. Si vous souhaitez conserver le résultat, renommez le fichier ou sauvegardez-le sous un nom différent.

MIDI dans Samplitude Music Studio

Qu'est-ce que MIDI ?

Quelques mots sur le MIDI : les fichiers MIDI ne comprennent pas le son final comme les fichiers audio mais des informations quant aux notes que l'instrument VST ou le synthétiseur doit jouer. Le MIDI peut alors être considéré comme une sorte de télécommande du générateur de sons. Cela présente quelques avantages :

- Les fichiers MIDI ne requièrent pas un grand espace mémoire comme les fichiers Wave par exemple.
- Les fichiers MIDI peuvent être ajustés à n'importe quel tempo (BPM) sans modifier le son. Seule la vitesse de lecture est modifiée.
- De la même manière, il est possible de transposer les fichiers MIDI sur d'autres tonalités. Ainsi, vous n'avez pas besoin d'enregistrer un même schéma audio dans différentes tonalités. La version en do majeur est amplement suffisante. Elle peut ensuite être légèrement transposée dans la tonalité appropriée.

L'inconvénient des fichiers MIDI : le son n'est pas encore défini, il est produit seulement lors de la lecture.

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 expenseurs 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 souhaitez 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 ».

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, 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.

Paramètres MIDI

Vous pouvez définir ici quels périphériques MIDI (voir page 545) vous souhaitez utiliser dans Samplitude Music Studio.

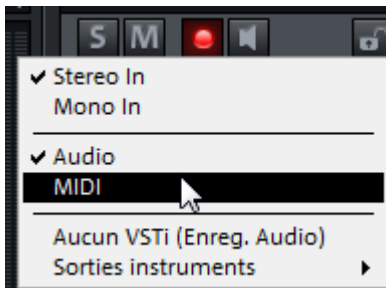
MIDI : importer, enregistrer, éditer

Enregistrement de pistes MIDI

Comme avec les paramètres de routage des pistes audio, vous devez d'abord ouvrir le programme utilisant le dispositif d'entrée MIDI.

Pour cela, ouvrez la boîte de dialogue « Paramètres de la piste » en réalisant un clic droit sur le champ, qui contient les noms des pistes (boîte d'infos des pistes). Dans la zone « MIDI » des paramètres de la piste, sélectionnez votre dispositif d'enregistrement MIDI (le dispositif d'entrée MIDI que vous utilisez, par exemple, MIDI IN de votre carte son), auquel le clavier ou un séquenceur externe doit être connecté. Comme « dispositif de lecture » ou dispositif de sortie MIDI, sélectionnez le périphérique de lecture MIDI que vous utilisez (ex. : MIDI OUT de votre carte son ou un instrument VST). Enfin, dans la même boîte de dialogue, activez le bouton radio « MIDI » dans la zone « Enregistrement ».

Remarque : vous pouvez également activer la section MIDI de la piste en cliquant sur le bouton « MIDI » dans l'éditeur de pistes (menu Fenêtre -> Éditeur de pistes). Enfin, réalisez un clic droit sur le bouton « REC » afin de sélectionner le dispositif d'entrée MIDI ainsi que les sorties instruments de chaque dispositif de lecture sélectionné depuis le menu contextuel. Vous pouvez également vérifier les sorties instruments si le signal MIDI est visible dans l'affichage du niveau (aucun son ne sera reproduit) et les adapter au dispositif de sortie MIDI (instruments VST).



Vous disposez de plusieurs modes d'enregistrement MIDI : Normal, Overdub, Multi-Overdub et Replace. Ils définissent lesquelles des données MIDI nouvellement enregistrées seront ajoutées au VIP.

Vous pouvez définir les modes d'enregistrement MIDI dans le contrôle de transport. Cliquez sur la flèche de gauche, à côté du bouton Fermer dans le contrôle de transport pour afficher cette section.

Alternativement, vous pouvez sélectionner les modes d'enregistrement MIDI via le menu « MIDI » -> « Mode d'enregistrement MIDI ».

Normal : ce mode d'enregistrement correspondant à celui de l'enregistrement audio, c'est-à-dire qu'à chaque processus d'enregistrement, un nouvel objet MIDI est créé sur l'objet existant. L'ancien objet est maintenu.

Overdub : les données sont enregistrées dans un objet déjà existant, les données MIDI disponibles ou nouvellement créées sont mixées ensemble. Si vous enregistrez sur plusieurs objets, ces derniers seront combinés en un nouvel objet unique.

Multi-Overdub : les données sont enregistrées dans un objet déjà existant, les données MIDI disponibles ou nouvellement créées sont mixées ensemble. Les objets existants sont maintenus. Ce mode est utile notamment pour enregistrement des modifications du contrôleur MIDI sur plusieurs objets.

Replace : enregistrement dans des objets existants, écrasement des données MIDI déjà disponibles. Si vous enregistrez sur plusieurs objets existants, ces derniers seront combinés en un nouvel objet unique.

Après avoir sélectionné un mode, assurez-vous que l'enregistrement est activé pour la piste. Le bouton d'enregistrement s'affiche en violet pour signaler que la piste doit enregistrer des données MIDI.

Démarrez maintenant l'enregistrement MIDI avec le raccourci « R ». Après l'enregistrement, vous recevez un message vous demandant si vous souhaitez utiliser ou supprimer l'enregistrement. Simultanément, dans cette même boîte de dialogue, vous avez la possibilité de modifier le mode d'enregistrement pour les données MIDI enregistrées. Après avoir confirmé avec « OK », votre matériel nouvellement enregistré apparaît comme « Prise MIDI » dans VIP.

Importation de fichiers MIDI

Les fichiers MIDI déjà existants peuvent être importés comme objets dans les projets Samplitude Music Studio. Il est également possible de charger un fichier MIDI comme projet séparé, de la même manière qu'un projet WAV, HDP ou RAP.

Menu : Fichier/Ouvrir/MIDI (*.MID)...

Raccourci : Maj+M

Souris : glisser-déposer depuis le navigateur de fichiers ou l'Explorateur de Windows.

Si vous importez des fichiers MIDI, n'oubliez pas que seuls des données MIDI standard de type 0 ou 1 sont compatibles avec la fonction d'importation.

Chaque fichier doit posséder l'extension *.MID, afin d'être reconnu comme format d'importation valable.

Le processus d'importation d'un fichier MIDI se déroule de manière similaire au chargement d'un fichier WAV, que vous l'importiez d'une fenêtre VIP ou d'un projet MIDI. Pour un VIP vous pouvez définir la position à laquelle le nouvel objet MIDI sera inséré. Placez le curseur de lecture à cette position, sélectionnez une plage dans la piste souhaitée ou ajoutez le fichier depuis l'Explorateur interne ou l'Explorateur Windows directement à la bonne position par glisser-déposer.

Remarque : la boîte de dialogue suivante s'affiche automatiquement lorsqu'un VIP est déjà ouvert comme fenêtre active. Si vous voulez ouvrir le fichier MIDI dans une fenêtre de projet MIDI séparée, sans ajouter le contenu dans un VIP, assurez-vous qu'aucune fenêtre de projet VIP n'est active. Samplitude Music Studio affichera aussi la boîte de dialogue d'importation MIDI si une seule plage de la fenêtre d'un projet MIDI est déplacée dans une piste VIP.

La boîte de dialogue d'importation contient des informations sur l'état du fichier MIDI à charger.

Chaque fichier MIDI standard comporte des informations de tempo. Samplitude Music Studio affiche ces informations dans un segment de la boîte de dialogue. Avant l'importation, vous pouvez décider si vous souhaitez adapter le tempo VIP au tempo du fichier MIDI que vous voulez importer. Le cas échéant, un marqueur de tempo sera créé dans le VIP.

Sélectionnez l'option « Tous les canaux MIDI dans une piste VIP ». Samplitude Music Studio insère ainsi l'objet MIDI dans la piste VIP actuellement sélectionnée. L'objet MIDI contient tous les canaux MIDI du fichier MIDI.

Édition d'objets MIDI

L'édition d'objets MIDI dans Samplitude Music Studio fonctionne sur le même principe que l'édition d'objets audio : les objets MIDI peuvent être copiés, coupés et segmentés, ils disposent de poignées pour régler les fondus en entrée et en sortie, ainsi que d'une poignée pour le volume, laquelle règle la dynamique (force de pulsation) MIDI. Les objets MIDI se réfèrent aux données MIDI importées ou enregistrées, mais ne se trouvent cependant pas comme fichier MIDI sur le disque dur : ils sont enregistrés dans le fichier du projet.

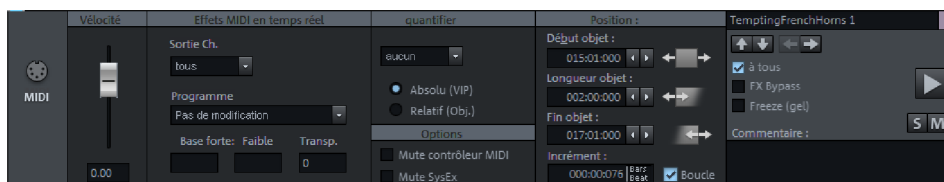
Les objets MIDI peuvent être édités dans l'éditeur d'objets MIDI, comme dans les autres éditeurs MIDI : Piano Roll, Drum Editor, contrôleur, éditeur de listes et éditeur Score.

Éditeur d'objets MIDI

Menu : Objet/Éditeur d'objet
Raccourci clavier : Ctrl + O
Souris : Maj + double-clic

À l'aide de l'éditeur d'objet MIDI, dont la structure est similaire à celle de l'éditeur d'objet audio, les paramètres d'objet MIDI peuvent être facilement édités. Ici, vous pouvez régler entre autres le son, la durée, le volume et le changement de programme individuellement pour chaque objet MIDI.

Un objet MIDI de Samplitude Music Studio peut contenir des événements jusqu'à dans 16 canaux. Il est par exemple possible avec un seul objet de contrôler un instrument VST à multiples sorties sur plusieurs canaux MIDI. Au sein de cet objet, des notes peuvent être éditées dans l'éditeur MIDI correspondant sur tous les canaux en même temps ou seulement sur le canal sélectionné.



Si l'objet MIDI ne contient qu'un seul canal, seuls les paramètres de ce canal MIDI sont disponibles.

Vous pouvez aussi utiliser l'éditeur d'objet MIDI pour quantiser les données MIDI de l'objet MIDI.

Remarque : notez que ces paramètres influencent l'objet MIDI en temps réel et de façon non destructive, de sorte que les changements ne peuvent pas être vus dans la matrice MIDI ou dans l'éditeur de percussion.

Fonctions et paramètres importants dans l'éditeur d'objet MIDI :

Vélocité : le fader Vélocité a une action comparable à celle du fader de volume dans l'éditeur d'objet Wave.

Chaque note MIDI comprend une valeur de vélocité qui définit l'intensité avec laquelle la note est jouée. La modification de la valeur de vélocité dans l'éditeur d'objet fait varier le volume des notes de l'objet en direction de la valeur physique minimale ou maximale (0 ou 127), en tenant compte de la véritable valeur de dynamique de la note. Bouger le fader revient à bouger la poignée médiane haute de l'objet MIDI dans la piste du VIP.

Effets MIDI en temps réel : ici vous trouvez les paramètres pour un canal MIDI :

Canal de sortie MIDI OUT : vous pouvez ici rediriger les données MIDI d'un canal vers un autre canal.

Programme : les valeurs réglées ici sont envoyées à chaque fois que l'objet est lu. Utilisez ces paramètres si divers objets d'une piste MIDI doivent utiliser des programmes différents d'un générateur de sons.

Fort/Faible : vous réglez ici les octets fort et faible de changement de banque MIDI.

Transp. : pour transposer toutes les notes MIDI de ce canal.

Quantisation : alors que la quantisation effectuée dans l'éditeur MIDI est immédiatement appliquée à la position de départ des notes, il s'agit ici d'une quantisation rapide virtuelle. « **Absolue** » se réfère à la résolution absolue du projet VIP, tandis que « **Relative** » se réfère à la résolution relative de l'objet lui-même.

Options

Muter les contrôleurs MIDI : neutralise les contrôleurs MIDI

Muter SysEx : empêche le contrôle par messages de système exclusif (SysEx).

Position : définissez ici la **position/début de l'objet**, **durée de l'objet**, **fin de l'objet** et **l'incrément**. Le réglage correspond au déplacement de l'objet dans la piste du VIP ou au changement de durée obtenu au moyen des poignées de durée en bas à droite et à gauche de l'objet.

Mode boucle : si vous cochez cette case, vous faites passer l'objet MIDI en mode boucle. Tirez ensuite vers la gauche la poignée d'objet située en bas à gauche et vous verrez les événements de l'objet MIDI se réorganiser les uns après les autres, conformément à la nouvelle longueur de l'objet MIDI.

Le nom de l'objet, que l'on peut modifier, est indiqué dans le champ de texte en haut.

Vous pouvez définir la couleur de l'objet dans le champ carré à côté.

Vous pouvez passer directement à une autre piste voisine en utilisant les **touches haut et bas**.

Utilisez les **touches à double-flèches** pour passer à l'objet précédent ou suivant de la même piste. Dans le cas où plusieurs objets seraient choisis, ces boutons seraient alors désactivés.

En activant l'option « **Sur tous** », tous les objets sélectionnés dans l'éditeur sont mis à jour. Tous les derniers réglages en date de l'un des objets sélectionnés réalisés dans n'importe laquelle des trois fenêtres sont alors transmis à tous les autres objets sélectionnés.

Remarque :

- **Les modifications de vitesse** dans un objet MIDI seront ainsi reportés de manière **relative**, c'est-à-dire que ses valeurs de vitesse seront ajoutées ou soustraites de manière relative par rapport aux autres objets sélectionnés.

Bypass effet : désactivez ici tous les effets.

Geler : en cliquant sur la fonction Geler d'un objet, ce dernier est transformé en nouveau fichier Wave. L'objet d'origine est remplacé par le nouvel objet gelé.

Lecture/Arrêt : ce bouton correspond à la fonction normale de lecture (raccourci clavier : barre d'espace).

Cadenas : l'activation du bouton « cadenas » correspond à l'activation des boutons « clé » dans l'objet. L'objet est alors protégé contre tout déplacement horizontal involontaire. Vous trouverez d'autres fonctions de verrouillage contre le déplacement vertical, les modifications de volume, les fondus, les modifications de longueur, les déplacements après coup et la suppression des objets dans les **options du système** (raccourci clavier : « Y ») sous « Programme > Options de verrouillage des objets ». Pour supprimer temporairement le verrouillage, appuyez sur la touche « Alt ».

Solo : ce bouton place le curseur de lecture directement au début de l'objet et ne lit que l'objet sélectionné. À la lecture, les bus et les chemins AUX liés aux pistes sont également pris en compte.

Mute : ce bouton rend l'objet sélectionné muet. Avec un clic droit, vous pouvez aussi muter séparément soit le canal droit, soit le canal gauche.

Commentaire : dans ce champ vous pouvez taper des commentaires correspondants à l'objet sélectionné.

Enregistrement pas à pas avec le clavier d'ordinateur ou un clavier-maître MIDI.

Dans l'éditeur MIDI, vous pouvez aussi effectuer ce que l'on appelle un « enregistrement pas à pas » avec le clavier de l'ordinateur ou un clavier MIDI. Pour cela, activez d'abord le bouton correspondant.



Un marqueur indique la tessiture de l'octave actuelle, dans laquelle aura lieu la programmation. Vous pouvez maintenant programmer les notes MIDI pas à pas sur votre clavier. Vous pouvez déterminer la durée des notes ainsi que la largeur incrémentielle grâce à la valeur de quantisation de durée. Voici les principaux raccourcis clavier pour la programmation de notes MIDI en enregistrement pas à pas :

TAB	: un pas en avant (pause)
Maj + TAB	: un pas en arrière
Ctrl + Flèche haut/Flèche bas	: Octave de programmation vers le haut/vers le bas
CDEFGAB	: programmation de note dans l'octave actuelle
Maj	: programmer accords

Tant que la touche Maj est maintenue enfoncée, vous pouvez programmer de nouvelles notes sans que le curseur n'avance. De cette manière, vous créez des accords.

Naturellement, vous pouvez aussi jouer sur votre clavier-maître en mode d'enregistrement en pas à pas.

Éditeur MIDI

Représentation de la partition, mouvement, zoom

Les données MIDI peuvent être éditées dans cinq zones principales de l'éditeur MIDI :

- Éditeur matriciel (Piano Roll)
- Éditeur de percussions (voir page 224) (possibilité de basculer entre Éditeur de percussions et Piano Roll)
- Éditeur de contrôleur (voir page 218) (p. ex. : vélocité, volume MIDI...)
- Éditeur de liste (voir page 221) (liste d'événements)
- Éditeur de partition (voir page 229)

Vous disposez ici de divers outils, comme par exemple des crayons ou un outil de suppression. De plus, des valeurs exactes peuvent être réglées pour chaque événement MIDI dans les champs d'édition au-dessus du Piano Roll.

En général, les modifications, par exemple le déplacement ou la suppression de notes, se rapportent toujours à tous les événements MIDI sélectionnés (affichés en rouge), à quelques rares exceptions près. Les modifications effectuées sur une note sélectionnée s'appliquent toujours à toutes les autres notes sélectionnées. 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.

Affichage des notes dans le Piano Roll et le contrôleur d'édition (avec des courbes de vélocité)

Les notes non sélectionnées à l'intérieur de l'éditeur sont indiquées en bleu. L'intensité de la couleur symbolise l'intensité du battement (vélocité) : plus la couleur est foncée, plus la vélocité est intense.

Notes sélectionnées : plusieurs notes sélectionnées apparaissent en rouge. Plus la couleur est foncée, plus la vélocité est intense.

Événement actuel : apparaît en rouge avec une bordure rouge. Les propriétés de l'événement actuel sélectionné s'affichent dans les champs d'édition via Piano Roll. Si un événement est sélectionné à l'aide de la souris, il devient alors l'événement actuel.

Affichage des événements filtrés : pour un meilleur aperçu des événements d'un objet MIDI, vous pouvez filtrer certains événements pour l'affichage.

Exemple : l'objet MIDI dispose de notes dans les canaux MIDI 1,2 et 5. Vous pouvez maintenant rendre toutes les notes accessibles pour les outils de sélection et d'édition dans les canaux 2 et 5 via la sélection des canaux MIDI dans le filtre du canal, en sélectionnant les deux canaux dans le menu. Toutes les notes non sélectionnées dans le canal 1 sont affichées en gris dans Piano Roll et l'éditeur de listes.

Les événements des canaux filtrés peuvent être masqués avec la commande « Masquer les données MIDI filtrées » du menu Options.

L'éditeur de listes offre d'autres filtres d'affichage qui affectent uniquement la liste. Les filtres d'affichage sont d'abord initialisés avec la configuration des filtres de reproduction (configuration Mute), mais les filtres peuvent être ensuite configurés indépendamment.

Affichage des événements muets : via les paramètres d'un objet MIDI (dans l'éditeur d'objet MIDI, « Ctrl+O »), vous pouvez rendre certaines notes muettes et filtrer d'autres événements MIDI. Tout événement muet s'affiche de manière plus claire ou plus pâle dans Piano Roll et l'éditeur de listes.

Dans l'éditeur, les événements situés avant ou après le début de l'objet ou la fin de l'objet sont reconnaissables à leur ligne bleue. Ou si l'affichage transparent est activé (zone grisée), ils apparaissent également de manière plus pâle que les événements non muets dans les limites de l'objet.

Événements au-dessus ou en-dessous du segment d'image actuel : deux petits affichages rouges au-dessus et au-dessous de la barre de défilement verticale située dans la bordure droite de l'écran de l'éditeur MIDI indique en rouge si des notes se trouvent en dehors de l'actuel affichage de l'écran.

Mouvement et zoom

Le segment d'affichage vertical et horizontal, ainsi que le zoom, peuvent être configurés avec les barres de défilement, comme dans la fenêtre du projet.

Molette de la souris : défilement horizontal

Maj+molette de la souris : zoom vertical

Maj+Ctrl+molette de la souris : défilement vertical

Ctrl+molette de la souris : zoom horizontal

Section d'image synchronisée VIP et éditeur MIDI

Vous pouvez modifier la section horizontale ou le zoom à l'aide des barres de défilement. Avec la touche Maj, vous pouvez synchroniser la section simultanément dans le VIP.

Lecture/Lecture solo : en mode « Lecture solo », seul l'objet MIDI se trouvant ouvert dans l'éditeur MIDI est joué (correspondant à la configuration du filtre dans le menu d'options). La fonction « Lecture » lit tout l'arrangement.

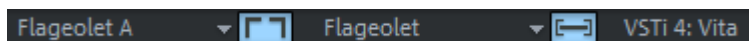
Édition multiobjet

Dans l'éditeur MIDI, vous pouvez aussi éditer simultanément plusieurs objets MIDI. Tous les objets MIDI sélectionnés dans l'arrangeur sont repris dans l'éditeur MIDI quand vous cliquez sur le bouton « Éditeur MIDI » dans l'espace de travail.



Si vous avez déjà ouvert l'éditeur MIDI, vous pouvez ajouter d'autres objets MIDI pour l'édition multiobjet en cliquant sur eux dans l'arrangeur tout en maintenant enfoncée la touche Maj.

L'éditeur MIDI vous montre toujours, en mode d'édition multiobjet aussi, l'objet MIDI actuel et la piste actuelle de l'arrangeur de laquelle provient cet objet. Dans le champ de droite, vous voyez le plug-in VST activé pour cette piste.



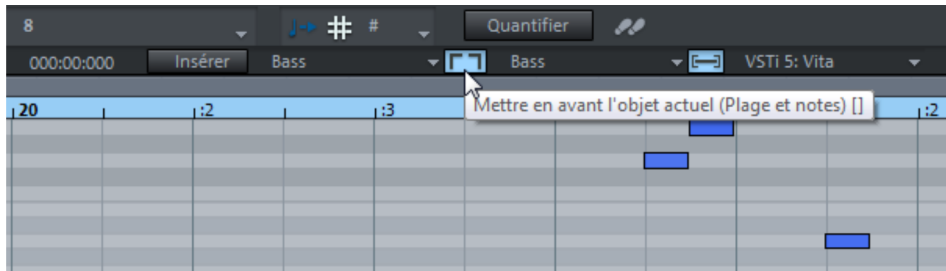
Les nouveaux événements MIDI sont toujours placés dans l'objet actuellement affiché. En mode Partition, la portée actuelle est prise en compte.

Si vous cliquez sur la flèche à côté de l'indicateur d'objet ou de piste, vous voyez tous les objets MIDI ou pistes MIDI contenus dans le mode d'édition multiobjet listés les uns au dessus des autres. L'objet ou la piste actuel y est coché.

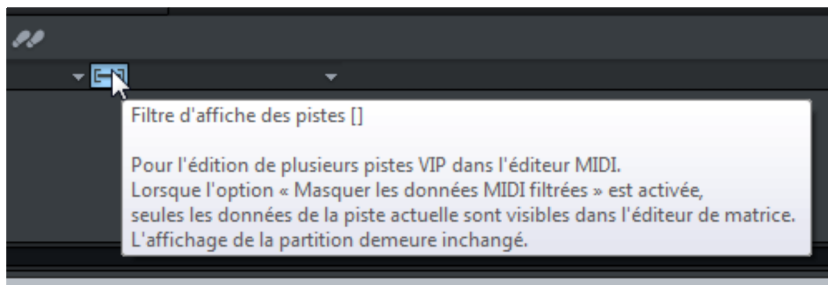
Sélectionner des notes ou événements MIDI ou cliquer avec le crayon fait de l'objet en question l'objet actuel. Cela change automatiquement la portée sélectionnée dans l'éditeur de partition.

Vous pouvez aussi copier et coller des notes MIDI entre plusieurs objets.

La **plage de l'objet actuel** peut être surlignée grâce au bouton situé après le champ de sélection d'objet. Les zones extérieures à l'objet actuel sont alors obscurcies et les notes des autres objets sont représentées en demi-teinte, mais restent néanmoins sélectionnables.



En édition multiobjet, vous pouvez aussi activer un **filtre d'affichage pour la piste actuelle**. Les données des autres pistes sont alors grisées. Si vous avez en plus sélectionné l'option « Masquer les données MIDI filtrées » dans le menu MIDI « Options », les événements MIDI non sélectionnés ne seront pas visibles.



Remarque : dans l'éditeur de contrôleur, si l'éditeur de partition est activé, seules les valeurs de vélocité de la portée actuelle sont affichées.

Dans la représentation des notes, la portée de la piste actuelle est affichée en bleu.

Sélectionner un événement

Choix d'événements MIDI

- Sélectionner un événement : clic gauche sur l'événement
- Ajouter/supprimer un événement dans une sélection : Ctrl+clic gauche sur l'événement

- Définir ou modifier l'événement actif dans une sélection multiple : clic gauche sur l'événement sélectionné
- Définir l'événement actif, désélectionner tous les autres événements : double clic sur l'événement
- Sélection d'événements dans une ligne ou une zone : Maj+clic
- Sélection de toutes les notes d'une tonalité : double clic sur la touche correspondante sur le clavier gauche
- Sélection de toutes les notes : Ctrl+A (pour les tonalités sélectionnées avec la touche clavier, seules les notes de cette tonalité sont prises en compte)
- Sélectionner la note suivante ou précédente : touches fléchées du clavier

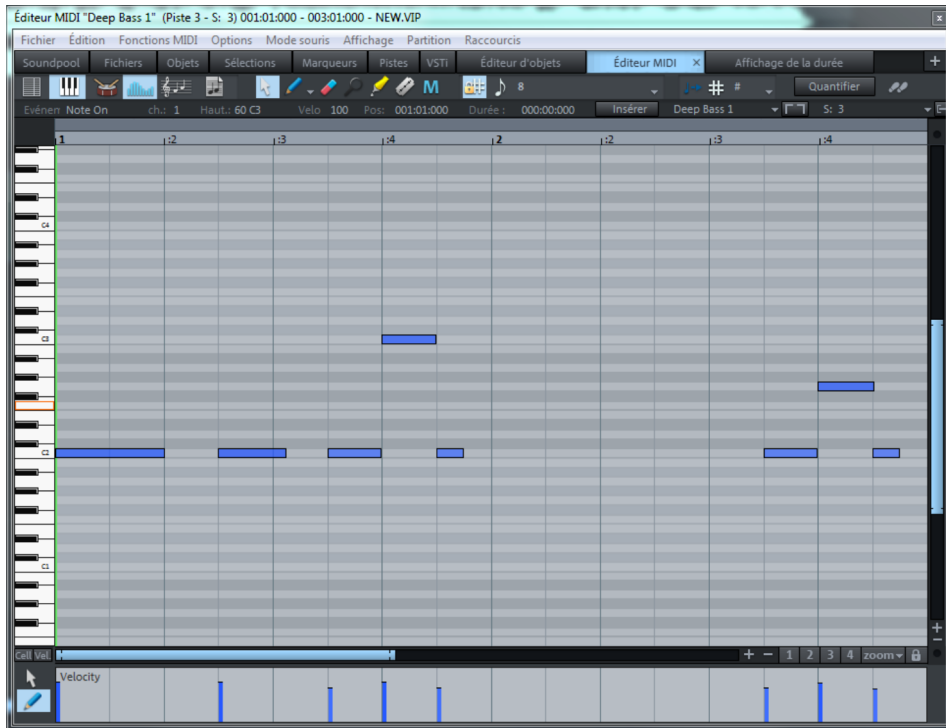
Possibilités de sélection spéciales dans le Piano Roll

Pour sélectionner directement toutes les notes d'une certaine tonalité, effectuez un double-clic sur un espace libre de cette tonalité dans l'éditeur Piano Roll ou du clavier. Maintenez la touche Alt appuyée pour sélectionner les notes de cette tonalité uniquement à partir de la position de clic.

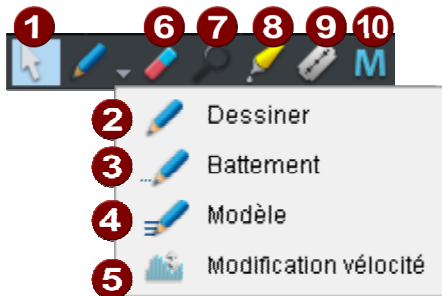
Maj+double-clic sur un espace vide sélectionne toutes les notes (de toutes les tonalités) à partir de la position du clic.

Remarque : en maintenant la touche Ctrl appuyée pour toutes ces méthodes de sélection, vous pouvez ajouter la nouvelle sélection à celle existant déjà (la sélection précédente n'est pas annulée).

Édition d'événements : l'éditeur matriciel (Piano Roll)



Vous disposez de différentes possibilités d'édition pour les notes situées dans le Piano Roll, nous les appelons les modes souris. Dans tous les modes (sauf « Supprimer »), les mêmes fonctions d'édition des notes sont toujours disponibles, de sorte que ces modes ne se distinguent que par leur comportement lors d'un clic dans une zone libre.



Astuce : vous pouvez utiliser les touches numérotées 1-9 et la touche « M » pour passer d'un mode souris à l'autre ; pour cela, l'éditeur MIDI doit être activé.

1 Sélection (1)

Lasso : en maintenant la touche de la souris enfoncée, vous pouvez dessiner un cadre de sélection.

Il vous suffit de cliquer sur un espace vide pour annuler la sélection.

2 Dessiner (2)

Vous pouvez dessiner une note en cliquant. Vous pouvez en définir le début et la durée selon les paramètres de quantisation actuels.

Vous pouvez sélectionner d'autres modes de dessin en cliquant sur la petite flèche à droite.

3 Crayon Drum (3)

Une suite de notes est dessinée. Vous pouvez en définir les durées et l'espacement d'après les paramètres de quantisation actuels.

+ touche Alt : la hauteur tonale de la première note est également maintenue pour toutes les notes dessinées par la suite. En déplaçant la souris en arrière (vers la gauche) tout en maintenant le bouton enfoncé, vous pouvez effacer des notes.

4 Dessiner motif (4)

Ce mode permet de dessiner des motifs complets de percussions (ou des motifs mélodiques). Si vous souhaitez créer un nouveau motif, vous devez d'abord le sélectionner en « mode sélection » et appuyer sur les touches Ctrl + N cliquer sur « Crée un motif à partir de la sélection » dans le menu « Éditer » de l'éditeur MIDI/de percussions. Une fois que vous avez créé un motif, vous pouvez commencer à dessiner à n'importe quel endroit. Dessinez le motif à hauteur de la note la plus grave du motif pour entendre le résultat dans la tonalité d'origine. Bien sûr, vous pouvez aussi le dessiner sur une autre hauteur tonale.

+ touche Alt : la hauteur tonale de la première note est également maintenue pour toutes les notes dessinées par la suite.

Si vous déplacez la souris en arrière (vers la gauche), vous effacez les notes que vous venez de créer.

5 Modification de la vitesse (5)

En maintenant le bouton de la souris enfoncé et en déplaçant la souris verticalement, vous pouvez augmenter ou réduire les valeurs de vitesse des événements sélectionnés les uns par rapports aux autres.

+ touche Maj : les valeurs de vitesse sont modifiées de manière absolue, c'est-à-dire que tous les événements modifiés ont les mêmes valeurs de vitesse après l'édition.

6 Supprimer (6)

En cliquant sur une note sélectionnée, vous supprimez toutes les notes sélectionnées. Si vous déplacez la souris en maintenant le bouton enfoncé, vous effacez les notes situées sous la gomme.

7 Loupe (7)

Bouton gauche de la souris : zoom avant

Bouton droit de la souris : zoom arrière

Bouton gauche de la souris + déplacer : zoom dans la partie étendue.

Vous pouvez accéder à tout moment au mode zoom de façon temporaire en maintenant enfoncée une touche spécifique (par défaut : touche « Z »). Relâchez la touche pour retourner dans le mode souris configuré.

8 Assembler des notes (8)

Si vous cliquez sur une note, elle est assemblée avec la note suivante ayant la même hauteur tonale.

9 Séparer des notes (9)

Dans la matrice, vous pouvez cliquer pour scinder une barre de notes en deux notes. Si la grille d'accrochage est active, la séparation est effectuée sur la position d'accrochage la plus proche.

10 Mode silencieux (M)

D'un simple clic, vous pouvez mettre certaines notes ou des groupes de notes sélectionnés en mode muet ou les réactiver. Cette action est également disponible en tant que commande dans le menu « Fonctions MIDI ».

Conseils :

- Vous pouvez définir librement (voir page 561) les raccourcis clavier permettant de changer de mode souris (d'outil).
- Vous pouvez activer le mode Supprimer à tout moment à l'aide du bouton droit de la souris (clic ou déplacement de la souris en gardant le bouton enfoncé). Vous pouvez donc par exemple ajouter de nouvelles notes avec le crayon en effectuant un clic gauche et supprimer des notes créées en un clic droit sans devoir changer d'outil.
- Les notes créées à l'aide des modes dessin se voient attribuer le canal MIDI et la valeur de vélocité des champs d'édition du Piano Roll.
- Les touches « flèche gauche »/« flèche droite » permettent de sélectionner la note précédente/suivante. Les touches « flèche haut »/« flèche bas » permettent de modifier progressivement la hauteur tonale des notes sélectionnées.

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,	Double-clic sur l'événement

désélectionner tous les autres événements

Modifier ou mettre l'événement actuel dans sélection multiple

Sélection d'événements dans une ligne ou une zone

Sélection de toutes les notes d'une hauteur de ton

Sélection de toutes les notes

Sélection de la note suivante ou précédente

Double-clic gauche sur événement sélectionné

Clic à touche SHIFT enfoncée

Double-clic sur la touche correspondante sur le clavier gauche

CTRL + A (n'agit, pour la hauteur de ton sélectionnée par touche de clavier, que sur les notes de cette hauteur de ton)

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.

Édition de notes avec la souris

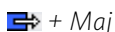
Si vous positionnez la souris sur une note, le curseur se modifie, et suivant la position sur la barre de la note, les possibilités suivantes vous sont offertes :



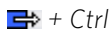
Modifier le temps de départ de la note : déplacez la barre de la note devant, la fin de la note reste inchangée.



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



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.



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.

Édition d'événements sélectionnés (édition de champs)

Les propriétés de chaque événement dans le Piano Roll, l'éditeur de contrôleur et de liste peuvent être modifiées via les champs d'édition situés sous les outils d'édition. Pour cela, les champs suivants sont disponibles pour chaque note :

- Canal
- Byte1 (ou tonalité)
- Byte2 (ou vitesse, intensité de battements)
- Le temps (de démarrage) s'affiche en mesures:battements:signes
- La durée s'affiche en mesures:battements:signes

(L'affichage des signes a une résolution de 384 PPQ, c'est-à-dire 384 signes correspondent à un quart de note.)

Pour éditer, cliquez et tirez la valeur affichée. Pour augmenter ou réduire cette valeur, faites glisser le curseur vers le haut ou le bas, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncée.

Remarque : en maintenant la touche Ctrl enfoncée, les modifications de valeurs seront plus importantes.

Vous pouvez entrer une valeur numérique via votre clavier : pour cela, effectuez tout d'abord un double-clic sur le nombre.

La sélection multiple d'événements donne lieu à quelques particularités :

vous obtenez une modification relative des valeurs en glissant avec la souris, avec la molette de la souris ou par entrée numérique de valeurs et enfin avec la touche Entrée pour les notes (tonalité et vitesse).

Si vous maintenez enfoncée la touche Maj lors d'un glisser-déposer ou si vous validez une entrée par Maj+Entrée, les modifications réalisées seront absolues.

Remarque : les modifications du canal MIDI sont toujours absolues.

Mouvement et zoom

Le segment d'affichage vertical et horizontal, ainsi que le zoom, peuvent être configurés avec les barres de défilement, comme dans la fenêtre du projet.

Molette de la souris : défilement horizontal

Maj+molette de la souris : zoom vertical

Maj+Ctrl+molette de la souris : défilement vertical

Ctrl+molette de la souris : zoom horizontal

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 de vélocité des événements-notes existants sont représentés dans le contrôleur en couleur et sous forme de barres. Une barre plus foncée et plus haute symbolise des valeurs plus élevées. Les barres se trouvent verticalement directement sous les notes.

Les valeurs de tous les autres contrôleurs sont représentées dans l'éditeur de contrôleurs sous forme de rampes. Ici aussi, la hauteur des rampes et leur intensité de couleur symbolise la valeur définie récemment de chaque événement. La longueur des rampes représentées suffit pour chaque prochain événement différent. Les rampes d'événements sélectionnées sont en rouge.

Outils

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



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 : il s'agit du outils combiné pour modifier de, pour dessiner à main levée ainsi que des lignes.

Cliquez sur la zone supérieure d'une barre de contrôle pour modifier instantanément la valeur du contrôleur en l'étirant. En cliquant dans les deux

tiers inférieurs de la barre, la note correspondante sera sélectionnée et affichée en rouge dans l'éditeur.

La sélection de plusieurs barres de contrôleurs fonctionne en cliquant et en étirant sur un emplacement dans l'éditeur de contrôleurs, la sélection de valeurs séparément en cliquant simplement dans une barre. Les événements sélectionnés du contrôleur seront mis en valeur en rouge.

Possibilités d'édition avec l'outil combiné :

- **Clic sur la fin de la barre** : permet de modifier la valeur du contrôleur en faisant glisser à la verticale. Appuyez maintenant sur MAJ et tous les événements sélectionnés seront placés sous la même valeur. Si vous appuyez en plus sur CTRL, la modification de valeurs de plusieurs valeurs de contrôleurs sélectionnés aura lieu de manière appropriée.
- **Alt + Glissement** active le dessin à main levée, le curseur de la souris devenant le crayon. En faisant glisser dans l'emplacement du contrôleur correspondant, vous pourrez dessiner les tracés de courbes qui vous conviennent.
- **MAJ + Glissement** active le dessin de lignes, le curseur de la souris devenant croix de traçage. En tirant horizontalement, vous pouvez dessiner des tracés linéaires de valeurs (rampes).



Dessin à main levée : dessiner de nouvelles valeurs de contrôle en forme de courbe ou de valeurs isolées en cliquant simplement sans faire glisser.

En faisant glisser en arrière, vous pouvez effacer les courbes dessinées pendant le traçage. En appuyant sur la touche MAJ + Étirer, vous pouvez dessiner une ligne avec la croix de traçage.



Dessiner des lignes : la fonction de lignes vous permet de dessiner rapidement une transition entre deux valeurs différentes du contrôleur. Remarque : lorsque vous éditez la vitesse (vélocité) avec les outils de dessin, aucune nouvelle note n'est créée, seules les valeurs existantes sont modifiées.

Quantifier les événements du contrôleur

Les événements du contrôleur MIDI peuvent être quantifiés et affinés. Pour cela, ouvrez la commande « affiner / quantifier le contrôleur » dans le menu « Fonctions MIDI ». La quantisation est réalisée selon les paramètres de quantisation (voir page 245).

Affichage multiple

À l'aide des quatre boutons combinés, vous pouvez activer ou désactiver l'affichage des quatre courbes de contrôle possibles. Un clic dans le menu du bouton permet d'ouvrir un menu de sélection, dans lequel vous pouvez sélectionner un contrôleur MIDI au choix pour le slot du contrôleur.

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 l'événement du contrôleur ou la note correspondante et l'afficher en rouge dans l'éditeur.

Conseils :

Vous pouvez définir la taille de l'éditeur de commandes en faisant glisser la souris sur le bord supérieur (directement sous la barre de défilement horizontale).

Vous pouvez déplacer plusieurs événements du contrôleur simultanément (éventuellement sélectionner plusieurs types de contrôleurs avec la touche Ctrl). Vous pouvez maintenant déplacer la sélection dans le champ temporel avec la touche Entrée ou par glisser-déposer.

Utilisez la fonction du filtre d'affichage pour les valeurs de vitesse :

Dans les passages à plusieurs voix, les barres de vitesse sont souvent superposées, ce qui rend une sélection difficile. Pour éditer les notes avec une certaine tonalité (par exemple toutes les notes C1 dans le contrôleur d'édition), cliquez sur la touche correspondante sur le clavier. La touche et l'arrière-fond de la tonalité sélectionnée sont accentués. Seules les notes dans cette tonalité sont affichées dans le contrôleur d'édition.

Vous pouvez simplement marquer plusieurs tonalités pour le filtre d'affichage de vitesse : la combinaison Ctrl+Clic (ou Maj+Clic pour une zone de touches) sur la clavier permet de sélectionner plusieurs tonalités. Il s'agit uniquement d'une option d'affichage du contrôleur d'édition.

Il existe une autre possibilité d'éditer des barres de vitesse superposées : la souris sélectionne/édite toujours la barre de la note actuellement sélectionnée. Cliquez sur la note dans le Piano Roll, ou cliquez sur les barres superposées et sélectionnez ensuite la note désirée avec les touches fléchées du clavier. Modifiez ensuite la valeur du contrôleur en cliquant dans la partie supérieure de la zone rouge (actuelle) de la barre.

En plus de la possibilité de dessiner directement des valeurs de contrôle, vous pouvez modifier plusieurs valeurs de vitesse simultanément en cliquant sur un espace vide puis en faisant glisser la souris. Vous pouvez ainsi produire des tracés en dessinant des courbes avec la souris. Les sélections multiples existantes sont alors ignorées. Cela permet de réaliser facilement un crescendo ou decrescendo à l'aide d'une courbe de vitesse.

Éditeur de listes (Liste événement MIDI)

Ouvrir l'éditeur de listes (liste événement MIDI) : L'éditeur MIDI dispose d'un affichage liste intégré pour tous les événements, 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).

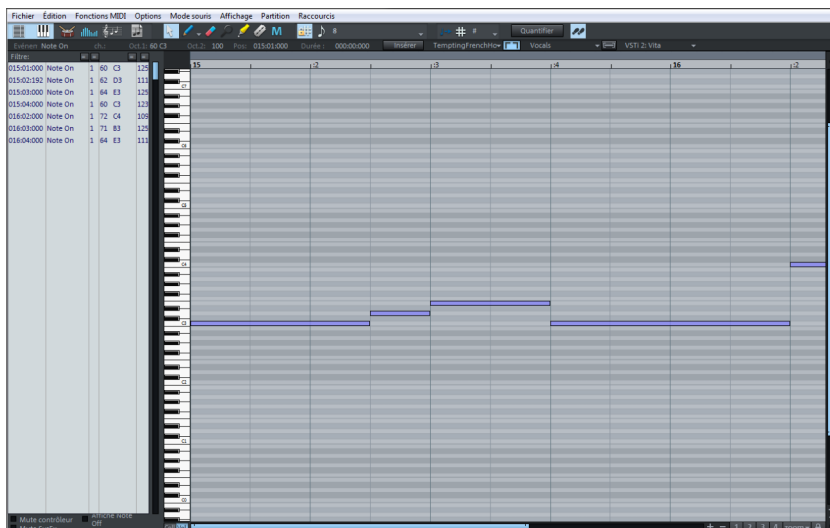
Travailler avec l'éditeur de listes : l'éditeur de listes n'affiche pas uniquement des événements, mais également le contrôleur MIDI et les messages Sysex. Ce contrôleur et ces messages peuvent être masqués ou même filtrés lors de la lecture (mode silencieux « Mute »).

En double-cliquant sur une entrée Sysex dans la liste, vous ouvrez un éditeur simple permettant de visionner et éditer le message Sysex.

Une note se voit toujours attribuer deux événements, « Note On » et « Note Off » (ou un « Note On » avec une vitesse 0), toujours sélectionnés et édités ensemble (les événements Note Off peuvent être affichés ou masqués en cochant la case correspondante sous l'éditeur).

Vous pouvez produire de nouveaux événements directement dans l'éditeur de listes à l'aide du bouton Ajouter. Les valeurs actuelles du champ d'édition sont toujours valables pour cette opération. Vérifiez donc qu'aucun événement ne soit sélectionné dans le Piano Roll avant d'éditer ce champ.

Astuce : lorsqu'aucun événement existant n'est sélectionné, vous pouvez définir la position d'insertion avec le positionnement du curseur de lecture.



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

Sélectionnez un événement représentatif. Par exemple une note dans une certaine tonalité. Cliquez ensuite sur un filtre d'affichage pour une certaine colonne, afin de n'afficher que les événements de ce type, par exemple avec la tonalité sélectionnée. Tous les autres événements sont alors masqués.

Les filtres d'affichage peuvent être combinés. Ainsi, vous pouvez filtrer uniquement tous les événements de modification de contrôle de type 10 (Volume) sur le canal MIDI 6 pour l'affichage puis, à l'aide de la commande Tout sélectionner (Ctrl+A), les sélectionner et les éditer ensemble (champ d'édition) ou les supprimer (touche Suppr.).

Conseils et astuces pour l'éditeur MIDI

- Il est possible de copier et coller des données MIDI dans l'éditeur et entre des objets MIDI. Les données MIDI sont toujours insérées à la position actuelle du curseur de lecture.

- **Dupliquer** : les notes sélectionnées sont copiés et insérées derrière la sélection après le prochain point de grille lorsque la grille est active (menu options, grille de quantisation activée), ou juste après la sélection.

Fonctions MIDI

Vous trouverez dans le menu « Fonctions MIDI » de l'éditeur MIDI des fonctions supplémentaires de Quantisation (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Paramètres de quantisation" voir page 245) et d'édition des notes MIDI.

Les commandes du menu « Fonctions MIDI » se réfèrent toujours aux notes sélectionnées. Si aucune note n'est sélectionnée, les fonctions s'appliquent à toutes les notes.

Legato : les notes sont rallongées si nécessaire jusqu'à la prochaine note afin d'être jouées de manière liée.

Quantisation des notes (standard) : la quantisation standard est appliquée à toutes les notes sélectionnées. Si aucune note n'a été sélectionnée, la quantisation sera appliquée à toutes les notes. Vous pouvez définir le mode de quantisation standard dans la boîte de dialogue des paramètres de quantisation (voir page 245). Le paramètre standard est « Quantisation des notes (début et durée) ». Vous pouvez ouvrir cette fonction en passant par le bouton « Quantisation » dans l'éditeur MIDI.

Quantisation avancée

Vous trouverez dans ce sous-menu des commandes de quantisation supplémentaires.

Démarrer Q : les notes marquées sont quantisées conformément à la valeur quantifiée de la grille. Les durées des notes restent inchangées.

Début et durée Q : les notes marquées sont quantisées conformément à la valeur quantifiée de la grille et de la durée. Cette quantisation dure a toujours une intensité de 100 %.

Soft Q (quantisation approximative) : cette commande prend en compte la valeur actuelle de l'intensité dans les options de quantisation. Le bouton de quantisation lance une action de quantisation toujours égale à 100 %. Vous pouvez ainsi à tout moment choisir entre une quantisation approximative (souple) ou dure, sans devoir ajuster à chaque fois les options de quantisation.

Durée Q : les notes marquées sont quantisées conformément à la valeur quantifiée de la durée. Le point de départ ne change pas.

Quantifier les fins des notes en position : La fin des notes sélectionnées est quantifiée conformément à la valeur quantifiée de la grille. Le point de départ ne change pas, par contre les longueurs de notes changent.

Annuler la quantisation : cette commande permet d'annuler toutes les actions de quantisation effectuées. Cela fonctionne aussi encore après l'enregistrement de l'arrangement.

Paramètres de quantisation : la boîte de dialogue des paramètres de quantisation (voir page 245) s'ouvre.

Quantifier les événements du contrôleur : avec cette fonction, vous pouvez quantifier les événements du contrôleur (voir page 219) pour réduire leur nombre.

Notes en mode silencieux (Mute) : cette commande permet d'activer ou de désactiver le mode Silence pour les notes.

Supprimer les superpositions (polyphonie) : les notes sont raccourcies si nécessaire afin de supprimer toutes les superpositions. Le programme reconnaît et ne corrige pas les accords (plusieurs notes jouées simultanément), ils ne sont pas décomposés.

Supprimer les superpositions (monophonie) : les notes sont raccourcies si nécessaire afin de supprimer toutes les superpositions. Cette fonction nécessite une voix monophone.

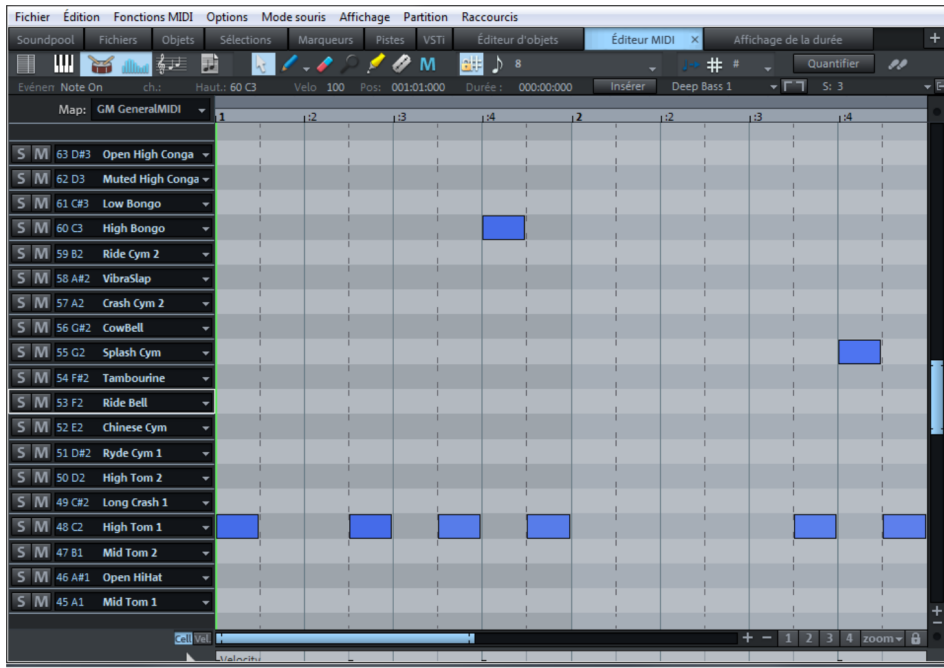
Convertir la pédale de sustain en longueurs de notes : cette fonction transforme les événements du contrôleur de la pédale de sustain (contrôleur 64) en longueurs de notes. Toutes les notes qui ont commencé après un appui de pédale ($CC64 > 64$) seront prolongées jusqu'à ce que la pédale soit relâchée ($CC64 < 64$) et que l'événement « pédale » soit supprimé.

Éditeur de percussions

Après avoir ouvert l'éditeur MIDI en double-cliquant sur un objet MIDI, passez à l'éditeur de percussions en cliquant sur le bouton correspondant.



Sur la gauche, au lieu des touches de piano, vous voyez une liste d'instruments de percussion.



Remarque : si une configuration de batterie (drum map) est déjà activée dans la piste d'arrangement (reconnaissable à l'entrée à côté de « map » dans la zone MIDI de l'éditeur de piste), l'éditeur de percussions est automatiquement chargé à l'ouverture de l'éditeur MIDI.

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 évènements 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 300)).

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

La vitesse (Vélocité) 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.

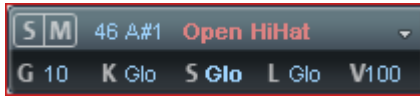
En cliquant sur le bord supérieur d'une cellule et en faisant glisser avec la souris, vous pouvez modifier directement la vitesse des notes, sans devoir utiliser le contrôleur d'édition. Vous pouvez opérer une modification plus simplement encore : en utilisant le mode souris (Ctrl+5), il suffit de cliquer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

Vélocité

Lorsque ce bouton est activé, les hauteurs de barres sont utilisées pour afficher les notes, afin de visualiser la valeur de vitesse de chaque note. Dans tous les modes souris (excepté « Supprimer »), il est possible de modifier la vitesse directement en cliquant avec la souris, sans devoir basculer dans le contrôleur d'édition.

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 quantisation/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 quantisation s'ouvre également ici.

La boîte de dialogue est semblable à celle des options de quantisation (voir page 245) générales. Les paramètres ne sont pris en compte pour les options de quantisation individuelles que lorsque une valeur de grille individuelle a été attribuée à la note.

K Canal de sortie

Grille de quantisation, Glo correspond à la valeur globale. (pour plus d'informations, référez-vous au chapitre "Paramètres de quantisation" voir page 245)

G Durées des notes, # correspond à la valeur de grille, Glo à la valeur globale

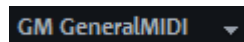
+ Durée d'affichage des notes, # correspond à la valeur de grille (la longueur totale des cellules), Glo à la valeur globale de la durée des notes.

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 quantisation : ouvre la boîte de dialogue des options de quantisation (voir page 245) des différents instruments.

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

Éditeur score

Ouvrir l'éditeur de notes

L'éditeur de notes est intégré à l'éditeur MIDI. Dans l'éditeur MIDI vous pouvez activer l'affichage linéaire des notes en appuyant sur le bouton « Éditeur Score (linéaire) ».



Éditeur Score (linéaire)

Navigation : vous pouvez placer le curseur de lecture directement dans la partition en cliquant sur la position souhaitée en maintenant MAJ appuyé. Vous pouvez définir la zone de lecture par Maj+clic gauche pour le début et

Maj+clic droit pour la fin. Vous pouvez zoomer sur la taille de la note à l'aide des boutons + dans la barre de défilement des notes sur la droite.

Mode d'édition des notes

Samplitude Music Studio propose deux vues alternatives des notes, l'affichage linéaire des notes et la vue avant impression.

L'affichage des notes linéaire peut être combiné avec un affichage sous forme de matrice. Cela permet une édition MIDI optimale puisque les détails de l'éditeur de matrice et la vue d'ensemble qu'offre la répartition sur plusieurs portées se complètent. Vous pouvez ainsi sélectionner des notes dans la partition et opérer de modifications dans la Piano Roll (comme la vélocité ou la longueur des notes). La sélection et l'extrait sont synchronisés dans toutes les vues de l'éditeur (affichage linéaire, Piano Roll, liste d'événements, éditeur de vitesse).

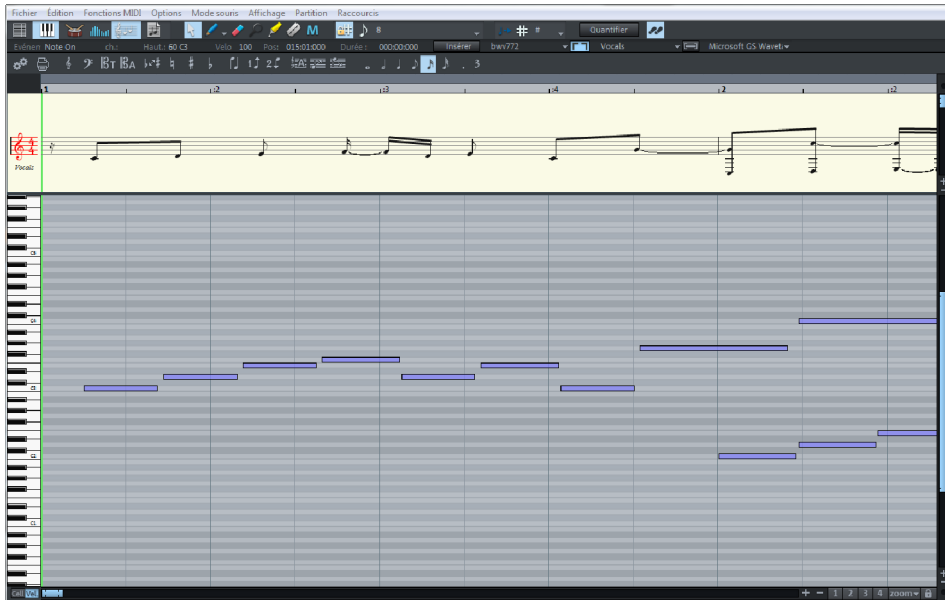
Affichage linéaire



Éditeur Score (linéaire)

Pour une édition détaillée des données MIDI dans la partition, utilisez de préférence l'affichage linéaire, l'affichage sous forme de matrice et de la vitesse étant disponibles en parallèle. Tous les paramètres comme la tonalité, la longueur des notes et la vitesse sont affichés clairement sous forme graphique.

Veuillez considérer que lors de l'affichage parallèle des notes et de la vélocité, seules les notes de la portée active sont affichées dans l'éditeur de vitesse. La portée active est signalée par la signature de la mesure.



Dans l'affichage des notes dans le mode linéaire, vous pouvez modifier les hauteurs (déplacer les barres entre score et matrice).

Le zoom horizontal/l'extrait au-dessus de la barre de défilement horizontale zoome parallèlement à l'affichage sous forme de matrice.

Dans le mode linéaire, les détails de la partition peuvent ne plus être correctement affichés, en raison de la superposition de symboles due à un zoom arrière horizontal trop fort. Vous pouvez être amenés à réduire la taille des symboles de notation (boutons + sur la droite). Malgré la perte de vue des détails, un zoom arrière donne un aperçu rapide et pratique, en particulier pour les grandes partitions. Samplitude Music Studio peut également adapter automatiquement la taille des symboles de notation : cliquez sur « zoom automatique » dans le menu score.

Affichage page

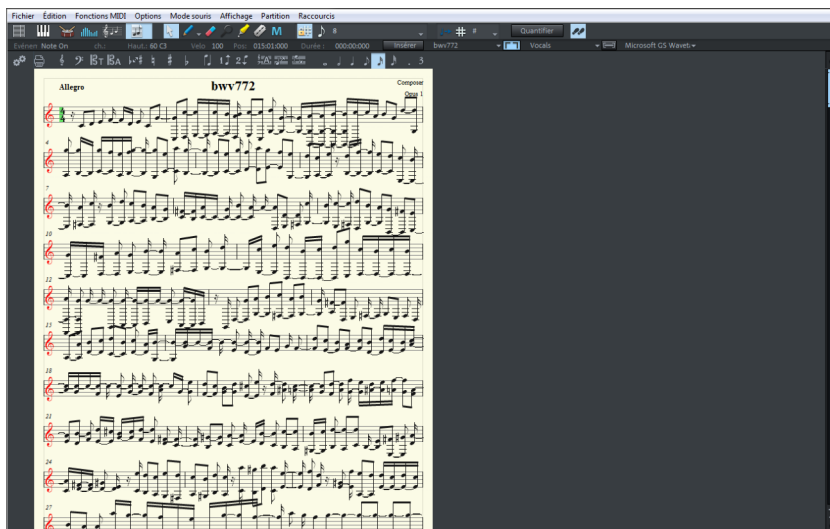
Le mode page propose un affichage comme sur une page et constitue également une vue avant impression. Vous pouvez ici sélectionner des notes, attribuer ou supprimer des voix/portées, mais pas dessiner avec le crayon ou déplacer à l'aide de la souris.



Éditeur de partition Score (mode pages)

L'affichage page n'est pas uniquement utile pour la création de la partition (titre, marges), mais également pour l'édition de passages longs. Grâce au retour à la ligne des notes, il est possible d'afficher plus de mesures sur l'écran que dans l'affichage linéaire.

Naviguer dans la vue page : vous pouvez feuilleter les pages à l'aide de la barre de défilement verticale.



Mode page comme vue avant impression : vous devez d'abord ajuster le format de page (dans le dialogue des paramètres partition) au format du papier d'impression avant d'opérer les modifications pour l'impression, l'affichage étant dépendant du format de la page. Vous verrez ensuite la partition exactement comme elle sera imprimée.

Partition

La qualité d'adaptation automatique de données MIDI pour la partition est en règle générale suffisante pour la simple édition de données MIDI, si l'effectivité et la vitesse sont plus importantes qu'un affichage parfait pour impression. Il peut s'avérer pourtant utile, dès l'édition, d'ajuster certaines des options d'affichage de la partition actuelle ou du matériel musical actuel. Les options d'affichage se trouvent dans la boîte de dialogue « Paramètres partition MIDI », que vous pouvez appeler en cliquant sur le bouton correspondant.



Ouvrir la fenêtre de dialogue des paramètres de partition pour la portée et les propriétés des pages.

Vous trouverez ici des presets. Il s'agit de paramètres standard préprogrammés pour certains instruments ou également pour des quatuors à cordes ou des orchestres. Les presets permettent de rendre la partition plus lisible et plus claire simplement :



Vue clé de violon (prédéfinie)



Conversion de la partition avec le choix d'un preset de clé de basses.

Vous trouverez plus d'explications sur les paramètres de la portée ci-dessous.

Éditer des données MIDI dans la partition

Sélection

Vous pouvez comme habituellement sélectionner des notes individuelles en cliquant dessus. Vous pouvez sélectionner un groupe de notes (un accord) en cliquant et faisant glisser un cadre autour des notes. Vous pouvez sélectionner des notes en vrac en cliquant dessus en appuyant sur Ctrl.

Paramètres des notes

Les paramètres de tonalité, vitesse et longueur (durée) peuvent être modifiés pour une ou plusieurs notes sélectionnées. Lorsque une ou plusieurs notes sont sélectionnées, les valeurs des données de la note actuelle apparaissent au-dessus de l'affichage des notes. Les modifications d'un des paramètres agissent de manière relative sur toutes les notes sélectionnées, comme dans l'éditeur de matrice.

Déplacer et transposer

Pour déplacer des notes, sélectionnez d'abord puis faites glisser la sélection à la position souhaitée. Les informations concernant la modification de la tonalité ou la position apparaissent lors du déplacement. Les étapes du déplacement sont définies par la quantisation de la grille dans l'éditeur MIDI.

Copier

Sélectionnez les notes souhaitées, et copiez-les à la position souhaitée par un glisser-déposer et la touche Ctrl. Vous pouvez également utiliser la fonction copier du menu d'édition.

Ajouter des notes

Vous pouvez ajouter des notes dans l'éditeur de notes avec le crayon. Cliquez simplement sur la position souhaitée avec le crayon, maintenez la touche de la souris appuyée, et corrigez si nécessaire la tonalité et la position. Si vous lâchez la touche de la souris, Sequoia ajoute une note dont la durée s'oriente à la valeur de quantisation de durée choisie. Vous pouvez ajouter des notes uniquement dans la ligne de portée activée. Pour par exemple insérer une note en bas de la portée (main gauche) dans une partition de piano, cliquez sur la ligne de portée du bas dans la zone de partition sur le côté gauche. Les notes ajoutées auront la même tonalité actuelle. Les tons étrangers ou les étapes chromatiques sont sautées. Lors de l'ajout de matériel musical conventionnel avec la souris, l'insertion diatonique permet une plus grande précision. Si un nouveau signe doit être attribué à une note, vous pouvez déplacer chromatiquement la note d'un demi-ton à l'aide des touches fléchées. Vous pouvez ainsi transformer un Fa dans la tonalité Do Majeur en un Fa dièse en appuyant sur la touche « Vers le haut ».

Supprimer des notes

Vous pouvez supprimer des notes, en les

- sélectionnant puis cliquez sur « Suppr. » ou
- en cliquant sur la gomme (ou un clic droit de la souris).

Ajouter des symboles de notation

Vous pouvez insérer des symboles de clés à la position actuelle du curseur de lecture en cliquant le bouton du symbole de clé correspondant dans la portée actuelle.

Supprimer des symboles de notation

Les symboles de note comme les clés ou tonalité ne peuvent pas être sélectionnés car ils ne s'agit pas une information Meta pour l'affichage des notes et qu'aucun événement MIDI ne leur est attribué. Vous pouvez néanmoins les supprimer en cliquant sur la gomme (ou un clic droit de la souris).

Ajustement et optimisation de la partition

Samplitude Music Studio calcule automatiquement un affichage de note à partir des événements MIDI compris dans l'objet MIDI. La tonalité et la position sont toujours correctes dans cet affichage. Mais l'affichage sous forme de note n'est pas pour autant optimal dans la mesure ou la durée des notes joue également un rôle important. La notation musicale permet ici une grande liberté dans l'interprétation, de sorte que l'aide de l'utilisateur est nécessaire.

Où réside le problème lorsque l'affichage est correct mais illisible? Les événements MIDI comprennent des informations très exactes sur le début d'une note, sa durée et sa tonalité, qui doivent être prises en compte lors de la lecture. Cela peut avoir une grande influence sur le groove d'un morceau, si les notes sont toujours un peu plus courtes qu' $1/16$ de note. Un tel affichage de la notation serait illisible sur une partition, comme dans l'exemple ci-dessus. En outre, les simples événements MIDI ne contiennent pas d'information au sujet de l'écart entre deux notes (s'agit-il d'une pause ?), sur les contextes harmoniques, sur les liaisons à effectuer ou pas, ainsi que sur le comportement des tracés dynamiques. Pour cette raison, le calcul automatique de la partition diffère toujours de l'idéal. Samplitude Music Studio fournit un groupe de fonctions automatiques et manuelles, afin d'améliorer la lisibilité de la partition.

Attribution des notes dans des portées multiples

Le terme « Portée » peut se rapporter à une seule ligne ou à l'ensemble des lignes de portée de la partition (« accolade »). Dans les cas où une distinction est nécessaire, nous utiliserons le terme « portée » pour l'accolade et « ligne de portée » pour une seule portée.

Le contexte permet toutefois de comprendre le sens du terme, par exemple lorsque l'on parle de la portée « du haut » et la portée « du bas » pour un morceaux de piano.

Samplitude Music Studio propose des portées multiples, comme par exemple pour la notation pour piano ou des partitions entières, composées de 16 portées différentes.

Pour attribuer manuellement des notes à une portée, cliquez sur



pour déplacer la note sélectionnée sur la ligne de portée supérieure et donc vers



afin de la rabaisser. Après cette action, la note est reliée à la ligne de portée (indépendamment du canal MIDI ou de la tonalité).



En cliquant sur Attribution automatique des voix vous pouvez annuler cette attribution manuelle.

Pour retranscrire un enregistrement clavier MIDI, nous vous recommandons d'abord de répartir des notes sur une partition pour piano à l'aide du point de clivage, c'est-à-dire que toutes les notes supérieures ou égales à la tonalité de clivage seront placées dans la portée du haut, toutes les autres notes seront attribuées à la portée du bas. Vous pouvez ensuite effectuer des corrections en attribuant manuellement la note à la bonne portée, en cliquant dessus.

L'attribution automatique des notes sur une ligne de portée est flexible : le canal MIDI de l'événement de note, la tonalité ou encore une combinaison des deux peuvent servir de critère pour cette action. Cela permet souvent de répartir rapidement et simplement les notes MIDI sur les lignes de la portée.

Exemple : il arrive couramment, dans certains fichiers MIDI, que les notes de la portée du bas ont un canal MIDI différent des notes de la portée du haut dans des partitions pour clavier. Supposons que les notes de la main droite se trouvent sur le canal 1, et celles de la main gauche sur le canal 2. Dans un tel cas, vous pouvez paramétrer les portées avec le preset « Piano ». Définissez le canal MIDI pour la première ligne de portée dans la boîte de sélection pour « canal » en sélectionnant « Ch 1 » et pour la deuxième ligne de portée « Ch 2 ». Vous pouvez désactiver l'attribution selon la tonalité en plaçant le point de clivage sur 0 (voir dialogue de paramétrage partition MIDI).

Les règles d'attribution sont les suivantes :

Lorsque l'option « Répartition automatique » est activée pour une note, le programme passe en revue les lignes de la portée du haut vers le bas, jusqu'à ce que le canal MIDI corresponde et que la tonalité soit supérieure ou égale au point de clivage.

Attention : il peut arriver que certaines notes ne soient pas affichées, car elles n'ont pu être attribuées à aucune portée.

Notation à plusieurs voix

Vous pouvez noter jusqu'à deux voix différentes dans une ligne de portée. Les voix seront différenciées par la position de la hampe des notes : les notes de la première voix seront représentées avec une hampe supérieure (vers le haut), les notes de la deuxième voix avec une hampe inférieure (vers le bas). Les pauses sont affichées individuellement pour chaque voix.

La notation à plusieurs voix peut simplifier grandement une partition ou permettre de représenter plusieurs instruments ou parties sur une même ligne de portée. Vous pouvez définir les voix en sélectionnant les notes et cliquant sur



le menu « Partition -> Attribuer 1. voix aux notes sélectionnées », ou



le menu « Partition -> Attribuer 2. voix aux notes sélectionnées ». Cela permet de définir la direction de la hampe des notes et donc l'attribution de la voix.



En sélectionnant l'attribution automatique des voix, vous pouvez annuler cette attribution manuelle.

L'évaluation du canal MIDI de la note sert de base lors de l'attribution automatique des voix.

Définissez un canal MIDI pour la deuxième voix dans la boîte de dialogue « Paramètres de la portée ». Vous pouvez répéter l'opération pour chaque ligne de la portée. Toutes les notes d'une portée dont le canal MIDI n'est pas attribué à la deuxième voix seront ajoutées à la première voix.

L'attribution des voix à l'aide du canal MIDI est utile pour, par exemple, afficher des fichiers MIDI standard sur des partitions de clavier à plusieurs voix, lorsque les voix de la main droite sont définies par rapport aux canaux

MIDI 1 et 2, et les voix de la main gauche par rapport aux canaux 3 et 4. Choisissez ensuite les paramètres suivants :

Haut	Piste	Nom	Clé	Tonalité	Trp.	Canal	2. voix	Quant.	Segmentation
1	Vocals	Vocals	Clé violon...	C Majeur / a ...	0.00	-	-	16th	
2			(inactif)						
3			(inactif)						
4			(inactif)						

Remarque : lorsque le canal MIDI pour l'attribution des voix est précisé, la notation représente une seule voix, si aucune autre attribution n'est effectuée.

Paramètres des partitions MIDI



Ouvrir la fenêtre de dialogue des paramètres de partition pour la portée et les propriétés des pages.

Vous pouvez paramétrer ici la portée et le format de page. Les paramètres n'ont pas d'influence sur les données MIDI, mais sur leur représentation dans la partition.

Haut	Piste	Nom	Clé	Tonalité	Trp.	Canal	2. voix	Quant.	Segmentation
1	Vocals	Vocals	Clé violon...	C Majeur / a ...	0.00	-	-	16th	
2			(inactif)						
3			(inactif)						
4			(inactif)						

Appliquer ces paramètres à toutes les lignes de la portée

☒ Options ☒ Tonalité (signe) ☒ Quantisation d'affichage

Options (ligne actuelle)

☐ Affichage simplifié des durées (interprétation) ☐ Subdivision stricte en sous-groupes de mesure

☐ Pas de superposition de notes ☐ Mixer les groupes de bandes

☐ Produire signe d'articulation staccato ☐ Reconnaître automatiquement les notes proposées

☐ Reconnaître les triolets ☐ Toujours notation à plusieurs voix

Remarque : les paramètres des portées concernées sont valables pour tous les objets MIDI de la piste activée. Les paramètres du format de page sont généraux et valables pour tous les VIP.

Paramètres de la portée

Cette fenêtre de dialogue permet d'accéder à de nombreux paramètres de configuration pour la portée, les options d'affichage. Vous pouvez définir ici la tonalité, la clé, et bien plus encore.

Samplitude Music Studio fournit pour les données MIDI jusqu'à 16 lignes de portée pour une piste. Vous pouvez définir la clé, la tonalité, la quantisation et transposition d'affichage (pour les instruments transposeurs comme par exemple le saxophone) pour chaque ligne de portée, individuellement.

En outre, vous pouvez nommer un instrument (« Nom ») et préciser le canal MIDI pour l'attribution automatique des voix ou de la portée.

Le point de clivage constitue également un critère pour l'attribution automatique de la portée : les notes supérieures au point de clivage sont attribuées à la portée supérieure, les notes inférieures à la portée inférieure (si le canal MIDI correspond).

La ligne de portée active est indiquée par l'index rouge. Vous pouvez naviguer dans la liste des 16 lignes de portée à l'aide des boutons fléchés (Haut/Bas) verticalement. Dans la partie inférieure, vous trouverez les options d'affichage de la ligne de portée active.

Une option vous permet d'appliquer toutes les modifications de configuration des options d'affichage, tonalité et quantisation à toutes les lignes de la portée.

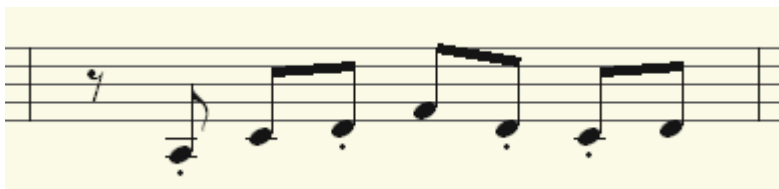
Affichage des notes : options d'interprétation

Aucune option n'influe sur les données MIDI et donc sur la lecture.

Affichage simplifié des durées (Interprétation) : permet d'afficher les pauses et notes liées de telle sorte, que la partition soit très lisible, sans influencer la lecture.

Produit signe d'articulation staccato

Les notes dont la durée est nettement supérieure à celle de la « véritable note MIDI » se voient attribuer un symbole Staccato. Cela est utile en relation avec la représentation simplifiée des durées.



Option « Affichage simplifié des durées (interprétation) » sélectionnée

Option supplémentaire « Produit signe d'articulation staccato » sélectionnée

Pas de superposition de notes

permet de corriger des liaisons superposées de notes se suivant, comme cela arrive dans un jeu Legato.

Reconnaissance des triolets

Si l'objet MIDI comprend des triolets, activez cette option.

Veuillez noter : la valeur de quantisation d'affichage doit toujours être un peu plus fine que la plus petite des valeurs de triplets. Ainsi, pour reconnaître des triolets 1/8 de note, la quantisation d'affichage doit être au moins définie pour 1/16 de note (de même, une valeur de 1/64 pour les 1/32 de note).

Division stricte en sous-groupes de mesures

Aucune note ou pause n'a une durée supérieure au sous-groupe de mesure (pulsation). Les notes plus longues sont représentées si nécessaire sous la forme de plusieurs notes liées. Cela peut dans certains cas faciliter la lecture de la partition.

Mixer les groupes de barres

Des groupes de barre sont parfois mélangés dans des sous-groupes de mesure. Cela peut dans certains cas faciliter la lecture de la partition.

Reconnaître automatiquement les notes proposées

Les notes dont la valeur est bien inférieure à la valeur de quantisation d'affichage sont notées comme notes proposées, lorsque la note de référence est proche.

Notation polyphonique : l'affichage de la notation est toujours polyphonique.

Symboles de notation

Clé



Samplitude Music Studio fournit quatre clés pour la notation : clé de violon (clé de sol), clé de basses (clé de fa), clé ténor (clé d'ut) et alto. Samplitude Music Studio différencie les clés basiques et les variations de clés. La clé basique est définie pour chaque portée dans les « Paramètres de la portée » (valable pour tous les objets MIDI sur la piste active). Une clé insérée depuis la barre des symboles est interprétée comme une variation de clé. Ces variations sont possibles dans un morceau ou dans des mesures aussi souvent que vous le souhaitez.

Ajouter : activez d'abord la ligne de portée dans laquelle la clé doit être insérée (en cliquant sur la signature des lignes de portée à gauche).

Positionnez le curseur de lecture à l'endroit souhaité pour l'insertion et cliquez sur la clé sélectionnée dans la barre des symboles. La clé est insérée musicalement et non graphiquement : lors d'un changement de clé à la position 10:01:000 (début de la dixième mesure), le symbole de la clé est ajouté à la fin de la neuvième mesure, conformément à la notation musicale.

Vous pouvez néanmoins supprimer ces variations en cliquant sur le symbole de la clé avec la gomme (ou un clic droit de la souris).

Signature de la mesure

La métrique et les symboles de signature de la mesure sont produits automatiquement à partir des marqueurs de tempo du projet VIP.

Vous pouvez réaliser des changements de rythme, qui sont possibles uniquement à la fin d'un battement complet, en plaçant un marqueur d'unités de mesure avec la nouvelle signature (par exemple 6/8) à la position souhaitée. Si aucun changement d'unité de mesure n'intervient, il suffit de définir le type de mesure du morceau (par exemple 3/4) dans le contrôleur de transport.

Signe



Confusion de l'harmonie

Samplitude Music Studio place les signes en fonction des informations de ton que vous avez donné. Il arrive cependant souvent que la confusion de l'harmonie oblige à optimiser certains passages afin d'améliorer la lisibilité. Vous pouvez opérer des modifications manuellement. Afin d'échanger une ou plusieurs notes harmoniquement, cliquez sur le bouton correspondant. La fonction transforme le signe bémol en dièse et inversement.

Paramètres du format de page

Vous pouvez sélectionner le format de page indépendamment de la configuration de l'imprimante, de sorte que vous obtenez toujours la même représentation des notes, même sur plusieurs postes de travail différents.

The screenshot shows the 'Paramètres du format de page' dialog box. It has two tabs at the top: 'Paramètres de la portée' and 'Paramètres du format de page', with the latter being selected.

Papier (Paper):

- Format: A4 (210 x 297 mm)
- Largeur de la page: 210.0
- Hauteur de la page: 297.0
- Unités: ☒ mm, ☐ Pouces

Bords de page (Page Margins):

- Gauche: 5.0
- Droite: 5.0
- Haut: 5.0
- Bas: 5.0

Mise en page (Page Layout):

- ☒ Affiche numéros de mesure: ☐ Affiche numéros des pages
- Calibrage taille partition (%): 100
- ☒ Description du tempo:
- ☒ Compositeur:
- ☒ Texte supplémentaire:

Dans les options de configuration du format de page de la partition, vous pouvez entrer du texte pour la description du tempo, le nom du compositeur ou d'autres informations. De même, vous définissez quels éléments de mise en page apparaîtront sur la page (cases à cocher pour les numéros de mesure, les numéros de page et le texte). Vous pouvez convertir les unités des millimètres vers les pouces.

Mise en page

Samplitude Music Studio réalise automatiquement la mise en page de la partition et répartit de manière optimale les lignes de la portée et les portées sur la page. Vous devez uniquement définir la taille de la page, l'orientation et les bords de page.

- **Taille des notes** : vous pouvez calibrer ici la taille des symboles de note ou de l'impression. Cela ne concerne pas le travail à l'écran, puisque vous pouvez zoomer à tout moment. La taille des notes influe sur les emplacements des sauts de ligne ou de page.
- Définissez une valeur inférieure à 100% pour obtenir plus de mesures/portées sur une feuille.
- Définissez une valeur supérieure à 100% pour obtenir des symboles plus grands à l'impression.

Imprimer des notes

Vous pouvez activer l'impression dans le menu « Partition > Imprimer les notes » ou directement avec le bouton de l'imprimante. Une autre fenêtre de dialogue d'impression s'affiche, qui diffère un peu pour chaque type d'imprimante. Différentes options sont proposées, dépendant de l'imprimante, comme le choix des pages que vous voulez imprimer ou le nombre d'exemplaires. N'oubliez pas de définir pour l'impression le même format de papier que pour le mode page, sinon l'impression pourrait être calibrée et le format non conservé.

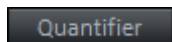
Les éléments suivants ne sont pas imprimés, et donc visibles uniquement à l'écran :

- les lignes marquant les bords de page à l'écran,
- le pointeur de la souris,
- l'affichage en couleurs des notes sélectionnées et du passage joué.

Lors de l'impression d'un fichier (par exemple dans un fichier PDF à l'aide d'un pilote d'imprimante), considérez que vous devez éventuellement activer l'option « Sauvegarder également les polices du document » pour que les symboles de notation apparaissent correctement à l'impression.

Quantiser

Vous pouvez compenser les petites irrégularités de l'enregistrement grâce à la fonction de quantisation. En revanche, vous pouvez donner plus de « groove » aux séquences un peu trop « mécaniques » grâce à la fonction « **Swing** ».



Si vous cliquez sur le bouton **Quantiser**, toutes les notes sélectionnées sont déplacées sur une grille de quantisation réglable.

Si vous n'effectuez pas de sélection préalable, toutes les notes seront quantifiées.



Vous avez le choix entre des 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 de notes ainsi qu'une valeur de triolet correspondant pour le point de départ (trame) et la durée.

Le bouton **Quantiser** lance toujours la quantisation standard (par défaut : point de départ et durée des notes). Dans le menu Fonctions MIDI (voir page 223) > Quantisation avancée, vous avez accès à davantage de modes de quantisation (ex. durée uniquement, ou Soft Q).

Dans les options de quantisation, vous pouvez déterminer plus exactement le type et la portée de la quantisation.

Grille de quantisation («snap»)



Lorsque le snap est activé, les notes se placent lors de la création et de l'édition sur la valeur de quantisation.

Les options de quantisation sont à ce moment-là également prises en compte : les notes se placent ainsi par exemple lors de leurs déplacements à l'intérieur de la fenêtre de quantisation sur la position correspondante.

Les positions de cadres sont affichées dans le Piano Roll comme une grille. Une quantisation de Swing sera ainsi représentée par les écarts différents des fragments verticaux dans le Piano Roll. Vous pouvez cacher la grille avec la commande « masquer la grille de quantisation » dans le menu Options (Raccourci : Alt + G).

En dessinant avec la souris et en maintenant enfoncé en même temps sur la touche ALT, la fonction SNAP peut être désactivée lors de la création et l'édition de notes.

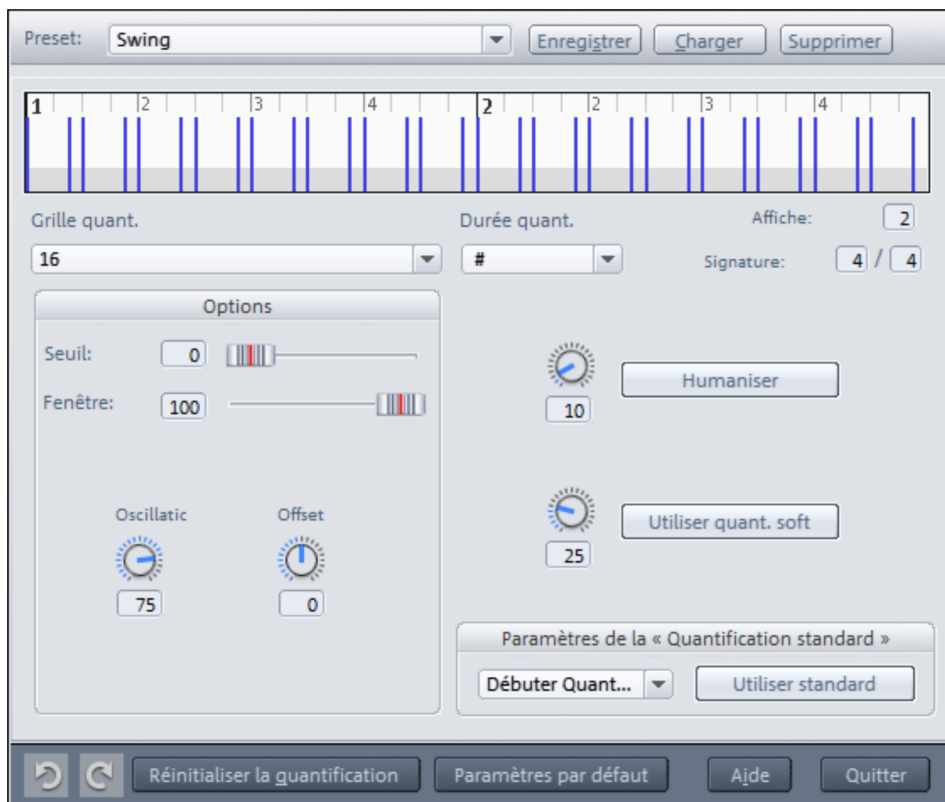
Déplacement relatif dans la grille (« menu options ») : si cette option est activée, les notes conservent leur écart original lors du déplacement et non le point de départ des notes, mais la distance de déplacement se place sur la

valeur de quantisation. Utilisez cette option si vous voulez déplacer des notes non quantifiées d'un certain écart sans endommager le timing.

Raccourci : Ctrl + G

Paramètres de quantisation

Les paramètres de quantisation se situent dans le menu « Fonctions MIDI > Quantisation avancée » de l'éditeur MIDI ou dans le menu principal de Samplitude Music Studio sous « MIDI > Paramètres de quantisation MIDI ». La boîte de dialogue des paramètres ne dépend pas de tel ou tel mode, elle est constante : vous pouvez donc la laisser ouverte si besoin est et tester certaines parties de votre arrangement avec différents paramètres.



Vous pouvez voir les paramètres de quantisation sélectionnés dans la partie supérieure de la boîte de dialogue. Les tirets bleus montrent les positions cibles pour les notes quantifiées, c'est-à-dire les points d'accrochage. Les zones grisées autour de ces derniers marquent la fenêtre de quantisation, c'est-à-dire les positions cibles concernées par la procédure de quantification.

Trame / Durée de quantisation : il s'agit de la trame et de la durée de quantisation en tant que points-cibles dans une mesure, sur laquelle les points de départs des notes ou les durées seront déplacés (voir ci-dessus).

Seuil de quantification / Fenêtre de quantisation : le paramètre « Seuil de quantisation » vous permet de faire varier légèrement la quantisation en excluant de celle-ci les notes qui sont très proches de la valeur de quantisation suivante. La « fenêtre de quantification » désigne l'espace à gauche et à droite d'un point d'accrochage : l'espace dans lequel tel ou tel événement va être quantisé. À l'extérieur de cet espace, aucune quantification n'a lieu. Cela signifie que les événements inférieurs au « seuil » ou supérieurs à la valeur de l'espace jusqu'au point d'accrochage spécifié dans la « fenêtre » ne seront pas quantisés. L'espace temporel concerné sera affiché grisé dans la boîte de dialogue.

Swing : cette commande permet de configurer des styles musicaux entraînants « groove » (avec des triolets par exemple). Elle détermine le partage des points d'accrochage impairs.

- 50 ... Partage « 50-50 » : le 1/8ème impair se situe exactement à mi-chemin entre les 1/8ème pairs (type de jeu « pair »).
- 67... Type de jeu « Triolet », partage 3-2

Offset (décalage) : modifier la valeur de l'offset déplace la trame de quantisation dans son intégralité. Au niveau de l'arrangement, des valeurs négatives déplacent la trame de quantisation vers la gauche, c'est-à-dire temporairement en arrière, et des valeurs positives vers la droite, ce qui revient à avancer dans le temps. Une valeur maximale de 100 correspond à un décalage de la moitié de l'étendue de la trame.

La représentation des points d'accrochage bleus dans la boîte de dialogue ainsi que de la trame dans l'éditeur MIDI s'adapte directement aux modifications de ces valeurs.

Humaniser : le paramètre « Humaniser » ouvre d'autres possibilités de variations en positionnant de manière aléatoire des notes jusqu'à un intervalle défini autour de la valeur exacte de quantification. La valeur est définie en pourcentage d'1/16 de note. La valeur définie indique donc l'intervalle maximum des notes quantisées par rapport à la valeur exacte de quantisation.

Quantification progressive (soft) : cette valeur définit l'intensité ou la souplesse de la valeur de quantisation pour la procédure de quantisation à réaliser.

- « 100 » déplace l'événement à l'emplacement exact du point de trame de quantisation,
- « 50 » le déplace au milieu entre la position actuelle et le point de trame de quantisation,
- « 0 » n'entraîne aucun décalage -> pas de quantisation.

La commande « Quantisation progressive (soft) » prend en compte la valeur de l'intensité actuelle définie dans les options de quantisation. Pour cette raison, la commande de quantisation simple réussit toujours à 100 %. Vous pouvez ainsi, à tout moment, choisir entre une quantisation progressive (soft) ou nette sans devoir constamment modifier les options de quantisation.

Configuration pour la quantisation standard : sélectionnez dans la liste l'action de quantisation (voir Fonctions MIDI (voir page 223)) qui doit avoir lieu lorsque vous cliquez sur le bouton « Quantiser ».

Réinitialiser la quantisation : cette commande remplace toutes les notes à leurs positions initiales.

Paramètres standards : cette commande rétablit les valeurs par défaut.

Raccourcis clavier de l'éditeur MIDI

Les raccourcis clavier peuvent être définis librement (à l'exception de certains comme la barre d'espace pour lecture/stop). Pour cela ouvrez simplement l'éditeur pour les raccourcis clavier, le menu et la souris. Les raccourcis clavier de certaines fonctions de base comme le défilement ou le zoom sont semblables à ceux de la zone VIP. Vous pouvez définir vos propres raccourcis pour toutes les commandes existantes dans l'éditeur MIDI.

Remarque : l'attribution de la molette de la souris est semblable à celle de la zone VIP, ainsi que la commande pour le mode zoom temporaire (spécial), à laquelle on a attribué la touche « Z ».

Lecture/Stop	Barre espace
Fermer l'éditeur MIDI (appliquer les modifications)	Annuler
Fermer l'éditeur MIDI (rejeter les modifications)	Echap

Fichier

Importation MIDI

Ctrl+I

Exportation MIDI

Ctrl+E

Édition

Annuler

Ctrl+Z

Rétablir

Ctrl+Y

Couper

Ctrl+X

Copie

Ctrl+C

Ajouter

Ctrl+V

Dupliquer

Ctrl+D

Sélectionner tout

Ctrl+A

Crée un modèle à partir de la sélection

Ctrl+P

Supprimer les données MIDI sélectionnées

Retour, supprimer

Supprimer toutes les données MIDI

Ctrl+en arrière,
Ctrl+supprimer

Sélectionner événement suivant

flèche droite

Sélectionner événement précédent

flèche gauche

Fonctions MIDI

Legato

Ctrl+L

Quantifier les notes

Ctrl+Q

Options

Défilement Page

F

Afficher liste d'événements

Alt+L

Afficher éditeur de vitesse/contrôle

Alt+V

Jouer les notes sélectionnées

Alt+P

Activer la grille de quantisation

Ctrl+G

Afficher la grille de quantisation

Alt+G

Options de quantisation...

Alt+Q

Éditeur d'objet MIDI

Ctrl+O

Audition Panic - Terminer lecture notes éditées

Ctrl+F

Mode Souris

Sélection

1

Dessiner

2

Battement

3

Modèle

4

Modification vélocité

5

Mode supprimer

6

Loupe

7

Mode Assembler des notes

8

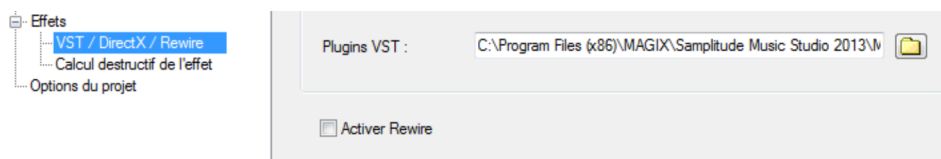
Mode séparer des notes	9
Mode Notes en mode silencieux (Mute)	M
Sélectionner événement suivant	flèche droite
Sélectionner événement précédent	flèche gauche
Hausser la tonalité événement	Flèche vers le haut
Baisser la tonalité événement	Flèche vers le bas
Choix de la valeur de quantisation de la grille suivante	Alt+Flèche bas
Choix de la valeur de quantisation de la grille précédente	Alt+Flèche haut
Choix de la valeur de quantisation de longueurs suivante	Alt+Flèche droite
Choix de la valeur de quantisation de longueurs précédente	Alt+Flèche gauche
Avancer le curseur de lecture	Pg. préc.
Avance rapide du curseur de lecture	Ctrl+Pg. préc.
Retour du curseur de lecture	Pg. suiv.
Retour rapide du curseur de lecture	Ctrl+Pg. suiv.
Sélection vitesse/contrôleur	Ctrl+1
Dessiner à main levée vitesse/contrôleur	Ctrl+2
Dessiner des lignes vitesse/contrôleur	Ctrl+3

Instruments logiciel/VST

Installation de plugins VST

Installez chaque plugin VST selon les instructions du fabricant. Les instruments et effets VST ne sont pas enregistrés dans la base de registre de Windows, mais doivent se trouver dans un répertoire (dossier) déterminé.

Samplitude Music Studio cherche les instruments VST installés dans le sous-dossier de programme « VST-Plugins ». Vous pouvez installer vos instruments VST dans ce répertoire ou dans un tout autre répertoire. Si vous avez déjà installé des plugins VST dans votre système, utilisez le répertoire existant déjà. Saisissez alors son chemin d'accès dans les Paramètres système (touche « Y »), dans le sous-dialogue « **Effets -> VST/DirectX/ReWire** », où la saisie de plusieurs chemins d'accès est possible. Il vous suffit de saisir les chemins d'accès les uns après les autres, tous les chemins d'accès sont pris en compte. Samplitude Music Studio trouve automatiquement les plugins nouvellement installés dans les répertoires ainsi indiqués. Si vous créez des sous-dossiers dans les dossiers de Plugins employés (par exemple, « Égaliseur », « Filtres », « Modulation »), ceux-ci seront affichés comme des sous-menus au chargement des plugins VST.



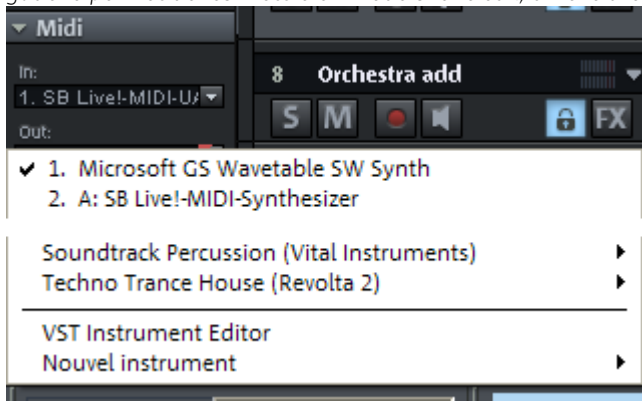
Lors du premier démarrage, une recherche des instruments et des plugins existants est conduite à l'ouverture des paramètres de piste, ce qui peut prendre un certain temps si de nombreux plugins et instruments sont installés. Ici, tous les plugins sont non seulement mis en mémoire, mais également vérifiés pour savoir s'ils sont exploitables dans le cadre du programme. Cette recherche n'est requise qu'une seule fois, les paramètres de piste s'ouvrant immédiatement au prochain accès.

Conseil : en cas de problèmes avec votre configuration actuelle, vous pouvez effectuer une réinitialisation de tous les chemins d'accès et des instruments ou plugins installés. Pour cela, supprimez le fichier « VSTPlug-iNs.ini » dans le dossier de Samplitude Music Studio. Vous devez alors saisir à nouveau tous les chemins d'accès. Les plugins auparavant masqués dans le programme sont à nouveau visibles.

Charger des instruments

Les instruments sont administrés dans Samplitude Music Studio sous « Menu pistes -> Éditeur d'instruments VST ». Vous pouvez attribuer directement un instrument à chaque piste, l'instrument étant sélectionné comme appareil de lecture MIDI.

Les instruments sélectionnés ou la sortie unique sont affichés directement dans le premier plugin VSTi/Insert-Slot de la boîte des pistes et du mixeur de pistes. Un clic gauche permet de les mettre en mode silencieux, un clic droit permet de les ouvrir.



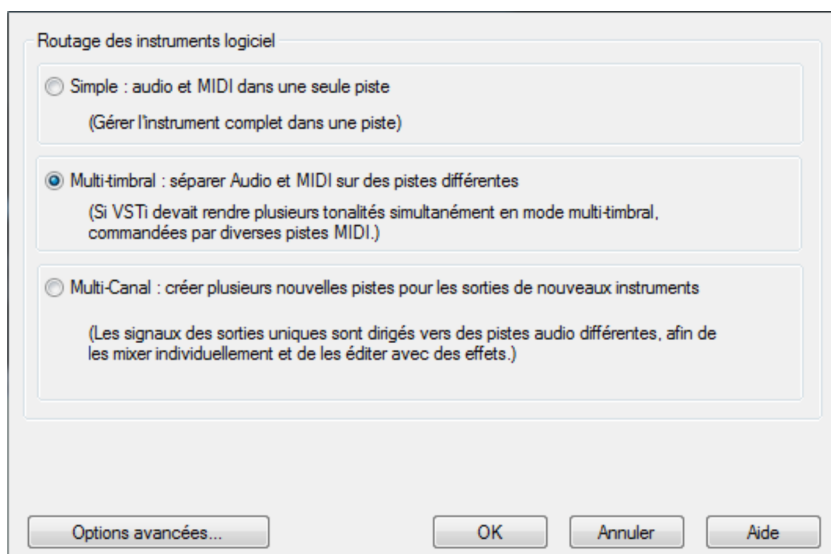
- Pour charger un instrument, sélectionnez dans la fenêtre du projet un « nouvel instrument » comme sortie de piste. Plusieurs positions sont possibles.
- Menu appareil de lecture (clic droit sur le bouton « Mute » -> MIDI -> Nouvel instrument »)
- Slot Plugins -> VSTi- dans l'éditeur de pistes
- Slot d'insertion d'effet du mixeur -> VSTi : cette option n'est disponible que dans les slots d'insertion supérieurs des différents canaux de mixage.
- Slot de sortie : nouvel instrument dans la section MIDI de l'éditeur de piste.
- Slot de sortie -> MIDI -> nouvel instrument dans la section audio de l'éditeur de pistes.

Paramètres de routing lors du chargement d'instruments virtuels

Vous pouvez assigner un instrument virtuel à chaque piste sous forme de périphérique de sortie MIDI.

Ce faisant, vous pourrez toujours router les sorties audio des instruments virtuels sur les pistes de votre choix du projet virtuel. Le MIDI (départ) et l'audio (retour) d'un instrument virtuel peuvent coexister sur une même piste, mais ce n'est pas obligatoire. Dans ce domaine, Samplitude Music Studio vous offre une totale liberté de routing.

La boîte de dialogue « **Routing des instruments virtuels multicanaux** » s'ouvre lors du chargement d'un instrument virtuel. Elle vous permet notamment de créer de nouvelles pistes pour chaque sortie audio.



Simple : audio et MIDI sur une même piste : à présent, toutes les sorties audio sont routées vers la piste actuelle dans laquelle l'instrument a été appelé. Dans ce cas; les sorties multiples sont mixées avant les effets du mixeur. Vous pouvez insérer totalement les instruments virtuels mono ou stéréo dans la piste actuelle. Ainsi, la piste envoie les données MIDI à l'instrument tout en recevant le signal audio de l'instrument.

Multitimbral : router l'audio sur une piste séparée du MIDI : utilisez cette méthode lorsque vous souhaitez assigner l'instrument virtuel à plusieurs pistes MIDI.

Multicanal : créer plusieurs nouvelles pistes pour les sorties des instruments : sélectionnez cette option si vous souhaitez créer automatiquement une nouvelle piste pour chaque sortie de l'instrument virtuel. Les nouvelles pistes créées sont automatiquement nommées en conséquence. La configuration mono/stéréo est effectuée automatiquement par Samplitude Music Studio (standard).

Chaque sortie peut aussi être routée ultérieurement vers une piste séparée. Dans la fenêtre d'arrangement, utilisez le gestionnaire de pistes pour faire apparaître des pistes masquées.

Options avancées

Stéréo / Mono (Standard) : l'information fournie avec le plugin est utilisée pour le routage.

Tout en stéréo / tout en mono : certains plugins fournissent des informations erronées en ce qui concerne les sorties en mono ou en stéréo. L'effet de ces options revient à traiter les sorties individuelles comme des sorties stéréo ou mono selon le cas.

Combiner Audio/MIDI : cochez cette case pour router automatiquement la sortie MIDI de chaque piste de sortie sur cet instrument.

Masquer des pistes dans un arrangement : les nouvelles pistes créées dans cet instrument sont masquées dans l'arrangeur, mais apparaissent dans la fenêtre du mixeur. Cette configuration est utile lorsque les sorties individuelles d'un instrument sont dirigées depuis un seul fichier MIDI et ne comprennent donc pas d'objet ou information dans la fenêtre de l'arrangeur.

Remarque : généralement, la sortie audio d'un générateur de sons virtuel est produite, éditée et mixée dans la même piste que les données MIDI que cet instrument reçoit. En conséquence, on peut obtenir une superposition d'éléments sur le curseur de volume, qui permet de régler la vitesse (vélocité), ou le volume MIDI (CC7) d'une part, et de réguler le niveau audio d'autre part. Il ne s'agit pas des mêmes paramètres. Vous pouvez par exemple jouer un instrument MIDI rapidement et fort, et le mixer dans une tonalité plus basse, ou inversement. Pour cette raison, vous pouvez attribuer

différentes options au curseur de volume. Pour cela, réalisez un clic droit sur le curseur de volume de la piste.

Charger des plugins d'effets

Les plugins d'effets sont utilisables pour des niveaux Wave, d'objets, de pistes et de master.

Utiliser des plugins dans le niveau WAVE

Des effets plugins peuvent être intégrés directement dans le matériel audio via le menu « Effets hors ligne > DirectX / Plugins VST » (voir page 430). Lors de l'édition Wave virtuelle, les plugins sont chargés dans le secteur Master du mixeur (voir page 256).

ATTENTION ! L'édition destructive du matériel audio ne permet aucun retour en arrière. Il est préférable d'utiliser les effets en temps réel via l'éditeur d'objets ou via le mixeur.

Charger des plugins au niveau des objets

Des plugins d'effets peuvent être utilisés via le menu « Effets en temps réel » > « Objet DirectX / Plugins VST » ou bien via l'éditeur d'objets dans le niveau de l'objet.

Éditeur d'objets

- Double-cliquez sur un objet audio et choisissez l'affichage « Effets de l'objet »
- Dans « Plugins », cliquez ensuite sur la petite flèche d'un emplacement Plugin.
- À présent, les plugins sont à votre disposition dans le menu.

Menu « Effets en temps réel »

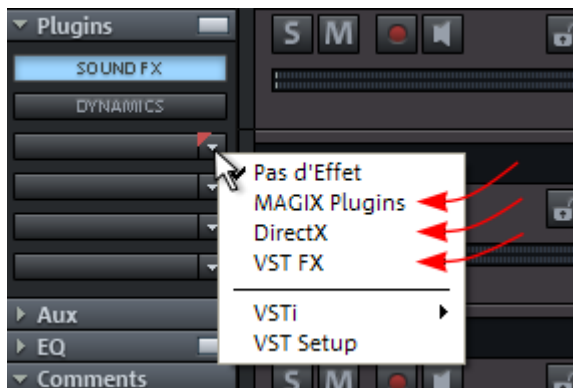
- Sélectionnez un objet audio dans l'arrangement par simple clic
- Ouvrez le menu « Effets en temps réel » et cliquez sur «Objet DirectX / Plugins VST »
- Désormais, vous pouvez charger les plugins désirés l'un après l'autre pour l'objet sélectionné.
- un clic droit sur un plugin chargé ouvre son interface

Charger des plugins au niveau de la piste

Vous avez la possibilité de charger des plugins dans le mixeur comme dans l'éditeur de pistes.

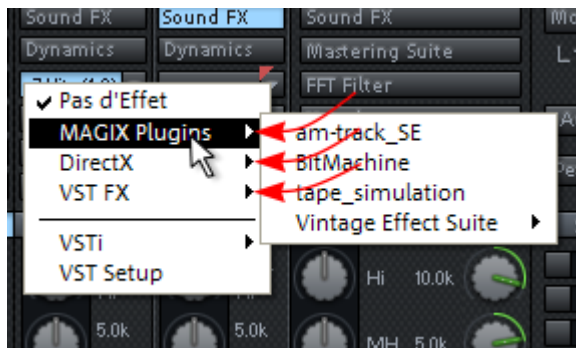
Éditeur de pistes

- Choisissez d'abord la piste pour laquelle vous désirez charger un effet.
- Ensuite, ouvrez « Plugins » si ceux-ci ne sont pas encore visibles.
- Cliquez ensuite sur la petite flèche d'un emplacement Plugin.
- Depuis le menu, vous pouvez choisir un plugin.



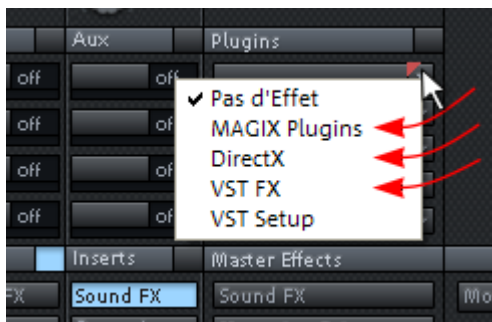
Mixeur

- Vous pouvez ouvrir la table de mixage à l'aide de la touche « M » ou avec la commande du mixeur.
- Cliquez ensuite sur la petite flèche d'un emplacement d'insertion de la piste souhaitée.
- Choisissez un plugin dans le sous-menu correspondant.



Remarque : les effets d'envoi (send) sont également intégrés de cette manière. Pour cela, vous devez créer une piste AUX et y utiliser les effets. N'oubliez pas que les effets sont mélangés, c'est-à-dire que l'effet dans la piste AUX ne devra plus contenir de signal d'origine.

Charger des plugins au niveau du Master



Dans le secteur Master du mixeur, chargez les plugins comme dans les pistes du mixeur. Cliquez simplement sur la flèche à droite d'un des emplacements plugins et choisissez dans le menu le plugin souhaité.

Routage d'entrées d'instruments MIDI

Presque tous les instruments logiciels nécessitent des données MIDI pour retentir. Pour diriger une entrée MIDI sur une certaine piste comprenant des données MIDI, cliquez sur le bouton VSTi dans l'éditeur de pistes de la piste correspondante, et sélectionnez l'instrument de votre choix dans le slot de sortie. Les instruments déjà chargés sont listés dans ce menu.

Pour ouvrir une nouvelle instance d'instrument, indépendante des instruments existants déjà dans le projet, sélectionnez son nom dans le sous-menu « nouvel instrument ».

Instruments à sorties multiples

Le nombre de sorties disponibles dépend de l'instrument virtuel et est réglable dans celui-ci. Les sorties peuvent être stéréo ou mono.

Répartition des sons sur plusieurs pistes

Ce procédé est utile par exemple pour des échantillons Drum, lorsque vous voulez contrôler tout le set de percussions, mais tout en mixant et éditant les sons Drum individuellement.

Commande d'un instrument sur plusieurs canaux MIDI

Pour les générateurs de sons multi-timbres, qui peuvent lire plusieurs sons simultanément sur différents canaux MIDI, plusieurs pistes MIDI sont utilisées en général de façon à ce que chaque piste commande un programme sonore (part) sur un canal MIDI défini. L'avantage est que ces instruments n'ont besoin que d'une instance du plugin, même pour plusieurs sons. Les instruments logiciels multi-timbres offrent souvent aussi des sorties audio individuelles. N'oubliez pas, dans l'instrument VST, de diriger les parts individuelles vers les sorties désirées.

Définir les paramètres des instruments

Interface graphique des instruments et dialogues des paramètres

L'éditeur d'instruments (Panel) s'affiche lors du chargement d'un instrument, et peut être ultérieurement appelé à l'aide d'un clic droit sur le slot VSTi, dans lequel le nom de l'instrument est affiché. Vous pouvez également ouvrir l'éditeur VSTi à l'aide d'un clic droit sur le bouton d'enregistrement de la piste -> Sortie instrument -> Éditeur VSTi.

L'interface graphique est prédéfinie. Si l'instrument (ou le plugin) sélectionné ne possède pas d'interface propre, le dialogue des paramètres s'affiche. Ce mode d'affiche est limité à quelques éléments de commande et peut-être appelé depuis le menu de la fenêtre instruments. Utilisez ce mode lorsque le panel du plugin est trop confuse ou qu'elle prend trop de place sur l'écran. Ce dialogue affiche huit paramètres d'instruments au choix, clairement. Les commandes des barres règlent les valeurs des paramètres.

Parallèlement aux combobox pour la sélection des paramètres des instruments, vous pouvez également activer la case « Auto ». Lorsqu'elle est activée, l'automatisation des paramètres sélectionnés est lancée. La courbe d'automatisation est alors affichée dans le projet et peut être modifiée. La réglette permet d'automatiser les paramètres.

La case de contrôle « Auto » permet d'activer des paramètres pour l'automatisation.

La sélection des paramètres est sauvegardée pour chaque Plugin, de sorte que vous pouvez utiliser les mêmes paramètres lors de la prochaine utilisation du même plugin dans un autre projet. Cela permet de toujours garder à disposition des paramètres souvent utilisés et d'y accéder rapidement.

Menu dialogue

Des options supplémentaires se trouvent dans le menu de la fenêtre de l'instrument :

Bypass : désactive l'instrument et le met en mode muet. N'oubliez pas que certains instruments utilisent l'alimentation du processeur même lorsqu'ils se trouvent en mode Bypass et ne sont que dans le slot d'insertion. Dans ce type de cas, l'instrument devrait être supprimé de l'insertion lorsqu'il n'est plus requis.

Contrôle : vous devez activer cette option pour entendre l'instrument lors du jeu ou de l'enregistrement. Si le contrôle doit rester actif lorsque la touche REC est activée dans la piste, sélectionnez dans la boîte de dialogue Système / Options audio globales (Touche « Y », Tab : configuration audio), sous état de commutation, l'option « Contrôle des magnétophones ».

Charger / sauvegarder des patches / bases : sauvegardez ici la configuration et les sons d'un instrument. Les formats disponibles sont : *.fxp pour les patches ou *.fxb pour des bases de données complètes. Certains instruments possèdent leur propre format de patch/base, les paramètres sont alors généralement chargés et sauvegardés directement via l'interface de l'instrument.

Définir les paramètres aléatoirement : cette fonction permet d'activer le mode aléatoire pour toutes les valeurs des paramètres d'un instrument. Pour les synthétiseurs, cette option peut conduire à des résultats surprenants et intéressants pour obtenir un nouveau son. Seuls les paramètres accessibles depuis l'interface peuvent être définis aléatoirement. Pour certains synthétiseurs virtuels complexes, il est possible que certains paramètres ne soient pas modifiables avec cette option. L'attribution aléatoire de certains paramètres permet de produire des sons extrêmes. Dans ce cas, il est possible qu'aucun son ne retentisse ou que des volumes et fréquences extrêmes soient atteints. Il convient donc de toujours vérifier le volume lors de ces essais.

Jouer et écouter des instruments en direct

Conditions requises pour jouer en Live

Un générateur de notes MIDI est nécessaire pour jouer d'un instrument logiciel virtuel. Il s'agit généralement d'un clavier MIDI. Il peut également s'agir d'un autre ordinateur générant des données MIDI ou d'un séquenceur.

Pour écouter en direct (contrôle) le jeu de l'instrument, une interface audio avec pilote ASIO est nécessaire. Des pilotes MME ou WDM sont au contraire suffisants pour simplement jouer d'un instrument.

Contrôle

Un générateur de notes MIDI est nécessaire pour jouer d'un instrument logiciel virtuel. Il s'agit généralement d'un clavier MIDI. Il peut également s'agir d'un autre ordinateur générant des données MIDI ou d'un séquenceur.

Pour écouter en direct (contrôle) le jeu de l'instrument, une interface audio avec pilote ASIO est nécessaire. Des pilotes MME ou WDM sont au contraire suffisants pour simplement jouer d'un instrument.

- Pour le contrôle en direct, vous devez définir les paramètres suivants :
- - pilote ASIO (Options -> Configuration du système -> Options audio globales -> Configuration Audio -> Système de pilote) ;
- - activer le contrôle d'enregistrement global dans le contrôle de transport (Bouton « Moni. ») ;
- - activer le bouton de contrôle dans la piste (symbole du haut-parleur) ;
- - contrôle logiciel ou moteur hybride (options -> système/options audio globales -> configuration audio).

Astuce : vous pouvez également sélectionner le mode de contrôle avec un clic droit sur le bouton de contrôle d'enregistrement dans le contrôle de transport.

Latence : lors du jeu d'instruments logiciels virtuels, un léger décalage se produit entre le clic sur la touche MIDI et le son de l'instrument. La période de latence est déterminée par la taille du tampon définie dans le pilote ASIO. Pour obtenir un jeu agréable, nous vous recommandons de fixer un tampon maximum de 1024 échantillons. Cela correspond à 23 ms pour 44.1kHz. La latence optimale pour de nombreux utilisateurs représente 3 ms, c'est-à-dire 128 échantillons. La charge de l'unité centrale augmente si la taille du tampon est réduite. Le décalage du direct ne se produit que lorsque la latence de la lecture d'une piste MIDI déjà enregistrée est compensée automatiquement par un instrument virtuel ultérieurement.

Les instruments logiciels étant entièrement intégrés au moteur audio du programme, les signaux des instruments peuvent être redirigés, mixés ou

édités avec des plugins. Cette fonction peut être limitée lors du jeu et complète lors de la lecture.

Remarque : pour le contrôle avec des effets, le « mode contrôle des effets de la piste » ou « contrôle des effets de mixage/moteur hybride » doit être activé.

Latence

Notez que, lors du jeu d'instruments logiciels virtuels, un léger décalage se produit entre le clic sur la touche MIDI et le son de l'instrument. La période de latence est déterminée par la taille du tampon définie dans le pilote ASIO. Pour obtenir un jeu agréable, nous vous recommandons de fixer un tampon maximum de 1024 échantillons. Cela correspond à 23 ms pour 44.1kHz. La latence optimale pour de nombreux utilisateurs représente 3 ms, c'est-à-dire 128 échantillons. La charge de l'unité centrale augmente si la taille du tampon est réduite. Le décalage du direct ne se produit que pendant la lecture, lorsque la latence d'une piste MIDI déjà enregistrée est compensée automatiquement par un instrument virtuel ultérieurement.

Enregistrement et lecture d'un instrument

L'enregistrement d'un instrument est semblable à celui d'une piste MIDI. Vérifiez que l'enregistrement MIDI est activé dans la piste sélectionnée, et cliquez sur le bouton enregistrement dans le contrôle de transport. L'enregistrement commence immédiatement.

Le contrôle de la piste doit être désactivé pour la lecture d'une piste MIDI déjà enregistrée.

Routing des instruments VST avec le gestionnaire de VSTi

Pour le routing du signal des instruments, il existe des possibilités très flexibles.

Comme décrit dans la section précédente, un instrument peut être piloté par plusieurs pistes MIDI, et à l'inverse, les sorties d'un instrument peuvent également être envoyées à plusieurs pistes.

Router les sorties d'instrument

L'attribution des sorties d'un instrument peut aussi facilement s'effectuer dans le gestionnaire de VSTi. Déployez l'instrument VST pour voir les sorties individuelles puis cliquez avec le **bouton droit dans la colonne « Sortie vers piste »**.



Maintenant, choisissez la piste qui doit recevoir la sortie correspondante. La sortie assignée apparaît alors dans le slot de plugin de la piste concernée.

Sinon vous pouvez aussi effectuer le **routing directement dans l'en-tête des pistes de l'arrangeur** :

Pour restituer la sortie d'un instrument déjà chargé ou placé sur une piste donnée, cliquez avec le **bouton droit sur le bouton d'enregistrement** de cette piste et sélectionnez en la cochant dans le sous-menu « Sorties instruments » la sortie de l'instrument virtuel disponible dans l'arrangeur qui doit être produite sur cette piste. Il est également possible de router en même temps plusieurs sorties d'un instrument sur une piste. Vous pouvez même réunir les sorties de différents instruments sur une seule piste.

La désactivation des sorties d'instrument fonctionne de la même manière. Décochez d'un clic dans le sous-menu « Sorties instruments » la sortie à supprimer.

En outre, toutes les possibilités de routing du moteur de mixage sont disponibles. Vous pouvez router toute piste contenant le retour audio d'un instrument vers n'importe quel bus, bus Aux ou le Master.

Router les entrées MIDI d'instrument

La plupart des instruments virtuels ont besoin de données MIDI pour jouer. Pour relier l'entrée MIDI de l'instrument à une piste qui contient les données MIDI, cliquez sur le bouton MIDI dans l'éditeur de piste de la piste correspondante et sélectionnez l'instrument visé dans le champ « Out ». Les instruments déjà chargés sont répertoriés dans ce menu.

Pour ouvrir une toute nouvelle occurrence d'un instrument, indépendante des instruments existant déjà dans le cadre du projet, cliquez sur son nom dans le

sous-menu « Nouvel instrument ». Vous pouvez distinguer plusieurs occurrences du même plugin VST grâce au nombre (indice) qui précède le nom de l'instrument virtuel.

Écoute solo des sorties de VSTi

Pour écouter en solo les sorties de l'instrument, mettez en solo la piste qui reçoit le signal de l'instrument en question. Même si les objets MIDI au final responsables du son ne se trouvent pas dans cette piste, vous entendez maintenant la piste sélectionnée en solo. Samplitude Music Studio détecte automatiquement de quelle piste MIDI vient la sortie, et laisse en outre l'instrument recevoir des données MIDI de toutes les pistes attribuées.

Gestion des presets

Si un instrument dispose de presets, ils s'affichent avec leur nom interne lorsque le mode MIDI de la piste dans le Slot du programme (« Prg ») est activé.

Utilisez le menu déroulant pour configurer les presets de l'instrument. Il s'agit des presets également accessibles via le menu « Programme » de la fenêtre des instruments.

Si votre appareil MIDI peut envoyer des commandes « Changement de programme », vous pouvez également sélectionner le programme de l'instrument directement de cette manière. Le slot du programme est automatiquement actualisé dans la piste, pour donner un aperçu continu du programme.

Geler des instruments

Les instruments logiciel nécessitent une grande puissance, qui peut parfois être considérable. Vous pouvez utiliser la fonction « Gel » pour libérer temporairement votre ordinateur de certaines pistes VSTi. Vous conservez le contrôle total des objets MIDI de cette piste, qui peut être « dégelée » à tout moment.

Pour « geler » un instrument, sélectionnez l'option « Geler une piste » (Raccourci : Ctrl+Maj+F) dans le menu des pistes. Après un court calcul, tous les objets audio et MIDI de la piste sont remplacés par un objet audio stéréo unique de 32 bits, qui nécessite moins de puissance et vient remplacer

l'original. Les données d'automatisation existantes et les effets des pistes sont calculés dans cet objet gelé.

L'instrument d'origine de la piste n'est plus contrôlé par des fichiers MIDI se trouvant sur cette piste et peut être désactivé, s'il n'est pas utilisé par d'autres pistes MIDI.

Pour modifier les données MIDI originales ultérieurement, sélectionnez l'option de piste « dégeler la piste » (Raccourci : Ctrl+Maj+U). La piste est immédiatement à nouveau disponible dans son état original, nécessitant une plus grande puissance.

Vous pouvez également utiliser l'option « Édition des pistes gelées ». Dans ce cas, une nouvelle piste VIP est ouverte avec la piste originale. Vous ne pouvez pas écouter cette piste en même temps que votre arrangement. Dès que vous cliquez sur sauvegarder dans le projet, un nouvel objet gelé est calculé et intégré au projet original.

Vous pouvez également utiliser l'option « Gel » pour des sorties uniques, qui ne sont pas acheminées vers la piste de sortie principale (Sortie instrument 1+2). Vous pouvez geler ces pistes si elles ne contiennent pas d'informations ou objets MIDI. Les données MIDI qui ont été acheminées vers sur cette piste ou sur la sortie unique de l'instrument sont automatiquement transformées en donnée audio, qui sera jouée à la place de l'instrument original. Pour éviter une double lecture des données, désactivez manuellement la sortie unique de l'instrument dans la piste gelée.

Pour éditer des données gelées, vous ne pouvez pas utiliser la fonction d'édition des pistes gelées, car aucune donnée MIDI ne se trouve sur la piste. Il faut donc « dégeler » la piste puis éditer les données MIDI de la piste. Vous pouvez ensuite geler à nouveau la piste.

Remarque : l'instrument est conservé dans la mémoire RAM aussi longtemps qu'il n'est pas entièrement déchargé de la piste. Les échantillons ou instruments nécessitant un grand espace mémoire le conserveront même lorsque leur piste est gelée.

Astuces pour l'utilisation des instruments virtuels

- Vous pouvez créer des sons appelés « Stack », des sons utilisant plusieurs générateurs de sons et les jouant à l'unisson, en ouvrant plusieurs instruments et en activant le contrôle dans toutes les pistes.
- Pour programmer des rythmes basés sur des instruments de percussion, vous pouvez créer et sauvegarder des Drum-Maps individuelles dans l'éditeur MIDI, qui seront accordées à l'instrument correspondant.
- Si un instrument permet de limiter le nombre de voix, utilisez cette option pour économiser l'énergie de l'unité centrale lorsque vous n'utilisez pas toutes les voix.
- Certains instruments utilisent des packs de sons d'après le standard général MIDI. Vous pouvez utiliser alors ces instruments pour jouer des fichiers MIDI selon le standard. Importez pour cela le fichier MIDI entier, avec tous les canaux MIDI, dans une seule piste. Assurez-vous que l'instrument virtuel peut recevoir des commandes de changement de programme enregistrés dans un tel fichier, afin que la lecture soit effectuée correctement.

Rewire

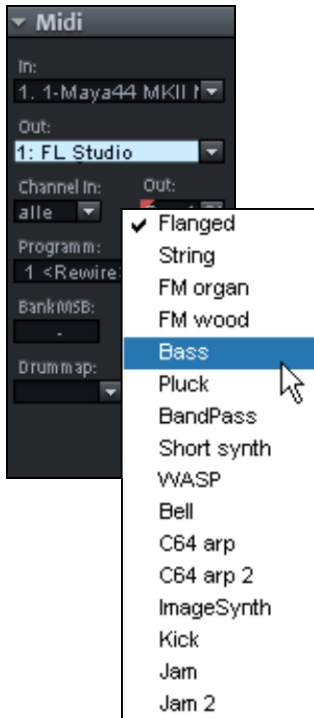
Il est possible d'intégrer dans Samplitude Music Studio, des applications client compatibles Rewire (ex. : Propellerheads Reason) comme synthétiseurs.

Activez la fonctionnalité Rewire dans les paramètres du programme (touche Y). Les applications Rewire installées peuvent alors être chargées comme instrument dans un slot MIDI. Toutes les applications client Rewire apparaissent comme sections individuelles dans le menu de sélection du slot du plugin de la piste et sont chargées comme instruments logiciels (VSTi). Nous vous recommandons de toujours lancer l'application client après Samplitude et de la fermer avant de quitter Samplitude. Certaines applications client peuvent être automatiquement ouvertes en réalisant un clic droit sur leur nom dans le slot MIDI (rouge), comme il est possible d'ouvrir la fenêtre du plugin pour les instruments VST par un clic droit.

L'application Rewire est accessible, comme tout instrument logiciel, via MIDI. Le signal de sortie audio du client Rewire peut être routé aux pistes de Samplitude Music Studio (pour plus de détails, référez-vous au chargement

des instruments logiciels). L'application client s'exécute, se démarre et s'arrête en synchronisation avec la position temporelle de Samplitude.

Rewire prend en charge jusqu'à 4096 bus MIDI. Un client Rewire signale uniquement les bus MIDI qui sont actuellement disponibles pour l'hôte (Samplitude Music Studio). Vous pouvez donc sélectionner le bus à l'intérieur de la piste dans le menu du canal MIDI (par exemple, l'instrument reçu).



Le canal MIDI « classique » des notes et événements MIDI ne joue aucun rôle important : il est remplacé par le système de bus MIDI Rewire. Pour chaque piste, un objet MIDI peut contrôler un bus MIDI Rewire. Cela signifie que tous les événements d'un objet MIDI sur la piste valent pour ce bus Rewire, indépendamment du numéro du canal initialement attribué aux événements. Les objets MIDI multitimbraux, comme ceux créés pendant l'importation de fichiers MIDI par exemple, ne peuvent pas être correctement joués avec Rewire. Vous pouvez cependant accéder au client Rewire via plusieurs pistes sur les différents bus MIDI Rewire.

Seuls quelques clients Rewire prennent en charge l'ouverture directe de l'application client via l'application hôte (Samplitude Music Studio). Dans ce cas, vous devez démarrer manuellement l'application client. L'application client reconnaît alors automatiquement l'existence d'un hôte et démarre dans un mode client spécial.

Travail du tempo

Changement de tempo et de mesure dans la table de tempo...

Les changements de tempo et de mesure sont des moyens d'expression importants en musique ; c'est pourquoi Samplitude Music Studio offre de nombreuses possibilités de les gérer.

Une grille des mesures parfaitement adaptée est essentielle pour une édition précise. Samplitude Music Studio vous propose différentes possibilités d'adapter la grille des mesures aux données présentes (audio, vidéo, MIDI).

La définition de changements de tempo est effectuée avec **Marqueur de tempo**.

La table de tempo représente la totalité des marqueurs de tempo et établit ainsi la position musicale pour chaque position temporelle. Ou plus simplement : la table de tempo définit le magnétisme de mesure.

Vous pouvez adapter le **magnétisme de mesure grâce aux marqueurs de position placés à certaines positions temporelles**, par exemple des événements audio ou MIDI déjà existants. Pour cela, faites glisser une ligne de trame du magnétisme de mesure jusqu'à la position temporelle souhaitée.

On peut même « taper directement » les battements des mesures ou des positions de mesures entières de la grille pendant la lecture. Pour cette application, utilisez le **mode « Adaptation à la grille » (« Grid Fit Mode ») de la table de tempo (voir page 270)**.

Le **module de navigation**, comme la **boîte de dialogue de la table de tempo** (voir page 271), sert aussi de **contrôle visuel** de la table de tempo. Dans celle-ci les valeurs actuelles de tempo (BPM) et le type de mesure à la position de lecture actuelle sont affichés.

Définissez précisément les objets ou les marqueurs dont la position doit être adaptée au changement de tempo dans la **boîte de dialogue de la table de tempo** (voir page 271).

Marqueur de tempo

Selon le mode de la table de tempo, les marqueurs de tempo apparaissent sous forme de **marqueurs BPM** ou de **marqueurs de position de trame**. En revanche, les **marqueurs de mesure** (par exemple 3/4) sont indépendants du mode de la table de tempo.

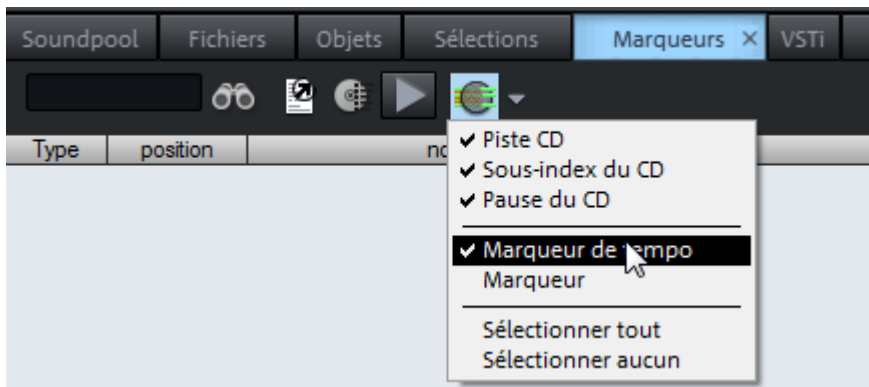
De manière générale, il y a trois genres de marqueurs de tempo :

- Marqueur de mesure (bleu)
- Marqueur BPM (rouge)
- Marqueur de position de trame (vert)

Les marqueurs de mesure représentent un changement de mesure (par exemple de 4/4 en 6/8).

Lorsque vous créez des marqueurs BPM et des marqueurs de position de trame, vous pouvez également modifier le rythme. Placez précisément les marqueurs de tempo grâce aux commandes de menu ou indirectement en manipulant le tempo à la souris dans la piste de tempo.

Le gestionnaire de marqueurs vous offre une autre façon d'accéder aux marqueurs de tempo et de les modifier.



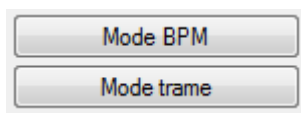
Modes de la table de tempo : mode BPM/mode trame

Dans la boîte de dialogue de la table de tempo (voir page 271), vous pouvez choisir entre deux modes : **mode BPM** et **mode d'adaptation de la trame**. Vous pouvez aussi faire votre choix grâce au point de menu :

Menu Lecture > Marqueur > Insérer un changement de tempo

Menu Lecture > Marqueur > Insérer un marqueur de position de trame

- En **mode trame**, vous travaillerez uniquement avec des marqueurs de position de trame et des changements de mesure.
- En **mode BPM**, vous travaillerez uniquement avec des marqueurs BPM et des changements de mesure.



On peut changer de mode à tout moment. Ce faisant, les marqueurs de tempo sont conservés mais changent de type. La table de tempo effective reste inchangée, et par conséquent la trame de mesure également. Ainsi, vous pouvez à tout moment alterner entre des marqueurs BPM et des marqueurs de position de trame.

Exemple 1 : d'abord, en mode d'adaptation de la trame, on cale la trame de mesure sur un enregistrement MIDI comportant de nombreux changements de tempo. Ensuite, en mode BPM, on peut ajouter des variations de tempo musicales (un rubato ou un ritardando par exemple) ciblées sur des passages donnés. (la piste de tempo n'est modifiable qu'en mode BPM ; en mode trame, elle sert uniquement à l'affichage).

Exemple 2 : pour les marqueurs de position de trame existants, on doit modifier le type de mesure au début du morceau puis pouvoir placer encore plus précisément les mesures sur la trame. Étant donné qu'un changement du type de mesure déplacerait les bords des mesures, et par conséquent les marqueurs de position de trame, convertissez les marqueurs en marqueur BPM car ces derniers sont indépendants des changements de mesure.

Passez en mode BPM. À présent, modifiez le tempo puis revenez en mode d'adaptation de la grille pour réaliser les adaptations nécessaires.

Changement de tempo : marqueur BPM

En principe, un nouveau projet ne comprend initialement qu'un seul tempo « maître » défini dans la console de transport ou dans les paramètres du projet (raccourci clavier : « I »).

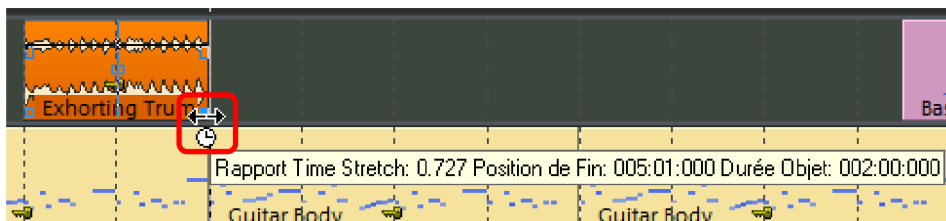
Ce marqueur de tempo concerne l'ensemble du projet ou uniquement son début jusqu'au premier marqueur BPM.

Exception : lorsque le tempo doit progresser jusqu'au premier marqueur de tempo, le tempo maître concerne uniquement le moment exact du début du projet puis évolue linéairement jusqu'au tempo du premier marqueur BPM.

À tout moment, autrement dit à n'importe quelle position musicale, y compris entre des battements, vous pouvez définir des changements de tempo directement dans la fenêtre du projet grâce aux marqueurs BPM ou aux points correspondants de la courbe de tempo.

Lorsque le magnétisme est activé, les marqueurs de tempo se calent sur le point de la grille le plus proche de la position de lecture. En tirant sur un marqueur de tempo tout en maintenant la touche « Alt » enfoncée, vous pouvez désactiver le magnétisme temporairement.

Avertissement : Samplitude Music Studio n'adapte pas automatiquement les objets audio de votre arrangement aux changements de tempo réalisés par des marqueurs de tempo. Pour adapter la durée des objets audio aux changements de tempo définis, utilisez le mode Transposition/Timestretch et tirez le bord arrière de l'objet audio jusqu'à sa position d'origine par rapport à la grille.



Marqueur de mesure

Les marqueurs de chiffrage de la mesure modifient le type de mesure à la position du marqueur, par exemple de 4/4 en 3/4.

Ce faisant, vous ne pouvez insérer les marqueurs de mesure que sur les bords des mesures complètes ; de même, les déplacements ne se font que sur les bords des mesures complètes.

Marqueur de position de la trame

Les marqueurs de position de la trame assignent une position musicale (métrique) spécifique à une position temporelle donnée. En déplaçant un marqueur de position de la trame, vous constaterez à l'écran que la trame de mesure est immédiatement modifiée en conséquence. Dans la piste de tempo, vous pourrez voir les conséquences des modifications de la trame de mesure sur le tempo.

Le marqueur de position de trame définit le tempo de façon indirecte en l'adaptant en amont du marqueur pour que la position musicale souhaitée coïncide exactement avec la position du marqueur.

« Battement manuel » de la grille de mesures (Grid Tapping)

En mode d'adaptation à la grille et table de tempo, les marqueurs de position sur la grille peuvent être placés aussi « en direct » pendant la lecture. Pour cela, assignez un **raccourci clavier** de votre choix, par exemple « P », à la **commande « ajouter un marqueur de position sur la grille »** (voir page 415) Maintenant tapez en rythme sur la touche « P » pendant la lecture, pour battre la mesure et ainsi déterminer le tempo de la grille et de la table de tempo.

Alors il se passe ceci : au moment de la frappe de la touche, la position de mesure suivante de la grille choisie sera déplacée jusqu'à la position de lecture actuelle et sera agrémentée d'un marqueur de position.

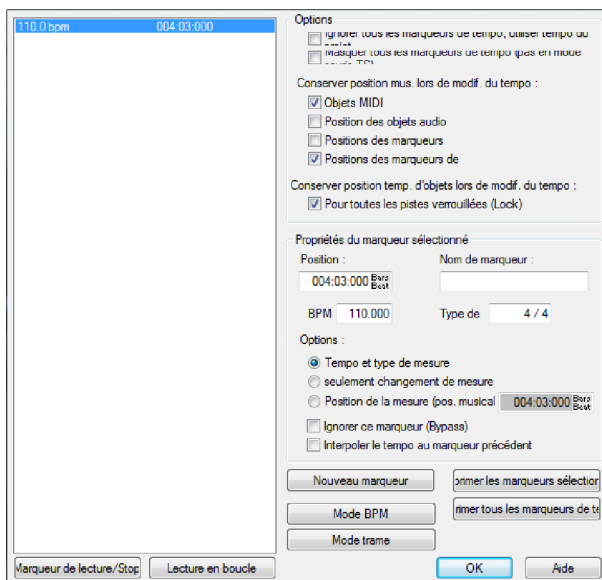
Astuces :

Ensuite, travaillez en mode « mesure » (mesures entières) pour saisir grossièrement le tempo. Enfin, passez au mode « temps » pour un affinage plus précis du tempo.

Le mode BPM autorise exceptionnellement un marqueur de position de mesure temporaire pendant le glissement de la souris en maintenant la touche « Alt » enfoncée en mode souris Timestretch (ou en chargeant d'anciens projets VIP).

Boîte de dialogue de la table de tempo

Placez le curseur de lecture à l'endroit où le changement de tempo ou de mesure doit se produire. À présent, appelez la boîte de dialogue de la table de tempo avec la commande du même nom dans le menu des marqueurs (clic droit sur la règle temporelle) ou dans le menu « Éditer > Tempo ».



Cliquez dans cette boîte de dialogue sur « Nouveau marqueur ». Un marqueur est inséré à la position actuelle. Avec les options de marqueur, vous pouvez maintenant définir les caractéristiques de ce marqueur. Pour un marqueur de tempo par exemple, saisissez le tempo désiré en BPM ou, pour un marqueur de mesure, la nouvelle signature.

Avertissement : notez que les réglages ne concernent que le marqueur sélectionné dans la liste des marqueurs. Vous devez donc créer un nouveau marqueur pour définir ensuite ses propriétés, son type ou le tempo.

Un marqueur de mesure ne peut être placé que sur le début d'une nouvelle mesure. Lorsque le curseur de lecture est sur une autre position, le marqueur de position est automatiquement placé sur le début de la mesure suivante.

Boîte de dialogue Éditer les marqueurs/Table du tempo

Lorsqu'on modifie un marqueur de tempo ou on déplace un marqueur de position de trame, l'opération a un impact sur les marqueurs, objets audio et MIDI suivants dans le projet virtuel.

Dans ce cas, il y a deux possibilités : soit c'est la position temporelle qui reste constante, soit c'est la position musicale qui demeure inchangée.

La position temporelle dans le projet virtuel est la position absolue, la position musicale est flexible et s'explique par la grille.

La conservation de la position de trame musicale signifie que, les objets ou marqueurs étant adaptés à la nouvelle trame, leur position temporelle absolue dans le projet est modifiée. Si la position temporelle est maintenue, la position musicale est modifiée en conséquence.

Lors des manipulations de marqueurs de tempo, le comportement des marqueurs ainsi que des objets audio et MIDI peut être contrôlé individuellement : par défaut, les objets MIDI et les marqueurs de tempo conservent leur position musicale sur la trame tandis que les marqueurs et les objets audio gardent une position temporelle constante. En cas de manipulation à la souris tout en maintenant la touche Alt enfoncée, la position temporelle est toujours préservée.



Dans cet exemple, le premier marqueur de tempo de la deuxième illustration a été modifié. L'objet MIDI et le deuxième marqueur de tempo ont été déplacés en conséquence, de façon à ce que la position musicale (3:01:000) soit préservée.

Si vous souhaitez conserver la position temporelle des objets lors des changements de tempo, sélectionnez l'option « **Pour toutes les pistes définies (Lock)** ».

Options supplémentaires :

Chaque marqueur de tempo et de position de trame peut être ignoré grâce à une option Bypass. Cela se fait automatiquement pour les marqueurs de position de trame si, suite à un déplacement, des positions de mesure erronées ont été créées, par exemple lorsque les marqueurs de position de trame ont été inversés (mesure 20 avant la mesure 19), ou déplacés de telle façon qu'une position de mesure dérivée d'un marqueur de tempo précédent ne peut plus être atteinte par interpolation du tempo.

Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser tempo du projet

Cette option permet d'ignorer tous les marqueurs de tempo définis ultérieurement de sorte que seul le tempo du projet soit pris en compte.

Tempo et type de mesure – boîte de dialogue

Position temp. dans le : 004:03:000 Bars Beat

Nom de marqueur :

BPM :

Type de :

Options :

- ☐ Seulement changement de m
- ☐ Interpoler le tempo au marqueur précédent
- ☐ Ignorer ce marqueur (Bypass)

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous double-cliquez sur un marqueur de tempo ou un point de la courbe, ou encore quand vous insérez un nouveau

marqueur de tempo grâce à la commande de menu. Ici, vous pouvez saisir le tempo souhaité en BPM (pas pour les marqueurs de position de trame) et, le cas échéant, insérer un changement de mesure. De même, vous pouvez décider ici si le tempo doit être interpolé jusqu'au marqueur de tempo suivant (ritardando ou accelerando).

Manipulation des marqueurs de tempo en mode de souris Timestretch

Le mode de souris Timestretch facilite le travail avec les marqueurs de tempo. Pour ce faire, sélectionnez l'outil « Mode Transposition/Timestretch » dans la barre d'outils.

Vous pouvez aussi créer des **marqueurs BPM directement en cliquant à la position souhaitée tout en maintenant la touche Maj enfoncée**. Pour ajuster le tempo, maintenez la touche Maj enfoncée et effectuez un mouvement vertical avec la souris.

Vous pouvez créer des marqueurs position de trame dans le mode de souris Timestretch en cliquant à la position souhaitée tout en maintenant la touche « Alt » enfoncée.

Vous pouvez les déplacer avec « Alt » + **mouvement de souris horizontal sans réajustement des positions temporelles**, par exemple pour manipuler la grille des mesures et l'adapter à des événements audio existants.



Conseils, exemples d'application

Lorsque vous composez dans l'éditeur MIDI, vous pouvez placer des marqueurs de tempo. Les objets MIDI et les marqueurs de tempo suivants conservent leur position musicale (par défaut).

La grille peut être adaptée à des événements audio existants, par exemple en assignant des numéros de mesure à certaines positions temporelles. Vous pouvez générer un marqueur à un endroit précis du projet, soit avec la commande de menu « Placer de nouveaux marqueurs de position de trame » et en l'assignant à la position de mesure correspondante, soit par « Alt » + clic de souris sur la position de grille de mesure correspondante en mode de souris Timestretch puis en le déplaçant ensuite, tout en gardant le bouton de souris enfoncé, sur la position temporelle désirée, par exemple un début d'objet.

S'il y a des données MIDI dans le projet, celles-ci seront automatiquement ajustées (par défaut). La trame de mesure obtenue sera utilisée pour l'édition ultérieure dans l'éditeur MIDI.

Lors du travail avec des fichiers MIDI et des changements de tempo complexes, vous pouvez désactiver la table de tempo avant d'enregistrer de nouvelles données MIDI (« Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser le tempo du projet ») et, le cas échéant, réduire le tempo. Après l'enregistrement, vous pourrez réactiver la table de tempo et les données MIDI nouvellement enregistrées seront automatiquement ajustées.

Objets Synth

Samplitude Music Studio offre plusieurs Plug-ins pour synthétiseur afin de produire vos propres échantillons de batterie ou lignes de basses ou de mélodies. Les synthétiseurs produisent des « Objets Synth » qui peuvent être arrangés avec les autres Objets sur les pistes.

Le travail avec les Objets Synth

Accéder au synthétiseur

Les synthétiseurs du logiciel se trouvent dans un répertoire différent, configuré sur le disque dur lors de l'installation. Pour l'ouvrir, cliquez sur le bouton Synth.

Tous les plug-ins de synthétiseur disponibles s'affichent dans la boîte de sélection.

Synthétiseurs d'objet et de piste

Deux types de synthétiseurs virtuels sont disponibles dans Samplitude Music Studio :

Synthétiseurs d'objets : ils permettent de générer des objets synthétisés dans Samplitude Music Studio. Tout objet synthétisé peut être déplacé sur n'importe quelle piste sans que les paramètres du synthétiseur soient modifiés. Les synthétiseurs d'objets sont par exemple Drum&Bass Machine, BeatBox 2, Atmos, Vita, LiViD et Robota.

Remarque : il est possible d'appliquer des effets d'objets également aux synthétiseurs d'objets. Pour cela, ouvrez l'éditeur d'objet via le menu contextuel (clic droit sur l'objet) de l'objet concerné.

Synthétiseurs de pistes : ces synthétiseurs ne créent pas d'objets synthétisés individuels dans Samplitude Music Studio, mais des objets MIDI « normaux ». Ainsi, fonctionnellement parlant, ils correspondent à des synthétiseurs matériels externes ou à des plug-ins VSTi, qui sont également contrôlables via MIDI. Comme tous les objets MIDI, ils sont liés à une piste, c'est-à-dire que le synthétiseur de piste correspondant est défini dans les paramètres de piste MIDI. Il est également possible de sélectionner et de configurer les synthétiseurs de piste dans l'éditeur de piste. Vita et Revolta appartiennent à ce type de synthétiseurs virtuels.

Programmation des Objets Synth

Selon le PlugIn et grâce à la console de maniement, on peut utiliser diverses fonctions pour produire et contrôler des sons. Lisez les chapitres suivants sur les différents synthétiseurs.

Si la console est ouverte, la lecture peut être démarrée et arrêtée à tout instant avec la touche espace pour surveiller la programmation. Si le Plugin Synth possède son propre bouton Play (p.ex. la Boîte de Rythme), ce bouton démarre le Plugin en solo, sans jouer les autres pistes de l'Arrangement.

Arrangement de l'Objet Synth

Quand la programmation des mélodies et des rythmes de l'Objet Synth est terminée, on peut fermer la console de maniement et arranger l'Objet Synth dans la piste. Avec les prises on peut les allonger ou les comprimer, faire des fondus, régler le volume, etc. Ces manipulations sont identiques pour tous les Objets.

Pour reprogrammer l'Objet, on peut ouvrir plus tard la console de maniement de chaque Objet Synth par double-clic ou par le Bouton Synth en bas de l'Arrangeur. En outre, on peut traîner sur les pistes autant d'Objets Synth du même logiciel synthétiseur que l'on veut et ensuite les programmer séparément.

Remarque pour utilisateurs de versions plus anciennes de MAGIX Music Studio

Dans cette version de MAGIX Music Studio, une série d'anciens synthétiseurs techniquement obsolètes a été remplacée par de nouvelles solutions plus modernes. Par contre, d'autres synthétiseurs ont été remplacés par des versions non compatibles aux suivantes.

Des arrangements réalisés avec d'anciennes versions de MAGIX Music Maker ne peuvent donc plus selon les circonstances être chargés dans Samplitude Music Studio. MAGIX met à disposition les synthétiseurs supprimés en téléchargement supplémentaires.

Pour téléchargement

Remarque : une inscription en ligne est nécessaire pour télécharger.

Atmos

Avec Atmos, vous pouvez recréer simplement des bruits environnants fidèles à la nature comme la pluie ou l'orage, des animaux ou encore la circulation routière.



- Sélectionnez la catégorie supérieure en haut de la fenêtre. Sélectionnez ensuite le thème de la catégorie qui vous intéresse (par exemple « Pluie et tonnerre »).
- Au milieu de la fenêtre se trouve une série d'éléments de commande, avec lesquels vous pouvez créer l'ambiance désirée. Chaque élément de commande dispose d'un titre (Tonnerre, par exemple) et de deux boutons rotatifs « Volume » et « Intensité ». Réglez le volume de l'élément avec le curseur Volume. Le curseur Intensité contrôle, selon l'élément de commande, les propriétés sonores correspondantes. Par exemple, avec « Tonnerre », vous pouvez définir ici la fréquence des coups de tonnerre et des éclairs.
- En bas à droite de la fenêtre se trouve un bouton de volume Master qui permet de définir le volume général du synthétiseur. De plus, vous y trouverez également le paramètre « Aléatoire ». Il vous permet de modifier les paramètres des éléments de commande de manière aléatoire.

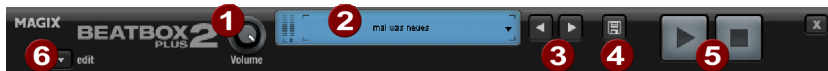
Beatbox 2 plus

La BeatBox 2 est une boîte à rythme à 16 voix avec un créateur de sons hybride et un séquenceur pas-à-pas. Les concepts d'utilisation de l'ancienne BeatBox ainsi que la programmation de matrice avec auto-copie ont été

élargis en une édition confortable de la vitesse et une création de sons particulièrement améliorée, y compris une section multi-effets (un effet par instrument de percussion).

Un son de percussion est créé dans la BeatBox 2 grâce à un échantillon (comme pour l'ancienne BeatBox) combiné à un son synthétique, lui-même pouvant être engendré par trois modèles de synthèse (création de sons hybride). La BeatBox 2 Plus permet l'édition et l'automatisation les plus détaillées de tous les paramètres sonores.

L'interface de la BeatBox 2 propose deux présentations. Dans une présentation fermée, vous pouvez écouter les sons et les profils fournis ou créés par vous-même sans que beaucoup de place ne soit occupée sur votre écran.



Dans cet affichage, seulement les commandes les plus importantes sont apparentes.

- ❶ **Réglette de volume** : permet de régler le volume.
- ❷ **Crête-mètre et nom prédéfini (Preset)** : La sortie de la BeatBox 2 est contrôlable visuellement sur le crête-mètre. La liste programmée (Preset) s'ouvre lorsque vous cliquez sur le triangle à côté du nom programmé.
- ❸ **Suivant/précédent Preset**
- ❹ **Sauvegarder Preset** : la programmation comprend le Drumkit utilisé, le motif et les automatisations (voir page 284) éventuelles.
- ❺ **Lecture/Arrêt** : Vous pouvez démarrer la BeatBox seule avec le contrôle de lecture dans l'interface de la BeatBox 2 sans que l'arrangement ne soit joué en même temps.
- ❻ **Commande d'édition** : celle-ci permet d'ouvrir la BeatBox 2 dans le mode d'édition pour programmer ses propres battements et sons.

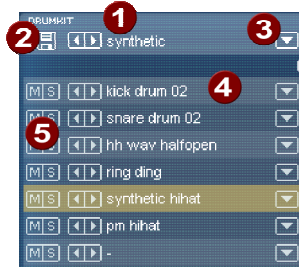


La BeatBox 2 Plus en affichage ouvert

- ❶ **Drumkit** : Dans cet espace, les Drumkits (sélections de plusieurs instruments de percussion) et les instruments de percussion isolés peuvent être chargés.
- ❷ **Instrument de percussion sélectionné** : Les paramètres dans le secteur Synthèse (6) et Vitesse/Automatisation (5) se rapportent toujours à l'instrument de percussion sélectionné.
- ❸ **Éditeur de motifs** : cette fonction permet de programmer la séquence de battements. En haut, les motifs (séquences) peuvent être chargés et enregistrés ainsi que divers paramètres pour l'affichage et les fonctions de l'éditeur de motifs. Le battement sera programmé dans la matrice. Une ligne correspond à un instrument de percussion, une colonne à une position de temps précise comprise entre une et quatre mesures. Si une case est cliquée, l'instrument de percussion est déclenché à cette position de temps.
- ❹ **Vitesse/Contrôle** : Cet emplacement a deux modes : **Vitesse** et **Automatisation**. Dans la configuration **Vitesse**, les sons pour les battements de l'instrument de percussion sélectionné sont représentés sous forme de barres. Avec la position **Automatisation**, vous pouvez automatiser un paramètre de son sélectionné dans l'emplacement Synthèse (6).
- ❺ **Synthèse** : À cet endroit, les paramètres sonores sélectionnés et les configuration des effets de l'instrument à percussion peuvent être édités.

Ci-après, les diverses applications de la BeatBox 2 vont être décrites :

Drumkit



Dans cet espace, les Drumkits (sélections de plusieurs instruments de percussion) et les instruments de percussion isolés peuvent être chargés. Vous pouvez donc tester un motif déjà programmé avec des kits différents ou bien échanger chaque instrument drum.

- ❶ **Sélectionner un Drumkit** : avec ces commandes, vous pouvez passer en revue différents Drumkits. Un drumkit est une sélection harmonisée d'instruments de percussion; par exemple une batterie rock ou des batteries électroniques à-la-TR-808. Par la modification des drumkits, il est possible de donner un autre son au rythme déjà créé.
- ❷ **Sauvegarder un Drumkit** : Vous pouvez enregistrer la sélection actuelle des instruments de percussion en tant que Drumkit avec cette commande.
- ❸ **Liste de Drumkits** : Un clic sur la flèche droite à côté du nom ouvre la liste complètes des Drumkits disponibles.
- ❹ **Sélectionner un instrument de percussion** : Les commandes flèches fonctionnent de la même manière que celles du Drumkit. L'ordre des percussions dans le Drumkit peut être rétrié avec le glisser-déposer.
- ❺ **Mute/Solo** : la commande « Solo » lance un instrument de percussion Solo, c'est-à-dire les autres instruments de percussion en mode « Solo » passeront en mode silence. La commande « Mute » éteint un instrument de percussion.

Par glisser-déposer depuis l'explorateur Windows, vous avez la possibilité d'intégrer des sons d'effet ou de battement dans le drumkit actuel. Faites glisser un fichier WAVE sur un instrument de percussion pour créer un nouveau son Drum sur la base de cet échantillon. Ainsi, l'échantillon sera copié dans le fichier d'échantillons de la BeatBox 2 de sorte à ce que les instruments de percussion créés et les Drumkits soient réutilisables ultérieurement. Vous pouvez faire glisser aussi tout un dossier contenant des fichiers WAVE sur le Drumkit et de cette manière créer tout un kit sur la base des échantillons dans ce répertoire.

Menu contextuel

Un clic droit sur un instrument de percussion ouvre un menu contextuel :

- **Copier/Coller** : Vous pouvez copier un instrument d'une piste et le coller sur une autre.
- **Instrument vide** : Un instrument vide est affiché. Il ne produit aucun son, n'a pas de nom et sert à « ranger » des pistes non utilisées.
- **Instrument par défaut** : L'instrument standard est créé. Il a tous les paramètres standard pour toutes les formes de synthèses et sert de point de sortie pour vos propres sons.
- **Réinitialisation de l'automatisation** : certains paramètres de la BeatBox 2 contiennent des automatisations. Ce sont des modifications dynamiques de paramètres sonores comme par exemple des courbes de filtre ou des modifications de hauteurs de son. Cette commande vous permet de supprimer complètement ces dernières pour l'instrument sélectionné.

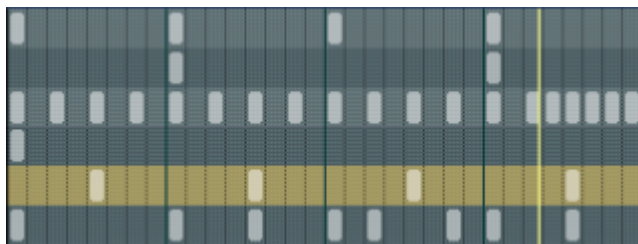
Commandes - éditeur de motifs



- 1 Motifs** : avec les commandes <>, vous pouvez passer en revue les différents motifs. La flèche de droite ouvre une liste de tous les motifs disponibles. Avec la commande « Enregistrer », le motif en cours sera sauvegardé.
- 2 Effacer Piste / Tout** : tous les événements de l'instrument sélectionné (**Piste**) ou bien tous ceux du motif (**Tout**) seront ôtés en un clic de cette commande.
- 3 Sélection de mesure** : la mesure à éditer peut être sélectionnée avec la commande-chiffre correspondante. La commande « **Suivre** » définit si l'affichage d'une mesure suit la mesure actuellement jouée. **Tout** montre toutes les mesures du motif.
- 4 « 1>2-4 »Auto Copie** : Si plus d'une mesure a été paramétrée en tant que longueur de motif, le mode « Auto Copie » entraîne le déplacement automatique des notes de percussion placées dans la première mesure dans les mesures suivantes. Cela simplifie également la création d'un battement continu dans une longueur de boucle de 4 mesures. Les notes placées dans les mesures suivantes ne sont pas touchées par la fonction Auto Draw, de sorte à ce qu'une variation puisse être dessinée facilement par exemple seulement dans la quatrième mesure.
- 5 Mesures** : un motif de percussion peut atteindre au maximum 4 mesures. Les petites réglettes permettent de régler la longueur.

- 6 Shuffle** : ces réglettes modifient le timing de la BeatBox 2. Lorsque la réglette est déplacée vers la droite, le 1/8ème sera de plus en plus joué comme des triples croches. Si cela vous paraît trop abstrait - n'hésitez pas à tester, au mieux avec une figure HiHat 1/16ème qui vous montrera clairement ce que peut faire la réglette Shuffle !
- 7 Grid** : la résolution temporelle de la BeatBox peut être configurée. Au choix : 1/8ème de notes (pour des rythmes très simples), 1/16ème (préconfiguré) et 1/32ème (pour des projets plus raffinés).

Matrice- Éditeur de motifs



C'est le coeur de la BeatBox. En un clic sur une position au choix dans la matrice, vous pouvez créer et supprimer des notes de percussion (Events). En cliquant et faisant glisser, des suites de notes peuvent être ajoutées. Cela facilite la création de Drum-Rolls (roulements de tambours) avec la fonction fonctions d'édition de la vitesse (voir page 286) (vélocité).

En maintenant la touche SHIFT enfoncée, un rectangle, avec lequel les notes se trouvant dans ce dernier sont sélectionnées, peut être activé. Vous pouvez copier ces notes en les faisant glisser vers une nouvelle position. Si vous appuyez en plus sur la touche CTRL, les notes restent à leur nouvelle position. Vous pouvez supprimer toutes les notes sélectionnées avec un clic droit.

Les commandes spécifiques sont à disposition pour la sélection :

Maj + double clic	Tout sélectionner dans la mesure cliquée.
CTRL + Maj + double clic	Sélectionner tout

Un simple clic suspend la sélection. Cette sélection est automatiquement désactivée également après avoir été copiée. Si vous voulez conserver la sélection, maintenez enfoncée la touche Shift pendant que vous copiez.

Commandes clavier

Vous pouvez utiliser de nombreuses fonctions de la BeatBox 2 avec le clavier. Par exemple, un battement peut être introduit dans le motif en cours avec la touche entrée. Ci-après, une liste complète de toutes les commandes clavier :

Général

Ouvrir / fermer l'éditeur

Commande clavier

e

Options - éditeur de motifs

« 1>2-4 » Auto Copie

a

Suivre

f

Afficher mesure 1..4

1..4

Afficher toutes les mesures

0

Grille plus fine/floue

+/-

Instrument de percussion sélectionné

Précédent/suivant

Flèche vers le haut / vers le bas

Aperçu

p

Entrée en direct

Touche Entrée

Mode silence (Mute) actif/inactif

m

Solo actif/inactif

s

Vitesse

Dans le mode Vitesse, l'emplacement Vitesse / Automatisation sert à éditer la vitesse de chaque note en fonction de l'instrument de percussion sélectionné.



- 1 Réinitialiser** : cette commande place les sons à 100%
- 2 Mode commutateur** : permet de commuter l'emplacement entre la navigation-vitesse et automatisation (voir page 284).
- 3 Accès aléatoire** : avec ce paramètre, vous pouvez ajouter des différences aléatoires aux vitesses configurées. Les battements sonneront ainsi de manière plus naturelle.
- 4 Amount** : mode vitesse sans fonction.
- 5 Vitesse** : pour chaque note définie de l'instrument de percussion sélectionné, la vitesse est représentée par la hauteur de la barre et peut être modifiée avec la souris. Plusieurs barres peuvent être également modifiées simultanément, voir Édition de valeurs de vitesse et d'automatisation (voir page 286).

Automatisation

Chaque paramètre d'un son, y compris un effet, de percussion peut être automatisé, c'est-à-dire être modifié pendant le motif. Par exemple, donnez à votre caisse claire plus de vie en augmentant les percussions intensives ou accentuez le tout en attribuant à chaque percussion un effet de réverbération.



Dans l'emplacement Synthétiseur, dans la partie inférieure, choisissez un paramètre pour l'automatisation avec la petite LED bleue sur une réglette de configuration.

Pour en savoir plus sur les réglettes de configuration, consultez s'il vous plaît le paragraphe Synthétiseur (voir page 287).



- 1 Réinitialisation** : attribue toutes les valeurs d'automatisation du paramètre choisi 0.
- 2 Mode commutateur** : permet de commuter l'emplacement entre la navigation-vitesse et automatisation (voir page 284). Lors de la sélection d'un paramètre pour l'automatisation, cela a lieu automatiquement.
- 3 Accès aléatoire** : avec ce paramètre, vous pouvez ajouter des différences aléatoires aux automatisation programmées. Les battements sonneront ainsi de manière plus naturelle, car chaque percussion programmée sonnera un peu différemment. L'intensité du paramètre aléatoire est influencée également par la réglette-Amount (voir ci-dessous), c'est-à-dire que si Amount est sur 0, le facteur aléatoire n'aura aucun effet.
- 4 Amount** : le paramètre Amount règle l'influence totale des valeurs d'automatisation et du facteur aléatoire pour la configuration sélectionnée. Si l'amount est sur 0, l'automatisation programmée n'aura aucun effet, si l'amount est au maximum, elle aura l'effet maximum également. La conséquence de la réglette-amount sur les valeurs d'automatisation est illustrée par des traits plus clairs dans les barres-valeurs.
- 5 Valeurs d'automatisation** : La souris permet ici de dessiner des valeurs d'automatisation pour le paramètre sélectionné. Les valeurs d'automatisation peuvent aussi dessinées entre les notes créées, le son de l'instrument de percussion change alors pendant la lecture.

Les valeurs d'automatisation sont ajoutées à la valeur d'origine du paramètre.

Édition de la vitesse et des valeurs d'automatisation

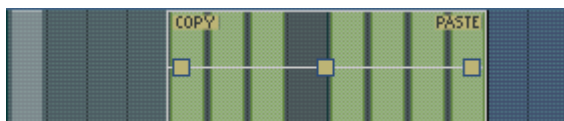
Maintenez la touche SHIFT enfoncée et sélectionnez avec la souris un nombre de barres pour la vitesse ou l'automatisation. Les commandes spécifiques sont à disposition pour la sélection :

Maj + double clic

Tout sélectionner dans la mesure cliquée.

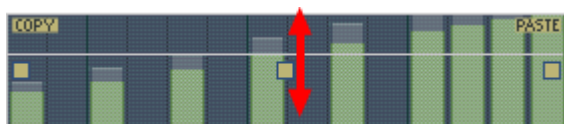
CTRL + Maj + double clic

Sélectionner tout

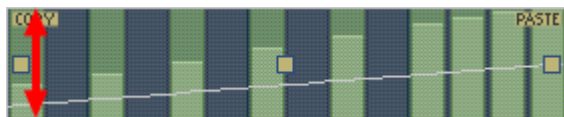


Copiez la sélection dans le presse-papiers avec la commande « Copier ». Si vous faites glisser une sélection supplémentaire dans cette piste d'édition (ou même dans une autre) ou dans une automatisation, vous pouvez y ajouter les notes ou les données d'automatisation avec « Coller ». Si la sélection dépasse la capacité du contenu du presse-papiers, l'opération sera effectuée en plusieurs étapes. Ainsi, vous pouvez copier rapidement un passage court sur la longueur totale du motif.

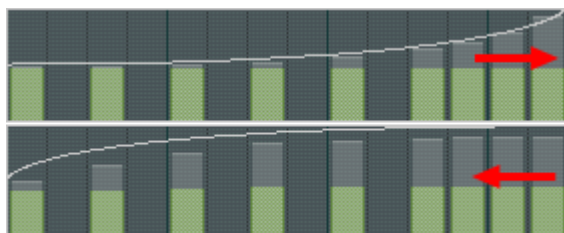
Vous pouvez éditer les valeurs de vitesse ou d'automatisation avec les trois poignées.



Avec la poignée du milieu, vous pouvez augmenter ou diminuer les valeurs en commun.



Avec les poignées gauche et droite, les valeurs peuvent être masquées.



Si en plus vous déplacez les poignées horizontalement, vous pouvez modifier la forme de courbe de la transition.

Un simple clic dans l'emplacement d'automatisation supprime la sélection.

Remarque : une sélection de valeurs de vitesse a le même effet que la sélection des notes correspondantes dans la piste d'éditeur de matrice.

Synthétiseur

Dans la partie inférieure de la BeatBox, vous pouvez configurer le son de l'instrument de percussion sélectionné.

La synthèse de la BeatBox 2 est composée d'un échantillonneur Drum et d'un synthétiseur. Pour le synthétiseur, trois modèles différents de synthèse sont possibles : « Phase Distorsion Synth » (synthèse FM), « Filtered Noise » et « Physical Modelling » (modelage physique). Le signal mélangé des deux composants est alors édité par un filtre multi-mode. Une courbe enveloppe (« Envelope Generator ») contrôle des modulations temporelles dans tous les composants. Pour plus de détails quant aux modèles de synthèse, lisez s'il vous plaît le paragraphe modèles de synthèse (voir page 291).



- 1 pré-écouter un instrument de percussion
- 2 Enregistrer un instrument de percussion
- 3 Choisir un échantillon : avec un clic sur la flèche, vous pouvez choisir des échantillons des catégories Kick, Batteries etc.
- 4 Choisir un modèle de synthèse : à cet endroit, vous pouvez choisir entre les trois modèles de synthèse.
- 5 Mix : rapport de mélange entre l'échantillonneur de percussion et le synthétiseur.
- 6 Régllette de paramètre : respectivement 6 paramètres de sonorité d'un son drum peuvent être réglés et automatisés directement via la régllette de paramètre. Ces paramètres dépendent du son drum chargé. En cliquant sur le nom du paramètre de son, vous pouvez insérer à partir d'un menu chaque autre paramètre de synthèse du son drum au choix sur la régllette de paramètre.

- 7 Automatisation** : permet de choisir le paramètre de la réglette pour l'automatisation (voir page 284).

Section Effets

Chaque instrument de percussion de la BeatBox 2 est doté d'une unité d'effet qui est intercalée à la suite de la création et de l'édition de son. Cette unité d'effet comporte une série d'algorithmes puissants permettant de peaufiner le son ou de l'inclure dans un contexte typique de production.



- 1 FX activé/désactivé**

- 2 Réglette de configuration** : le module d'effet dispose de quatre paramètres configurables, dont le quatrième (« Mix ») est toujours disponible et les autres possèdent la fonction dépendant de l'algorithme (voir ci-dessous) choisi.
- 3 Automatisation** : permet de choisir le paramètre de la réglette pour l'automatisation (voir page 284).
- 4 Algorithme d'effet** : vous pouvez choisir avec la flèche un algorithme d'effet.

Les algorithmes d'effets disponibles sont décrits ci-dessous.

Mono Delay (rythme sync / Msecs)

Effet de delay plus simple, monophonique

Paramètres

- **Time** : temps de retard, adapté au temps de décompte musical (sync) ou libre,
- **Feedback** : répétitions
- **Damping** : atténuation de la répétition

Stereo Delay (rythme sync / Msecs)

Répétitions stéréophoniques, réglable par section.

Paramètres

- **Left / Right** : temps de delay synchronisé ou libre
- **Feedback** : contrairement au Mono Delay, aucune répétition n'a lieu en position médiane de la réglette **Feedback**. Tourné vers la gauche, le delay est de type « Ping-Pong », c'est-à-dire que le signal passe d'un côté à l'autre de façon à ce qu'il effectue un va-et-vient entre les canaux. Tourné vers la droite, l'effet delay devient « Dual Mono » : les côtés gauche et droite représentent deux unités de retard indépendantes.

Chorus

Produit le typique « son flottant » en désaccordant le signal afin d'« épaissir » le son ou de le propager dans le champ stéréo. Un désaccord est atteint par un court delay dont la longueur varie en fonction de la modulation. L'effet Doppler est ainsi produit.

Paramètres

- **Time** : temps de delay en millisecondes. Est considéré comme « base », la modulation allonge ou compresse cette valeur.
- **Rate** : vitesse de modulation
- **Depth** : amplitude de la modulation. Les valeurs basses sont peu modulées, les plus hautes provoquent un net vibrato.

Flanger

Proche du Chorus au niveau algorithmique, à la différence près que le temps de delay est largement inférieur et que le delay travaille avec des répétitions (Feedback). Un Flanger produit un son plus « coupant » et plus en avant qu'un Chorus.

Paramètres

- **Rate** : vitesse de modulation
- **Feedback** : réaction du delay
- **Depth** : amplitude de la modulation.

Phaser

Tel le Chorus et le Flanger, effet de modulation ne produisant toutefois pas de désaccord mais modifiant l'« état de la phase » d'un signal périodiquement via les filtres (principe du « déphaseur »). Des parties s'effacent alors de la gamme de fréquence, cet effet est appelé « effet de filtre en peigne ». L'effet Phaser est très adapté à des sons de surface et « psychédéliques ».

Paramètres

- **Rate** : vitesse de modulation
- **Feedback** : réaction du niveau de filtre
- **Depth** : amplitude de la modulation.

Réverbération de pièce / écho

Les « Reverbs » consistent en deux simulations réalistes de réverbérations. Cela confère aux sons une « ambiance », ils semblent plus vivants et « vrais ». La réverbération de pièce simule celle d'une petite pièce, à haute densité de réflexion. L'écho simule l'effet caractéristique des grandes salles de concert.

Étant donné que les pièces réelles ne rendent jamais un son « statique » en raison du mouvement permanent des molécules d'air et de la complexité des processus de réflexion, ces deux algorithmes comportent des paramètres de modulation permettant de varier la durée des échos individuels et de rendre l'effet d'écho plus vivant selon sa puissance.

Paramètres

- **Decay** : durée de réverbération
- **Damp** : assourdissement des aigus, simulé par l'absorption par l'air, les matériaux au mur et les objets
- **Mod** : intensité de la modulation.

Lo-Fi

En fonction du réglage, cet algorithme peut « salir » un peu le son ou provoquer une large destruction du signal. Le partenaire idéal pour un design sonore créatif. Ainsi, la simulation de synthétiseurs numériques ou de samplers de la première heure dont les convertisseurs ne rendaient pas le son avec fidélité est rendue possible. De plus, le taux d'échantillonnage à la sortie de l'effet lo-fi peut être réduit en continu et, parallèlement à la perte d'aigus inévitable d'un tel « downsampling », il est possible de produire généreusement des bruits gênants « aliasing ». La résolution binaire est également modifiable.

Paramètres

- **Rate** : taux d'échantillonnage
- **Crush** : nombre de bits
- **Lowpass** : filtre passe-haut à la sortie pour atténuer les bruits gênants

Distorsion

Cet effet de saturation fonctionne comme celui des pédales d'effet d'un guitariste. Depuis la légère saturation bluesy d'un signal jusqu'à la « scène métal » la plus dure, tout est possible. Un égaliseur 2 bandes agit sur les signaux d'entrée et de sortie et veille à une palette de son variée.

Paramètres

- **Drive** : règle le niveau interne ainsi que la saturation
- **Low** : partie des basses
- **High** : partie des aigus

modèle de synthèse

La production sonore de la BeatBox 2 est composée d'un échantillonneur simple et d'un synthétiseur qui maîtrise les trois modèles de synthèse.

Échantillonneur

L'échantillonneur joue de courts passages sonores enregistrés (« Samples : échantillons ») dans des hauteurs de son différentes. L'échantillonneur est approprié pour créer des sons de percussion de toutes sortes, par contre les sons sonnent statiques et peu naturels lors de modifications de tonalités. Pour cette raison, l'échantillonneur peut être combiné avec un des trois modèles de synthèse.

Filtered Noise

Le bruit blanc est filtré par deux filtres à bande passante avec une fréquence et résonance configurables séparément. Cet algorithme est approprié pour la création de sons Snare et High Hat.

Phase Distorsion Synth

Deux oscillateurs avec distorsion configurable de phases et à fréquence principalement variable se modulent réciproquement (FM/modulation croisée/modulation circulaire). Selon la configuration, des sons de percussion Kick, Tom ou métallique peuvent être créés avec cet algorithme. Pour des valeurs plus élevées de fréquence ou de profondeur de modulation, des sons plus forts très appropriés pour des High Hats synthétiques ou Shaker sont

créés. Etant donné que la fréquence des oscillateurs est configurable d'après la tonalité musicale, vous pouvez engendrer des lignes de basse ou des mélodies avec ce modèle.

Physical Modeling

Il s'agit d'un modèle physique simple d'un instrument de percussion abstrait. Un réseau couplé rétroactivement composé de Delays (retards de temporisation) est amené à osciller grâce à une impulsion de bruit blanc filtré (Exciter). Selon la configuration de l'Exciter, de la taille du modèle (surface) et de l'atténuation, vous pouvez créer une bande passante d'instruments de percussion sonnant naturellement comme des cymbales, bois de résonance (Claves), gongs ou triangles.

Filtre Multimode/Envelope Generator

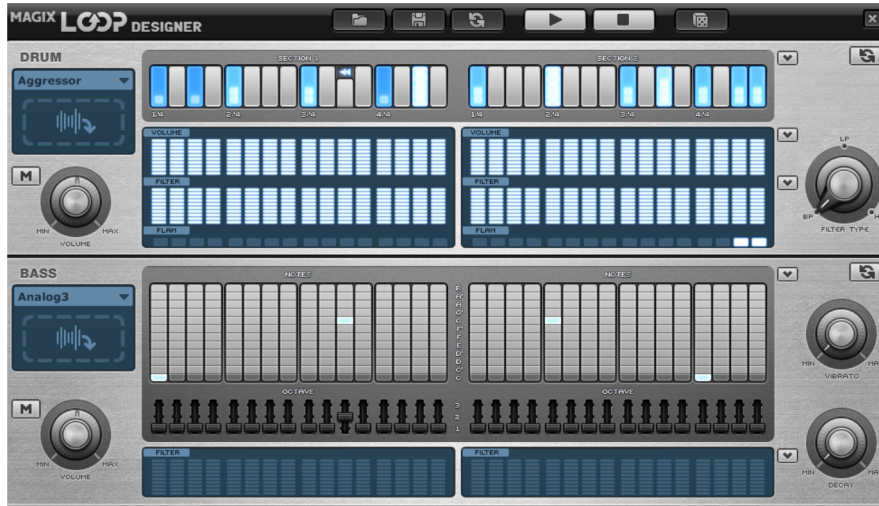
Un échantillonneur et synthétiseur éteint est un filtre inversé (filtre multimode) pour donner au son de percussion la dernière touche. L'enveloppe (Envelope-Generator) régule tous les processus dépendants du temps dans le synthétiseur ou l'échantillonneur.

Loop Designer

Le Loop Designer réunit les deux éléments stylistiques marquants du genre Drum'n'Bass en un appareil : des rythmes endiablés et des lignes de basse ronronnantes. Le Loop Designer permet de produire des sons Drum'n'Bass authentiques, sans connaissances préalables dans ce domaine. Il remplace la « Drum'n'Bass-Machine » utilisée dans les versions précédentes.

Astuce : pour le Drum'n'Bass, le tempo est en général compris entre 160 et 180 BPM. Le Loop Designer convient également très bien pour d'autres genres musicaux, par exemple pour le BigBeat (120 BPM) ou le Trip-Hop (80 - 90 BPM).

Loop Designer : vue d'ensemble



La partie supérieure du synthétiseur commande la section des rythmes, la partie inférieure permet de régler les basses. Le symbole « M » sur le bord gauche permet de faire passer les deux sections en mode muet. Vous pouvez ainsi désactiver la section des basses afin de n'importer que le breakbeat de la section des percussions dans l'arrangement. Lors d'un mixage de l'arrangement, seule la section des percussions sera incluse dans le fichier de mixage. À côté, vous avez le curseur de volume qui permet de définir le volume des deux sections.

Les boutons « Lecture » et « Stop » permettent de pré-écouter ou d'interrompre vos créations Drum'n'Bass.

Autres boutons :



Charge un motif précédemment enregistré avec tous les paramètres.



Enregistre un motif.



Annule tous les paramètres définis dans l'ensemble des sections.



Crée des paramètres de motif aléatoires dans les deux sections. Vous pouvez modifier les paramètres ultérieurement si vous le souhaitez.

Section batterie (moitié supérieure)

Permet de produire très simplement des breakbeats de type Jungle complexes aux sonorités fidèles. Ils sont produits dans des studios professionnels en divisant des boucles de percussions en de nombreux petits extraits qui sont ensuite assemblés dans un autre ordre. Le Loop Designer facilite grandement ces procédures de travail fastidieuses.

La nouvelle suite est définie sur la rangée supérieure, la série « Steps ». Les cellules grises désignent les différentes portions (temps) qui constituent la boucle.

Cliquez sur l'une des cellules grises pour choisir une autre note ou un autre type de lecture. Les différentes notes sont représentées par une barre claire qui « grandit » vers le haut à chaque clic. Donc, à chaque fois que vous cliquez sur une cellule grise, la barre grandit d'un palier.



1 sur 4 : lecture de la boucle de batterie à partir de la première note



2 sur 4 : lecture de la boucle de batterie à partir de la deuxième note



3 sur 4 : lecture de la boucle de batterie à partir de la troisième note



Barre pleine : lecture de la boucle de batterie à partir de la quatrième note



Symbole retour : lire en arrière à partir de cette position



Symbole stop : interrompre la lecture

Utilisez le bouton droit de la souris pour supprimer les paramètres d'une cellule Step ; la boucle de batterie est lue dans l'ordre original.



Le bouton de la double-flèche génère un ordre de steps aléatoire. Vous pouvez modifier ce rythme comme vous le souhaitez.



Cliquez sur le champ bleu dans la partie gauche de la section de batterie pour ouvrir une menu pop-up dans lequel vous pouvez choisir la sonorité de la boucle de batterie. Si vous sélectionnez une autre boucle de percussions, elle sera importée et lue selon le mode de lecture programmé.

Astuce : vous pouvez également insérer une boucle d'un Soundpool ou d'un fichier Wave dans le Loop Designer. Pour cela, sélectionnez la boucle ou le fichier de votre choix et insérez-la/le dans le champ par glisser-déposer.

Dans le champ situé sous la rangée « Steps », vous pouvez définir la manière dont vous voulez modifier la boucle. L'intensité du réglage est définie au moyen d'une commande similaire au crête-mètre. Plus la barre est haute, plus son action sur la boucle est prononcée. Le bouton gauche de la souris permet de définir les valeurs avec précision. « Volume » modifie le volume (plein = fort, vide = bas), « Filtre » modifie l'intensité du filtre (plein = clair, vide = sourd). Dans la série « Flam », vous pouvez décider de jouer la note deux fois rapidement à cette position. Vous pouvez ainsi programmer des Rolls et Fill-Ins.

Le bouton fléché supérieur, situé sur le bord droit, permet de charger des paramètres de motif prédéfinis. La boucle initialement configurée n'en est pas modifiée. Les deux boutons fléchés inférieurs proposent des préréglages sous forme de courbes standard pour le « Volume » et le « Filtre ».



Le curseur « Type de filtre » permet de choisir la sonorité du filtre : « BP » pour « Bandpass » (passe-bande), « LP » pour « Low Pass » (passe-bas) et « HP » pour « High Pass » (passe-haut).

Section basse (moitié inférieure)

La section basse permet de produire des lignes de basse.

- La première suite, la suite « Notes », permet de définir la suite de notes, c'est-à-dire la gamme. Sélectionnez une cellule en un clic ; la note la plus basse est représentée en bas et la note la plus haute en haut. Vous pouvez supprimer la cellule avec un clic droit.

- Dans la suite « Octave », il est possible de définir l'octave des basses. Les positions du curseur correspondent aux différentes octaves. Si le curseur est en bas, il produit une note grave ; s'il est en haut, il produit une note aiguë. S'il se trouve au milieu, la tonalité est équilibrée.

Comme pour la section de batterie, vous disposez ici aussi des boutons fléchés sur la droite, qui vous permettent d'ouvrir des motifs préréglés, et du bouton de la double flèche pour le réglage aléatoire des valeurs. Le filtre se règle lui aussi comme dans la section de batterie. Le bouton fléché à côté de la zone du filtre permet de sélectionner des préreglages sous forme de courbes standard.

Le champ de sélection bleu sur le côté gauche permet de définir le son de la basse. Comme pour la section de batterie, vous pouvez insérer des boucles et des échantillons WAV dans le champ par glisser-déposer.

De plus, vous disposez de deux curseurs à droite pour la modification de la sonorité :



le curseur « Vibrato » permet de faire osciller la tonalité du son de basses. Si le curseur est situé tout à fait à droite, le son vibre davantage, et s'il est situé tout à fait à gauche, la tonalité ne change pas du tout.



Le curseur « Decay » permet de définir la durée du son. Tout à droite, le son s'arrête assez brutalement (au bout d'1/4 de seconde environ), et à gauche, le son résonne longtemps.

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 vélocité 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 « Évènement », 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, Résonance, Tube, Volume et Panoramique.



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.

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 ;

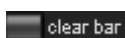


- sélectionnez le mode « Événement » ;

- 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.

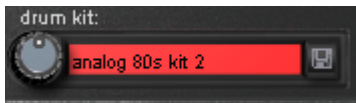


Robota propose les presets **Groove Velocity** et **Groove Swing**. Groove Velocity contient pour chaque étape d'une mesure un certain offset, pour lequel la force de la frappe est augmentée ou diminuée. Groove Swing contient pour chaque étape d'un déplacement temporel pour lequel l'étape est ralentie ou anticipée. Le résultat est une 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.

Vita (modèle)

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 volume divers sont combinés puis lus dans la tonalité adéquate.

Le synthétiseur Vita est commandé par des objets MIDI. Lorsque vous chargez Vita depuis le Media Pool, vous voyez d'abord un objet MIDI préprogrammé s'afficher. Vous pouvez ensuite charger les différents sons Vita depuis le menu Sortie dans l'éditeur MIDI.

Vous pouvez également définir les sons de Vita via le menu instruments dans la boîte des pistes.



Interface Vita



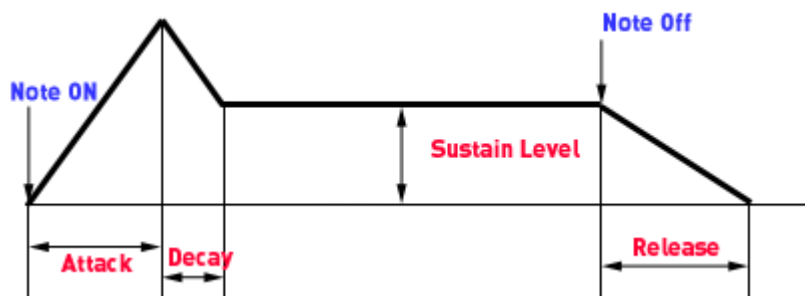
1. Choix des sons/Crête-mètre : choisissez ici les sons de Vita, appelés « layers » (couches), à l'aide des touches fléchées. Un clic droit sur cet affichage ouvre le menu des sons.

2. Paramètres principaux : vous pourrez régler ici le volume, choisir la position panoramique, un éventuel changement de hauteur tonale (« Transpose ») et la sonorité générale (« Master Tune »).

3. AMP : voici le réglage de la courbe de l'enveloppe de volume. Vous pourrez ici intervenir sur le comportement du volume de votre son dans le temps.

A(ttack) correspond à la durée nécessaire au son pour atteindre son volume maximal, dès qu'une touche est appuyée, **D**(ecay) est le temps que met le son à atteindre sa phase de maintien, après avoir atteint le pic de volume.

S(ustain) est précisément ce temps de maintien. **R**(elease) détermine la rapidité avec laquelle le son diminue puis s'éteint complètement une fois la touche relâchée.



4. FILTER : ici, vous pouvez activer un filtre pour intervenir sur le son. Dans « FILTER TYPE », choisissez un type de filtre. « Cutoff » permet d'ajuster 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 du filtre (curseur ADSR) influe sur la fréquence du filtre en fonction du temps.

5. DELAY : vous pouvez ici activer un effet d'écho, « Time » ajuste le temps de décalage, « Level » le niveau de l'écho.

6. REVERB : vous pouvez ici activer un effet de réverbération, « Time » règle le temps de réverbération, « Level » le niveau de la réverbération.

7. TUBE DISTORSION : effet de distorsion à lampes comme sur les amplis guitare. Très utile pour les sons de guitare électrique. Vous pouvez toutefois l'utiliser pour d'autres sons créatifs. « Drive » ajuste l'intensité de la distorsion, « hicut » et « lowcut » filtre les hautes ou basses fréquences.

8. 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, le rapport peut être rééquilibré à l'aide de « 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 « dynamic » et de « dynamic curve ».

10. 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.

11. Keyboard : vous pouvez ici écouter un échantillon des sons du Vita. Ceci n'est possible que lors de la lecture ou de l'enregistrement ! Avec **12.** le clavier peut être masqué.

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.

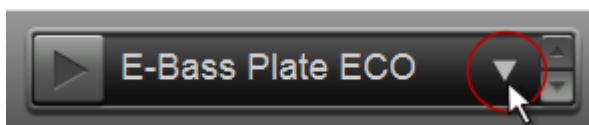
9. Section presets : vous pouvez sélectionner ici les presets de Revolta. Vous pouvez pré-écouter chacun des sons grâce au symbole haut-parleur, et effectuer un comparatif A-B entre deux sons (par exemple entre un preset édité et l'original).

Autres synthétiseurs Vita Solo

Samplitude Music Studio comprend d'autres plug-in synthétiseurs basés sur le moteur d'échantillonnage Vita.

- Drum Engine
- Lead Synth
- Century Guitar

La section des commandes de base est la même pour tous les synthétiseurs.



Lorsque vous cliquez sur le symbole de la flèche, un menu déroulant s'affiche ; vous pouvez y définir la sonorité globale de l'instrument. Si « ECO » figure dans le nom, alors il s'agit de paramètres particulièrement économiques au niveau des ressources système, mais qui donnent un résultat acoustique peu satisfaisant. De plus, vous avez aussi la possibilité d'enregistrer les paramètres que vous avez modifiés et de les ajouter à une liste de favoris pour les réutiliser plus tard.



Cela vous permet de commander le volume général de l'instrument.



Ce commutateur vous permet d'activer ou de désactiver le clavier pour instruments.

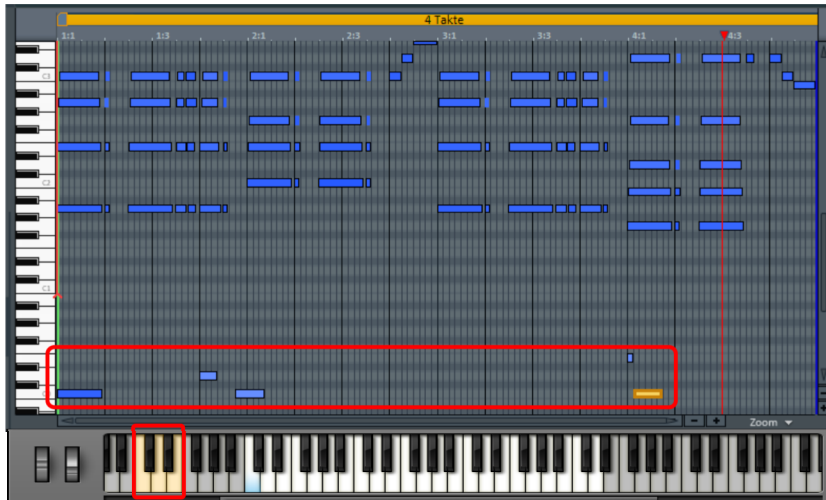
Étant donné que ces échantillonneurs ont été complétés par des effets adaptés à chacun des instruments, leur fonctionnement est similaire à celui de synthétiseurs connus tels que ceux de la marque Vita. Si vous souhaitez savoir quelle influence ont certains effets, vous trouverez quelques explications dans les chapitres essential FX, Effets Vintage (voir page 123), ou Reverb.

Vous trouverez également davantage d'informations à ce sujet dans le chapitre Plug-in VST (voir page 250).

Articulation

Une particularité : dans une octave de basse (C0-H0) du clavier, vous avez des notes spéciales qui permettent de changer de jeu (articulation). Cela revient à charger un autre set d'échantillons pour rendre la sonorité de la guitare ou de la basse encore plus réaliste grâce à diverses techniques de jeu telles que le bending ou les harmoniques.

L'articulation est activée de manière durable et continue d'être utilisée jusqu'à ce que l'articulation normale soit à nouveau activée avec la note correspondante (C0).



En bas du clavier de l'interface du synthétiseur, les touches permettant de passer d'une articulation à une autre sont représentées de différentes couleurs. Dans l'éditeur MIDI affiché au-dessus, vous pouvez voir une application pratique de l'articulation. Les notes situées aux positions 1:4 et 4:1 sont rendues avec une articulation différente. Avant la note « correcte » suivante, C0 réactive l'articulation normale.

Son surround

Module panoramique surround

Le panoramique d'une piste ou d'un objet est réglé et retouché sur le bus surround dans le module panoramique surround.

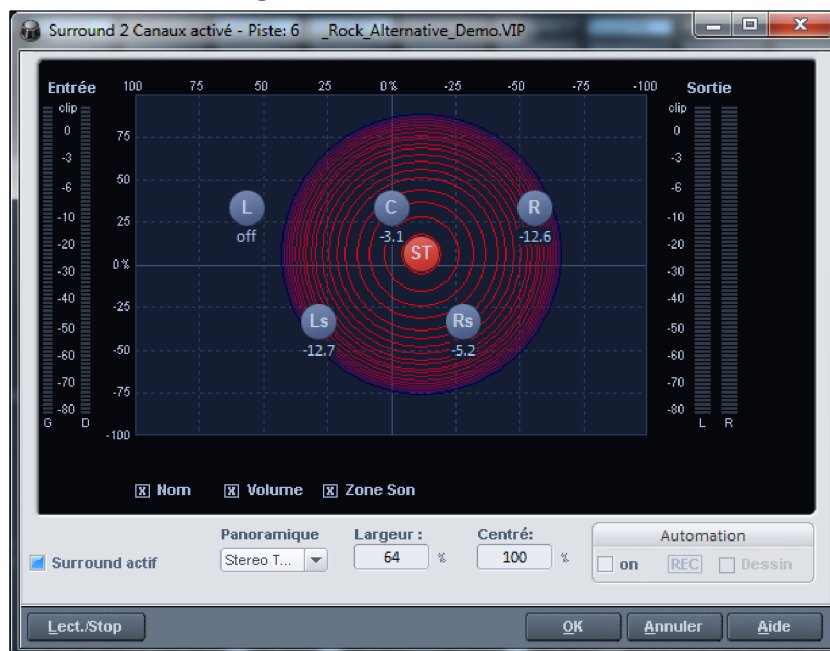
Ouverture de la boîte de dialogue

- Cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'écran panoramique surround du canal correspondant dans le mixeur (uniquement possible lorsque le mode surround bicanal est déjà activé) ou
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton ou la règle dans la piste correspondante dans VIP ou
- ouvrez le menu piste avec le bouton droit de la souris dans les informations de piste de VIP et sélectionnez « Éditeur panoramique/surround » ou
- sélectionnez la piste souhaitée dans VIP et sélectionnez « Piste » —> « Module panoramique surround » dans la barre de menu

La piste retouchée s'affiche dans la barre de titre du module panoramique surround.

Exemple : « Module panoramique surround : piste 4 »

Éléments d'affichage



Les canaux du haut-parleur de la configuration surround s'affichent dans l'écran panoramique sous forme de points bleus. L'activation des options sous l'écran panoramique permet d'afficher les informations suivantes :

Nom

Les haut-parleurs sont désignés par les abréviations suivantes « G » (gauche), « C » (centre), « D » (droite), « Gs » (gauche surround) et « Ds » (droite surround).

Volume

Avec chaque haut-parleur s'affiche le niveau. Ce niveau représente la valeur de la part du niveau dans le bus surround accordée par la source sonore. Pour les modes stéréo, la somme des niveaux des deux sources s'affiche. Si vous cliquez sur une source en enfonçant la touche Maj, seule la valeur de cette source s'affiche brièvement.

Champ sonore

Le signal d'entrée est représenté sous la forme d'un champ de cercles concentriques. Chaque ligne rouge correspond à une baisse de niveau de 3 dB du champ sonore. Les haut-parleurs sont placés à intervalle régulier. Ce positionnement permet de répartir régulièrement la source sonore entre les

canaux. Des rapports de niveau, absents dans les autres modes, apparaissent entre les canaux.

Réglages

Traitement des signaux stéréo et mono avec surround bicanal

Mono

Pour les signaux stéréo : une somme mono est constituée à partir du signal. Celle-ci est positionnée en tant que source sonore mono dans le panorama.

Pour les signaux mono : le signal est positionné en tant que source sonore mono dans le panorama.

X-Sym.

Pour les signaux stéréo : le canal de droite et celui de gauche sont orientés symétriquement par rapport à l'axe x. Il est possible d'appliquer un panoramique à un signal stéréo sur G avant / surround G.

Pour les signaux mono : outre la source mono originale, une seconde source sonore de réflexion (mono) de ce signal est positionnée.

L'axe de réflexion est l'axe x.

Y-Sym

Pour les signaux stéréo : le canal de droite et celui de gauche sont orientés symétriquement par rapport à l'axe y. Il est possible d'appliquer un panoramique à un signal stéréo sur G / D avant.

Pour les signaux mono : outre la source mono originale, une seconde source sonore de réflexion (mono) de ce signal est positionnée.

L'axe de réflexion est l'axe y.

XY-Sym.

Pour les signaux stéréo : le canal de droite et celui de gauche sont orientés symétriquement par rapport à l'axe x et l'axe y. Il est possible d'appliquer un panoramique à un signal stéréo sur G avant / surround D.

Pour les signaux mono : outre la source mono originale, une seconde source sonore de réflexion (mono) de ce signal est positionnée. Celle-ci est symétrique par réflexion à la source originale par rapport à l'axe x et y.

Parallèle

Pour les signaux stéréo : les canaux de gauche et de droite sont maintenus à une distance constante et déplacés ensemble parallèlement en cas de mouvements. En maintenant enfoncée la touche Ctrl, la distance entre les deux sources sonore peut être modifiée.

Pour les signaux mono : la source sonore originale et la source de réflexion sont maintenues à une distance constante et déplacées ensemble parallèlement en cas de mouvements. En maintenant enfoncée la touche Ctrl, la distance entre les deux sources sonore peut être modifiée.

Stéréo Thru

Pour les signaux stéréo : les mêmes parts de niveau qu'avec une source mono sont rendues sur les différents canaux, en fonction de la position de la source sonore. Toutefois, pour tous les canaux de gauche, seul le signal de gauche est utilisé, pour tous les canaux de droite, seul le signal de droite est utilisé et pour les canaux centre+LFE, la part mono est utilisée.

Pour les signaux mono : pas de fonction particulière, idem mode mono.

Automatisation du surround bicanal

Module panoramique surround

Les mouvements panoramiques du panoramique surround de la piste peuvent être automatisés. On active d'abord l'automatisation dans le module panoramique surround. Vous pouvez procéder en appuyant sur le bouton de la piste correspondante dans la fenêtre VIP. Si la source sonore est déplacée pendant la lecture, ce mouvement est enregistré et représenté dans VIP sous forme de courbe. Il est possible de modifier ultérieurement cette courbe dans le mode tracé panoramique de la souris dans VIP.

Tracé

Pour ce mode d'automatisation, la zone de modification doit d'abord être définie dans VIP. Le mode de tracé est alors activé dans le module panoramique surround. Vous pouvez maintenant dessiner le mouvement de la source sonore dans le panoramique surround. Ce processus sera exécuté à la prochaine lecture VIP dans la zone temporelle définie préalablement. Il est

possible de modifier ultérieurement cette courbe dans le mode de modification de la courbe de la souris dans VIP.

Retouche de l'automatisation du son surround

Première possibilité : enregistrement automatique dans la boîte de dialogue panoramique surround

Pendant un enregistrement automatique, le signal source peut être placé librement dans un espace. Samplitude Music Studio enregistre ce mouvement pendant la lecture ou l'enregistrement et crée des automatismes sur la courbe correspondante dans la piste VIP. Vous pouvez placer le repère de début de l'automatisation avant la lecture à un endroit défini.

Si vous souhaitez déplacer le repère, l'enregistrement doit commencer avec la lecture du projet. Pendant la lecture, vous pouvez simplement cliquer dans la fenêtre du module panoramique. La position du signal source est automatiquement enregistrée et les mouvements suivants sont enregistrés par Samplitude Music Studio. Samplitude Music Studio signale l'enregistrement par un voyant rouge « enregistrement » situé dans la fenêtre.

Mode tracé dans la boîte de dialogue de panoramique surround

Pour préparer le tracé et le déplacement pour le positionnement d'un son surround du signal source, vous devez d'abord sélectionner une zone dans la piste VIP dans laquelle se produira l'automatisation. La fonction « Mode tracé » doit être activée dans la boîte de dialogue du panoramique surround. Vous pouvez ensuite déplacer le signal source dans la boîte de dialogue du panoramique. Samplitude Music Studio crée automatiquement les automatismes pour créer ce mouvement pour les courbes d'automatisation.

Tracé de courbes d'automatisation dans la piste VIP

Samplitude Music Studio vous permet de tracer de nouvelles courbes d'automatisation de son surround dans la piste VIP et de modifier les courbes existantes. Vérifiez que la touche de la piste VIP correspondante est activée. Dans la boîte de dialogue du panoramique surround, il est possible d'activer la fonction « Automatisation ». Vous devez ensuite sélectionner le mode tracé panoramique dans la barre d'outils. Vous pouvez ainsi tracer de nouvelles courbes dans la piste VIP. Placez le pointeur de la souris près d'une courbe et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Lorsque la touche est enfoncée, vous pouvez créer de nouveaux événements pour cette courbe.

Synchronisation

La synchronisation des systèmes audio est cruciale lorsqu'il s'agit d'ajuster la vitesse de lecture et d'enregistrement, le timing et la position de plusieurs périphériques. Grâce à la synchronisation, vous pouvez coupler les équipements de votre studio, par exemple des magnétophones, boîtes à rythme, magnétoscopes ou séquenceur, à l'aide de différents formats comme MIDI Clock, MIDI Timecode ou SMPTE, afin que tous les périphériques fonctionnent exactement dans le même temps et la même mesure.

Samplitude Music Studio peut être configuré en tant que Master ou Slave dans un système de configuration. En tant que Master, le programme génère les informations de timing souhaitées pour les autres composants du système. En tant que Slave, Samplitude Music Studio reçoit les données de Timecode et effectue la lecture et l'enregistrement en fonction de ces données.

Horloge des systèmes numériques

Lorsque des flux de signal numérique sont traités, par exemple via ADAT, SPDIF ou MADI, il est recommandé de définir une horloge de référence dans le système. Le signal de l'horloge est transmis par Blackburst, Word Clock ou l'entrée numérique et peut provenir de l'ordinateur émetteur ou récepteur. Les périphériques externes comme les convertisseurs ou les tables de mixage peuvent également jouer le rôle d'horloge de référence. Un tel système comprend toujours un seul Master mais peut avoir plusieurs Slaves.

Remarque : ne confondez pas (Word) Clock et Timecode. Le signal de l'horloge est en fait un simple pouls numérique qui permet d'harmoniser le timing entre les différents périphériques connectés et de maintenir le débit binaire constant. Cela permet d'éviter les erreurs de transmission. Les périphériques audio numériques professionnels sont généralement équipés d'une entrée Word-Clock et peuvent générer et recevoir le signal de l'horloge.

Synchronisation de projets asservie au temps

Pour les configurations plus importantes, il est nécessaire la plupart du temps de coupler différents systèmes audio et vidéo à l'aide d'une référence temporelle absolue. Cela permet aux systèmes de s'adapter au comportement du Master et d'ajuster les informations de transport et de progression (Timecode) en conséquence.

Formats de synchronisation

Il existe plusieurs formats de synchronisation. Tous contiennent des informations concernant les périphériques esclaves et décrivant la position de démarrage, les signaux de démarrage et d'arrêt ; les formats avancés fournissent également des informations de synchronisation précises transmises en permanence.

Samplitude Music Studio interprète et transmet les signaux de synchronisation au format horloge MIDI (MC pour MIDI Clock) et MIDI Time Code (MTC).

Horloge MIDI

L'horloge MIDI ne contient que le SPP (Song Position Pointer ou « curseur de position dans le morceau ») ainsi que les signaux de démarrage (Start) et d'arrêt (Stop). Aucune information de synchronisation permanente n'est contenue ou transmise par le signal d'horloge MIDI. Cette synchronisation ne convient donc en principe qu'aux informations de démarrage et d'arrêt. Bien qu'il permette à Samplitude Music Studio de vérifier que les pistes audio sont lues en parfaite synchronisation, ce type de synchronisation possède un inconvénient majeur puisque l'horloge MIDI ne fournit aucune information de timing permettant de comparer en permanence la position interne et le signal externe.

Utilisez ce type de synchronisation si votre système ne souffre d'aucune variation de timing.

MIDI Time Code (MTC)

Nous vous recommandons d'utiliser le format MTC si vous voulez intégrer les pistes MIDI d'un séquenceur externe aux pistes audio de Samplitude Music Studio de façon fiable.

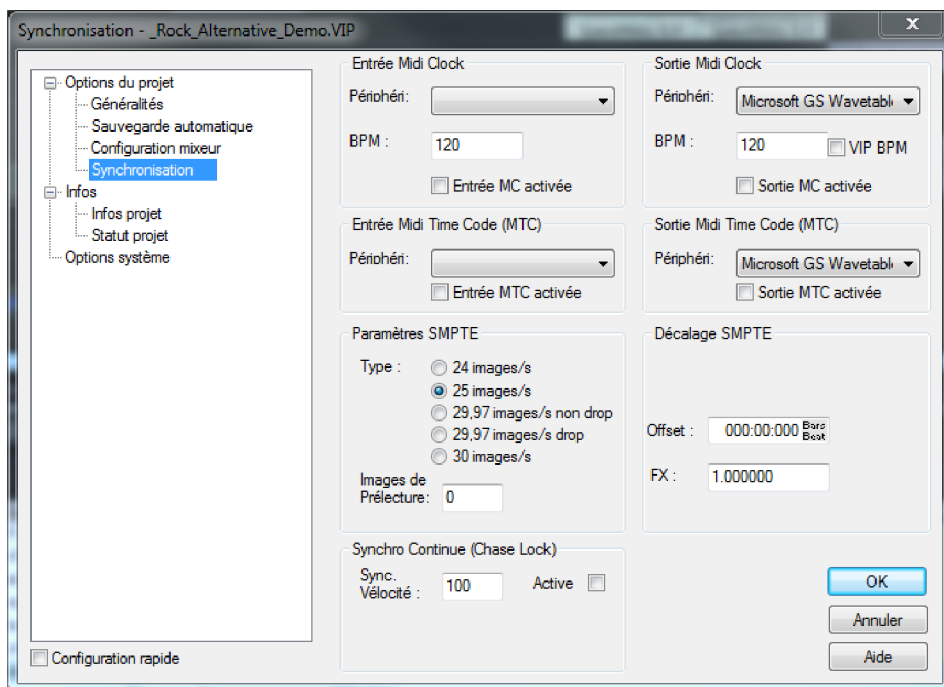
Outre les signaux d'horloge MIDI, ce format contient des informations de temps (timecode). Toutefois, dans Samplitude Music Studio, seule la synchronisation du démarrage se fait sans asservissement ultérieur (« re-chasing »). Il est donc important que les deux systèmes soient raccordés à un signal Wordclock ou à une autre horloge audio numérique. Ainsi, toute dérive peut être efficacement évitée.

Chase Lock Sync (synchro asservie)

En cas de fluctuations de la vitesse, Samplitude Music Studio peut effectuer des corrections en mode esclave qui assurent une synchronisation précise. Cette fonction appelée « Chase Lock » est réglable dans la boîte de dialogue de synchronisation. Elle doit toujours être utilisée quand Samplitude Music Studio est « esclave » et un appareil impliqué dans la synchronisation ne peut pas être synchronisé de façon centrale par Black Burst, Wordclock ou entrée numérique. C'est par exemple le cas lorsque le timecode se trouve sur une piste d'un enregistreur multipiste à bande. Si vos systèmes sont asservis à une horloge audio numérique, évitez d'utiliser Chase Lock. Notez que lorsque Chase Lock est activé, l'enregistrement est rééchantillonné en temps réel en fonction des variations du timecode. Cela accroît la charge du processeur et pourra occasionner des artefacts dans les données audio lorsqu'elles seront lues avec un autre timecode de référence.

Samplitude Music Studio assure une véritable synchronisation « Chase Lock », c'est-à-dire que la lecture audio est parfaitement calée sur le signal de timecode entrant (MC ou MTC). Ainsi, non seulement le point de démarrage de la lecture audio est contrôlé en externe, mais également la vitesse de lecture. Samplitude Music Studio est donc en mesure de suivre des magnétophones ou magnétoscopes analogiques à bande sans retard ni perte de synchronisation bien que ces derniers souffrent toujours d'un certain patinage.

Synchronisation / Paramètres de synchronisation



Synchronisation Master : Samplitude Music Studio deviendra esclave de SMPTE/MTC/MC et peut être considéré comme le Master pour l'horloge MIDI et le temps codé MIDI.

Si Samplitude Music Studio a besoin d'être synchronisé à partir d'un magnétophone, tel que un enregistreur vidéo ou un enregistreur multi-piste, une interface SMPTE avec un pilote Windows est nécessaire.

Les interfaces d'ordinateurs exécutent le code SMPTE comme un temps codé MIDI (MTC). Vous pouvez aussi utiliser un SMPTE externe au convertisseur MTC et fournir le signal MTC à l'entrée MIDI sur une interface MIDI dans l'ordinateur.

Lorsque Samplitude Music Studio est activé comme Master, placez le facteur FX sur 1.0 !

Synchronisation slave avec le véritable « chase lock » : Samplitude Music Studio pratique un verrouillage suivi de la synchronisation (Horloge Midi, Midi

Time Code / SMPTE). Cela signifie que la vitesse de lecture ou d'enregistrement de l'échantillon chargé dans Samplitude Music Studio varie très peu et reste inféodée aux changements de tempo définis dans le menu «master synchro». C'est très utile pour synchroniser Samplitude Music Studio (esclave) avec des magnétophones multipistes ou des magnétoscopes analogiques à bandes (Master), parce que la vitesse de défilement des machines analogiques à bandes n'est pas rigoureuse et que l'on peut constater un décalage avec les données de son jouées par Samplitude Music Studio si l'on n'active pas le verrouillage de la synchronisation.

Si le décalage de tempo est trop important, Samplitude Music Studio provoque de brusques changements du tempo, lesquels peuvent être limités en entrant une valeur plus faible de prise en compte des variations de tempo dans le menu « vitesse de synchronisation » de la boîte de dialogue de synchronisation. Essayez avec une valeur réglée à 200 ou plus, quand il est nécessaire de modifier rapidement un changement de hauteur en mode de synchronisation.

En bas et à droite de la barre de statut vous pouvez lire la variation de hauteur actuelle/maximum exprimée en centièmes = 1/100 de demi-ton. S'il vous plaît, comprenez que le verrouillage de la synchronisation accomplit un ré-échantillonnage en temps réel (si vous n'utilisez pas les cartes son ARC44 ou 88 du fabricant Sek'D), lequel exige une certaine puissance de processeur, c'est pourquoi elle sera utilisée avec prudence sur des machines lentes. A réception du code SMPTE/MTC, vous pouvez démarrer et arrêter la reproduction avec la barre d'espace : Samplitude Music Studio se trouve toujours synchronisé.

Périphérique d'entrée des messages d'horloge MIDI (MIDI Clock Input) : ici, il faut sélectionner le périphérique à partir duquel Samplitude Music Studio va recevoir les messages de l'horloge pour se synchroniser.

Appareil de sortie horloge MIDI : sélectionnez ici le pilote qui doit envoyer la synchronisation des horloges MIDI via Samplitude Music Studio.

BPM : pulsation par minute (beats per minute). Ici le tempo peut être défini avec lequel les messages d'horloge doivent être reçus.

Appareil Input SMPTE/MTC : sélectionnez ici le pilote qui doit recevoir le signal Timecode MIDI via Samplitude Music Studio.

Vitesse de synchronisation : plus la vitesse de synchronisation est élevée, plus rapidement Samplitude Music Studio s'adaptera à une modification du

tempo du Master de synchronisation et plus importantes seront les vibrations de tonalité dans le matériel audio. Utilisez des valeurs supérieures à 100 lorsque Samplitude Music Studio n'est pas synchronisé exactement comme dans le cas standard.

Appareil de sortie MTC : sélectionnez ici le pilote qui doit envoyer le Timecode MIDI via Samplitude Music Studio.

Type : vous devez sélectionner ici la fréquence d'image adaptée, par exemple 24 pour un film cinéma, 25 pour une vido PAL et une synchronisation audio, 29,97 drop/non drop ou 30 pour des vidéos NTSC.

Pré-départ d'images : vous pouvez spécifier le nombre d'images que Samplitude Music Studio attend avant de démarrer le départ de la synchronisation. Ici, vous pouvez vous rendre compte du fait que certains instruments analogiques prennent un certain temps avant d'atteindre la vitesse correcte. Afin que Samplitude Music Studio soit relié à la valeur temps appropriée, certains décomptes de pré-départs d'images peuvent être spécifiés.

Décalage du SMPTE (Offset) : le décalage (offset) SMPTE est affiché en millisecondes et en nombre d'images SMPTE. La valeur de décalage est déduite du signal de code temporel SMPTE entrant pour compenser les écarts entre le magnétophone à bandes et l'enregistrement d'échantillons dans Samplitude Music Studio. Avec un décalage de «60 :00 : 00» millisecondes (1 heures), le magnétophone peut être programmé pour démarrer une session d'enregistrement/lecture démarrant à 1 heure. Samplitude Music Studio peut néanmoins démarrer à une autre position.

FX : avec ce paramètre, une possible inexactitude de position d'un échantillon long est rectifiée. Cela est nécessaire pour une synchronisation parfaite de l'échantillon au départ. Suivre les instructions dans le chapitre «Problèmes et Solutions».

Touche: G

Gravure de CD

La gravure de CD audio compatible Redbook est une caractéristique essentielle de Samplitude Music Studio. Pour graver un CD, vous n'avez pas besoin d'autres programmes. Vous pouvez graver les CD « à la volée », processus au cours duquel toutes les opérations en temps réel sont calculées au cours de la gravure. Comme le « track bouncing » n'a pas été réalisé en premier et qu'aucune image n'a été créée, aucune place supplémentaire n'est requise sur le disque dur.

Pour le calcul en cours de gravure, les ressources du système doivent être calculées de manière suffisamment large. Si votre ordinateur s'avère trop lent et que le processus de gravure s'interrompt, vous pouvez bien entendu avoir recours à la méthode conventionnelle avec le track bouncing.

Graver des CD

Jusqu'à il y a peu, un petit nombre de studios de qualité avait la possibilité d'effectuer le mastering de CD. De nos jours, l'écriture de CD audio n'est rien d'extraordinaire et la baisse continue des prix de CD-R-writer et médias le rend abordable pour tout le monde.

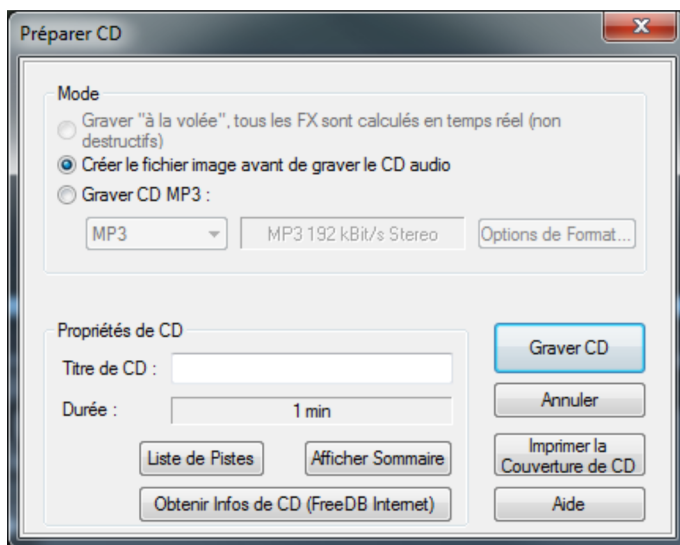
Le matériel audio se trouve sur le CD sous forme de données digitales, lues par le lecteur laser et remises sur le niveau analogue. Des indices des chansons montrent au lecteur où la chanson concernée commence.

Samplitude Music Studio peut écrire un CD audio directement à partir du programme. Avant le processus d'écriture, les indices des chansons sont directement mis dans la fenêtre VIP. Ensuite, Samplitude Music Studio modifie les données stéréo et les indices en un flot de données, rendues au graveur de CD.

A l'aide d'un laser, le lecteur CD-R change une couche prévue dans le médium de façon à ce que un lecteur laser audio puisse lire ces données comme données audio digitales.

Gravure de CD dans Samplitude Music Studio

1. Enregistrez chacune des pistes du CD dans Samplitude Music Studio ou importez les fichiers WAV dans les pistes de projet virtuel.
2. Mixez vos enregistrements à l'aide des fonctions en temps réel de la fenêtre du projet virtuel et de la fenêtre du mixeur. Le son du CD obtenu sera identique à celui de la lecture sur une carte son stéréo. Tous les paramètres de lecture seront également audibles sur le CD.
3. Placez les marqueurs de piste pour définir les positions de départ des différents morceaux. Si la fenêtre de projet virtuel ne comporte qu'une seule piste stéréo dans laquelle chaque morceau est placé en tant qu'objet distinct, vous pouvez laisser Samplitude Music Studio créer les marqueurs de piste en cliquant sur le bouton « Index automatique ». Un index est donc placé au début de chaque objet. Dans Samplitude Music Studio, vous pouvez arranger les pistes et les index sans aucune restriction. Ainsi, vous pouvez configurer les temps de pause avec précision en déplaçant les objets, et vous pouvez également placer des index sans aucune pause.
4. Une fois que vous avez configuré tous les paramètres, cliquez sur le bouton « Créer CD » dans la barre d'outils, ou sélectionnez le menu « CD > Créer CD ». La boîte de dialogue de gravure s'affiche :



Graver CD audio « à la volée », tous les effets sont calculés en temps réel : cette option démarre immédiatement le processus de gravure si un CD-R vierge se trouve dans le graveur CD-R.

Créer un fichier image du CD avant la gravure : cette option crée avant la gravure un fichier Wave stéréo qui correspond au rendu du projet. Cette option est particulièrement recommandée lorsque le système est trop lent ou pas assez performant pour graver en temps réel (« à la volée »). Observez pour cela l'écran système sur l'écran principal ! S'il s'approche des 100 %, nous vous recommandons de créer un fichier image avant de graver. Le fichier image est ensuite automatiquement supprimé.

Gravure de CD/DVD MP3 : cette option permet de graver un CD/DVD MP3. « Options du format » vous donne accès aux paramètres de l'encodeur MP3.

Titre CD : vous avez la possibilité de saisir pour le CD un titre qui s'affichera à l'écran sur certains lecteurs.

Liste des pistes : cette option lance le gestionnaire de pistes CD (voir page 511) à des fins de contrôle ; ce gestionnaire peut aussi être lancé depuis le menu CD. Vous pouvez lancer la lecture des pistes et déplacer les marqueurs de piste si nécessaire.

Afficher sommaire (table des matières du CD) : ce bouton ouvre une fenêtre de texte contenant les informations actuelles pour la table des matières. Vous pouvez également ouvrir ces informations concernant le contenu du CD dans un éditeur externe.

Obtenir des informations de CD (freedb) : si vous cliquez sur ce bouton, Samplitude Music Studio recherche des informations sur le titre correspondant dans la base de données freedb.org et les affiche.

Graver CD : ouvre la boîte de dialogue de gravure proprement dite. Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner la vitesse de la gravure, graver du texte de CD sur le CD vierge, simuler le processus de gravure et créer un projet spécifique propre au CD. En outre, vous pouvez comparer le CD avec les données du projet après la gravure afin de générer un taux d'erreur. Si le taux est trop élevé, la vitesse de gravure doit être réduite. Car même les graveurs de CD et DVD modernes génèrent des erreurs lors de la gravure.

Annuler : ferme la boîte de dialogue sans graver.

Imprimer une jaquette de CD : ouvre le programme d'impression MAGIX Print Center fourni pour imprimer une jaquette de CD. Les infos de piste sont automatiquement reprises en tant que tableau dans le projet d'impression de MAGIX Print Center.

Aide : ouvre le passage correspondant de l'aide.

Affichage DSP

Dans la gravure de CD en temps réel. Après l'introduction du processus d'écriture, ce processus ne peut plus être interrompu. Si une annulation se produit, parce que le système n'est pas assez rapide, le CD complet devient inutilisable. Lors de l'écriture « on the fly », l'ordinateur doit calculer la reproduction avec toutes les fonctions en temps réel et en même temps écrire les données sur le CD.

L'affichage DSP est un bon moyen d'aide pour pouvoir évaluer des problèmes éventuels lors de l'écriture du CD. La liste ci-dessous donne un point de repère pour la vitesse d'écriture maximale. En fonction de la configuration de votre système et de la vitesse des composantes, des déviations individuelles peuvent se produire.

Affichage DSP et vitesse d'écriture

Juste en-dessous de 100 %:	vitesse simple
Jusque 50 % :	vitesse double
jusque 25 % :	vitesse quadruple

Particulièrement lors du premier processus d'écriture avec un système nouveau et inconnu, il est recommandé de simuler le processus d'écriture d'abord afin de connaître les limites du système. Si le système est surchargé, une réduction du nombre de pistes ou des effets en temps réel, en rassemblant des parties de la fenêtre VIP par le trackbouncing, peut être la solution.

Une autre possibilité est la variante offline du processus d'écriture. Dans ce cas, un nouveau fichier stéréo est d'abord créé pour être la base du processus d'écriture.

Outils et assistants

Charger des pistes de CD audio

Cette fonction permet d'importer des fichiers audio avec la plupart des lecteurs et graveurs CD/DVD-ROM. L'importation des données est entièrement numérique, donc sans aucune perte sonore. Les projets Wave HD sont créés au format de fichier WAV et peuvent ainsi évidemment être chargés dans d'autres programmes audio sans requérir de conversion de format.

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

1. Ouvrez la boîte de dialogue de la liste des lecteurs (menu « CD > Charger la/les piste(s) du CD audio »). La boîte de dialogue de la liste des pistes CD s'affiche. Si vous disposez de plus d'un lecteur, vous pouvez configurer le bon lecteur en cliquant sur le bouton « Options de lecteur CD ».
2. Sélectionnez le ou les titre(s) souhaité(s) (avec le raccourci Maj ou Alt et les touches fléchées) dans la liste des pistes.
3. Cliquez sur « Copier les pistes sélectionnées... »
4. Choisissez un nom pour le fichier WAV/le projet Wave HD en cours de création puis cliquez sur « Importer ».
5. Le matériel audio est maintenant copié depuis le lecteur CD sur le disque dur ; une barre de progression vous indique la progression du transfert.
6. Fermez la boîte de dialogue. Vous pouvez maintenant voir les titres chargés dans Samplitude Music Studio.

Boîte de dialogue de liste des pistes

Copier piste(s) sélectionnée(s) : ce bouton démarre le processus de copie audio. Toutes les pistes sélectionnées sont copiées dans un fichier WAV ou un projet Wave HD.

Lecture : lance la lecture audio de la première piste sélectionnée dans la liste (à des fins de test).

Stop : arrête la lecture.

Pause : met la lecture en pause. Cliquez sur le bouton lecture pour reprendre la lecture.

Sélectionner toutes les pistes : toutes les pistes audio sont sélectionnées, p. ex. pour copier le CD entier. Vous pouvez également sélectionner les pistes en utilisant la touche Maj ou Alt et les touches fléchées. En appuyant sur la touche Ctrl et en cliquant, vous pouvez sélectionner plusieurs pistes.

Obtenir des informations de CD (freedb) : compare le CD inséré aux informations de la base de données freedb et remplit les métadonnées automatiquement si nécessaire.

Sélection du lecteur et de la vitesse : vous pouvez voir ici le nom du lecteur actuellement sélectionné et la vitesse de lecture configurée. « Maximum » est la valeur par défaut. Si vous constatez des erreurs de lecture, réduisez progressivement la vitesse de lecture.

Options de lecteur CD : si vous disposez de plus d'un lecteur, vous pouvez configurer ici le lecteur à afficher.

Écrire fichier texte : ouvre un fichier TXT contenant toutes les informations du CD actuellement dans le lecteur.

Mode fondu enchaîné automatique : le mode de fondu enchaîné automatique est activé lors de l'importation des pistes audio. Des fondus enchaînés sont donc insérés automatiquement entre les titres importés.

Importer marqueur de piste CD : si cette option est activée, des marqueurs de piste sont insérés automatiquement au début des pistes importées.

Caractéristiques dans la boîte de dialogue des listes de pilote

Liste des pistes (Copie, Lecture)... : ce bouton ouvre la boîte de dialogue de la liste des pistes pour sélectionner plusieurs pistes audio de votre CD.

Configuration : ce bouton ouvre la boîte de dialogue de la configuration des pilotes, où vous sélectionnez en mode copie spéciale et SCSI IDs...

Initialisation : restaure la configuration du pilote standard.

Ajout de pilote : ajoute un nouveau pilote dans la liste pour l'édition des données de configuration.

Supprimez : supprime les pilotes sélectionnés à partir d'une liste de pilote.

Caractéristiques dans la boîte de dialogue de configuration du pilote de CD ROM

Nom du pilote : laissez éditer le nom du pilote depuis la liste. C'est plus facile si vous créez plus d'une seule entrée accessible physiquement au même pilote.

Nombre d'adaptateur à connecter : laissez spécifier le nombre de votre adaptateur SCSI: normalement 0.

SCSI-ID : laissez jouer le ID de votre pilote de CD-ROM. Soyez certain de jouer le bon ID, il n'y aura pas d'erreur de contrôle!

SCSI-LUN : sélectionne le paramètre SCSI LUN, normalement 0.

Alias : sélectionnez le type de fabricant pour votre pilote de CD ROM.

Copie en mode normal : copie les données audio sans correction de logiciel.

Copie en mode synchronisation secteur : copie les données audio utilisant un logiciel d'algorithme de correction. C'est plus simple, parce que beaucoup de pilotes de CD-ROM ne peuvent pas chercher exactement la même position entre deux accès de lecture mais Samplitude Music Studio corrige cette différences en utilisant cet algorithme.

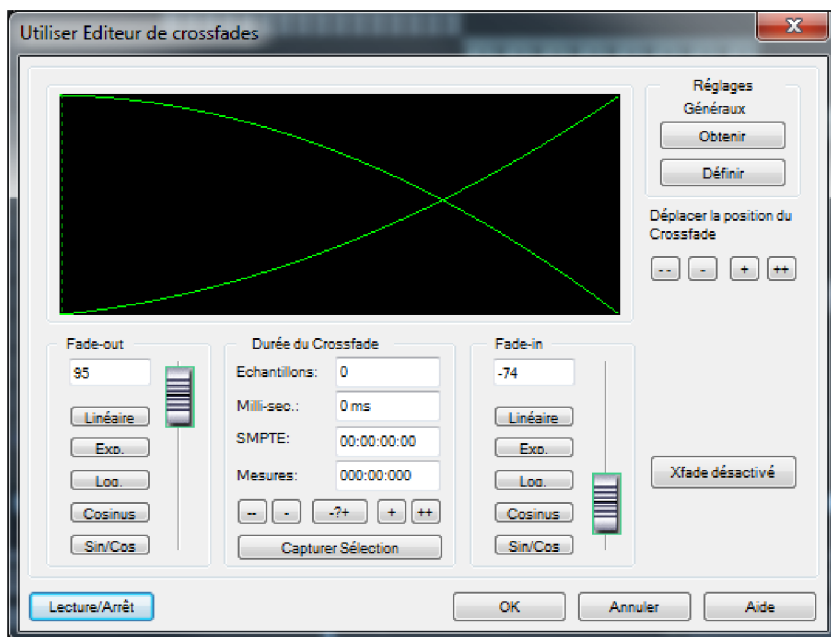
Copie Mode salve : optimise la vitesse des procédures de copie, pas de correction de logiciel effectuée.

Secteurs par lecture : définit le nombre de secteurs audio par cycle de lecture. Tous les adaptateurs SCSI ne supportent pas plus de 27 secteurs !

Sync. secteurs : définit le nombre de secteurs audio utilisés pour la synchronisation des secteurs. Plus le nombre de secteurs sera important plus le résultats n'en sera que meilleur mais la copie de la procédure n'en sera que plus lente.

Éditeur de fondus enchaînés

Dans l'éditeur de fondu enchaîné, tous les aspects d'un fondu enchaîné peuvent être modifiés de façon confortable et rationnelle. Toutes les éditions sont non destructives et peuvent être annulées avec la fonction Annuler.



Durée du fondu enchaîné : la durée du fondu enchaîné est défini en plusieurs étapes. Cliquez sur le bouton « + » / « - » pour augmenter/réduire la durée en petites étapes, et « ++ » / « -- » en grandes étapes. Les boutons « -?+ » permettent d'ajuster les intervalles selon vos besoins. La durée du fondu croisé peut être également défini par une plage sélectionné dans le VIP, il vous suffit pour cela de cliquer sur « Obtenir la durée de la plage ». Cette plage doit être sélectionnée avant que vous n'ouvriez l'éditeur de fondus croisés.

Fondu en entrée/Fondu en sortie : vous disposez de plusieurs types de courbes :

- Linéaire (0)
- Exponentiel
- logarithme
- cosinus
- Sinus / Cosinus

Avec les faders, les courbes peuvent encore être modifiées dans la plage disponible correspondante. Les courbes linéaires nécessitent moins de puissance de calcul que les courbes non linéaires.

Attention : les paramètres pour les fondus en entrée et en sortie dans l'éditeur de fondus croisés sont appliqués à l'objet sélectionné si aucun autre objet ne le chevauche.

Paramètres généraux : Définir : les paramètres actuels sont définis comme paramètres prédéfinis. Ceci peut s'avérer utile, par exemple, lorsqu'on divise un objet avec la touche « T » et que l'on souhaite ajouter un fondu croisé entre les deux objets ainsi créés. Les paramètres définis sont ensuite sauvegardés comme presets à l'ouverture de l'éditeur de fondus croisés.

Paramètres généraux : Obtenir : ce bouton permet d'obtenir les paramètres prédéfinis de l'éditeur de fondus croisés.

Obtenir la durée de la plage : la durée de la plage sélectionnée dans le VIP est définie comme durée du fondu croisé.

Fondu croisé désactivé : ce bouton désactive le fondu croisé de l'objet sélectionné. Le temps du fondu en sortie du premier objet est remis à 0.

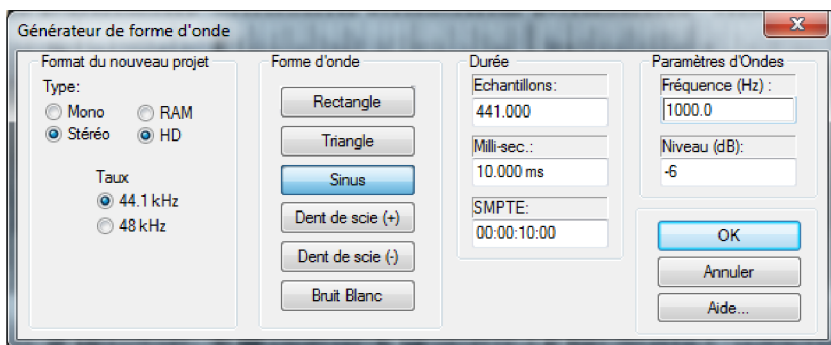
Lecture/Stop : démarrer ou stopper la lecture de la plage sélectionnée ou à partir de la position du curseur.

Déplacer la position du fondu croisé : la fin du premier et du deuxième objet est déplacée simultanément. Les boutons ++/--/+/- servent à configurer la durée du fondu croisé.

Raccourci clavier : Ctrl + F

Générateur de Formes d'Ondes

Ce dialogue contient un puissant générateur pour différents tests sonores. Soyez sûr d'avoir activé un projet Wave (HDP ou RAP) avant d'ouvrir ce dialogue !



La forme d'onde générée est stockée dans le presse papier avec les mêmes propriétés que celle du projet Wave. Veuillez renommer le Clip après avoir généré la forme d'onde, ainsi il est possible de l'inclure dans d'autres projet sans risque de conflit de nom.

Vous pouvez ajuster le type, la fréquence et la longueur de la forme d'onde.

L'échantillon généré l'est toujours amplifié au maximum du niveau. Le niveau de volume peut être facilement diminué avec la fonction « Normaliser ».

Les types de formes d'ondes ci-dessous peuvent être sélectionnés :

Carré, pulse, triangle, sinusoidale, dent de scie haute ; dent de scie bas, et bruits de fond.

Taux d'échantillonnage : vous disposez de 44,1 kHz et 48 kHz, comme taux d'échantillonnage. Dans la section suivante, définissez le type de signal créé.

Types disponibles : rectangulaire, triangulaire, sinusoïdal, en dents de scie vers le bas et bruit blanc.

Durée : définissez la durée du signal en millisecondes ou SMPTE.

Paramètres sinusoïdaux : sous « Paramètres sinusoïdaux », définissez le volume et la tonalité. Une fois que vous avez procédé à la configuration de tous les paramètres, cliquez sur OK ou sur la touche ENTRÉE pour confirmer.

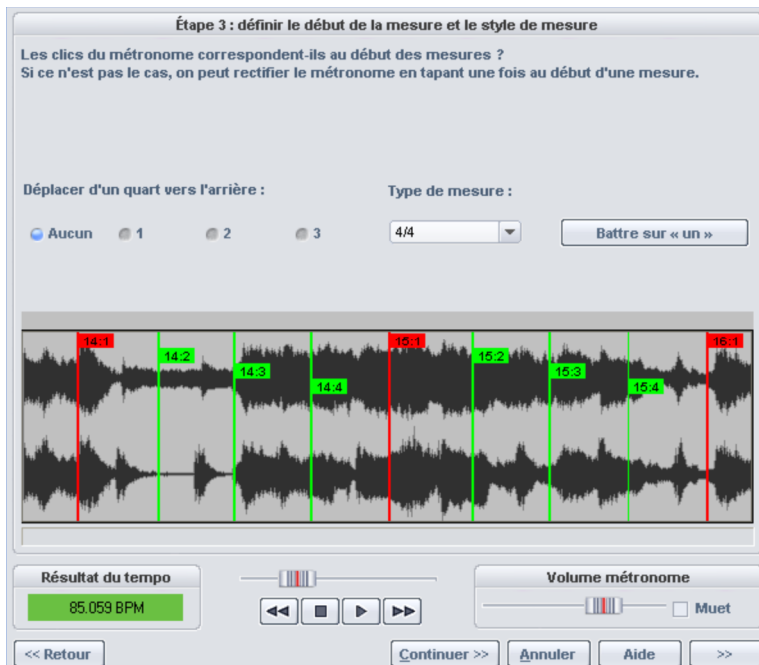
Le signal créé apparaît alors dans une nouvelle fenêtre. Il peut être édité ultérieurement.

le Remix Agent

Le module de remixage Remix Agent est un outil performant avec lequel le tempo (BPM) et les positions des impulsions des notes noires de vos chansons préférées peuvent être définies. Ceci peut être particulièrement important lorsque le titre d'un CD audio est lu dans Samplitude Music Studio et que vous souhaitez lui attribuer d'autres sons comme des boucles de percussion, des effets ou des voix synthétiseur.

Module de remixage





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 Samplitude Music Studio 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 requises

- Les chansons doivent faire plus de 15 secondes.
- Les chansons doivent comporter une musique « rythmée » (dansante).
- Les chansons doivent être disponibles au format stéréo.

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 débiter la détection. Lorsque le morceau contient une longue intro ne comprenant pas de rythme, 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.

Contrôle de la reconnaissance de tempo

Si l'assistant Auto Remix est activé, la chanson sélectionnée est analysée. Puis l'objet est lu. Pendant la lecture, un métronome s'active en fonction du résultat et, dans l'écran formateur d'ondes, des barres visualisent la position des noires.

Il convient de différencier les cas suivants :

- position en début de mesure (le un) : barres rouges ;
- position des autres noires (la deux, la trois, la quatre) : barres vertes ;
- positions repérées avec certitude : barres en gras ;
- positions repérées sans certitude : barres fines ;
- le fait de battre la mesure provoque l'apparition de lignes bleues supplémentaires.

Si l'information de tempo et de mesure est déjà fournie, les positions correspondantes sont signalées à l'aide de points au-dessus de l'écran. Le volume du métronome peut être réglé à gauche, en dessous de l'écran formateur d'ondes. La valeur BPM s'affiche à droite. Si une valeur BPM valide est repérée, l'affichage est vert.

Si le tic-tac du métronome correspond au rythme de la musique, les débuts de mesure sont signalés. Dans le cas contraire, il est possible de corriger manuellement le tempo.

Correction : Réglage manuel du tempo et du temps/contretemps

Si le résultat est incorrect, il est possible de mettre l'assistant Auto Remix « sur la bonne voie » en cliquant sur les boutons de correction avec la souris.

Il existe deux possibilités. D'une part, la liste « Correction du tempo » propose des mesures BPM alternatives pouvant être adaptées à la musique. Ces valeurs BPM ont été détectées automatiquement – leur nombre peut varier d'une chanson à l'autre.

« Tap Tempo » : en cas de difficulté avec le matériel audio, nous conseillons d'opter pour la solution de saisie en battant la mesure. Au rythme de la musique, il faut appuyer sur la touche T ou cliquer avec la souris sur le bouton « Tap Tempo ». En cas de correction répétée, il faut surveiller la couleur d'affichage dans l'écran BPM. La position « Unlocked » (rouge) signale que le battement de mesure ne correspond pas au rythme de la musique. Il faut battre la mesure jusqu'à l'apparition du signal « Locked ». Peu après, le métronome réenclenché indique si le résultat est correct.

Puis le contretemps est corrigé, si nécessaire. Si les noires détectées sont toujours décalées d'une croche derrière les véritables positions des noires, il est possible de sélectionner une ou plusieurs alternatives dans le champ de listes de correction temps/contretemps.

Déterminer le début de la mesure

Cette étape consiste à corriger le début de la mesure. Le temps en début de mesure doit toujours correspondre au son élevé du métronome, c'est-à-dire correspondre à la ligne rouge dans l'écran formateur d'ondes.

La correction peut être effectuée en battant une seule mesure. Si le début de mesure est audible, veuillez cliquer une fois à l'aide de la souris sur « Tap Un », ou appuyer sur la touche T. Vous pouvez également sélectionner directement le nombre de noires nécessaires pour reculer le « Un ».

Si la marque de démarrage a été placée avant le temps d'une mesure, aucune correction ne s'impose.

Remarque : pour toutes les corrections, le métronome et la visualisation des barres dans le formateur d'ondes ne réagissent qu'après un certain temps.

Utilisation du BPM et de la détection de la mesure

Dans la dernière étape, vous définissez ce qui se produira avec le matériel qui vient d'être analysé.

Vous avez 3 possibilités :

1. vous souhaitez créer des objets de remixage à partir de la chanson (le matériel analysé)
2. vous souhaitez adapter le tempo du projet au tempo de la chanson ou vice versa
3. vous souhaitez enregistrer uniquement le tempo et les informations de mesure dans le fichier audio pour les traiter ultérieurement.

Création d'objets de remixage

La chanson est découpée en objets en fonction de la mesure. Ces objets seront utilisés et traités dans VIP. Voici quelques exemples d'application :

- création de boucles à partir de morceaux complets que vous pourrez utiliser avec votre matériel.
- remixage de chansons, modifier l'ordre des objets de remixage, couper et doubler des sections ou des mesures de la chanson ou ajouter des boucles ou des échantillons à la chanson.

Attention ! L'option « Création d'objets de remixage » peut être uniquement sélectionnée lorsque le module de remixage est ouvert à partir de VIP !

Quantisation audio : elle permet d'ajuster avec précision les nouveaux objets dans la trame de mesures de l'arrangement.

La production manuelle de musique entraîne des variations de rythme, pouvant provoquer des mesures de longueurs différentes. Pour que les objets puissent néanmoins s'adapter à la trame de mesures de l'arrangement, le timestretching de l'objet est automatiquement activé et réglé de manière à corriger les différences de longueur.

Utiliser le rééchantillonnage pour les corrections mineures : si les corrections à effectuer sont mineures, il est possible d'utiliser le rééchantillonnage de meilleure qualité, plutôt que le « timestreching ».

Remarque : si vous modifiez le tempo de votre projet multipiste (avec adaptation des objets audio dans VIP à la nouvelle valeur du tempo), des variations de la hauteur de son clairement audibles apparaîtront dans les objets de remixage.

Objets de remixage dans le mode boucle : les nouveaux objets sont transposés dans le mode boucle. En rallongeant l'objet à l'aide du côté droit de la souris, l'objet sera toujours lu dans la longueur initiale.

Positionner le tempo de l'arrangement sur le tempo de l'objet : l'arrangement (VIP) prend la valeur BPM repérée en considération. Si le découpage de la chanson doit servir de base pour la nouvelle composition, comme lors du remixage, il faut activer cette option.

Remarque : la correction temporelle appliquée aux objets s'effectue en appliquant le timestretching en temps réel de l'objet et peut être corrigée dans l'éditeur d'objets.

À l'inverse, les réglages TS déjà appliqués sont écrasés.

Groupage : les objets de remixage sont regroupés.

Utiliser des fondus : les objets de remixage sont fondus. Les paramètres des fondus peuvent être réglés dans l'éditeur de fondus.

Coupure : la boîte de dialogue est fermée sans tenir compte des changements.

Adapter le tempo : cette option vous permet d'adapter le tempo de la chanson à la vitesse du projet ou vice versa.

Attention ! L'option « Adapter le tempo » peut être uniquement sélectionnée lorsque le module de remixage est ouvert à partir de VIP !

Positionner le tempo de l'objet sur le tempo de l'arrangement : ceci permet d'adapter la longueur de l'objet à l'arrangement existant. Il est possible d'opérer de trois manières différentes :

Timestretching : en procédant au « timestretching », la hauteur du son de la chanson reste constante, mais cela peut affecter la qualité du son.

Rééchantillonnage : le « rééchantillonnage » modifie la hauteur du son (comme lors de la modification de la vitesse d'un tourne-disque) mais permet d'obtenir la meilleure qualité de son possible.

Remarque : si vous modifiez le tempo de votre projet multipiste (avec adaptation des objets audio dans le VIP à la nouvelle valeur du tempo), des variations de la hauteur de son clairement audibles apparaîtront dans les objets de remixage retouchés avec le rééchantillonnage.

Quantisation audio : en procédant par quantisation audio, les réglages du tempo sont pris en compte dans le fichier audio comme si les objets de remixage (voir ci-dessous) avaient été créés et immédiatement repris dans un nouveau fichier audio. Quand la reconnaissance est incertaine, le résultat peut présenter des variations de tempo extrêmes. Il est important de placer le repère de début avant l'ouverture du module de remixage de façon à ce que le tempo soit détecté.

La quantisation audio compense avantageusement les petites variations du tempo de la musique. Les débuts de mesure de la musique correspondent toujours à ceux de l'arrangement sans altération graduelle.

Positionner le tempo de l'arrangement sur le tempo de l'objet : l'arrangement (VIP) prend la valeur BPM repérée en considération. Si le découpage de la chanson doit servir de base pour la nouvelle composition, comme lors du remixage, il faut activer cette option.

Modifier la configuration globale : la valeur BPM de l'arrangement (VIP) est placée sur la valeur communiquée.

Adapter la map tempo : un repère de tempo est placé dans l'arrangement (VIP) à partir de la position du curseur de lecture jusqu'à la position finale des objets de remixage pour chaque mesure.

Repère de mesure généré dans la zone actuelle : cette option permet de placer des repères aux débuts des mesures de la chanson. (les positions des traits rouges dans la forme d'onde).

Repère de quart généré dans la zone actuelle : sélectionnez cette option pour placer les repères des débuts de mesure de quart en position. (les positions de tous les traits dans la forme d'onde).

Exemple d'application dans les deux cas.

Mixage de 2 chansons :

1. adaptez d'abord le tempo du projet à la chanson avec laquelle vous souhaitez fondre la seconde chanson. (« Adapter le tempo de l'arrangement au tempo de l'objet » « Modifier la configuration globale »)
2. adapter ensuite le tempo de la seconde chanson au tempo du projet (« Adapter le tempo de l'objet au tempo de l'arrangement »)
3. Lorsque le tempo du projet correspond parfaitement aux tempos des deux chansons, on peut enchaîner sans difficulté entre les deux chansons.

N'enregistrer que le tempo et l'information de mesure : en choisissant cette option, les informations relatives au tempo et à la mesure sont inscrites dans le fichier audio. Les objets dans VIP ou VIP reste(nt) inchangé(s).

Repère de mesure généré dans la zone actuelle : cette option permet de placer des repères aux débuts des mesures de la chanson. (les positions des traits rouges dans la forme d'onde).

Repère de quart généré dans la zone actuelle : sélectionnez cette option pour placer les repères des débuts de mesure de quart en position. (les positions de tous les traits dans la forme d'onde).

Module d'harmonisation



Le module d'harmonisation permet d'analyser les harmonies.

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

Ensuite, pendant la lecture, l'harmonie trouvée est exécutée comme un accord par un générateur interne pour vérification. Le volume peut être réglé avec le **« générateur de volume »**, il peut être coupé avec **Mute**.

À l'aide du contrôle de transport, vous pouvez contrôler la lecture du morceau de musique et la règlette de position vous permet de viser un endroit particulier.

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 avec le bouton gauche de la souris sur l'icône de l'harmonie correspondant dans l'affichage sinusoïdal. 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'icône d'harmonie sélectionnée, un menu s'affiche et vous propose diverses alternatives. L'harmonie identifiée au départ est marquée d'un *.

Si aucune de ces alternatives ne vous convient, vous pouvez sélectionner depuis les menus dans la section « **Correction** » le bon « **ton de base** » et « **l'accord** » correct. Utilisez l'option « **Remplacer l'harmonie sélectionnée dans le morceau entier** » si vous êtes sûr que l'harmonie détectée par erreur n'est pas présente dans le morceau, en cas de confusion entre majeur et mineur.

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

Utilisation de la reconnaissance de l'harmonie

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

- dans l'arrangement, vous pouvez créer des marqueurs de projet qui afficheront les harmonies sur l'écran vidéo en tant que tablatures de guitare, de manière synchronisées avec la musique.
- Vous pouvez enregistrer les informations dans le fichier audio. Ainsi, les harmonies restent toujours à votre disposition pour une utilisation ultérieure. Par exemple, quand vous souhaitez afficher les informations d'harmonie dans la Timeline (Éditer > Afficher 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 graves (Ces, Des, Ges).

Paramétrage des pistes

Audio

Sortie : définit le périphérique de sortie audio. Il peut s'agir soit d'un bus (Bus Submix) dans le mixeur audio studio, soit d'un dispositif de sortie Wave. Ce paramètre peut être défini dans la fenêtre du projet virtuel, dans le mixeur et également dans les paramètres de piste.

Mode Surround : active le mode Surround.

Toutes les pistes : active les paramètres actuels pour toutes les autres pistes du projet virtuel.

Type de piste : indique s'il s'agit d'un envoi AUX ou/et d'un Bus Submix pour la piste concernée.

Couleur : affiche devant le nom d'une piste la couleur définie pour cette dernière dans l'éditeur de pistes et dans la boîte à pistes. Si la piste est un dossier contenant plusieurs titres, la couleur est utilisée pour le cadre autour de toutes les pistes se trouvant dans ce dossier de titres.

Options d'enregistrement audio

Matériel audio : définit le matériel audio d'enregistrement. Ce paramètre peut être défini dans la fenêtre du projet virtuel, dans le mixeur et également dans les paramètres de piste.

Fichier d'enregistrement : vous pouvez définir ici le nom du fichier Wave enregistré. En général, ce type de nom est utilisé : [projet][numéro de piste].wav. Si vous déplacez ensuite des pistes, le numéro de piste contenu dans le nom du fichier ne sera plus correct.

Nom de piste : le nom de la piste qui apparaît également dans la boîte à pistes peut être ici modifié.

Options enregistrement piste

Stéréo : enregistre un fichier stéréo Wave.

Mono : lors de l'enregistrement mono, seulement un matériel d'entrée servira à l'enregistrement.

Mono (Mix) : lors de l'enregistrement mono, un signal mélangé depuis les deux appareils d'entrée est enregistré.

Enregistrer seulement en RAM : crée un projet Wave Ram. À la différence d'un projet Wave Haute Qualité, lors de l'ouverture du projet virtuel Wave RAM, ce dernier sera chargé directement dans l'espace mémoire de l'ordinateur. La qualité de lecture est nettement supérieure mais ce type de projet n'est approprié que pour de courts enregistrements.

MIDI

Périphérique d'enregistrement : paramètre l'interface MIDI depuis laquelle l'enregistrement doit avoir lieu.

Périphérique de lecture : paramètre l'interface MIDI sur laquelle les informations MIDI doivent être attribuées à la piste.

Toutes les pistes : active chaque paramètres pour toutes les autres pistes du projet virtuel.

Paramètres lecture/Thru

Canal d'entrée : si un canal MIDI est configuré ici, l'enregistrement n'aura lieu UNIQUEMENT pour celui-ci.

Canal de sortie : si l'objet MIDI contient plusieurs canaux MIDI, vous pouvez utiliser cette option pour filtrer les canaux MIDI divergents de celui qui a été configuré. Seuls les événements du canal MIDI paramétré seront lus via l'interface MIDI.

Transp. : vous pouvez ici modifier les volumes joués d'un demi-ton vers le haut ou vers la bas. Par exemple, entrez ici la valeur 2 et jouez un C2 - seul un D2 sera joué ou enregistré. La valeur 12 modifie d'un octave entier vers haut, - 12 vers le bas.

Programme : configurez ici le programme MIDI pour la piste actuelle. Attention,

Bank Hi (MSB) : d'après la spécification MIDI, « Bank Hi » est nécessaire lorsqu'un numéro de banque (qui dépasse le secteur 7 bits de MIDI) doit être utilisé (0-127 ou 1-128).

Bank Lo (LSB) : entrez ici un numéro de banque. Si celui-ci est supérieur à 127/128, effacez 128 et entrez un 1 dans la champ « Bank Hi », au-dessus de 255/256 un 2 etc.

Remarque : si vous avez besoin au sein d'une même piste d'un changement de banque ou de programme, il est recommandé de procéder à ces paramétrages dans l'éditeur d'objets MIDI et de scinder (voir page 437) les objets aux emplacements correspondants.

MIDI Thru actif : le signal entrant est transmis immédiatement au périphérique de sortie paramétré.

Gestionnaire

Le gestionnaire rassemble dans une même fenêtre les fonctions de gestion et de contrôle les plus courantes, notamment concernant les marqueurs, les pistes et les voies. Ils comprennent un navigateur de fichiers pour trouver, pré-écouter et charger des fichiers de média.

Les gestionnaires sont ouverts dans l'espace de travail, mais peuvent être affichés en tant que fenêtres séparées. La fenêtre du gestionnaire est compatible avec les configurations comportant plusieurs écrans et mémorise la dernière position quand il se referme. Vous pouvez ouvrir simultanément plusieurs gestionnaires indépendants avec différents types d'affichage.

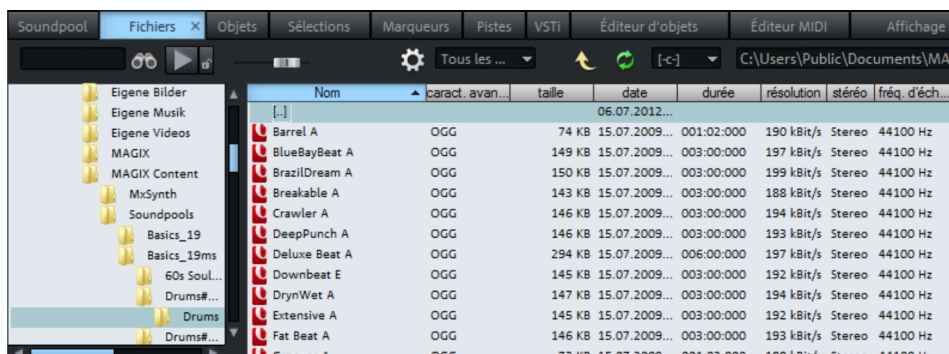
L'espace de travail, proposant un accès rapide à tous les gestionnaires et autres fenêtres, est ouvert via le menu « Affichage » > « Gestionnaires/Espace de travail ». Vous accédez également aux gestionnaires seuls avec l'entrée de menu «Gestionnaires...» se trouvant juste en-dessous.

Gestionnaire de fichiers

Samplitude Music Studio contient un gestionnaire de fichiers intégré, grâce auquel les fichiers peuvent être préécoutés et directement chargés dans les projets. Le navigateur vous permet d'arranger vos répertoires de favoris et d'accéder aux derniers répertoires consultés.

Pour afficher le navigateur de fichiers, cliquez sur le bouton « Gestionnaire » dans la barre d'outils puis sélectionnez l'onglet « Navigateur de fichiers » dans la partie inférieure de la fenêtre du gestionnaire. Le gestionnaire de fichiers est également accessible via le menu (voir page 522).

Menu : Affichage > Gestionnaire > Navigateur de fichiers



Navigation / Favoris

Le navigateur de fichiers se comporte comme l'Explorateur Windows. Les répertoires et les fichiers sont présentés sous la forme de listes avec des symboles de répertoires et de fichiers.

La navigation est possible via la souris ou le clavier. Une combo-box se trouvant dans la barre d'outils permet de passer rapidement d'un support de données à l'autre.

Un filtre se trouvant dans la barre d'outils permet de limiter l'affichage à certains types de médias, par ex. seulement les fichiers Wave ou MIDI etc. Par défaut, « Tous les médias » sont affichés.

Tout comme dans d'autres fenêtres de gestionnaire, une option de recherche permet de chercher des répertoires ou fichiers dans la fenêtre actuelle. Entrez simplement un mot-clé dans le champ de recherche puis appuyez sur « Entrée ». Les dossiers et fichiers trouvés sont mis en surbrillance. Vous pouvez n'indiquer que la ou les premières lettres de l'objet à rechercher. Toutes les entrées correspondant à ce critère seront mises en surbrillance.

Par défaut, le navigateur s'ouvre sous la forme d'une fenêtre divisée en deux. La zone de droite contient la liste des favoris qui peut être, si vous le désirez, masquée depuis les « Options » de la barre d'outils. Les fonctions « Ajouter » et « Supprimer » vous permettent d'ajouter ou de supprimer des répertoires dans la liste des favoris.

Au-dessous de la liste des favoris se trouve une combo-box avec une liste des derniers chemins utilisés et la possibilité de passer au dossier du projet actuel.

Préécouter les fichiers

Vous pouvez préécouter un fichier audio en appuyant sur le symbole de lecture de la barre d'outils. Si vous activez la fonction de lecture automatique, tous les fichiers audio seront lus immédiatement. Vous avez ainsi la possibilité d'écouter par exemple une liste complète simplement en actionnant les touches flèches. La lecture peut être stoppée en cliquant de nouveau sur le bouton de lecture.

Conseil : durant la lecture, les contrôles de la console de transport sont assignés au fichier média et les fonctions de lecture et de position sont disponibles dans leur intégralité.

La lecture n'est pas possible via le mixeur ou les effets internes. Contrairement à la fonction de lecture du dialogue de chargement qui utilise les routines du système d'exploitation, cette fonction de lecture utilise les paramètres (« P ») du dispositif audio sélectionné. Il peut s'agir de dispositifs MME, WDM ou ASIO. Si la lecture reste muette, contrôlez d'abord les réglages du routage de ce dispositif.

Remarque : pour préécouter certains fichiers média (par exemple au format WMA), il est nécessaire de les convertir au format Wave. La conversion se fait automatiquement à l'arrière-plan.

Charger des fichiers dans le projet depuis le navigateur

Un fichier média peut être apporté depuis navigateur dans le projet ouvert par glisser-déposer. Si la liste du navigateur se trouve au premier plan, l'actionnement de la touche « Entrée » a le même résultat.

Lorsqu'un fichier audio est amené par glisser-déposer depuis la liste des clips jusque dans une zone libre ou la ligne de titre de la fenêtre du programme, celui-ci s'ouvre directement dans l'aperçu d'édition Wave.

Si plusieurs fichiers sont marqués dans la liste, tous les fichiers situés à la position actuelle du curseur seront ajoutés comme nouveaux objets selon les options de chargement fixées (barre d'outils « Options »). Vous pouvez ainsi déterminer si les fichiers doivent être ajoutés les uns derrière les autres, les uns sous les autres, alphabétiquement ou selon leur position temporelle actuelle. Les options de chargement choisies valent également pour les fichiers ajoutés depuis le dialogue de chargement du programme.

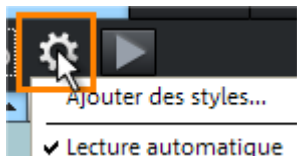
D'autres options sont disponibles depuis le menu contextuel d'un fichier média (clic droit) :

- Charger fichier
- Effacer fichier : supprimer le fichier du support de données. Attention ! Cette action ne peut pas être annulée !
- Marquer tous les fichiers
- Ouvrir via la liaison standard : le fichier s'ouvre dans le programme Windows™ désigné par défaut pour l'ouverture de ce type de fichier. Ça peut être par exemple un lecteur MP3 ou un autre éditeur WAV.
- Ouvrir dans l'Explorateur Windows™ : ouvre le dossier actuel comme nouvelle fenêtre de l'Explorateur Windows™.

Soundpool

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 Samplitude Music Studio dans votre lecteur DVD. Le contenu des Soundpools est alors importé dans la banque de données. De même, les autres types de médias Soundpool sont automatiquement reconnus et également importés dans la banque de données.



Il est recommandé de copier les médias sur le disque dur puis de les importer en cliquant sur « Ajouter des styles ».

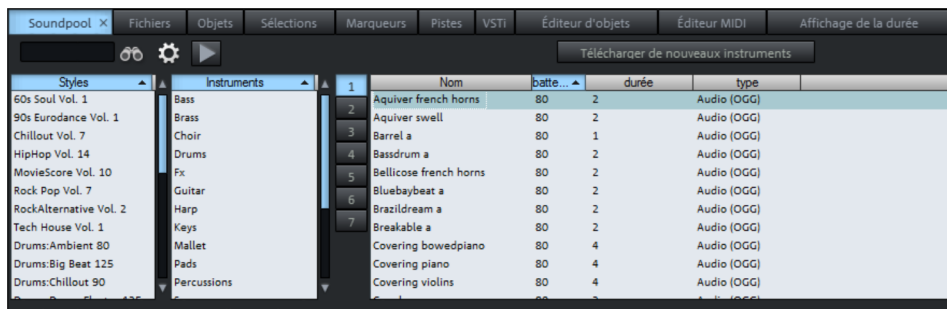
Dans ce menu, des options supplémentaires concernant la maintenance et l'affichage de la banque de données Soundpool sont à disposition :

normalement, vous pouvez pré-écouter les boucles grâce à un simple clic, également lors de la lecture d'un projet. Si la « lecture automatique » est désactivée, utilisez pour cela le bouton de lecture dans le gestionnaire.

Les groupes d'instruments pour lesquels il n'y pas de boucle correspondante dans un style précis peuvent être masqués dans le gestionnaire du Soundpool grâce à l'option « masquer les instruments sans boucle disponible ».

Chaque Soundpool reconnu, depuis le CD ou le disque dur, est enregistré dans la banque de données et sera affiché, même si le médium correspondant ne se trouve pas dans le lecteur ou si le Soundpool a été déplacé ou supprimé. Les entrées dans la banque de données peuvent être supprimées grâce à l'option « Nettoyer le Soundpool ». Une restauration de la banque de données est également possible avec la fonction « Restaurer le Soundpool », vous pourrez ensuite importer de nouveau les Soundpools.

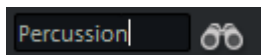
Un Soundpool est composé d'un ou plusieurs **styles**. Les styles sont des bibliothèques de sons issus d'un certain courant musical. Les sons (échantillons ou boucles MIDI) d'un style ont tous un certain tempo. Vous pouvez évidemment mélanger des boucles de styles différents, les tempos seront ajustés en conséquence. Les boucles d'un style sont classées par instruments, un dossier d'instruments contenant différents sons. Chaque son peut avoir des harmonies différentes (exceptés les percussions et les sons d'effets).



L'affichage du Soundpool est composé de plusieurs colonnes : dans la première sont affichés tous les styles contenus dans la banque de données. La deuxième colonne contient une liste des instruments. La troisième colonne « Nom » contient une ou plusieurs liste(s) des sons trouvés. Pour ces derniers, des informations telles que leur nom, leur tempo, leur longueur en mesures (1, 2 ou 4 mesures) et leurs types sont répertoriées. De plus, les différentes harmonies seront affichées (si elles existent).

La liste des échantillons trouvés est le résultat de la sélection des entrées dans les deux premières colonnes. Le raccourci Ctrl + Clic permet d'agrandir ou réduire la sélection. Aucune sélection (Ctrl + Clic sur un élément seul 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 banque de données seront affichés.



Via le champ de recherche, vous avez la possibilité de rechercher le nom d'un fichier audio précis dans la liste des sons trouvés.

Il existe une différence principale selon les types de boucles : alors que les boucles audio (*.wav ou *.ogg) sont des objets audio normaux (en boucle) organisables à volonté dans l'arrangeur, les boucles MIDI (prises MIDI) consistent en des données MIDI + un synthétiseur utilisé (Vita ou Revolta). Celui-ci est chargé automatiquement dans la piste sur laquelle vous placez la boucle MIDI. Cela signifie que vous devrez utiliser une nouvelle piste pour chaque boucle MIDI supplémentaire correspondant à un autre son. Une même boucle dans une autre harmonie est cependant possible.

Les boucles peuvent être chargées par double-clic, Glisser-Déposer ou double-clic sur l'harmonie correspondante. Les objets seront alors placés directement les uns à la suite des autres afin que des pistes d'accompagnement soient complètement occupées.

Astuce : si vous désirez effectuer une recherche dans plusieurs listes parallèlement, ouvrez tout simplement un nouveau gestionnaire via le menu « Outils > ouvrir un nouveau gestionnaire... » et passez dans la nouvelle fenêtre sur « Soundpool ». Il est alors possible de définir une recherche personnalisée pour chaque liste.

Gestionnaire d'objets

Le gestionnaire d'objets intégré répertorie tous les objets contenus dans le projet actuel et permet la configuration des paramètres d'objets sélectionnés.

Afin d'afficher le gestionnaire d'objets, cliquez sur le bouton « Gestionnaire » dans la barre d'outils et choisissez ensuite l'onglet « Objets » dans la partie inférieure de la fenêtre du gestionnaire.

Menu : Affichage > Gestionnaire > Gestionnaire d'objets

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + O

Vous avez la possibilité d'exporter des informations du gestionnaire d'objets en tant que fichier texte. Cliquez pour cela sur le bouton « Exporter texte »

dans la barre d'outils. L'éditeur de texte Windows™ s'ouvre et affiche un extrait de la liste du gestionnaire d'objets. Les informations suivantes seront enregistrées :

- Nom et chemin d'accès de projet
- Nom d'objet et de piste
- Position de début dans le projet
- Chemin d'accès et fichier source

Vous trouverez ensuite ce fichier dans votre dossier de projet (nom-de-projet.txt).

Soundpool Fichiers Objets Sélections Marqueurs Pistes Éditeur d'objets Affichage de la durée													
Piste	position	nom	durée	fin	volume	groupe	verrou	résolution	stéréo	aux d'écha	Position de fin origi...		
1. [D...													
<input type="checkbox"/>	009:01:000	The16th A.HDP	002:00:000	011:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	011:01:000	The16th B.HDP	002:00:000	013:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	013:01:000	The16th A.HDP	002:00:000	015:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	015:01:000	The16th A.HDP	001:00:000	016:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	016:01:000	The16th C.HDP	001:00:000	017:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	017:01:000	The16th C.HDP	000:03:379	017:04:379	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	018:01:000	The16th A.HDP	001:00:000	019:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	019:01:000	The16th B.HDP	002:00:000	021:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	021:01:000	The16th A.HDP	002:00:000	023:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	023:01:000	The16th D.HDP	002:00:000	025:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	190 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	025:01:000	The16th F.HDP	002:00:000	027:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	200 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		
<input type="checkbox"/>	027:01:000	The16th F.HDP	002:00:000	028:01:000	0.00 dB		<input type="checkbox"/>	189 kBit/s	Stereo	44100 Hz	Loop		

Aperçu et sélection d'objet

Les objets sont affichés par pistes sous forme d'une arborescence. Seules les pistes contenant effectivement des objets sont affichées. On option, vous pouvez également demander de n'afficher que les objets de la piste actuelle (barre d'outil « Options »).

Vous pouvez ouvrir et fermer l'affichage de l'objet de piste dans la fenêtre en actionnant les touches plus/moins de la barre d'outils. Pour élargir une piste individuelle, cliquez sur le symbole « plus » devant le numéro de la piste.

Choisir objets : une case placée devant le nom de l'objet permet la sélection d'objets qui apparaissent alors dans la fenêtre du projet comme éléments sélectionnés. Si vous marquez un objet appartenant à un groupe d'objet, les autres objets de la sélection seront aussi sélectionnés dans la fenêtre de projet ou le gestionnaire d'objets. Vous pouvez reconnaître les objets groupés par le numéro du groupe d'objets dans la barre de groupe du gestionnaire d'objets.

Chercher objets : le gestionnaire d'objet offre une fonction de recherche avec laquelle vous pouvez rechercher un objet dans la fenêtre actuelle. Entrez

simplement un mot-clé dans le champ de recherche puis appuyez sur « Entrée ». Les objets trouvés seront mis en surbrillance mais ne seront pas sélectionnés pour autant dans la fenêtre du projet.

Effacer, renommer et éditer des objets

Vous pouvez supprimer des objets directement dans le gestionnaire d'objets en en sélectionnant un ou plusieurs puis en cliquant sur Suppr. Vous pouvez également supprimer un objet à l'aide de l'option correspondante dans son menu contextuel.

Vous pouvez renommer un objet en double-cliquant sur le nom de l'objet puis en entrant le nouveau nom. Vous avez également la possibilité d'utiliser ici le menu contextuel.

Pour éditer un objet directement dans le gestionnaire d'objets, effectuez un clic droit sur l'objet concerné et démarrez l'éditeur d'objets.

Modification des paramètres d'un objet

Vous pouvez modifier les paramètres suivants dans le gestionnaire d'objets :

- Position de début
- Longueur
- Fin
- Volume
- Verrouillage

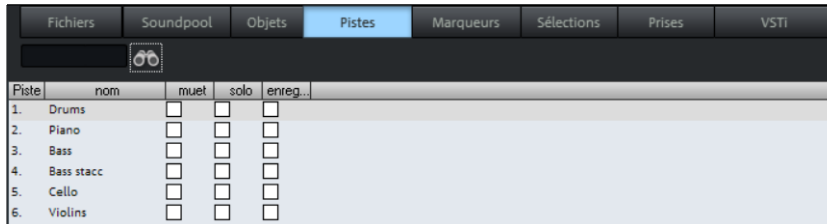
Pour retoucher un paramètre, double-cliquez sur la valeur correspondante et entrez une nouvelle valeur. Les valeurs numériques peuvent être modifiées par glisser-déplacer avec la souris. Ctrl+Maj permet d'augmenter ou de réduire la valeur. La touche de tabulation permet de passer à la valeur modifiable suivante. « Curseur vers le haut/bas » permet de naviguer verticalement dans une colonne de texte.

Gestionnaire de pistes

Le gestionnaire de pistes affiche toutes les pistes contenues dans le projet actuel et permet l'accès direct aux modes Solo, Mute (Silence) et Enregistrement.

Afin d'afficher le gestionnaire de pistes, cliquez sur le bouton « Gestionnaire » dans la barre d'outils et choisissez ensuite l'onglet « Pistes » dans la partie supérieure de la fenêtre du gestionnaire.

Menu : Affichage > Gestionnaire > Gestionnaire de pistes



Sélection et affichage des pistes

Le gestionnaire de pistes regroupe toutes les pistes du projet actuel. Pour sélectionner une piste, effectuez un double-clic sur le numéro de la piste. La piste est alors affichée sélectionnée dans la fenêtre du projet. Si une piste se trouve en-dehors de l'affichage visible, la fenêtre de projet défile verticalement jusqu'à la piste.

Chercher des pistes : comme dans d'autres fenêtres de gestionnaires, le gestionnaire de pistes propose une fonction de recherche permettant de chercher des noms de pistes dans la fenêtre actuelle. Entrez simplement un mot-clé dans le champ de recherche puis cliquez « Entrée ». Les pistes trouvées sont mises en sur-brillance.

Renommer, supprimer et ajouter des pistes

Vous pouvez supprimer des pistes directement dans le gestionnaire en sélectionnant une ou plusieurs puis en cliquant sur Suppr. Vous pouvez également supprimer une piste à l'aide de l'option correspondante dans son menu contextuel.

Vous pouvez renommer une piste en double-cliquant sur le nom de la piste puis en entrant le nouveau nom. Vous avez également la possibilité d'utiliser ici le menu contextuel. Le tabulateur permet de sauter directement à la prochaine valeur éditée. Les flèches haut/bas permettent de naviguer verticalement dans une colonne, lorsqu'il s'agit de champs de texte.

Pour éditer un objet directement dans le gestionnaire d'objets, effectuez un clic droit sur l'objet concerné et démarrez l'éditeur d'objets. Toutes les fonctions sont disponibles de la même manière que si vous aviez ouvert l'éditeur d'objets dans la fenêtre de projet.

Vous pouvez insérer de nouvelles pistes également directement dans le gestionnaire de pistes. Effectuez un clic droit sur une entrée de piste et sélectionnez « Ajouter une piste » depuis le menu contextuel. Une nouvelle piste sera alors insérée derrière la dernière piste du projet.

Gestionnaire de marqueurs

Le gestionnaire de marqueurs affiche tous les marqueurs sans exception contenus dans le projet actuel ainsi qu'une liste de ces derniers qui permet d'y accéder directement.

Afin d'afficher le gestionnaire de marqueurs, cliquez sur le bouton « Gestionnaire » dans la barre d'outils et choisissez ensuite l'onglet « Marqueurs » dans la partie supérieure de la fenêtre du gestionnaire.

Menu : Affichage > Gestionnaire > Gestionnaire de marqueurs



Vous avez la possibilité d'exporter des informations du gestionnaire de marqueurs en tant que fichier texte. Cliquez pour cela sur le bouton « Exporter texte » dans la barre d'outils.

L'éditeur de texte Windows s'ouvre et affiche un extrait de la liste du gestionnaire de marqueurs. Les informations suivantes sont sauvegardées :

- Nom de projet
- Type de marqueur
- Nom du marqueur
- Position du marqueur dans le projet

Vous trouverez ensuite le fichier dans votre dossier de projet (nom-de-projet.txt).

Type	position	nom
	00:00:00:00	1
	00:00:05:21	2
	00:02:00:19	3

Affichage et sélection des marqueurs

Le gestionnaire de marqueurs permet de visionner tous les marqueurs du projet actuel.

Chercher des marqueurs : comme dans d'autres fenêtres de gestionnaires, le gestionnaire de marqueurs propose une fonction de recherche permettant de chercher des noms de marqueurs dans la fenêtre actuelle. Entrez simplement un mot-clé dans le champ de recherche puis cliquez « Entrée ». Les marqueurs trouvés sont mis en surbrillance.

Sauter et lire à partir du marqueur

Pour placer le marqueur de lecture à une autre position, double-cliquez sur le marqueur correspondant dans la colonne de type.

Exécuter les marqueurs : sélectionnez un marqueur et cliquez sur « exécuter le marqueur » dans la barre d'outils. Une plage est créée autour du marqueur sélectionné et la lecture démarre.

Supprimer un marqueur, modifier le nom, la position et le type de marqueur

Vous pouvez supprimer des marqueurs sélectionnés directement depuis le gestionnaire en sélectionnant un ou plusieurs marqueurs et en cliquant sur « Suppr ». Vous pouvez également supprimer un ou plusieurs marqueurs depuis le menu contextuel.

Vous pouvez renommer un marqueur en double-cliquant sur le nom du marqueur puis en entrant le nouveau nom. Vous avez également la possibilité d'utiliser ici le menu contextuel. Pour modifier la position du marqueur, directement depuis la liste, procédez de la même manière. Le tabulateur permet de sauter directement à la prochaine valeur pouvant être éditée. Les flèches haut/bas permettent de naviguer verticalement dans une colonne, lorsqu'il s'agit de champs de texte.

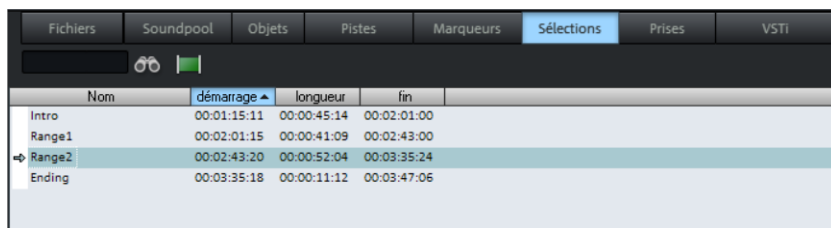
Astuce : vous pouvez à tout moment modifier le type d'un marqueur dans le menu contextuel correspondant pour par exemple transformer un marqueur de position en un marqueur de piste CD.

Gestionnaire de plages

Le gestionnaire de plages regroupe toutes les plages d'un projet et permet de les sélectionner directement dans la liste.

Pour afficher le gestionnaire de plages, cliquez sur le bouton « Gestionnaire » dans la barre d'outils et sélectionnez l'onglet « Plages » sur le bord inférieur de la fenêtre du gestionnaire.

Menu : Affichage > Gestionnaire > Gestionnaire de plages



Nom	départ	longueur	fin
Intro	00:01:15:11	00:00:45:14	00:02:01:00
Range1	00:02:01:15	00:00:41:09	00:02:43:00
→ Range2	00:02:43:20	00:00:52:04	00:03:35:24
Ending	00:03:35:18	00:00:11:12	00:03:47:06

Définir et chercher des plages

Définir des plages : pour sauvegarder une plage dans le gestionnaire, vous devez d'abord la définir dans la fenêtre du projet. Puis cliquez dans la barre d'outils du gestionnaire de plages sur « Définir une nouvelle plage ».

Les plages sélectionnées via l'option « Sélectionner la plage » (Alt+F2, Alt+F3, etc.) du programme apparaissent dans la liste avec la mention F2, F3, etc.

Rechercher une plage : comme dans les autres fenêtres du gestionnaire, vous disposez ici aussi d'une fonction de recherche avec laquelle vous pouvez rechercher des plages dans la fenêtre active. Entrez simplement un mot-clé dans le champ de recherche puis cliquez « Entrée ». Les plages trouvées sont mises en surbrillance.

Éditer les paramètres de la plage

Dans le gestionnaire de plages, vous pouvez éditer les paramètres suivants :

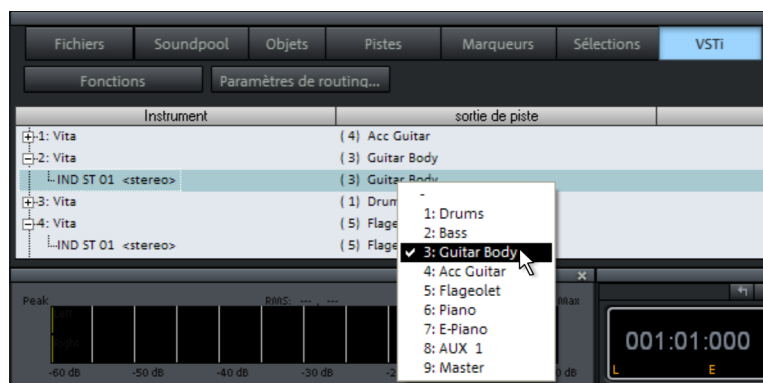
- Nom
- Départ
- Durée
- Fin

Pour éditer un paramètre effectuez un double-clic sur la valeur correspondante et entrez une nouvelle valeur. Les valeurs numériques

peuvent être entrées par glisser-déposer avec la souris, le raccourci Ctrl+Maj permettant des petites et grandes modifications. Le tabulateur permet de sauter directement à la prochaine valeur éditée. Les flèches haut/bas permettent de naviguer verticalement dans une colonne, lorsqu'il s'agit de champs de texte.

Gestionnaire VSTi

Le gestionnaire VSTi permet d'afficher, d'insérer et de supprimer des instruments VST, MAGIX et Rewire dans le projet actuel. Quand les instruments sont ouverts, leurs différentes sorties sont affichées avec les pistes auxquelles elles sont assignées. Un clic droit sur l'instrument sélectionné ouvre la boîte de dialogue du plugin du VSTi. L'assignation des sorties d'un instrument est définie par les « Paramètres de routing » du gestionnaire VSTi. Vous pouvez définir le routing des sorties dans la fenêtre de dialogue ainsi ouverte. Vous pouvez router toutes les sorties vers la piste actuelle ou, au choix, créer de nouvelles pistes mono ou stéréo pour les différentes sorties. Avec la touche « Suppr », l'élément sélectionné est entièrement supprimé du projet. Tant que vous avez sélectionné uniquement des sorties individuelles, vous pouvez annuler le routing vers une piste donnée à l'aide de la touche « Suppr ».



Vous trouverez des informations détaillées sur les paramètres de routing des instruments ainsi que sur la gestion de chacune des sorties au chapitre « Instruments virtuels/VST » > « Routing des instruments » (voir page 260).

Travail du tempo

Changement de tempo et de mesure dans la table de tempo...

Les changements de tempo et de mesure sont des moyens d'expression importants en musique ; c'est pourquoi Samplitude Music Studio offre de nombreuses possibilités de les gérer.

Une grille des mesures parfaitement adaptée est essentielle pour une édition précise. Samplitude Music Studio vous propose différentes possibilités d'adapter la grille des mesures aux données présentes (audio, vidéo, MIDI).

La définition des changements de tempo est effectuée avec **Marqueur de tempo**.

La table de tempo représente la totalité des marqueurs de tempo et établit ainsi la position musicale pour chaque position temporelle. Ou plus simplement : la table de tempo définit le magnétisme de mesure.

Vous pouvez adapter le **magnétisme de mesure grâce aux marqueurs de position placés à certaines positions temporelles**, par exemple des événements audio ou MIDI déjà existants. Pour cela, faites glisser une ligne de trame du magnétisme de mesure jusqu'à la position temporelle souhaitée.

On peut même « taper directement » les battements des mesures ou des positions de mesures entières de la grille pendant la lecture. Pour cette application, utilisez le **mode « Adaptation à la grille » (« Grid Fit Mode ») de la table de tempo** (voir page 270).

Le **module de navigation**, comme la **boîte de dialogue de la table de tempo** (voir page 271), sert aussi de **contrôle visuel** de la table de tempo. Dans celle-ci les valeurs actuelles de tempo (BPM) et le type de mesure à la position de lecture actuelle sont affichés.

Définissez précisément les objets ou les marqueurs dont la position doit être adaptée au changement de tempo dans la **boîte de dialogue de la table de tempo** (voir page 271).

Marqueur de tempo

Selon le mode de la table de tempo, les marqueurs de tempo apparaissent sous forme de **marqueurs BPM** ou de **marqueurs de position de trame**. En revanche, les **marqueurs de mesure** (par exemple 3/4) sont indépendants du mode de la table de tempo.

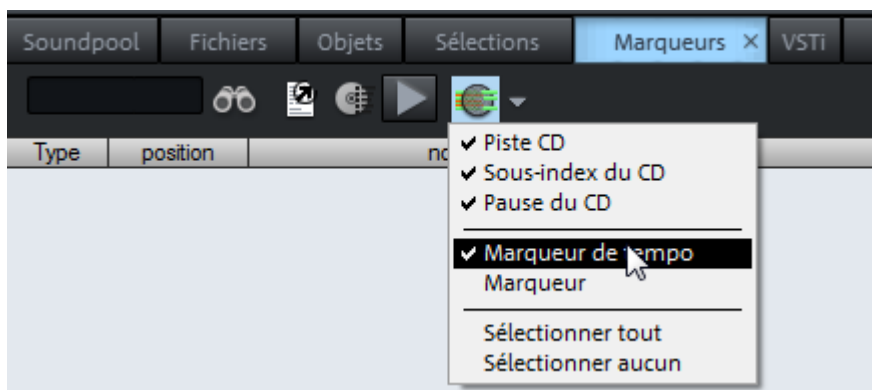
De manière générale, il y a trois genres de marqueurs de tempo :

- Marqueur de mesure (bleu)
- Marqueur BPM (rouge)
- Marqueur de position de trame (vert)

Les marqueurs de mesure représentent un changement de mesure (par exemple de 4/4 en 6/8).

Lorsque vous créez des marqueurs BPM et des marqueurs de position de trame, vous pouvez également modifier le rythme. Placez précisément les marqueurs de tempo grâce aux commandes de menu ou indirectement en manipulant le tempo à la souris dans la piste de tempo.

Le gestionnaire de marqueurs vous offre une autre façon d'accéder aux marqueurs de tempo et de les modifier.



Modes de la table de tempo : mode BPM/mode trame

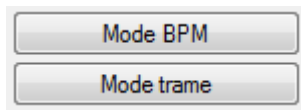
Dans la boîte de dialogue de la table de tempo (voir page 271), vous pouvez choisir entre deux modes : **mode BPM** et **mode d'adaptation de la trame**. Vous pouvez aussi faire votre choix grâce au point de menu :

Menu Lecture > Marqueur > Insérer un changement de tempo

Menu Lecture > Marqueur > Insérer un marqueur de position de trame

- En **mode trame**, vous travaillerez uniquement avec des marqueurs de position de trame et des changements de mesure.

- En **mode BPM**, vous travaillerez uniquement avec des marqueurs BPM et des changement de mesure.



On peut changer de mode à tout moment. Ce faisant, les marqueurs de tempo sont conservés mais changent de type. La table de tempo effective reste inchangée, et par conséquent la trame de mesure également. Ainsi, vous pouvez à tout moment alterner entre des marqueurs BPM et des marqueurs de position de trame.

Exemple 1 : d'abord, en mode d'adaptation de la trame, on cale la trame de mesure sur un enregistrement MIDI comportant de nombreux changements de tempo. Ensuite, en mode BPM, on peut ajouter des variations de tempo musicales (un rubato ou un ritardando par exemple) ciblées sur des passages donnés. (la piste de tempo n'est modifiable qu'en mode BPM ; en mode trame, elle sert uniquement à l'affichage).

Exemple 2 : pour les marqueurs de position de trame existants, on doit modifier le type de mesure au début du morceau puis pouvoir placer encore plus précisément les mesures sur la trame. Étant donné qu'un changement du type de mesure déplacerait les bords des mesures, et par conséquent les marqueurs de position de trame, convertissez les marqueurs en marqueur BPM car ces derniers sont indépendants des changements de mesure. Passez en mode BPM. À présent, modifiez le tempo puis revenez en mode d'adaptation de la grille pour réaliser les adaptations nécessaires.

Changement de tempo : marqueur BPM

En principe, un nouveau projet ne comprend initialement qu'un seul tempo « maître » défini dans la console de transport ou dans les paramètres du projet (raccourci clavier : « I »).

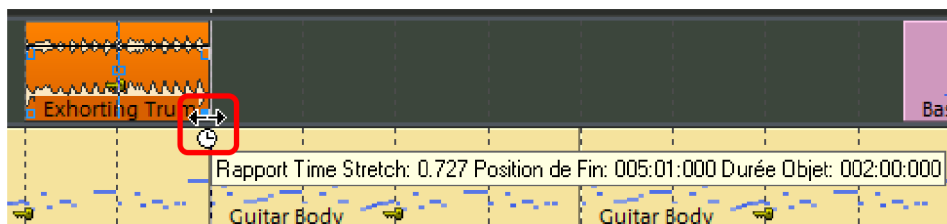
Ce marqueur de tempo concerne l'ensemble du projet ou uniquement son début jusqu'au premier marqueur BPM.

Exception : lorsque le tempo doit progresser jusqu'au premier marqueur de tempo, le tempo maître concerne uniquement le moment exact du début du projet puis évolue linéairement jusqu'au tempo du premier marqueur BPM.

À tout moment, autrement dit à n'importe quelle position musicale, y compris entre des battements, vous pouvez définir des changements de tempo directement dans la fenêtre du projet grâce aux marqueurs BPM ou aux points correspondants de la courbe de tempo.

Lorsque le magnétisme est activé, les marqueurs de tempo se calent sur le point de la grille le plus proche de la position de lecture. En tirant sur un marqueur de tempo tout en maintenant la touche « Alt » enfoncée, vous pouvez désactiver le magnétisme temporairement.

Avertissement : Samplitude Music Studio n'adapte pas automatiquement les objets audio de votre arrangement aux changements de tempo réalisés par des marqueurs de tempo. Pour adapter la durée des objets audio aux changements de tempo définis, utilisez le mode Transposition/Timestretch et tirez le bord arrière de l'objet audio jusqu'à sa position d'origine par rapport à la grille.



Marqueur de mesure

Les marqueurs de chiffrage de la mesure modifient le type de mesure à la position du marqueur, par exemple de 4/4 en 3/4.

Ce faisant, vous ne pouvez insérer les marqueurs de mesure que sur les bords des mesures complètes ; de même, les déplacements ne se font que sur les bords des mesures complètes.

Marqueur de position de la trame

Les marqueurs de position de la trame assignent une position musicale (métrique) spécifique à une position temporelle donnée. En déplaçant un marqueur de position de la trame, vous constaterez à l'écran que la trame de mesure est immédiatement modifiée en conséquence. Dans la piste de tempo, vous pourrez voir les conséquences des modifications de la trame de mesure sur le tempo.

Le marqueur de position de trame définit le tempo de façon indirecte en l'adaptant en amont du marqueur pour que la position musicale souhaitée coïncide exactement avec la position du marqueur.

« Battement manuel » de la grille de mesures (Grid Tapping)

En mode d'adaptation à la grille et table de tempo, les marqueurs de position sur la grille peuvent être placés aussi « en direct » pendant la lecture. Pour cela, assignez un **raccourci clavier** de votre choix, par exemple « P », à la **commande « ajouter un marqueur de position sur la grille »** (voir page 415) Maintenant tapez en rythme sur la touche « P » pendant la lecture, pour battre la mesure et ainsi déterminer le tempo de la grille et de la table de tempo.

Alors il se passe ceci : au moment de la frappe de la touche, la position de mesure suivante de la grille choisie sera déplacée jusqu'à la position de lecture actuelle et sera agrémentée d'un marqueur de position.

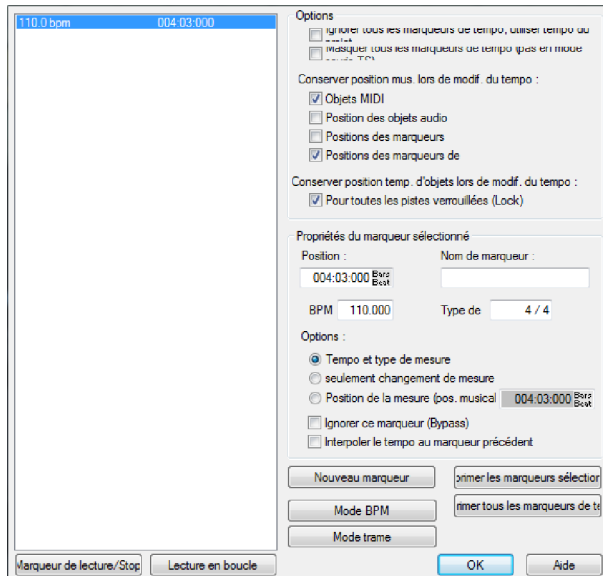
Astuces :

Ensuite, travaillez en mode « mesure » (mesures entières) pour saisir grossièrement le tempo. Enfin, passez au mode « temps » pour un affinage plus précis du tempo.

Le mode BPM autorise exceptionnellement un marqueur de position de mesure temporaire pendant le glissement de la souris en maintenant la touche « Alt » enfoncée en mode souris Timestretch (ou en chargeant d'anciens projets VIP).

Boîte de dialogue de la table de tempo

Placez le curseur de lecture à l'endroit où le changement de tempo ou de mesure doit se produire. À présent, appelez la boîte de dialogue de la table de tempo avec la commande du même nom dans le menu des marqueurs (clic droit sur la règle temporelle) ou dans le menu « Éditer > Tempo ».



Cliquez dans cette boîte de dialogue sur « Nouveau marqueur ». Un marqueur est inséré à la position actuelle. Avec les options de marqueur, vous pouvez maintenant définir les caractéristiques de ce marqueur. Pour un marqueur de tempo par exemple, saisissez le tempo désiré en BPM ou, pour un marqueur de mesure, la nouvelle signature.

Avertissement : notez que les réglages ne concernent que le marqueur sélectionné dans la liste des marqueurs. Vous devez donc créer un nouveau marqueur pour définir ensuite ses propriétés, son type ou le tempo.

Un marqueur de mesure ne peut être placé que sur le début d'une nouvelle mesure. Lorsque le curseur de lecture est sur une autre position, le marqueur de position est automatiquement placé sur le début de la mesure suivante.

Boîte de dialogue Éditer les marqueurs/Table du tempo

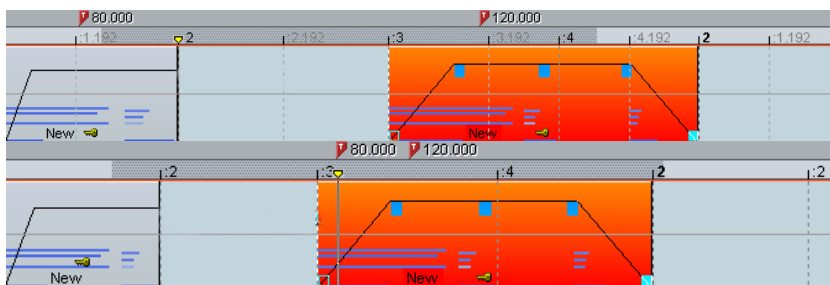
Lorsqu'on modifie un marqueur de tempo ou on déplace un marqueur de position de trame, l'opération a un impact sur les marqueurs, objets audio et MIDI suivants dans le projet virtuel.

Dans ce cas, il y a deux possibilités : soit c'est la position temporelle qui reste constante, soit c'est la position musicale qui demeure inchangée.

La position temporelle dans le projet virtuel est la position absolue, la position musicale est flexible et s'explique par la grille.

La conservation de la position de trame musicale signifie que, les objets ou marqueurs étant adaptés à la nouvelle trame, leur position temporelle absolue dans le projet est modifiée. Si la position temporelle est maintenue, la position musicale est modifiée en conséquence.

Lors des manipulations de marqueurs de tempo, le comportement des marqueurs ainsi que des objets audio et MIDI peut être contrôlé individuellement : par défaut, les objets MIDI et les marqueurs de tempo conservent leur position musicale sur la trame tandis que les marqueurs et les objets audio gardent une position temporelle constante. En cas de manipulation à la souris tout en maintenant la touche ALT enfoncée, la position temporelle est toujours préservée.



Dans cet exemple, le premier marqueur de tempo de la deuxième illustration a été modifié. L'objet MIDI et le deuxième marqueur de tempo ont été déplacés en conséquence, de façon à ce que la position musicale (3:01:000) soit préservée.

Si vous souhaitez conserver la position temporelle des objets lors des changements de tempo, sélectionnez l'option « **Pour toutes les pistes définies (Lock)** ».

Options supplémentaires :

Chaque marqueur de tempo et de position de trame peut être ignoré grâce à une option Bypass. Cela se fait automatiquement pour les marqueurs de position de trame si, suite à un déplacement, des positions de mesure erronées ont été créées, par exemple lorsque les marqueurs de position de

trame ont été inversés (mesure 20 avant la mesure 19), ou déplacés de telle façon qu'une position de mesure dérivée d'un marqueur de tempo précédent ne peut plus être atteinte par interpolation du tempo.

Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser tempo du projet

Cette option permet d'ignorer tous les marqueurs de tempo définis ultérieurement de sorte que seul le tempo du projet soit pris en compte.

Tempo et type de mesure - boîte de dialogue

Position temp. dans le : 004:03:000 Barre Beat Nom de marqueur :

BPM : 110.000 Type de : 4 / 4

Options :

- ☐ Seulement changement de m
- ☐ Interpoler le tempo au marqueur précédent
- ☐ Ignorer ce marqueur (Bypass)

OK Aide

Cette boîte de dialogue s'affiche lorsque vous double-cliquez sur un marqueur de tempo ou un point de la courbe, ou encore quand vous insérez un nouveau marqueur de tempo grâce à la commande de menu. Ici, vous pouvez saisir le tempo souhaité en BPM (pas pour les marqueurs de position de trame) et, le cas échéant, insérer un changement de mesure. De même, vous pouvez décider ici si le tempo doit être interpolé jusqu'au marqueur de tempo suivant (ritardando ou accelerando).

Manipulation des marqueurs de tempo en mode de souris Timestretch

Le mode de souris Timestretch facilite le travail avec les marqueurs de tempo. Pour ce faire, sélectionnez l'outil « Mode Transposition/Timestretch » dans la barre d'outils.

Vous pouvez aussi créer des **marqueurs BPM directement en cliquant à la position souhaitée tout en maintenant la touche Maj enfoncée**. Pour ajuster le tempo, maintenez la touche Maj enfoncée et effectuez un mouvement vertical avec la souris.

Vous pouvez créer des marqueurs position de trame dans le mode de souris Timestretch en cliquant à la position souhaitée tout en maintenant la touche « Alt » enfoncée.

Vous pouvez les déplacer avec « **Alt** » + **mouvement de souris horizontal sans réajustement des positions temporelles**, par exemple pour manipuler la grille des mesures et l'adapter à des événements audio existants.



Conseils, exemples d'application

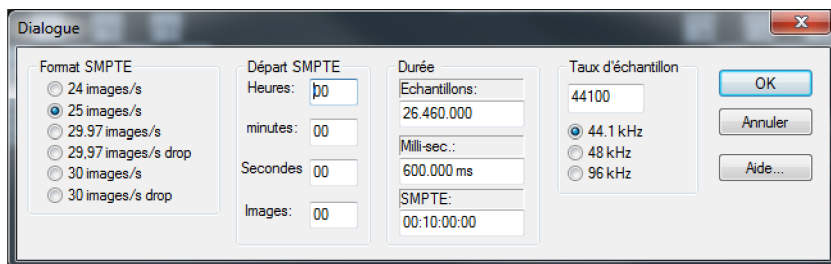
Lorsque vous composez dans l'éditeur MIDI, vous pouvez placer des marqueurs de tempo. Les objets MIDI et les marqueurs de tempo suivants conservent leur position musicale (par défaut).

La grille peut être adaptée à des événements audio existants, par exemple en assignant des numéros de mesure à certaines positions temporelles. Vous pouvez générer un marqueur à un endroit précis du projet, soit avec la commande de menu « Placer de nouveaux marqueurs de position de trame » et en l'assignant à la position de mesure correspondante, soit par « **Alt** » + clic de souris sur la position de grille de mesure correspondante en mode de souris Timestretch puis en le déplaçant ensuite, tout en gardant le bouton de souris enfoncé, sur la position temporelle désirée, par exemple un début d'objet.

S'il y a des données MIDI dans le projet, celles-ci seront automatiquement ajustées (par défaut). La trame de mesure obtenue sera utilisée pour l'édition ultérieure dans l'éditeur MIDI.

Lors du travail avec des fichiers MIDI et des changements de tempo complexes, vous pouvez désactiver la table de tempo avant d'enregistrer de nouvelles données MIDI (« Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser le tempo du projet ») et, le cas échéant, réduire le tempo. Après l'enregistrement, vous pourrez réactiver la table de tempo et les données MIDI nouvellement enregistrées seront automatiquement ajustées.

Générateur SMPTE



Si vous n'avez pas de convertisseur externe MTC vers SMPTE pour la synchronisation d'équipements analogiques, vous pouvez utiliser cette fonction pour générer un signal audio SMPTE. Placez le signal SMPTE généré dans une piste non utilisée et dirigez sa sortie vers l'entrée de synchro SMPTE de l'appareil d'enregistrement analogique.

Vous disposez des valeurs suivantes pour les **Frame SMPTE** par seconde : 24, 25, 29.97, 29.97 drop frame, 30, 30 drop frame.

Vous pouvez spécifier la valeur de **Départ SMPTE** en heures, minutes, secondes et images.

Pour la **Durée**, vous pouvez entrer des échantillons, des millisecondes ou un code SMPTE.

Pour le **taux d'échantillonnage**, vous disposez des valeurs 44,1 kHz et 48 kHz.

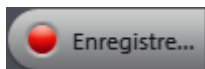
Jam-session solo

La Jam-session solo permet de créer des chansons complètes « à une main ». Il suffit d'avoir une idée, un riff ou une suite d'accord. Le tout est enregistré dans un premier temps puis lu en boucle continue.

Vous pouvez ensuite jouer une mélodie sur une autre piste. Le programme réalise une simulation du mode de travail d'un delay boucle matériel comme par exemple le Gibson Echoplex, à la différence importante que dans Samplitude Music Studio, un arrangement est créé en même temps que les boucles, et que vous pouvez ensuite éditer pour créer une chanson. Durant la jam-session, tout ce que vous faites est enregistré.

Appel

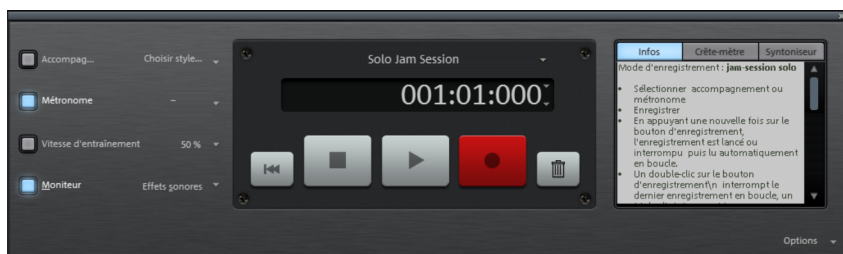
- Démarrez Samplitude Music Studio et sélectionnez dans la sélection de démarrage « Nouvelle jam-session solo » ou
- créer un nouvel arrangement.



Vous pouvez démarrer la jam-session solo via le menu (voir page 476) ou le bouton « Enregistrer » dans la barre des symbole de l'onglet.

Raccourci clavier : J

Remarque : la jam-session solo permet dans l'espace de travail « Easy » de réaliser de simples enregistrements. Pour en savoir plus, consultez le paragraphe « Enregistrer » dans le chapitre Pour bien démarrer (voir page 27).



Utilisation

Il est préférable de commander la jam-session solo entièrement à l'aide du clavier si aucun périphérique d'entrée MIDI ou Joystick ne peut être utilisé.

La barre d'espace (ou la pédale de sustain ou le bouton du joystick) déclenche différentes actions, selon le mode configuré.

Si plusieurs pistes sont enregistrées (jusqu'à 8 pistes possibles), placez les pistes individuellement en mode silencieux durant la session à l'aide des touches 1 à 8. Ces actions sont enregistrées dans l'arrangement afin de créer dès l'enregistrement un arrangement complexe.

En cliquant sur Stop, vous stoppez la lecture ou l'enregistrement.

Modes

Le jam-session solo propose plusieurs modes d'enregistrement.

Normal

Tout le matériel est enregistré dans la même piste. Chaque fois que vous cliquez sur la barre d'espacement, l'enregistrement démarre à nouveau. L'ancien matériel audio est écrasé.

Ce mode est destiné à enregistrer plusieurs prises à un emplacement précis dans l'arrangement que vous pouvez ensuite échanger dans le Gestionnaire de prises.

Overdub

Le nouveau matériel audio est toujours placé sur une nouvelle piste. À chaque fois que vous cliquez sur la barre d'espacement, une nouvelle piste est créée sur laquelle l'enregistrement démarre.

Ce mode est destiné à enregistrer des objets les uns après les autres sur plusieurs pistes que vous pouvez ensuite arranger à votre guise.

Enregistrement en boucle

Dans ce mode, l'enregistrement est réalisé en boucle continue c'est pourquoi il est nécessaire de sélectionner avant tout une plage. Dans le cas contraire, la durée complète de l'arrangement sera considérée comme plage.

À chaque répétition, Samplitude Music Studio crée une nouvelle piste dans laquelle est réalisée l'enregistrement. Le matériel déjà enregistré est conservé et mis en mode silencieux.

Ce mode est destiné à générer plusieurs enregistrements à la suite dans une zone définie sans écouter le matériel déjà enregistré durant la même session.

Boucle Overdub

Dans ce mode, l'enregistrement est réalisé en boucle continue c'est pourquoi il est nécessaire de sélectionner avant tout une plage. Dans le cas contraire, la durée complète de l'arrangement sera considérée comme plage.

À chaque répétition, Samplitude Music Studio crée une nouvelle piste dans laquelle est réalisée l'enregistrement. Le matériel déjà enregistré est conservé et lu durant l'enregistrement de nouvelles pistes.

Ce mode est destiné à générer plusieurs enregistrements à la suite dans une zone définie tout en écoutant le matériel déjà enregistré.

Jam-session solo

Ce mode correspond en grande partie à l'ancien mode Jam-session auto. Ce mode est destiné à produire un arrangement pendant que vous jouez et qui constitue la base d'une nouvelle chanson.

En cliquant plusieurs fois à la suite sur la barre d'espacement, vous activez les fonctions suivantes :

1. La lecture débute. L'enregistrement n'a pas encore commencé.
2. Le premier enregistrement démarre. Jouez à présent votre/vos premières mesures. Lorsque le bouton est rouge, il indique qu'un enregistrement est en cours.
3. L'enregistrement se termine. La partie jouée est insérée dans l'arrangement comme boucle et jouée en boucle. Elle sert de base pour les prochaines boucles.
4. L'enregistrement suivant démarre. Vous entendez toujours la boucle enregistrée auparavant. Vous pouvez à présent ajouter une voix.
5. L'enregistrement est terminé, la lecture de la première et de la nouvelle boucle continue.

Les prochains clics permettent de démarrer et terminer d'autres enregistrements (4 et 5 se répètent). Chaque nouvel enregistrement est réalisé sur une nouvelle piste. Toutes les boucles déjà enregistrées sont lues.

Un double-clic sur le bouton d'enregistrement stoppe la dernière boucle enregistrée. Un triple clic termine toutes les boucles en cours de lecture. Vous pouvez ainsi délimiter diverses plages dans l'arrangement.

Accompagnement

Vous pouvez enregistrer une chanson de plusieurs manières :

- Vous jouez vous-même tout le morceau. La première boucle enregistrée sert de référence pour la vitesse de la chanson en BPM (Battements par minute). Les touches 1 à 8 fonctionnent, selon la configuration, comme fonction silence ou solo.
- Sélectionnez l'un des accompagnements fournis dans le programme. La vitesse de la chanson sera déterminée par le modèle.

Métronome

Le métronome est utile lorsque le musicien nécessite une orientation pour ne pas perdre « la mesure ».

Vous pouvez sélectionner un tempo dans la liste. « -- » signifie que la vitesse sera adaptée en fonction de la première boucle jouée ou de l'accompagnement (si sélectionné).

Vitesse d'entraînement

La vitesse est réduite de moitié ou par quatre lorsque ce bouton est activé. Sélectionnez dans la liste déroulante si vous souhaitez lire et enregistrer la chanson à une vitesse de 50% ou 25%.

Écran

Lorsque ce bouton est activé, le signal entrant est envoyé directement en sortie.

Avec « Sound FX » vous pouvez attribuer des effets supplémentaires au matériel enregistré. Les effets sont appliqués à toutes les pistes.

D'un point de vue technique, ces effets sont situés sur la piste. L'activation ou désactivation de ces effets n'est donc pas enregistrée lors de l'enregistrement.

Options :

Les options suivantes sont disponibles uniquement dans le mode « Jam-session solo ».

La quantisation permet de s'assurer que les nouvelles boucles enregistrées s'intègrent à l'arrangement. Pour cela, les nouvelles boucles sont enregistrées à une vitesse exactement quatre fois supérieure à celle de la première boucle enregistrée ou les boucles démarrent et terminent dans les limites de la mesure ou de la boucle.

Vous disposez de plusieurs variantes de quantisation :

Durée sur la boucle entière suivante : la nouvelle boucle est enregistrée avec la même durée ou une durée multipliée par un nombre entier (2x, 3x, 4x...) par rapport à la durée de la boucle d'origine. Les boucles restent toujours synchronisées mais ne doivent pas nécessairement avoir le même point de départ. Il s'agit du mode de quantisation pré-configuré.

Début et durée sur la boucle entière suivante : au démarrage, l'enregistrement débute à partir des limites de la prochaine boucle. La durée est quantifiée comme pour l'option « Durée sur la boucle entière suivante ». Les points de départ des boucles ont tous la même position temporelle.

Durée sur la boucle entière précédente : la fin de la boucle est réduite dans un premier temps à la limite de la boucle superposée. Cela est pratique lorsque durant l'enregistrement vous ne cliquez sur le bouton d'action (barre d'espacement) que peu de temps après la boucle suivante.

Début et durée sur la mesure suivantes (Standard) : le point de départ de l'enregistrement et la durée de la boucle sont définis en fonction de la mesure. Cela est utile lorsque vous avez enregistré une boucle sur plusieurs mesures.

Début et durée sur le prochain battement : le point de départ de l'enregistrement et la durée de la boucle sont définis en fonction des noires. Cela est utile lorsque vous avez des boucles très courtes ou impaires (par exemple, 3/4 de mesure).

Remarque : les options « Début et durée sur la mesure/le battement suivant » ne sont utiles que si un tempo a été défini auparavant (sous « Métronome » ou à l'aide de l'accompagnement).

Style libre (Freestyle) : la quantisation est désactivée. Les débuts et fins de boucles ne sont plus ajustés durant l'enregistrement. Cela est utile uniquement lorsque vous recherchez un effet chaotique ou que vous êtes très « précis ».

Quantiser Silencieux / Solo / Effets : cette option permet de quantiser les commandes de Solo, Mute (mode silencieux) et les effets (Double Speed, Half Speed, Reverse).

Effets de boucle sur la dernière piste : les effets de boucle sont appliqués uniquement sur la dernière piste.

Configuration MIDI/Joystick

Cette entrée de menu ouvre la boîte de dialogue « Éditer les raccourcis clavier et le menu » à l'aide de la page Jam-session solo (voir page 564). Vous pouvez également former des commandes MIDI.

Correcteur d'allongement du temps (d'étirage)

Cet outil permet de corriger les fichiers d'onde utilisés dans Samplitude Music Studio et dans d'autres programmes MAGIX (par exemple, MAGIX Music Maker).

D'autres informations et configurations sont écrites dans le projet d'onde afin d'en faciliter la recherche, garantissant ainsi de meilleurs résultats d'allongement du temps ou de changement de tonalité.

Les éléments suivants peuvent être corrigés :

- algorithmes de changement de tonalité/allongement du temps
- BPM
- Beat-Marker

Vue d'ensemble

Cet outil permet d'installer un patch pour utiliser des fichiers Wave dans Samplitude Music Studio et d'autres programmes de MAGIX (comme par exemple MAGIX Music Maker).

Des informations supplémentaires et paramètres sont alors inscrits dans le projet Wave, permettant de calculer de manière optimale le Timestretching ou Pitchshifting. Sinon, les paramètres et informations supplémentaires doivent être recherchés et définis à chaque fois.

Il est possible d'installer des patchs pour :

- l'algorithme pour le Timestretching/Pitchshifting
- BPM
- le marqueur de battements

Algorithmes de changement de tonalité/allongement du temps

Différents algorithmes (hormis l'algorithme standard) peuvent être exploités pour l'étirage et/ou le changement de tonalité en temps réel, en vue d'obtenir de meilleurs résultats. Voir Ré-échantillonnage/étirage/changement de tonalité pour plus de détails. Grâce au correcteur, vous pouvez stocker l'algorithme d'étirage optimal dans le projet d'onde. Ainsi, vous êtes assuré que le « bon » algorithme est automatiquement utilisé lorsque vous appliquez un allongement du temps/changement de tonalité à ces projets comme effets d'objet (par exemple avec le mode souris d'étirage).

Repère de mesure

Les repères de mesure sont aussi enregistrés dans le projet d'onde lorsque vous utilisez des algorithmes fondés sur les marqueurs de rythme.

Par opposition à la boîte de dialogue d'étirage, le correcteur n'est pas modal, c'est-à-dire que si le système correctif est ouvert, vous pouvez déplacer les marqueurs de mesure dans un projet d'onde tout en contrôlant les résultats de l'allongement du temps.

Valeur BPM

Corrige la valeur BPM (mesures par minute). C'est un procédé très utile lorsque le facteur d'étirage doit être déterminé ultérieurement afin d'adapter le projet d'onde au tempo d'un arrangement existant.

Procédé de patch

Les corrections fonctionnent exclusivement si vous avez ouvert le projet d'onde en mode d'édition d'onde destructive et s'il n'est pas ouvert en parallèle dans un VIP.

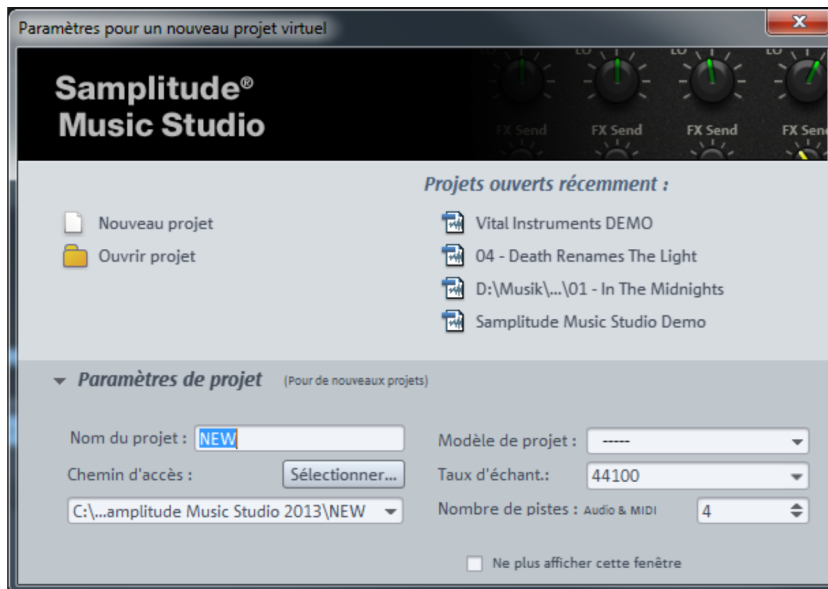
À droite de la boîte de dialogue (Correction) vous pouvez sélectionner l'algorithme à utiliser et spécifier le tempo du fichier d'onde. À gauche (Test) se trouve l'élément de contrôle de la Boîte de dialogue allongement du temps/changement de tonalité.

Ce système vous permet d'éprouver l'algorithme sélectionné en liaison avec les boutons Lecture/Arrêt et Lire original. Le correctif mémorise les informations dans le fichier d'onde.

Menu Fichier

Le Menu Fichier contient des fonctions de large secteur pour générer, diriger, transférer et sauvegarder des projets.

Nouveau projet virtuel (VIP)



Un nouveau projet virtuel va être créé et sera affiché à l'écran dans une nouvelle fenêtre.

Nouveau projet

Interface Arrangeur : Samplitude Music Studio ouvre un nouveau projet virtuel dans l'interface de l'arrangeur habituelle.

Enregistreur multipiste (MR-64) : le MR-64 s'ouvre et est capable d'enregistrer facilement et rapidement. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Enregistrer avec l'enregistreur multipiste ».

Ouvrir le projet : une boîte de dialogue permettant d'ouvrir le projet virtuel s'affiche.

Projets récemment consultés : il s'agit ici d'une liste des projet virtuels récemment consultés, que vous pouvez ouvrir via un simple clic de souris.

Paramètres de projet

Un clic gauche de souris permet d'ouvrir la boîte de dialogue de sorte que des options supplémentaires soient visibles.

Nom de projet : à cet endroit, vous pouvez entrer le nom du nouveau projet virtuel. Un sous-répertoire portant le nom du projet va alors être créé dans le répertoire standard défini sous « Chemin d'accès ».

Chemin d'accès : sélectionnez ici le dossier dans lequel vous désirez enregistrer votre projet.

Modèle de projet : dans cette liste déroulante, vous pouvez choisir parmi des modèles de projet sauvegardés au préalable celui qui vous convient. Ces modèles contiennent tous les paramètres de projet tels que le nombre de pistes, les attributions de périphériques etc.. Vous pouvez créer de nouveaux modèles de projet avec la commande « Fichier > Enregistrer le projet en tant que modèle ».

Taux d'échantillonnage : le tempo du projet virtuel peut être préconfiguré à cet endroit.

Remarque : des objets, divers taux d'échantillonnages, des formats audio ainsi que des codages peuvent être chargés indépendamment du taux d'échantillonnage du projet.

Nombre de pistes : le nombre de pistes du projet virtuel peut être défini à cet endroit. Grâce à la commande « Piste > Ajouter de nouvelles pistes... », vous pouvez ajouter ultérieurement de nouvelles pistes.

Un clic droit de la souris ouvre directement la boîte de dialogue des options du projet. Tous les réglages (trame, battements par minute, mode d'arrangement CD, sauvegarde automatique etc.) que vous effectuez ici s'appliquent à tous les nouveaux projets virtuels. Ils seront enregistrés dans un projet virtuel spécifique (dossier Templates\Template.VIP). Ce fichier 'template.vip' peut également être édité directement et vous pouvez définir les paramètres supplémentaires suivants en tant que configuration standard pour tous vos projets :

- Configuration Record Arming du premier titre
- Quelques paramètres de mixeur
- Mode de lecture

- Paramètres d'effet de pistes et Master (mode compresseur, suite d'effets)
- Trame - offset (décalage) : ces derniers sont très importants lors de la connexion avec Timecode. Les projets de Samplitude Music Studio comprennent une plage temporelle de 12 heures.

Ne plus afficher cette fenêtre : si cette option est activée, Samplitude Music Studio crée un nouveau projet virtuel avec les paramètres par défaut. Elle peut être réactivée dans les paramètres du programme.

Raccourci : E

Ouvrir

Vous pouvez ouvrir ici divers types de fichier et les charger dans Samplitude Music Studio.

Raccourci clavier : Maj + L pour les projets Wave HD

Raccourci clavier : O pour les projets virtuels

Virtual Projet

Le projet multi-piste dans Samplitude Music Studio, qui fait une utilisation du projet Wave.

Quand on charge un projet virtuel, tout les projets Wave (RAM et HD projets Wave) sont ouverts si ils n'ont pas été ouverts au moment du chargement du VIP. Les fenêtres du projet Wave individuel seront minimisées pour éviter d'encombrer l'écran. Ils seront visibles simplement sous forme d'icônes.

Une fois que les projets Wave Once sont chargés, la fenêtre du projet VIP est affichée.

RAM Wave

Les projets RAM Wave contient des données audio dans le format propriétaire de Samplitude Music Studio. Ces fichiers sont chargés dans la mémoire RAM de votre ordinateur, incluant leurs fichiers graphiques associés, les informations sur la position des pointeurs de repère, etc

HD Wave

Les projets HD Wave contiennent les données audio, qui sont directement chargés à partir du disque dur, avec les informations graphiques, les

informations de la position du marqueur, etc. Le format audio utilisé pour ces fichiers est le format WAV.

Objet

Contient les instructions de lecture (liée à un projet Wave, piste, position du compteur, paramètre, etc.) pour les données audio. Les objets sont utilisés dans les projets virtuels.

Session

Une session Samplitude Music Studio précédemment sauvegardée peut-être chargée avec ces commandes.

Charger / Importer

Charger un fichier audio

Ouvre une boîte de dialogue pour le chargement de fichiers audio. Il est également possible de charger plusieurs fichiers en une fois. Pour cela, vous pouvez procéder exactement comme pour l'explorateur de fichiers Windows : ajoutez des fichiers à la sélection en appuyant sur Ctrl et en cliquant, ou sélectionnez un bloc de fichiers (Maj + clic).

Remarque : en raison d'une particularité de l'explorateur Windows, la ligne dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers est formée de l'arrière vers l'avant. Cela signifie par exemple que, si vous cliquez dans l'ordre sur « Piste 1 », « Piste 2 », « Piste 3 », vous verrez apparaître les entrées « Piste 3 », « Piste 2 », « Piste 1 » dans la barre de saisie et c'est dans cet ordre que les fichiers seront chargés. Par conséquent, si vous souhaitez charger plusieurs titres, sélectionnez-les dans l'ordre inverse de l'ordre souhaité. Afin de sélectionner plusieurs fichiers dans l'explorateur (Maj + clic), veuillez procéder comme suit : sélectionnez tout d'abord le dernier titre de la liste, appuyez sur la touche Maj puis sélectionnez le premier titre de la liste. Si vous cliquez ensuite sur « Ouvrir », vous verrez toutes les pistes apparaître dans l'ordre correct dans le projet virtuel.

Si un projet virtuel est ouvert, de nouveaux objets renvoyant aux fichiers audio chargés sont créés sur la piste sélectionnée. Si vous n'avez pas sélectionné de plage dans le projet virtuel, les nouveaux objets sont placés à la suite du dernier objet, avec une pause de 2 secondes ; dans le cas contraire, les objets sont placés au début de la sélection. Il est possible de modifier la durée de cette pause dans le menu CD/DVD sous « Pauses automatiques ».

Chaque fichier audio peut être pré-écouté avant son chargement.

Attention : la fonction de pré-écoute utilise le dispositif matériel de lecture standard de Windows (tout comme les sons système de votre PC). De nombreuses cartes son désactivent le système audio Windows MME habituel lors de l'utilisation du pilote ASIO : dans ce cas, un message d'erreur apparaît lorsque vous tentez d'utiliser la fonction de pré-écoute. Pour cette raison, la fonction de pré-écoute est toujours désactivée lorsque votre PC est équipé d'un pilote ASIO. Vous pouvez la réactiver (options pour le chargement d'un fichier audio, lorsque vous choisissez un périphérique audio différent pour les fonctions multimédia de votre PC, tel que la carte son par exemple, que l'on trouve de nos jours sur tous les PC modernes).

Options

Le bouton en bas à droite de la boîte de dialogue permet d'ouvrir les options.

Copier des fichiers dans le dossier de projets : les fichiers chargés sont copiés dans le dossier configuré dans les Paramètres du projet (voir page 375). Ceci est par exemple très utile pour charger des fichiers depuis des supports de données amovibles tels que des disques durs externes, des cartes mémoire ou des CD/DVD étant donné que sans cette option, les supports de données correspondants doivent toujours être insérés et connectés. De plus, il est utile d'activer cette option lorsque des effets offline (voir page 480) sont appliqués, car dans le cas contraire, le fichier original serait édité de manière destructive.

Convertir d'autres formats de fichier en Wave : Samplitude Music Studio permet de charger et de lire directement les formats audio compressés tels que MP3. Cependant, il en résulte une charge processeur supérieure. Par conséquent, activez cette option pour convertir ces fichiers au format WAV non compressé.

Astuce : il est beaucoup plus simple de rechercher, d'organiser, de pré-écouter et de charger des fichiers via le gestionnaire de fichiers (voir page 345).

Raccourci clavier :

W

Charger un fichier MIDI

Cette entrée de menu permet de charger des fichiers MIDI. Au contraire de l'entrée de menu « Charger un fichier audio », uniquement les fichiers MIDI sont affichés.

Astuce : il est beaucoup plus simple de rechercher, d'organiser, de pré-écouter et de charger des fichiers via le gestionnaire de fichiers (voir page 345).

Charger des pistes de CD audio

Cette fonction permet d'importer des fichiers audio avec la plupart des lecteurs et graveurs CD/DVD-ROM. L'importation des données est entièrement numérique, donc sans aucune perte sonore. Les projets Wave HD sont créés au format de fichier WAV et peuvent ainsi évidemment être chargés dans d'autres programmes audio sans requérir de conversion de format.

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

1. Ouvrez la boîte de dialogue de la liste des lecteurs (menu « CD > Charger la/les piste(s) du CD audio »). La boîte de dialogue de la liste des pistes CD s'affiche. Si vous disposez de plus d'un lecteur, vous pouvez configurer le bon lecteur en cliquant sur le bouton « Options de lecteur CD ».
2. Sélectionnez le ou les titre(s) souhaité(s) (avec le raccourci Maj ou Alt et les touches fléchées) dans la liste des pistes.
3. Cliquez sur « Copier les pistes sélectionnées... »
4. Choisissez un nom pour le fichier WAV/le projet Wave HD en cours de création puis cliquez sur « Importer ».
5. Le matériel audio est maintenant copié depuis le lecteur CD sur le disque dur ; une barre de progression vous indique la progression du transfert.
6. Fermez la boîte de dialogue. Vous pouvez maintenant voir les titres chargés dans Samplitude Music Studio.

Boîte de dialogue de liste des pistes

Copier piste(s) sélectionnée(s) : ce bouton démarre le processus de copie audio. Toutes les pistes sélectionnées sont copiées dans un fichier WAV ou un projet Wave HD.

Lecture : lance la lecture audio de la première piste sélectionnée dans la liste (à des fins de test).

Stop : arrête la lecture.

Pause : met la lecture en pause. Cliquez sur le bouton lecture pour reprendre la lecture.

Sélectionner toutes les pistes : toutes les pistes audio sont sélectionnées, p. ex. pour copier le CD entier. Vous pouvez également sélectionner les pistes en utilisant la touche Maj ou Alt et les touches fléchées. En appuyant sur la touche Ctrl et en cliquant, vous pouvez sélectionner plusieurs pistes.

Obtenir des informations de CD (freedb) : compare le CD inséré aux informations de la base de données freedb et remplit les métadonnées automatiquement si nécessaire.

Sélection du lecteur et de la vitesse : vous pouvez voir ici le nom du lecteur actuellement sélectionné et la vitesse de lecture configurée. « Maximum » est la valeur par défaut. Si vous constatez des erreurs de lecture, réduisez progressivement la vitesse de lecture.

Options de lecteur CD : si vous disposez de plus d'un lecteur, vous pouvez configurer ici le lecteur à afficher.

Écrire fichier texte : ouvre un fichier TXT contenant toutes les informations du CD actuellement dans le lecteur.

Mode fondu enchaîné automatique : le mode de fondu enchaîné automatique est activé lors de l'importation des pistes audio. Des fondus enchaînés sont donc insérés automatiquement entre les titres importés.

Importer marqueur de piste CD : si cette option est activée, des marqueurs de piste sont insérés automatiquement au début des pistes importées.

Enregistrer

Le projet actuel est enregistré sous le nom existant. Si aucun nom n'a encore été choisi, une boîte de dialogue s'ouvre dans laquelle vous pouvez déterminer le chemin d'accès ainsi que le nom.

Raccourci clavier : Ctrl + S

Sauver Projet sous

Vous pouvez sauvegarder votre travail en définissant le chemin et le nom d'un nouveau projet. Les projet RAM et les projets virtuels seront sauvegardés avec le nouveaux nom (le fichier source reste inchangé). Les projets HD Wave sont renommés sur le disque dur. Samplitude Music Studio ne conserve pas de copie de cela afin de conserver de la place sur votre dur.

Touche: Maj + S

Sauvegarder le projet en tant que modèle

Cette option permet de créer des modèles de projets qui sauvegardent tous les paramètres liés au projet, par exemple le type de grille, le nombre de pistes, etc., du projet sans inclure les objets ni les projets Wave utilisés. Les modèles peuvent être chargés lors de la création d'un nouveau projet virtuel (menu « Fichier > Nouveau projet virtuel »).

Sauvegarder un objet

Vous pouvez sauvegarder un objet. Ce fichier ne comprend que les données en temps réel (fichier Wave, fondus, noms, etc.), mais les données audio. Le projet Wave auquel se réfère l'objet doit donc être également disponible lorsque vous souhaitez charger cet objet.

Enregistrer une session

Vous pouvez ici enregistrer une session complète de Samplitude Music Studio. Si une session est enregistrée sous le nom « startup.sam », elle sera automatiquement chargée lors du prochain démarrage de Samplitude Music Studio.

Exporter

Cette fonction vous permet d'exporter des projets virtuels, Wave HD ou Wave RAM aux formats WAV, MP3, Windows Media Audio, FLAC, Ogg Vorbis, AIFF ou AIFF avec Quicktime.

Remarque : les données audio de projets Wave HD peuvent être éditées ou importées directement en tant que fichiers WAV dans d'autres applications. Ainsi, dans ce cas, l'utilisation d'« Exporter échantillons » n'est nécessaire que si les données doivent être copiées. L'espace mémoire requis sur le disque dur augmente alors ; le processus de copie requiert naturellement plus de temps.

Wave

Ce point de menu vous permet d'exporter des fichiers Wave.

Paramètres de format : boîte de dialogue avec une liste contenant un choix de codecs de compression. Sélectionnez le codec désiré ainsi que le taux de compression.

MP3

Exporte le projet au format MPEG Layer 3 avec l'encodeur fourni. Cliquez sur les paramètres du format pour ouvrir une fenêtre permettant de définir les options d'encodeur. Vous pouvez définir ici le format d'exportation, la qualité de l'encodeur, le codage stéréo, les options de débit binaire variable et l'étiquetage grâce à l'éditeur d'ID MP3.

Paramètres du format

Format de sortie : vous pouvez configurer ici le débit binaire d'exportation. Le débit binaire désigne le flux de données lors de la lecture de données audio ou vidéo. Il est donné en kilobits par seconde (kbit/s ou kbps) et il détermine également la taille du fichier. Ainsi, un fichier MP3 de 3 minutes et d'un débit binaire constant de 128 kbit/s aura une taille d'environ 2,8 Mo.

Le débit binaire habituel pour de la musique est de 192 kbits pour une bonne qualité, voire 256 kbits et plus pour une qualité audio exceptionnelle. Pour le streaming sur Internet et les voix (en mono), 128 kbits suffisent.

Qualité de l'encodeur : l'encodeur MP3 fourni dispose de trois modes de fonctionnement : « Fast » si la vitesse est prioritaire, « Highest » si la qualité

du son prévaut sur la vitesse d'exécution (nécessite plus de temps) ou bien un compromis entre les deux.

Format : configurez ici une exportation de votre fichier MP3 au format mono ou stéréo.

Débit binaire variable : avec l'option « Utiliser VBR », vous pouvez adapter le débit binaire au matériel audio, c'est-à-dire utiliser un débit binaire plus faible aux endroits plus calmes. Les fichiers VBR sont donc plus petits que les fichiers sans VBR pour une qualité équivalente. Le débit binaire n'est pas défini à un niveau constant, il s'agit d'une configuration sonore. Tous les programmes et appareils de lecture ne peuvent pas traiter correctement le débit binaire variable, certains donnant lieu à des problèmes pour l'affichage de la longueur du titre ou pour l'avance/le retour rapides.

Éditeur ID3 : ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez configurer les métadonnées ID3 pour vos fichiers exportés.

Windows Media

Exporte le projet au format Windows Media.

Ce format est un format audio/vidéo de Microsoft™ optimisé pour Internet. Il permet une lecture en streaming des données audio via Internet. Dans la boîte de dialogue « Paramètres du format », sélectionnez le profil approprié pour l'exportation Windows Media. En outre, vous pouvez incorporer le titre, le nom de l'auteur, une déclaration de Copyright et une description.

FLAC

FLAC est l'abréviation de « Free Lossless Audio Codec », ce qui signifie « Codec de compression audio sans perte ». Il s'agit d'un format de sauvegarde libre permettant de compresser les données audio à environ 50% de leur taille originale. Contrairement aux procédés de compression usuels entraînant une perte de qualité des données comme le MP3 ou OGG, la qualité du son est conservée entièrement.

Ogg Vorbis

Exporte le projet au format Ogg Vorbis.

Le bouton « Paramètres du format » ouvre une autre boîte de dialogue dans laquelle le débit numérique désiré peut être sélectionné. L'échelle de compression va de 46 kbits/s à 500 kbits/s (pour les fichiers MP3 de 32 kbits/s à 320 kbits/s). Dans les options stéréo, vous pouvez choisir entre

« Stéréo » et « Mono » et enfin vous pouvez opter en option pour le mode « Débit binaire variable ».

AIFF

Le projet sera exporté au format AIFF. Dans la boîte de dialogue des réglages avancés vous pouvez choisir la résolution en bits, le format stéréo, la fréquence d'échantillonnage et le niveau de qualité de l'ajustement de fréquence d'échantillonnage.

AIFF avec Quicktime

Exporte le projet au format AIFF. Quicktime sera utilisé comme encodeur. Ce format permet lui aussi une lecture en streaming de données audio ou vidéo sur Internet.

Cette fonction nécessite que Quicktime soit installé sur votre ordinateur.

Vous disposez des options d'exportations suivantes : format (PCM linéaire, IMA 4:1, Qualcomm PureVoice), canaux (mono, stéréo, quadriphonique, 5.0, 5.1, 6.0, 6.1, 7.0, 7.1, 8.0), fréquence d'échantillonnage, qualité des paramètres de rendu ainsi que des paramètres de PCM linéaire aux formats de données 8, 16, 24, 32 et 64 bits.

Convertir l'audio

Stéréo > 2 Mono

Parfois il est nécessaire de diviser un projet bicanal stéréo en deux projets mono indépendants.

2 Mono - D&G/Stéreo

Deux projets mono sont liés en un projet Wave D&G. C'est un moyen pratique pour monter des échantillons mono assemblés par les mêmes opérations.

Assurez-vous que les fenêtres des deux projets à lier sont ouvertes. Sélectionnez un des objets comme objet en cours (cliquez sur la moitié inférieure avec le bouton gauche de la souris) et appelez « Lier Projets », menu option Suivant. Cliquez sur le projet que vous voulez lier: Amplitude Music Studio liera les deux projets.

Amplitude Music Studio ajustera automatiquement la longueur des échantillons des deux projets mais pas la quantisation.

L&R-Wave - 2 Mono

Parfois il est nécessaire de diviser un projet bicanal stéréo (deux projets mono assemblés, projet D&G Wave) en deux projets mono indépendants. Avec cette option de menu vous pouvez mettre fin à la connexion statique entre deux projets.

Si vous voulez lier à nouveau les projets, sélectionnez simplement « 2 Mono->Stéréo/Wave GD » du menu « Fichier » (voir ci-dessous).

Wave GD > 1 Mono

Le projet Wave D&G est converti en mode mono. S'il s'agissait auparavant d'un projet stéréo, les deux canaux sont mixés. Les échantillons sont d'abord ajoutés à 100 % de leur image et divisés ensuite par deux pour éviter l'écrêtage (distorsion). Cela correspond à une réduction du volume de 6 dB.

1 Mono - GD Wave

Le projet Wave mono original est dupliqué et converti en un projet Wave G&D unique avec les mêmes échantillons dans les deux canaux.

2 Mono > LR-Wave

Il vous est possible de faire de deux projets Mono Wave un seul projet Wave L&R (2 échantillons mono associés). Ainsi, des manipulations communes peuvent être appliquées sur tous les échantillons.

Après que la procédure soit lancée, le logiciel va vous demander d'activer le second projet Mono Wave avec lequel vous voulez relier le premier actuellement actif. Pour cela, cliquez sur la barre de titre de la fenêtre correspondante. Attention : seulement des projets Mono peuvent être reliés à des projets Mono Wave ainsi qu'à des projets de même résolution et de même tempo. Les durées des deux projets sont adaptés l'une à l'autre.

Sauver au Format

Avec cette fonction, vous avez la possibilité de convertir les projets entre les différents format de projet Wave de Samplitude Music Studio. Par exemple, un projet RAM Wave doit être converti en projet HD Wave ou en projet L&R Wave (deux liés en fichier mono). L'autres options est la conversion d'un projet Wave stéréo en projet Wave mono.

Exporter un fichier MIDI

Format de fichier MIDI

☐ une piste (format 0)

☒ plusieurs pistes (format 1)

Mappe du tempo

☐ Exporter la mappe du tempo

1 Nombre de points de support par mesure (4 battements) (pour le tracé du tempo)

OK Annulation

Vous pouvez définir le format de fichier MIDI lors de l'export d'un fichier MIDI. **Une seule piste correspond au format 0, plusieurs pistes au format 1.** Vous pouvez aussi exporter la configuration du tempo (Tempo Map) et choisir librement le nombre de points de base par mesure déterminant l'évolution du tempo.

L'export au format de fichier MIDI standard (SMF) s'effectue toujours avec la résolution PPQ (division par noire) actuelle du VIP. Les marqueurs sont également exportés.

Internet

Catooh - le marché de médias en ligne

Trouver des médias et les charger dans l'arrangement

Cette commande ouvre Catooh et charge les fichiers que vous avez acheté directement dans l'arrangement.

Raccourci clavier : O

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 Samplitude Music Studio.

Album en ligne MAGIX

Avec Album en ligne MAGIX, vous pouvez publier directement des photos et vidéos sur Internet. Vous pouvez également reproduire de la musique au format MP3 sur votre Album en ligne. En un tour de main, créez un site Web personnalisé avec adresse Internet individuelle et partagez votre plaisir multimédia avec le monde entier.

Depuis votre programme MAGIX, vous pouvez télécharger des photos ou un diaporama complet. Les images que vous avez mises sur votre site Web, peuvent être aisément téléchargées à domicile et intégrées dans votre diaporama.

Charger le projet actuel au format MP3

Convertissez votre projet en un fichier MP3 et chargez sur votre Album en ligne MAGIXpersonnel.

Ouvrir mon Album en ligne

Cette fonction permet d'ouvrir votre site Magix Online. Vous devez saisir vos identifiants et l'URL de la page pour continuer.

MAGIX Website Maker

Surfer n'est pas la seule activité simple sur Internet. MAGIX Service site Internet rend également possible la création et la publication de votre propre site Web, très aisément !

Ce service vous offre :

- votre domaine au choix (www.domaineauchois.de) et un sous-domaine (http://votre-nom.magix.net/website) ;
- 250 Mo d'espace mémoire avec 5 boîtes mail d'1 Go ;
- Website Maker, avec des modèles pour les pages du site, des intros, des animations, des effets de textes, des designs et des formes, des modèles graphiques et visuels et des boutons, sans bannière publicitaire ;
- des options pour la photo (*.jpeg), la vidéo (*.wmv) et la musique (*.mp3) ;

- des logiciels supplémentaires tels que MAGIX Webmail pour la gestion de vos boîtes mail.

MAGIX Service site Internet vous offre en outre la possibilité de tester ce service pendant trois mois, gratuitement et sans obligation d'achat. Vous disposez ainsi de suffisamment de temps pour découvrir les multiples possibilités d'édition et de gestion de votre site Web avec MAGIX Website Maker.

MAGIX Website Maker vous offre toutes les options nécessaires pour créer un site Web Flash parfait.

- **Modèles de design** : nombreux modèles de sites Web modernes et haut de gamme, conçus dans un design Flash® professionnel, avec des sous-pages éditables : page d'accueil, page pour profil, page pour photos, page pour vidéos, etc.
- **Texte et effets de texte** : champs texte à positionner librement, avec polices et effets de texte animés exceptionnels, à ajouter et formater individuellement.
- **Contenus multimédias** : photos, diaporamas, vidéos avec le lecteur vidéo en ligne, musique de fond (à intégrer avec lecteur de musique en ligne et playlists).
- **Éléments de décoration** : objets exclusifs, nombreuses formes vectorielles, images d'arrière-plans, boutons, etc. pour une conception Web illimitée et unique.
- **Objets d'animation** : large choix d'objets d'animation dynamiques pour un site Web vivant et époustouflant.
- **Liens** : création facile de liens entre les contenus d'un même site ou de raccourcis vers des sites Web externes.
- **Extras** : compteur de visiteurs, livre d'or, formulaire de contact, fonction de recommandation du site et plein d'autres bonus utiles pour agrémenter le site Web.
- **Fonction d'exportation** : liens entre des éléments uniques du site Web (lecteur vidéo, diaporama, lecteur de musique, etc.) ou même de tout le site vers des sites Web externes.

Procédez comme suit :

après votre inscription, au cours de laquelle vous entrez votre domaine, vous pouvez directement démarrer la création de votre site Web.

1. Dans MAGIX Website Maker, sélectionnez tout d'abord le design dans lequel vous souhaitez afficher votre site.
2. Si vous souhaitez que votre site Web débute avec une intro (sorte d'animation à l'ouverture de la page), au cours de la prochaine étape, sélectionnez l'intro de votre choix.
3. Vous pouvez ensuite ajouter votre texte. Tous les éléments individuels des pages du site peuvent être librement positionnés. Pour ce faire, cliquez sur un élément pour le sélectionner et déplacez-le par glisser-déposer.
4. Une fois que vos pages vous plaisent, vous pouvez activer votre site pour Internet.

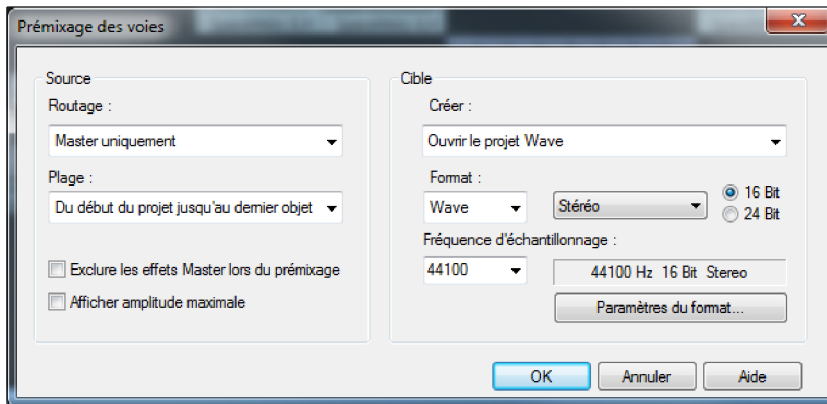
Données d'accès en ligne**Gestion des données d'accès**

Vous pouvez sauvegarder ici votre nom d'utilisateur (adresse e-mail) et vos mots de passe correspondants afin de pouvoir accéder à vos Services en ligne sans avoir à entrer vos données d'identification à chaque connexion.

Ces informations sont valables pour tous mes Services en ligne : si cette option est activée, les données d'identification saisies seront utilisées pour tous les Services en ligne. Désactivez cette option si vous possédez des données de connexion différentes pour chacun des Services en ligne, sélectionnez ensuite sous « Sélectionner un Service : » celui auquel vous souhaitez accéder et entrez vos données d'accès.

Prémixage des pistes (mixage interne)

Avec cette commande, vous pouvez regrouper un projet, une plage particulière ou des objets sélectionnés et des pistes d'un projet multipiste virtuel (VIP) dans un même fichier audio et l'enregistrer sous un nouveau nom. Toutes les modifications en temps réel – découpes, fondus enchaînés, paramètres du mixeur, y compris les effets et plug-ins de mixeur, courbes de volume et de panoramas, effets en temps réel dans l'éditeur d'objet, etc – sont incluses dans le nouveau projet.



Normalisez votre projet avant le prémixage avec la fonction de normalisation Master dans le mixeur (bouton : N) pour obtenir un fichier commandé de manière exacte. Les paramètres définis peuvent être enregistrés à tout moment en tant que préconfiguration.

Paramètres du report de piste : source

Routing :

Dans ce champ, vous pouvez déterminer quelles sorties doivent être inscrites dans le fichier.

Master uniquement : la sortie Master du mixeur est inscrite dans un fichier. Il s'agit du réglage par défaut pour toutes les procédures d'exportation.

Toutes les sorties : toutes les pistes n'étant pas en mode muet sont mixées ensemble, peu importe leur routing. Adapté notamment au report au niveau de l'objet.

Sélection :

Sélection uniquement : ici, le report de pistes n'est effectué que sur la longueur de la sélection actuellement active dans l'arrangeur.

Du début du projet au dernier objet : le processus de report couvre tous les objets du début du projet jusqu'à la fin du dernier objet, en incluant le temps de déclin du son.

Projet complet : si vous choisissez cette option, l'ensemble du projet virtuel est reporté.

Paramètres de report de piste : créer

Créer un nouveau fichier audio : un nouveau fichier Wave est créé pour la plage sélectionnée ou pour le projet virtuel (VIP).

Ouvrir projet Wave : ici un nouveau fichier audio sera créé pour la sélection donnée ou le projet virtuel (VIP). Ce dernier sera ouvert en tant que projet Wave.

Créer un nouvel objet : les objets prémixés (bouncés) sont insérés en tant que nouvel objet dans une nouvelle piste du projet virtuel en cours.

Remplacer objet(s) : les objets participant au prémixage sont supprimés et le résultat est inséré sur la piste sélectionnée.

Créer un nouveau projet virtuel (VIP) : un nouveau projet virtuel (VIP) s'ouvre. Les données audio prémixées sont insérées dans la première piste du projet créé.

Paramètres de report de piste : format

Le choix du format de destination est vaste : sont pris en charge les formats **Wave** et **AIFF** en 16/24 bits mono/stéréo avec 4 fréquences d'échantillonnage différentes, ainsi que les fichiers **MP3**, **Ogg Vorbis** et **FLAC** à **fréquence d'échantillonnage et débit binaire variables**. En cliquant sur le bouton « **Paramètres de format...** », vous pouvez choisir un codec spécial comme ADPCM pour les fichiers Wave ; vous avez également accès à d'autres paramètres de format (voir page 383) pour les autres formats comme le MP3.

- Utilisez le paramètre de format « **Stéréo** » pour créer un « **Fichier entrelacé** » contenant les informations de stéréo.

- Utilisez le format « **Gauche & Droite** » pour créer deux fichiers dans lesquels sont réparties les informations des canaux gauche et droit sous les appellations « **Nom de fichier_L** » et « **Nom de fichier_R** ».
- Avec le format « **Canal gauche uniquement** », **seul le canal gauche** est prélevé et exporté.
- Avec le paramètre de format « **Canal droit uniquement** », **seul le canal droit** est prélevé et exporté.
- Avec le paramètre de format « **Mixage mono** », les canaux gauche et droit sont mixés ensemble selon la formule « **(G+D)/2** » et exportés.
- Le paramètre de format « **Mono** » convient particulièrement bien pour les pistes dont le panorama est tout à gauche ou tout à droite afin qu'elles soient mixées avec des niveaux identiques. Le calcul du format mono est réalisé avec la formule « **G+D** ». Avec ce paramètre de format, un **panorama au centre** entraîne automatiquement une **atténuation de niveau de 6 dB** par canal (loi de panoramique de -6 dB) lors du processus de report des pistes. Cela permet d'assurer que les signaux mono non déplacés vers la gauche ou la droite ne sont pas mixés avec un niveau plus élevé mais bien avec le niveau d'origine.

Remarque : tous les fichiers résultant d'un report de piste sont ensuite ouverts dans Samplitude Music Studio.

Vous ne pouvez donc pas réaliser deux fois de suite le report dans le même projet et devez d'abord fermer ce dernier. Si vous reportez souvent des pistes et n'avez pas besoin d'options de mastering spéciales, vous travaillerez plus efficacement avec la commande de menu « Fichier > Exporter » plutôt que d'utiliser la boîte de dialogue du report de pistes.

Tous les formats que Samplitude Music Studio ne peut pas ouvrir directement ne peuvent pas non plus être générés par la boîte de dialogue du report de pistes. Utilisez aussi le menu « Fichier > Exporter » pour une conversion au format WMA.

Paramètres de report de piste : options

Ignorer les effets Master lors du report : ici, les effets Master ne sont pas calculés dans le report de piste.

Ces options sont importantes quand elles sont combinées aux fonctions « Créer », « Créer nouvel objet » et « Remplacer objet(s) » : elles permettent d'éviter que les effets de master soient utilisés deux fois.

Afficher l'amplitude maximale : ici, vous pouvez faire afficher en dB le niveau maximal après l'opération de report afin de régler correctement les équipements externes pour une édition ultérieure ou de corriger le niveau master. A la fin du report apparaît une fenêtre contenant l'information correspondante.

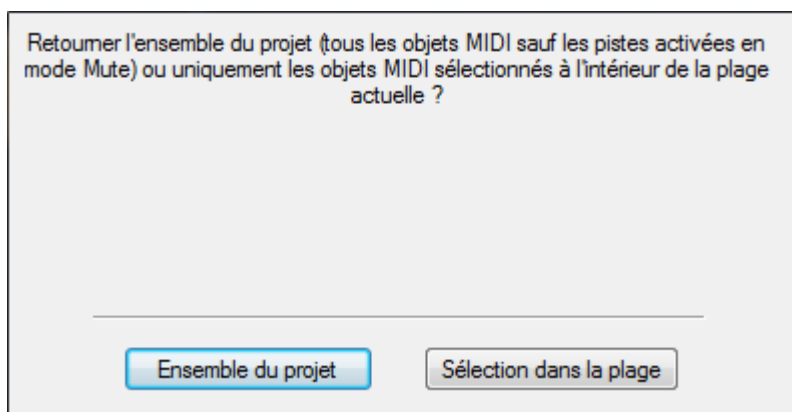
Prémixage de plage

Utilisez cette fonction pour convertir les objets situés à l'intérieur de la plage actuellement sélectionnée en un nouveau fichier WAV ou en un projet Wave HD. Les objets seront ensuite remplacés dans l'arrangeur. C'est utile pour transférer plusieurs objets d'une piste dans un seul objet qu'il est ensuite plus commode d'éditer.

Afin de créer un espace de performance, vous pouvez à l'aide du prémixage de plage par exemple obtenir un rendu des effets d'objet.

Report MIDI

Ici, vous pouvez indiquer si vous voulez regrouper dans un seul objet MIDI l'ensemble du projet avec tous les objets MIDI ou seulement les objets MIDI sélectionnés au sein de la plage actuelle. Ce procédé reportera également les effets d'objet et de piste MIDI, comme le Timestretch, la transposition de piste MIDI, les ordres Program Change, etc., dans l'objet MIDI créé.



Avertissement : ne confondez pas la fonction de report MIDI (Bounce) et la fonction « Geler les objets MIDI (Menu Objet > Geler les objets) » dans

laquelle les objets MIDI sont remplacés par des objets audio dans le signal de retour audio d'un instrument logiciel.

Renommer projet

Cette fonction vous permet de renommer un fichier projet tant qu'il porte un nom différent de fichier existant. Pour les projets RAM Wave, seulement les noms internes sont changés (sans être sauvegardés). Mais tout les fichiers correspondant sont renommés immédiatement dans le cas des projets HD Wave.

Les projets HD Wave ont besoin d'être sauvegardés avant de renommer le projet.

Nettoyer

Supprimer un projet virtuel

La commande Supprimer Projet Virtuel (VIP) vous permet de supprimer des projets VIP, ainsi que tous les fichiers Wave qui leur sont associés.

Attention, vous ne recevrez aucun message supplémentaire de sécurité, dès lors que vous aurez confirmé avec OK, les données seront immédiatement et irrémédiablement supprimées.

Sauver VIP complet vers

Cette fonction dans le menu « Projet » permet de sauvegarder un VIP avec tout les projets Wave (*.RAP. *.HDP) dont il a besoin dans un répertoire spécifique. Cela fait c'est facile de copier tout les fichiers d'un VIP sur une disquette etc.

Gravure d'une sauvegarde du projet sur CD/DVD

Ce point de menu vous permet de graver une sauvegarde complète de votre projet sur un CD de données, avec tous les fichiers utilisés. Pour cela, le programme de gravure de Samplitude Music Studio s'ouvre.

Supprimer un fichier Wave HD

Ce menu vous permet de supprimer aisément des projets Wave HD de votre disque dur. Tous les fichiers qui se rapportent à un projet Wave HD (les fichiers WAV avec les données audio, les fichiers avec les données

graphiques et les fichiers HDP avec les informations de projets) seront également supprimés.

Si vous souhaitez supprimer complètement un projet Wave HD dans le gestionnaire de fichiers, l'Explorateur, etc., vous devez toujours supprimer tous ces fichiers de votre disque dur.

Supprimer échantillons inutilisés

Cette fonction vous permet d'éditer tous les projets Wave appartenant au projet virtuel en cours de façon à ce que toutes les zones non utilisées soient supprimées. Il s'agit donc de la partie des données audio à laquelle aucun objet de l'arrangeur ne fait référence et qui n'est par conséquent à aucun moment lue. Les objets du projet virtuel sont automatiquement adaptés, de sorte que rien ne change dans la vue arrangeur.

Cette fonction supprime physiquement les données et n'a pas de possibilité d'annulation. Veuillez donc utiliser cette commande avec prudence.

Si plusieurs projets virtuels renvoient aux mêmes fichiers Wave, tous ces projets doivent nécessairement être aussi ouverts. C'est la seule façon de garder une vue d'ensemble et d'empêcher la perte de données.

Avec la fonction « Supprimer échantillons inutilisés », vous pouvez économiser beaucoup d'espace mémoire, mais après les possibilités de correction de la longueur des objets sont limitées, car toutes les données audio extérieures aux limites de l'objet ont été supprimées. Pour cette raison, vous pouvez spécifier une réserve de sécurité avec « **Sauvegarder d'autres échantillons pour chaque objet** ». Cette quantité d'échantillons est conservée dans les données audio avant et après les limites de l'objet. La valeur par défaut est de 22 050 échantillons, ce qui correspond à 500 ms à une fréquence d'échantillonnage de 44 100 kHz.

La boîte de dialogue répertorie tous les projets Wave utilisés par le projet virtuel. Vous voyez dans la colonne « taille » l'espace mémoire consommé en tout par le projet Wave et, à côté dans la colonne « Inutilisé », quelle partie n'est pas utilisée dans le projet virtuel. Dans la colonne « Éditer », vous trouverez pour chaque fichier une case à cocher avec laquelle vous pouvez l'intégrer au processus. Seuls sont déjà sélectionnés les fichiers contenant des sélections de données audio non utilisées. Pour les conserver, décochez leur case.

Remarque : la liste peut également contenir des fichiers qui ne sont momentanément plus exploités dans le VIP, mais qui apparaissent encore

dans l'historique d'annulation. Ces fichiers contiennent des échantillons à 100 % non utilisés et seront donc entièrement supprimés si vous les sélectionnez.

Si vous avez par exemple éliminé toute une séance d'enregistrement, vous pouvez aussi supprimer les fichiers inutilisés. Toutefois, si vous avez ouvert des données audio d'autres sessions ou de votre bibliothèque d'échantillons privée et ne les avez plus utilisées ensuite, vous devez décocher ces fichiers pour ne pas les supprimer.

Nous vous conseillons donc avant d'appliquer la fonction d'effacer l'historique d'annulation et de fermer tous les projets Wave inutilisés.

Conseil : si vous avez besoin de ces fichiers audio plus tard pour d'autres productions, la procédure suivante est recommandée pour l'archivage de la production terminée.

Enregistrez votre projet complet dans un nouveau dossier (« Menu Fichier -> Sauvegarder VIP complet dans... »). Dans la boîte de dialogue de sauvegarde, cochez la case « **Copier uniquement les échantillons utilisés dans le VIP** ». Dans le nouveau dossier ne se trouvent alors que les données audio ou échantillons réellement nécessaires à votre projet d'archivage. Vous pouvez alors sauvegarder le contenu de ce dossier sur un support de stockage (par ex. CD-ROM ou DVD).

Supprimer le gel de données

Avec cette fonction, vous supprimez les données non utilisées issues du gel mais qui ne sont plus nécessaires après « Dégel ».

Fermer le projet

Le projet actuel est fermé.

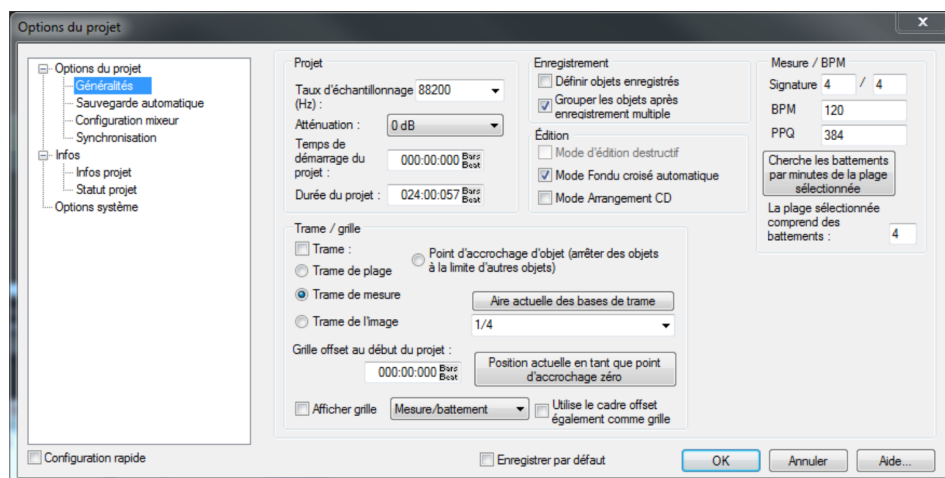
Propriétés du projet

Paramètres de trame et de grille

Vous pouvez déterminer le type de magnétisme et son activation dans la boîte de dialogue des options générales du projet.

Raccourci clavier : I

Pour les projets virtuels, vous disposez du magnétisme d'objet, du magnétisme de sélection et du magnétisme d'image. Dans le magnétisme d'objet, les objets ne peuvent être déplacés que sur le début, la fin ou le point d'alignement (« Menu Objet > Placer/supprimer le point d'alignement ») d'un autre objet. Normalement, le point de référence est le bord avant de l'objet à déplacer. Dès qu'un point d'alignement est défini pour l'objet, il est pris en compte. Si plusieurs objets sont sélectionnés, la référence est toujours le bord avant ou le point d'alignement de l'objet qui a été sélectionné en dernier et qui se trouve sous le curseur de la souris. La distance entre les projets sélectionnés reste constante.



Magnétisme : quand la case est cochée, le magnétisme est activé de façon globale.

Magnétisme d'objet : active le magnétisme d'objet. Cela permet d'aligner les objets sur le bord d'autres objets à l'échantillon près lors du déplacement.

Magnétisme de sélection : active le magnétisme de sélection avec la possibilité d'utiliser la sélection en cours comme base du magnétisme.

Magnétisme de mesure : active un magnétisme basé sur les mesures. Ainsi, les objets se placent d'eux-mêmes sur la mesure suivante lorsqu'on les déplace.

Magnétisme de mesure (relatif) : active un magnétisme basé sur les mesures. Ici, l'éloignement relatif des objets par rapport aux mesures reste conservé lorsqu'on les déplace.

Magnétisme d'image : active un magnétisme basé sur les images.

Offset du magnétisme au début du projet : cette option permet de régler l'offset du magnétisme en fonction du début du projet. « Position actuelle comme point zéro du magnétisme » définit la position actuelle comme étant le point zéro du magnétisme.

Utiliser l'offset du magnétisme également pour la grille : avec cette option, l'offset du magnétisme sert de valeur de référence à la grille.

Configuration mixeur

Vous pouvez ouvrir ici la boîte de dialogue « Configuration du mixeur » (voir page 577). Définissez le nombre de pistes, des bus submix et AUX ainsi que la configuration de routage pour les cas les plus fréquents.

Paramètres de lecture

Ce menu permet d'ouvrir la fenêtre des paramètres de lecture.

☐ Arrêt sur position

☐ Barre d'Espace pour Lecture/Arrêt actif en tâche de fond

☒ Ignorer la combinaison Ctrl+Espace dans l'arrangeur

Temps de Preroll (sec.):

Durée maximum de réverbération pour les objets sans fondu de sortie (sec.):

Affichage de l'harmonie (battements):

Défilement automatique

☒ actif ☐ Tête Fixe

☐ Activé pour Zoom <1s ☒ Page

Épuration (pavé numérique 0)

Vitesse de nettoyage: ☒ Nettoyage uniquement sur la piste active

Lecteur global:

Taux d'échantillonnage : vous pouvez modifier le taux d'échantillonnage dans la mesure où la carte son prend en charge le nouveau taux (certaines cartes

son gèrent même la modification de ce taux pendant la lecture de l'échantillon!). Ceci est particulièrement utile pour écouter des notes dans un taux d'échantillonnage joué à une octave différente. Si vous sélectionnez la moitié du taux d'échantillonnage, la hauteur doit être identique. L'échantillon sera joué une octave plus bas.

Appareil : utilisez cette boîte de dialogue pour spécifier le pilote de carte son. Ceci est particulièrement important si plusieurs périphériques de sortie se trouvent dans l'ordinateur.

Défilement automatique (Autoscroll) : la partie « défilement automatique » vous permet d'activer la fonction de défilement automatique. Ceci est particulièrement utile si vous travaillez avec des fichiers disques longs. La fenêtre de projet HD-Wave suivra le curseur durant la lecture.

Si vous travaillez sous un mode d'affichage à « 2 » ou « 3 » sections et que vous utilisez la fonction de défilement automatique, chaque section suivra le curseur de lecture. Si vous faites un zoom sur une des sections, le curseur de lecture se déplacera plus rapidement dans celle-ci, et l'écran devra être fréquemment actualisé.

Vous pouvez choisir entre le défilement par page ou tête fixe. Attention cependant : le processus de défilement nécessite un certain temps de calcul (dépendant du processeur, de la carte graphique et de la résolution), ce qui peut conduire à une surcharge de l'ordinateur, provoquant des erreurs de lecture. Désactivez alors le mode de défilement automatique.

Scrubbing (Nettoyage) : en pressant sur la touche 0 du pavé numérique (avec Verr num activé) tout en déplaçant la souris, vous pouvez procéder à une purge. Samplitude Music Studio lance la lecture à une très faible vitesse et la position de la souris relative au curseur de démarrage de lecture contrôle la vitesse.

Contrairement à de nombreux systèmes d'enregistrement HD, cela fonctionne même dans un projet multipiste virtuel.

Le mode scrubbing permet de rechercher très simplement des passages dans un matériel confus, de retrouver des craquements,...un mode de travail analogique très connu des ingénieurs du son.

Il existe 2 modes de scrubbing (dans la fenêtre des paramètres de lecture - touche P) :

Relatif : utilise l'écart relatif entre le curseur de lecture (ligne de position) et la position de la souris pour commander le tempo. Le curseur de lecture suit les mouvements de la souris.

Absolu : la position de la souris dans la fenêtre est la base de la commande du tempo.

Bord gauche = vitesse arrière doublée

Milieu = arrêt

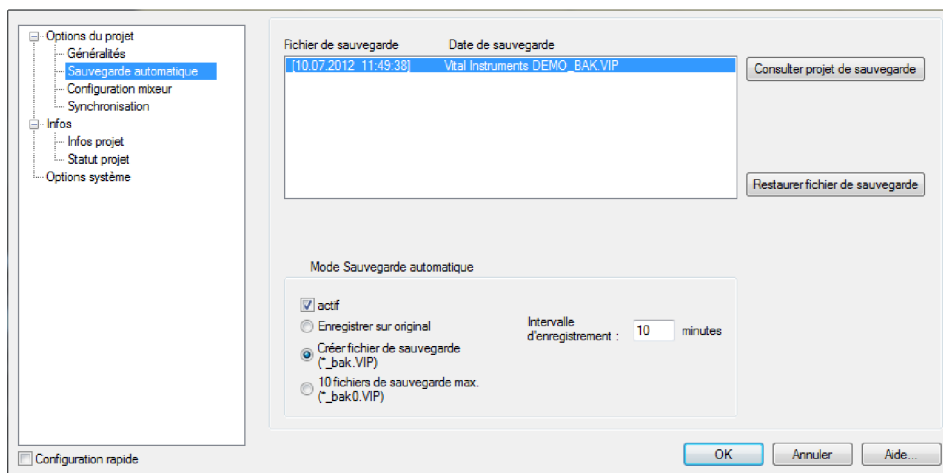
Bord droit = vitesse avant doublée

Conseil pour le scrubbing : si vous travaillez avec des tailles de tampon inférieures (4000, 2000 échantillons), le défilement est plus « lent ». Veuillez vérifier les performances de votre système informatique et les tampons de petite taille pour obtenir une lecture fluide.

Combiné à un mode de défilement tête-fixe, il permet de travailler confortablement sur des ordinateurs puissants.

Sauvegarde automatique

Vous trouverez dans les options du projet la boîte de dialogue **Sauvegarde automatique**.



Vous pouvez configurer ici les paramètres des projets de sauvegarde. Via le bouton **Voir projet de sauvegarde**, vous pouvez ouvrir le projet de sauvegarde dans l'arrangeur.

Le bouton **Restaurer la sauvegarde** permet de charger le projet dans l'état exact tel qu'il était lors de la dernière sauvegarde. Si le projet a subi des modifications qui ne sont pas encore enregistrées, vous pouvez enregistrer l'ancien statut du projet avec le suffixe supplémentaire `_OLD.vip`.

Mode Sauvegarde automatique

Vous activez le mode de sauvegarde automatique en cochant la case appropriée. Vous avez le choix entre deux options :

Enregistrer dans original : le fichier original est régulièrement écrasé par l'état actuel du fichier. Lorsque vous sélectionnez l'option **Enregistrer dans sous-dossier**, le fichier précédent, c'est-à-dire l'avant-dernier fichier avant enregistrement, sera également actualisé dans le sous-dossier **Sauvegarde**.

Créer un fichier de sauvegarde (*bak.VIP) : cette option permet de créer un fichier de sauvegarde et actualise ce dernier régulièrement. Lorsque l'option **Enregistrer dans le sous-dossier** est sélectionnée, le fichier de **sauvegarde** est actualisé dans le sous-dossier à chaque sauvegarde.

10 fichiers de sauvegarde maximum (*bak0.VIP à *bak9.VIP) : le programme créé à intervalles de sauvegarde définis au préalable jusqu'à 10 fichiers de sauvegarde et leur attribue un numéro. Lorsque l'option **Sauvegarder dans le sous-répertoire** est sélectionnée, les fichiers de sauvegarde sont créés lors de chaque sauvegarde dans le sous-dossier **Sauvegarde** prévu à cet effet. Après 10 sauvegardes, le dernier fichier se voit attribuer l'extension `*bak9.VIP` et le fichier de sauvegarde le plus ancien est alors supprimé tandis que la numérotation des autres fichiers restants est actualisée.

Informations de projet

Vous pouvez entrer un commentaire quant au projet actuel dans un éditeur de textes habituel. Ce texte sera affiché à chaque ouverture du projet de sorte que d'importantes informations sur ce dernier puissent être conservées avec le matériel audio.

Statut projet

Cette boîte de dialogue indique plusieurs informations spécifiques au projet comme le nom, le chemin, le nombre de pages et de marqueurs, les dates de création et modifications, le nombre d'objets et la taille du fichier.

En outre, vous trouverez ici une liste de tous les fichiers audio utilisés dans le projet.

Raccourci : Alt + I

Mode arrangement CD

Si vous activez ce menu, Samplitude Music Studio classe les objets dernièrement insérés de telle sorte qu'une pause conforme Red Book Standard soit insérée entre les objets.

Il est recommandé de procéder comme suit :

- ouvrez un nouveau VIP avec 4 pistes, par exemple, ce qui permettra, si besoin est, de procéder à un mixage ultérieur.
- activez le mode Spécial CD Arrange dans le menu CD.
- ouvrez un nouveau VIP
- chargez des fichiers Wave, audio tracks ou faites un enregistrement en utilisant le microphone.

Dans le VIP, vous apercevez maintenant des vides entre les différents objets ; ils symbolisent les pauses ajoutées. La durée des pauses insérées peut être définie dans le dialogue « Régler le temps de pause ».

Mode d'édition Wave destructif

Vous pouvez éditer des projets Wave en mode destructif ou virtuel. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la première partie du manuel. Vous pouvez définir ici le mode d'édition.

Paramètres du programme

Système/Options

Cette option de menu ouvre la boîte de dialogue « Système/Options » (voir page 540) dans laquelle vous pouvez définir la plupart des paramètres du projet pour Samplitude Music Studio.

Raccourci : Y

Paramètres de Varispeed/Scrub

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez effectuer des modifications de tempo variées pour la lecture des projets virtuels. Ouvrez-la en faisant un clic droit sur la commande de Scrub de la console de transport.

Fréquence d'échantillonnage : vous voyez ici la fréquence d'échantillonnage pré-réglée pour le projet. Si vous souhaitez modifier cette valeur, une fenêtre de requête apparaît dans laquelle vous avez la possibilité d'adapter tous les objets audio à la nouvelle fréquence d'échantillonnage. Le cas échéant, l'ajustement est effectué par glissement et rééchantillonnage. Les objets MIDI peuvent aussi être adaptés à la nouvelle fréquence d'échantillonnage. Eux aussi seront le cas échéant déplacés mais la position musicale est conservée.

Scroll automatique/Scrubbing : voir « menu Lecture > Paramètres de lecture ».

Avec « **Arrêt à la position actuelle** », le curseur reste à la position actuelle quand on appuie sur le bouton « Stop » au lieu de revenir au point de départ.

Avec « **Périphérique** », déterminez le pilote de la carte son utilisé pour la lecture.

Actif : cocher cette case pour activer le mode Varipitch/Varispeed.

Mode Varipitch / Varispeed

Curseur vertical : utilisez ce curseur pour régler la lecture de -200% à +200% ; avec les valeurs négatives, le projet est lu en arrière.

Pitch : double-cliquez sur ce champ puis saisissez directement le ratio du tempo ; par exemple, 0.5 correspond à une vitesse réduite de moitié et 2.0 au double de la vitesse.

Demi-tons : utilisez ce champ pour saisir une transposition par pas d'un demi-ton ; avec la valeur -12, le projet est lu une octave plus bas à mi-vitesse ; inversement, avec la valeur +12, le projet est lu une octave plus haut et la vitesse est doublée.

Fréquence d'échantillonnage interne : choisissez ici la fréquence d'échantillonnage interne pour le calcul de la variation de vitesse (Varispeed). À la fréquence d'échantillonnage 44100 kHz, la valeur 22050 entraîne la lecture du projet une octave plus bas à mi-vitesse.

Tempo orig : affiche le tempo d'origine exprimé en BPM.

Tempo Out : saisissez ici le tempo désiré exprimé en BPM. À partir du rapport tempo final sur tempo d'origine, Samplitude Music Studio calcule le facteur de hauteur Varispeed.

Paramètres MIDI

Vous pouvez définir ici quels périphériques MIDI (voir page 545) vous souhaitez utiliser dans Samplitude Music Studio.

Synchronisation

La boîte de dialogue de synchronisation (voir page 320) s'ouvre. Vous pouvez définir ici le mode de fonctionnement de Samplitude Music Studio comme master ou slave, quel protocole doit être utilisé et à quelle interface MIDI les données de synchronisation doivent être livrées ou reçues.

Éditer les raccourcis et le menu

Vous ouvrez ici la boîte de dialogue d'édition des raccourcis, options de menu et fonctions de souris (voir page 561).

Configuration de la barre d'outils

Change le design des barres d'outils. Vous devez redémarrer Samplitude Music Studio pour que les modifications prennent effet.

Vous trouverez une aide contextuelle dans l'éditeur.

Réinitialiser la barre d'outils

La barre d'outils est réinitialisée et retrouve ses paramètres standard.

Hauteur vidéo

Vous réglez ici la hauteur du contenu vidéo affiché.

Sélection Police

Samplitude Music Studio vous permet de choisir la fonte de caractère utilisée dans l'affichage du texte des différents objets.

Police pour compteur

Cette option permet de sélectionner la police de caractères utilisée pour l'affichage du compteur .

Paramètres du métronome

Ce menu ouvre la boîte de configuration du métronome (voir page 553).

Options d'affichage

Pour de plus amples informations, veuillez consulter le chapitre « Menu affichage ».

Couleurs

Samplitude Music Studio vous permet de choisir la couleur pour diverses région de l'écran. Utilisez le menu option si vous voulez changer la couleur par défaut par une autre.

Sélecteur de couleurs

Le sélecteur de couleurs standard de Windows dispose de sa propre aide en ligne, accessible via le bouton F1 ou le bouton ? de la boîte de dialogue. En plus des caractéristiques des fonctions mentionnées, vous pouvez sauvegarder les réglages des couleurs définies par l'utilisateur dans un fichier et également le recharger.

Réalisez un clic droit dans la boîte de dialogue du sélecteur de couleurs pour accéder au menu vous offrant toutes les palettes de couleurs définies par l'utilisateur et sauvegardées. Avec « Enregistrer les couleurs personnalisées sous... », vous pouvez sauvegarder la palette actuelle dans un nouveau fichier qui apparaît sous Palettes de couleurs, dans le menu.

Paramètres de la fonction d'annulation

Ce menu ouvre les configurations principales pour la fonction « Annuler » (voir page 559).

Paramètres à définir

Vous pouvez définir ici les fonctions qui doivent être évités en définissant l'objet.

Au choix :

Déplacer : les objets ne peuvent pas être déplacés par mégarde (préréglage). Cela est particulièrement utile lors d'un enregistrement sur canaux multiples, afin d'éviter un Offset entre les différentes pistes dès le début.

Modification du volume : les poignées de volume des objets sont désactivées.

Calcul des effets destructifs

Vous pouvez choisir ici si, dans le cas de l'édition d'effets destructifs, vous souhaitez joindre l'effet au fichier d'origine, si vous souhaitez l'écrire dans le fichier d'effet ou si vous souhaitez créer un nouveau fichier d'effet pour chaque calcul.

Vous trouverez des informations détaillées dans « Menu Effets hors ligne -> Options étendues pour le calcul des effets destructifs ».

Quitter

Cette commande permet de quitter Samplitude Music Studio.

Derniers fichiers ouverts

La liste des projets récemment ouverts est disponible ici.

Menu Éditer

Dans ce menu, certaines fonctions ne sont applicables qu'aux projets Wave (« Éditer -> Plus -> Copier sous »), d'autres ne sont valables que pour les projets virtuels (« Retirer silence »).

Les fonctions de découpe telles que « Extraire » nécessitent la sélection d'une zone, des commandes comme « Copier » ne sont disponibles que pour les objets sélectionnés. Le début et la fin de la sélection déterminent le point de début et le point de fin d'une coupe, l'extension verticale de la sélection indiquant à quelles pistes la coupe doit être appliquée.

Activez le mode crossfade automatique afin que tous les bords de section nouvellement créés bénéficient automatiquement d'un fade début ou fin.

Annuler

Samplitude Music Studio propose des possibilités très pratiques d'annulation de modifications pour les objets des projets virtuels. Le nombre maximal d'annulations est de 100. Ce nombre peut être indiqué dans le menu « Fichier > Paramètres du programme > Paramètres de la fonction d'annulation ».

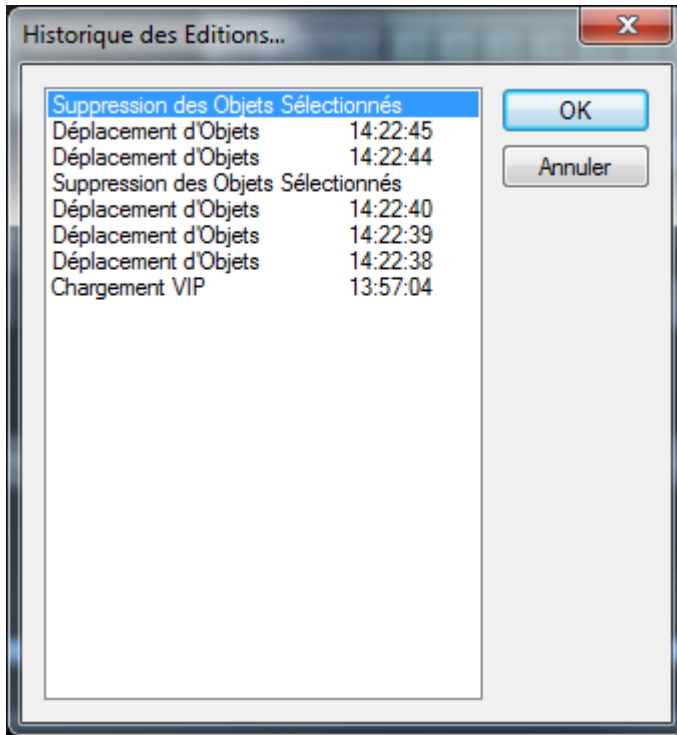
Raccourci clavier : Ctrl + Z

Rétablir

Rétablir une annulation réalisée juste avant.

Raccourci : Ctrl + Y

Liste des annulations



Une liste s'ouvre qui contient les dernières actions annulées.

Il est possible de retourner à n'importe quel état précédent.

Mode souris

Vous trouverez ici tous les modes souris disponibles. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « Fonctions de souris et modes souris (voir page 102) ».

Remarque : tous les modes souris ne sont pas disponibles dans les projets Wave.

Mode objet

Vous trouverez des informations détaillées quant aux modes objet sous « Barres des symboles > Modes objet » (voir page 75).

Copier

Copier

La plage actuelle est copiée dans le presse-papiers mais demeure dans le projet. La durée de l'échantillon ou de la piste est conservée. Veuillez noter que le contenu précédent du presse-papiers est supprimé ! Ici aussi les paramètres du projet sont tirés du presse-papiers.

Raccourcis clavier : C
 Ctrl + C
 Ctrl + Inser

Copier sous... (projet Wave)

Avec cette fonction, une plage sélectionnée dans un projet Wave peut être directement copiée dans un nouveau fichier.

Raccourci clavier : Maj + C

Plus -> Copier et silence

La plage actuelle est copiée dans le presse-papiers (Clip), supprimée dans le projet et remplacée par un silence.

Raccourci : Ctrl + Alt + C

Couper

Couper

Projets Wave

Les données audio désignées dans le secteur sont copiées depuis le courant Projet Wave dans le Clip. Le matériel de secteur avant le prélèvement est relié avec le matériel de secteur situé en arrière du prélèvement. Le Projet de Wave est désormais plus court.

Gardez à l'esprit que l'échantillon copié ou prélevé dans le Clip contient toujours les mêmes attributs.

Si vous coupez le matériel à partir d'un Projet Wave Mono, le Clip devient un Projet Wave Mono. Si un matériel est copié depuis un Projet Wave Stéréo, le Clip est converti en Projet wave Stéréo.

Un autre paramètre adopté la résolution (en bits) et la fréquence d'échantillonnage du Projet Wave original. Le contenu précédent du Clip est effacé.

Après avoir réalisé avec succès la suppression du matériel audio, Cela vous permet d'insérer le contenu du Clip dans un Projet Wave, strictement au même endroit ou, par accident, le matériel à été enlevé. Utilisez la fonction « Edit à Paste/Insert Clip » pour insérer le contenu du Clip.

Projets Virtuels (VIP)

Dans un projet virtuel, le secteur sélectionné est copié dans le Clip Virtuel et retiré du projet VIP courant. Le Clip virtuel ne contient pas réellement des données audio, seulement un lien avec le fichier audio. Le Clip Virtuel contient aussi de nombreuses pistes et les secteurs enlevés.

Le matériel en arrière des secteurs enlevés sont joint au matériel situé en avant des secteurs enlevés. Le projet VIP est plus court si le secteur sélectionné recouvre toutes les pistes. De cette manière vous pouvez raccourcir les Vips qui contiennent des espaces vides derrière le dernier objet.

Comme avec le Projet Wave, Samplitude Music Studio fait un saut au point de marquage de début du secteur enlevé. Ceci vous autorise à insérer un matériel enlevé avec Edit à Paste/Insert Clip

Touche : Ctrl + X ou X

Diviser

Scinder les objets

Avec cette option, vous scindez tous les objets sélectionnés à la position du curseur et vous les divisez donc en objets autonomes.

Si un élément est sélectionné, la découpe se fait sur ses deux bords. Assurez-vous que l'objet à éditer se trouve bien dans la sélection. Le cas échéant, vous pouvez activer tous les objets en double-cliquant sur la sélection matérialisée

dans la règle temporelle. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de sélectionner les objets avant.

Raccourci clavier : T

Scinder les objets à la position du marqueur de projet

Les objets sélectionnés sont scindés à la position du marqueur de projet. Les nouveaux objets créés sont nommés en fonction du marqueur les précédent.

Scinder les objets à la position du marqueur de piste

Les objets sélectionnés sont scindés en objets autonomes à la position du marqueur de piste. Les nouveaux objets ainsi créés sont nommés d'après le marqueur qui les précède.

Coller

Coller / Insérer

Le contenu du Clip est inséré dans le projet courant derrière la position du curseur de lecture ou au commencement du secteur actuellement sélectionné. Les données ou objets placés derrière la position d'insertion laissent la place au contenu du Clip. Les échantillons et les pistes audio se sont allongées. Le Clip est resté le même durant la procédure. Si le Clip est vide, un message d'erreur apparaît.

Après avoir inséré le contenu, le programme sélectionne un secteur.

Si vous sélectionnez « Editer à Effacer », le contenu de l'insertion est enlevé du projet et retourne à son état d'origine.

Dans un projet virtuel utilisant une sélection de secteurs, le programme exploite la position de départ et aussi la position relative de la piste pour le point d'insertion du Clip Virtuel (VirtClip) ou du contenu du Clip.

Voir plus bas le tableau qui montre comment Samplitude Music Studio réagit selon le nombre de canaux utilisés par un Clip ou un projet.

Clip	Projet	Voie Clip	Voie Projet
Mono	Mono	Canal 1	Canal 1
Stereo	Stereo	Canal 1	Canal 1
		Canal 2	Canal 2
Mono	Stereo	Canal 1	Canal 1
		Canal 1	Canal 2

Stereo Mono Canal 1 Canal 1

Touche : Ctrl + V ou V

Remplacer la Copie

Le secteur courant est remplacé par le contenu du clip. La longueur totale de l'échantillon reste inchangée. Les données qui occupaient cette position auparavant ne peuvent plus être rappelées. Le Contenu du Clip n'a pas changé. Les attributions de canaux du Clip obéissent à une règle mentionnée ci-dessous.

Dans un Projet Virtuel, un secteur sélectionné détermine la position et la piste où le Clip est inséré.

Touche : Alt + V ou Touche Insert

Mélanger avec la Copie

Le contenu du Secteur et le contenu du Clip sont mélangés. L'assignation des canaux entre le projet et le Clip suit le tableau ci-dessus (regardez fonction « Insérer »). Le contenu du Clip n'est pas altéré.

Quand l'une ou l'autre des composantes mélangées contiennent une grande valeur de paramètres d'échantillons, prenez garde à ce qu'il n'y ait pas une sur modulation. Cette fonction accomplit l'addition des voies.

Assurez-vous au préalable, que l'amplitude de l'échantillon du projet ne diminue pas de façon brutale. D'autre part, une correction de l'amplitude peut être réalisée avant le mélange afin d'éviter les coupures et la distorsion de l'échantillon. Pour de plus amples information sur la modulation, regardez dans « Menu Édition ».

Mélanger avec la Copie

Le contenu du Secteur et le contenu du Clip sont mélangés.

Supprimer

Supprimer

Les données du secteur courant sont supprimées. Les données d'échantillon après le secteur supprimé sont ajoutées à la position de départ de la suppression. La longueur de l'échantillonnage est plus courte.

S'il vous plaît, notez que cette commande ne peut sauver les données supprimées à l'intérieur du Clip. Si vous voulez que les données d'échantillons soient sauvegardées, utilisez la commande « Couper ». Utilisez la commande « Supprimer » pour supprimer les données voulues de l'échantillon courant et conserver le contenu sur le Clip.

Touche: Suppr

Extraire

Cette fonction joue le rôle contraire de la fonction « Couper ».

Projet Wave : le secteur sélectionné demeurant inchangé, seule les parties situées avant et après le secteur sélectionné sont effacées de façon permanente. Le fichier audio est plus court. Le contenu du Clip est inchangé.

Projet Virtuel (VIP) : le secteur sélectionné détermine le matériel de l'ensemble des piste VIP qui demeurent dans le projet et ce n'est pas important si le secteur sélectionné après avoir utilisé la fonction.

Cela démontre que cette fonction ne peut pas travailler les pistes de façon sélective. Les objets placés avant et après la secteur défini sont supprimés du projet. Le contenu du Clip Virtuel demeure inchangé.

Mode silencieux

Insérer Silence

L'option d'insertion d'un espace de travail permet d'insérer des données « vierges » au point désigné par le curseur de lecture ou à la position actuelle du secteur activé.

Appliquer mode silence

Les données de la plage courante sont remplacées par du silence.

Notez que cette commande ne peut sauver les données supprimées à l'intérieur du clip.

Si vous voulez que les données d'échantillons soient préservées, utilisez les commandes « Couper » ou « Copier ». Utilisez la commande « Supprimer » pour supprimer les données voulues de l'échantillon et conserver le contenu sur le clip.

Raccourci : Alt + Suppr

Tempo

Table de tempo...

Vous trouverez de plus amples informations sur la table de tempo au chapitre « travail du tempo > boîte de dialogue de la table de tempo ». (voir page 271)

Tempo map mode BPM/Mode d'adaptation à la grille d'accrochage

Vous trouverez de plus amples informations sur le mode d'adaptation à la table de tempo au chapitre « Édition du tempo > Frappe manuelle de la grille des msures ». (voir page 270)

Définir un changement de tempo

Ici vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue de Tempo et type de mesure (voir page 273), pour réaliser un changement de tempo.

Définir un changement de mesure

Ici vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue de Tempo et type de mesure (voir page 273), pour réaliser un changement de mesure.

Placer un marqueur de position de mesure

Ici vous placez un marqueur de position de mesure (voir page 270) à la position actuelle du curseur de lecture.

Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser uniquement le tempo du projet

Tous les marqueurs de tempo sont ignorés, seul le tempo de projet est pris en compte.

Métronome activé

Active/désactive le métronome. Cette fonction peut être activée également via le bouton clic du contrôle de transport.

Paramètres du métronome

Ce menu ouvre la boîte de configuration du métronome (voir page 553).

Champ

Tout Sélectionner

Vous devez définir le secteur sur l'échantillon tout entier. C'est utile quand on veut réaliser des opérations particulières sur l'ensemble de l'échantillon. Ces dernières ne pouvant être réalisées que dans secteur activé.

Touche : A

Manipuler une plage

Ce sous-menu comprend des options et des raccourcis pour ajuster la plage de lecture et d'édition dans le VIP.

Début de plage vers la gauche/vers la droite

Déplace le début de la plage vers la gauche (droite).

Raccourci clavier : Alt+Pavé numérique/(gauche)
Alt+Pavé numérique * (droite)

Fin de la plage vers la gauche/droite

Déplace la fin de la plage.

Raccourci clavier :

Vers la gauche : Alt+Pavé numérique « - » ou
Maj+Flèche gauche

Vers la droite : Alt+Pavé numérique « + » ou
Maj+Flèche droite

Étendre plage jusqu'au début

Le début de la sélection actuelle est avancé jusqu'au début du projet.

Étendre plage jusqu'à la fin

La fin de la sélection actuelle est reculée jusqu'à la fin du projet.

Déplacer la plage vers la gauche

La plage activée est décalée de sa longueur vers la gauche. Son fin correspond maintenant à son commencement initial. S'il n'y a pas suffisamment d'espace pour placer la plage, la commande ne s'exécute pas.

Touche : Ctrl + Maj. + gauche

Déplacer la plage vers la droite

La plage activée est décalée de sa longueur vers la droite. Son commencement correspond maintenant à sa fin initiale. S'il n'y a pas suffisamment d'espace pour placer la plage, la commande ne s'exécute pas.

Touche : Ctrl + Maj. + droite

Trouver les points d'amplitude nulle**Début de la sélection -> 0**

Avec cette fonction, le début de la plage est déplacée vers la gauche jusqu'au point de localisation zéro précédent.

Touche : Page / haut (page up)

Début de la sélection <- 0

Avec cette fonction, le début de la plage est déplacée vers la droite jusqu'au prochain point de localisation 0.

Touche : Maj. + Page / haut (Page Up)

Fin de la sélection -> 0

Avec cette fonction, la fin de la plage va être déplacée (vers la droite) jusqu'au point de localisation zéro (inversion de polarité). On prend soit la valeur du prochain balayage ayant comme valeur ZERO, soit la valeur de limite entre une valeur de balayage positive et négative (ou inversement). Cette fonction est très utile, en particulier lors de la recherche de points de boucle.

Touche : Ctrl + Page /bas (Page down)

Fin de la sélection <- 0

Avec cette fonction, la fin de la plage va être déplacée vers la gauche jusqu'au point de localisation zéro.

Touche : Maj. + Page / Bas (Page Down)

0 -> Plage <- 0

Cette fonction permet de définir le début de la plage au prochain passage 0 et la fin de la plage au passage 0 précédent.

Raccourci : Maj + Pg. préc.

Début de la plage au marqueur de gauche

Déplace le début de la plage jusqu'au prochain marqueur sur le côté gauche, c'est-à-dire que la plage est étendue.

Raccourci clavier : Maj+F2

Début de plage au coin de l'objet gauche

Déplace le début de la plage vers le coin gauche de l'objet, c'est-à-dire que la plage est étendue jusqu'à la fin du prochain objet sur le côté gauche.

Fin de la plage au marqueur de droite

Déplace la fin de la plage jusqu'au prochain marqueur sur le côté droit, c'est-à-dire que la plage est étendue.

Raccourci clavier : Maj + F3

Fin de la plage au bord de l'objet droit

Déplace la fin de la plage jusqu'au bord de l'objet droit, c'est-à-dire que la plage est étendue jusqu'au début de l'objet suivant sur la droite.

Emplacement couvrant tous les objets sélectionnés

Un emplacement couvrant tous les objets précédemment sélectionnés va être créé. Pour en savoir plus, lisez également les thèmes « Sélection d'objets avec la souris » et « Emplacement ».

Supprimer la sélection

Avec cette commande, vous effacez la sélection actuelle de la règle temporelle/barre des marqueurs. Cette fonction est également disponible par un clic droit dans la règle temporelle/barre des marqueurs.

Sélection sans piste

Avec cette commande, vous ne marquez la sélection choisie que dans la règle temporelle/barre des marqueurs, pas dans les pistes. Vous pouvez aussi alterner entre les fonctions « Sélection sans piste », « Sélection sur piste »

actuelle » et « Sélection sur toutes les pistes » au moyen d'un double-clic sur la sélection dans la règle temporelle/barre des marqueurs.

Sélection sur piste actuelle

Avec cette commande, vous marquez la sélection choisie dans la règle temporelle/barre des marqueurs ainsi que dans la piste sélectionnée.

Sélection sur toutes les pistes

Avec cette commande, vous marquez la sélection choisie dans la règle temporelle/barre des marqueurs ainsi que dans toutes les pistes.

Durée de la plage

La durée d'une plage peut être définie par un beat de 1,2,4, 8 ou 16 beats.

Ajuster la plage

Cette fonction est particulièrement utile lors des recherches de points de bouclages. Pour effectuer cette commande de séparation sur un secteur, le projet doit d'abord être commuté dans le mode d'affichage « trois portions » dans l'écran.

On verra apparaître dans la portion supérieure l'échantillon complet, alors que dans la portion inférieure gauche apparaîtront les données voisines du début de secteur.

Dans la partie inférieure droite, se trouvent les données voisines de la fin de secteur. Vous pourrez alors définir très exactement, dans les parties inférieures, les limites du secteur, pendant que vous vérifierez dans la partie supérieure où se trouve exactement ce secteur. Utilisez aussi la possibilité de définir des secteurs sur des portions différentes.

Touche : B

Désactiver : Maj. + B

Ajuster la plage à la vidéo

Cette fonction est particulièrement intéressante quand on travaille avec des fichiers vidéo AVI.

On verra apparaître dans la portion supérieure l'échantillon complet, alors que dans la portion inférieure gauche apparaîtront les données voisines du début de secteur.

Dans la partie inférieure droite, se trouvent les données voisines de la fin de secteur. Vous pourrez alors définir très exactement, dans les parties inférieures, les limites du secteur, pendant que vous vérifierez dans la partie supérieure où se trouve exactement ce secteur. Utilisez aussi la possibilité de définir des secteurs sur des portions différentes. Les portions d'affichage inférieures ont un zoom pour un calage à l'image près. Pour annuler la séparation, l'affichage doit revenir à la première section d'affichage : Maj. + b ou « Affichage » —> Section —> 1.

Marquer la sélection

Samplitude Music Studio offre la possibilité d'enregistrer de nombreuses coordonnées de sélection différentes. Vous pouvez ainsi par exemple créer différentes boucles et les comparer entre elles.

Lorsque vous sélectionnez cette option, vous devez tout de même entrer un numéro, qui sera attribué à la sélection donnée.

Vous pouvez voir, renommer et jouer toutes les sélections actuelles d'un projet dans « Menu Affichage -> Gestionnaire -> Gestionnaire de sélections ».

Raccourcis clavier :

Autres...	Alt + F11
2	Alt + F2
3	Alt + F3
5	Alt + F5
6	Alt + F6
7	Alt + F7
8	Alt + F8
9	Alt + F9
10	Alt + F10

Restaurer une plage

Ici vous pourrez définir une des plages reconnues comme plage en cours.

Il est possible d'aller chercher une plage même pendant l'écoute. On entendra alors tout de suite la plage en cours, qu'on aura été chercher. De cette façon, vous pourrez permuter entre deux plages différentes pour les comparer.

La plage peut aussi être nommée et rappelée avec le Gestionnaire des plages (Menu Outils).

Touche : Ctrl + F2...F10

Appliquer durée de Sélection

En sélectionnant cette option, vous pourrez choisir la longueur de la première des plages définies dans le secteur actif.

Touche : Maj + Ctrl + F2...F10

Gestionnaire de plage

Toutes les plages enregistrées du projet actuel sont affichées dans le gestionnaire de plage.

Une barre colorée indique la plage active.

En sélectionnant le nom d'une plage, la plage correspondante dans le projet actuel est sélectionnée et activée.

Dans la partie inférieure, vous pouvez entrer un nom de plage ou le modifier. En outre, dans le gestionnaire de plages, vous pouvez supprimer des plages ou sauvegarder de nouvelles plages.

Le bouton Play Once (lire une fois) permet de lire une fois la plage sélectionnée. Le bouton Play Loop (jouer en boucle) permet de lire la plage en boucle. Le gestionnaire de plage peut ainsi être également utilisé comme lecteur de Jingle.

Restaurer dernière sélection

Cette fonction restaure les réglages du secteur précédemment sélectionné. Ce peut être très utile si, par mégarde, vous avez effacé la plage.

Fondu enchaîné

Éditeur de fondus enchaînés

Cette entrée de menu ouvre l'Éditeur de fondus enchaînés (voir page 330) avec lequel vous pouvez définir et éditer facilement des fondus enchaînés.

Fondu enchaîné automatique actif

Quand cette option est activée, tous les nouveaux enregistrements ou les matériels insérés dans le VIP ou bien les matériels copiés depuis le projet wave dans un piste VIP, bénéficient du traitement automatique du Fondu Enchaîné.

La configuration des réglages de paramètres du fade-in fade-

out est appliqué à l'objet. Ces réglages peuvent être changés avec l'éditeur de Fondu Enchaîné dans Edition à Editeur Fondu Enchaîné.

Si deux objets se recouvrent partiellement, le fondu enchaîné automatique est appliqué en temps réel pour l'ensemble.

Le mode Fondu Enchaîné automatique est un excellent outil pour accomplir aisément des coupures dans des pistes parlées ou de bruitages, etc, lequel est encore nécessaire pour les extraits superflus de musique. Si nécessaire chaque Fondu Enchaîné peut être édité dans l'éditeur ou manipulé à la main via les poignées (carrés).

Menu Piste

Ajouter nouvelles pistes

Ajouter une Piste

Une piste nouvelle est ajoutée.

Ajouter Plusieurs Pistes

Plusieurs pistes nouvelles sont ajoutées.

Insérer Piste(s) Vide(s)

Permet d'insérer une nouvelle piste dans le projet virtuel, en dessous de la piste sélectionnée.

Insérer plusieurs voies vides

Pour ajouter plusieurs pistes, sélectionnez la commande « Ajouter plusieurs pistes vides ». Une boîte de dialogue s'ouvre alors pour que vous puissiez saisir le nombre de pistes à ajouter.

Nouvelle piste MIDI

Une piste déjà configurée pour un enregistrement MIDI est ajoutée au projet.

Dossier nouvelle piste

Ajoute une nouvelle piste avant le dossier sélectionné. Dans le cas où de multiples pistes ont été sélectionnées avant la création du dossier, toutes ces pistes seront ajoutées dans le dossier.

Les pistes peuvent être copiées dans le dossier par glisser-déposer, en cliquant sur une plage libre de la boîte de piste. Le curseur de la souris se transforme alors en symbole de main. De la même manière, les pistes peuvent être supprimées du dossier par glisser-déposer en les sortant de la boîte de piste.

Certaines actions peuvent être groupées. Cela signifie qu'une action exécutée dans une piste du dossier affecte toutes les pistes contenues dans ledit dossier. Les pistes dans un dossier peuvent être

- masquées avec le bouton de réduction de la piste. Dans le dossier des pistes, toutes les pistes contenues sont affichées de manière réduite.

- passées en mode Mute (silencieux), Lock (verrouillé), Monitoring (contrôle) et Solo.
- Leur volume peut être contrôlé. Les atténuateurs de volume individuels sont échelonnés les uns par rapport aux autres, indépendamment de la fonction actuelle de l'atténuateur de volume de la piste (MIDI, CC ou niveau audio).
- activées (les conditions d'affichage correspondent à la première piste du dossier, l'activation commune n'est possible qu'avec des dispositifs d'enregistrement divers/multipistes).

Si le dossier des pistes est affiché en grand, toutes les pistes incluses seront affichées avec un cadre de la couleur du dossier. La couleur de la piste peut être sélectionnée dans les paramètres de la piste. Si la piste est minimisée, les pistes incluses dans le VIP sont masquées. Elles restent cependant disponibles dans le mixeur.

Généralement, toutes les pistes se présentent avec leurs objets dans le dossier, dans un affichage réduit. La sélection d'une plage dans le dossier peut être effectuée pour toutes les pistes. Utilisez le mode d'affichage pour les opérations de coupures des plages.

Un clic droit sur la boîte de piste du dossier permet d'utiliser la piste un des pistes contenues comme piste de référence. Les objets de cette pistes sont affichés dans le dossier et peuvent être utilisés pour les opérations générales de coupure orientées objet pour tous les objets des autres pistes du dossier groupés avec l'objet de référence. Ce genre de groupes est généralement constitué d'enregistrements multipistes.

La méthode de travail habituelle avec le dossier de pistes est le suivant :

1. initiez un enregistrement multipiste. Plusieurs objets groupés, les uns à la suite des autres, sont ainsi créés.
2. Créez une sélection de plage sur tous les objets que vous souhaitez éditer ensemble. Créez ensuite un dossier de pistes.
3. Minimisez le dossier de pistes et sélectionnez une des pistes contenues comme piste de référence.
4. L'objet de la piste de référence apparaît désormais dans le dossier de pistes à la place de l'affichage de toutes les pistes contenus. Toutes les opérations d'édition d'objets, coupures, transitions et effets d'objets réalisés sur cet objet sont alors également appliqués à tous les objets des pistes du dossier (les modifications dans l'éditeur d'objets prennent effet uniquement après avoir confirmé avec le bouton Appliquer/OK).

Les pistes du dossier ne sont pas visibles dans le mixeur.

Nouveau bus Submix/AUX

Permet d'insérer une nouvelle piste dans le projet virtuel, en-dessous de la piste sélectionnée. Vous pouvez aussi, pour cela, utiliser le menu « Nouveau bus AUX ». Le nouveau bus est toujours ajouté derrière la piste active.

Copier Piste(s)

Permet de copier l'ensemble des pistes sélectionnées dans le VIP dans le Virtual Copie.

Insérer Piste(s)

L'ensemble des pistes contenues dans le Virtual Copie sont insérées dans le VIP courant, en dessous de la sélection courante.

Supprimer Piste(s)

Permet de supprimer toutes les pistes sélectionnées dans la fenêtre VIP.

Type de piste

Ici, décidez si la piste doit être une piste **audio** ou **MIDI**. De plus, vous pouvez définir la piste comme étant un **bus AUX** (auxiliaire) ou un **sous-groupe**.

Vous pouvez aussi définir la piste comme étant une **piste économique**.

Entrée

Stéréo : enregistre un fichier stéréo Wave.

Mono : lors de l'enregistrement mono, seulement un matériel d'entrée servira à l'enregistrement.

Mono (Mix) : lors de l'enregistrement mono, un signal mélangé depuis les deux appareils d'entrée est enregistré.

Enregistrement MIDI : l'enregistrement est réalisé dans l'entrée MIDI configurée.

Taille de la piste

Annuler Minimiser

Cette option permet d'annuler la commande « Minimiser toutes les pistes ».

Maximiser la piste

Cette option permet de réduire la taille d'affichage de toutes les pistes sauf celle de la piste sélectionnée. Un zoom vertical de niveau maximum est appliqué à la piste sélectionnée.

Gel des pistes

Gel des pistes

La commande de gel de piste (dans le menu piste) permet de lancer une impulsion de la piste en cours au format flottant 32 bits et au taux d'échantillonnage du projet. Un nouvel objet dépourvu d'effet, facilement identifiable par sa couleur bleue indiquant qu'il est gelé et se référant au fichier WAV nouvellement créé, remplace l'objet d'origine doté de réglages d'effets complexes. Ce nouveau fichier WAV est placé dans le répertoire de gel, créé à l'arrière plan en tant que sous-répertoire du répertoire du projet lors de la première utilisation de l'option de gel.

Ce processus inclut les paramètres de piste suivants :

- les objets audio (dont les instruments internes) ;
- les fondus d'objets, les croisements de fondus et les regroupements d'objets, les effets de piste internes et les plugiciels ;
- les effets des objets internes et les plugiciels ;
- les données d'automatisation (volume, panoramique).

Dégeler une piste

Cette fonction permet de supprimer le fichier Wave créé au cours de l'action de gel d'une piste et de remettre la piste sauvegardée (fichier temporaire) dans le VIP.

Les modifications entreprises dans ce projet sont appliquées à la piste.

Note : si les pistes sont ajoutées au projet de référence (le projet créé pendant le gel), le dégel des pistes est impossible.

Configuration des effets de piste

Copier les paramètres des effets de piste

Grâce à cette option vous pouvez copier l'ensemble des paramètres d'effets de la piste en cours dans le presse-papiers.

Ajouter des effets à une piste

Ajoute des paramètres d'effets de piste à la piste actuellement active. Vous devez bien sur au préalable copier une configuration dans le presse-papier.

Réinitialiser les paramètres des effets de piste

Réinitialiser tous les paramètres des effets de piste vers leurs valeurs par défaut, c'est-à-dire sans aucun effet appliqué.

Informations de Piste

Pour de plus amples informations, veuillez vous référer au chapitre « Menu piste ».

Plus

Couper Piste(s)

Permet de couper l'ensemble des pistes sélectionnées dans le VIP puis de les copier dans le Virtual Copie.

Effets de piste

Pour en savoir plus sur les effets de piste, référez-vous au chapitre « Menu Effets ».

Dynamique

Dynamiques

Cette entrée du menu ouvre les Dynamiques de piste (voir page 163). Il s'agit d'un outil dynamique qui ne requiert pas un processeur de grande puissance que vous pouvez utiliser en plusieurs modes.

Fréquence / Filtre

Égaliseur

Cette entrée de menu ouvre l'égaliseur (voir page 117).

Filtre Vintage

Ouvre le filtre (voir page 127) de la Vintage Effect Suite.

Delay / Réverbération

Delay/Réverbération



Le processeur d'effet de réverbération vous propose des algorithmes novateurs et réalistes pour ajouter plus de profondeur à vos enregistrements.

Réverbération

La réverbération fournit un écho de haute qualité qui peut être défini selon les options « Room Size » (taille de la pièce), « Time » (durée d'écho) et « Color » (Couleur), puis mixé avec l'option « Mix » dans le son d'origine.

Room Size (taille de la pièce) : ce régulateur contrôle un simulateur d'espace qui calcule l'effet de réverbération en fonction de la taille de la pièce. En tournant le régulateur vers la gauche, le son est reproduit comme s'il avait été enregistré dans une petite pièce, inversement, en tournant le régulateur vers la droite, l'audio semble avoir été enregistré dans une cathédrale.

Time (durée d'écho) : cette option sert à définir la durée de la réverbération, c'est à dire la phase de diminution d'intensité.

Color (couleur) : le type de réverbération peut être défini ici, soit plutôt sourd soit plutôt clair.

Mix : ce régulateur permet de définir le taux de mélange entre le son original non édité (signal « sec ») et la partie réverbération (signal traité). Lorsque l'effet est utilisé dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Delay

Delay signifie « décalage, retardement ». Il donne une impression d'écho, le signal audio étant reproduit en décalage.

Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici : plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : configurez ici le nombre d'échos. Si vous placez le curseur complètement vers la gauche, vous n'aurez pas d'écho ; vers la droite, l'écho sera répété quasiment sans fin.

Mix : ce curseur permet de définir le taux de mélange entre le son d'origine non édité (signal « brut ») et la partie écho (signal traité). Si vous utilisez l'effet dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Delay Vintage

Ouvre le Delay analogique de la Vintage Effect Suite.

Stéréo / Phase

Éditeur Surround

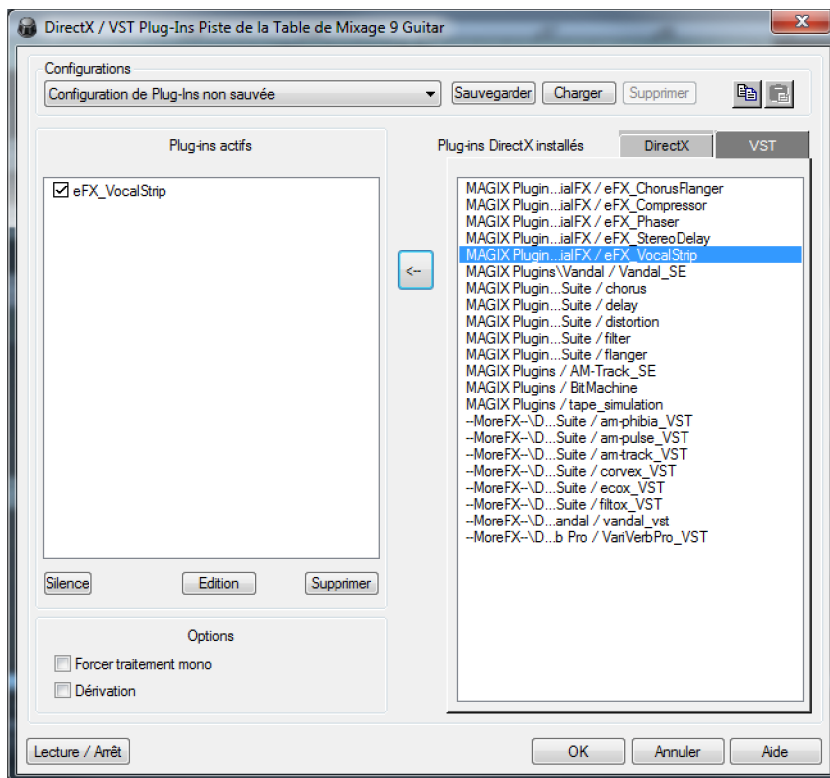
Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « Surround » (voir page 312).

Modulation / Spécial

Chorus Vintage

Vous accédez ici à l'effet Chorus de la Vintage Effect Suite. Il s'agit d'un des effets audio les plus connus et les plus utilisés.

Plugins



À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez utiliser les plugins compatibles Microsoft DirectX et VST pour le calcul des effets dans Samplitude Music Studio. Il est possible, en plus des effets intégrés dans Samplitude Music Studio, d'appliquer presque tous les algorithmes d'effets au choix d'autres fabricants.

Des plugins peuvent être intégrés dans Samplitude Music Studio en tant qu'effets en temps réel. Pour cela, les plugins doivent cependant être capable de traiter des blocs de données audio dans l'instant, intégralement et sans modification de durée. C'est le cas pour la plupart des plugins (par exemple : réverbération, écho, compresseurs dynamiques etc.). D'autres algorithmes ne fonctionnent pas dans ce contexte (les plugins de Timestretching par exemple car ceux-ci impliquent une modification de la durée).

Plugins MAGIX

Chorus Vintage

Vous accédez ici à l'effet Chorus de la Vintage Effect Suite. Il s'agit d'un des effets audio les plus connus et les plus utilisés.

Delay Vintage

Ouvre le Delay analogique de la Vintage Effect Suite.

Filtre Vintage

Ouvre le filtre (voir page 127) de la Vintage Effect Suite.

Flanger Vintage

L'effet Flanger (voir page 125) n'est pas très connu mais il est indispensable dans de nombreux domaines ; vous le trouverez dans la Vintage Effect Suite.

Simulation Bande Vintage

Simulation bande permet de doter des enregistrements qui sonnent trop « froids » ou « numériques » de la même chaleur sonore que celle produite par l'effet de saturation de bande d'un équipement analogique.

Distorsion Vintage

Vous accédez ici à l'effet de distorsion de la Vintage Effect Suite.

Vintage BitMachine

Vous ouvrez ici la BitMachine.

Propriétés de Pistes

Ce sous-menu donne accès aux mêmes propriétés de pistes que celles accessibles via les boutons correspondants de la fenêtre VIP. L'intérêt de ce sous-menu réside dans les raccourcis clavier affectés aux fonctions et vous permettant de piloter Samplitude Music Studio depuis le clavier de votre ordinateur.

En outre, vous pouvez alterner le type de la piste de façon à ce qu'elle fonctionne comme un bus auxiliaire ou comme un Sous-Groupe.

Les options de ce sous-menu affectent uniquement la piste sélectionnée (celle dont le cadre extérieur est jaune).

Mute : permet de couper la piste

Solo : permet de couper toutes les autres pistes sauf celles déjà configurées pour l'écoute solo

Solo-exclusif : permet de couper toutes les autres pistes

Enregistrement : permet d'armer la piste en enregistrement

Verrouiller : permet de verrouiller la piste en interdisant tout déplacement d'objet ou toute modification de la longueur des objets.

Courbe de Volume active : permet d'afficher/masquer la courbe de volume

Courbe de Pan active : permet d'afficher/masquer la courbe de panoramique

Sous-Groupe : la piste fonctionne comme un bus

Bus Auxiliaire : la piste fonctionne comme un bus auxiliaire

Éditeur Surround

Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre « Surround » (voir page 312).

Plug-Ins DirectX

Voir au chapitre Effets (voir page 110)!

Active Piste Suivante/Précédente

Permet de sélectionner la piste précédente/suivante. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées haut/bas de votre clavier.

Touche :

Activer piste suivante

Curseur vers le bas

Activer piste précédente

Curseur vers le haut

Menu Objet

Contrairement au menu Édition, toutes les fonctions dans ce menu manipule exclusivement les objets sélectionnés dans le projet virtuel.

Les parties sélectionnées n'ont pas d'effet avec ces fonctions. Les parties sont utilisées pour déterminer les points d'insertions ou les positions de coupe des objets. Quand un matériel est inséré dans un projet virtuel, le commencement du secteur a la même fonction comme la tête de lecture: le matériel est inséré au commencement du secteur.

Édition d'objets

L'éditeur d'objets permet de travailler autour de l'objet. Vous pouvez ainsi éditer chaque objet sélectionné de manière flexible, rapidement et indépendamment des paramètres généraux.

Raccourci : Ctrl + O

Éditeur MIDI

Ce menu permet d'ouvrir l'éditeur MIDI. Vous pouvez consulter et éditer ici le contenu de l'objet MIDI sélectionné dans le VIP. Pour cela vous disposez de l'éditeur de matrice, l'éditeur Drum, l'éditeur de partition, la liste d'événements et le contrôleur d'édition/vélocité.

Si aucun objet MIDI n'a été sélectionné, le programme vous demandera si vous souhaitez en créer un nouveau. Confirmez avec « Oui » pour créer un nouvel objet MIDI dans la piste activée, à la position actuelle du curseur ou au début de la zone active.

Pour en savoir plus sur l'éditeur MIDI, référez-vous au chapitre Éditeur MIDI (voir page 208).

Edition Destructive

Le projet Wave inhérent à un objet (contient les données audio) est ouvert et représenté dans la fenêtre Wave.

Le champ ouvert correspond exactement à la partie des données audio auxquelles l'objet a recours. Dans la fenêtre Wave, il est possible de procéder à des manipulations destructives (édition Wave).

Les manipulations destructives peuvent être réalisées à l'aide de simples fonctions couper coller (menu édition) ou également au moyen d'effets complexes (menu Effets)

La manipulation destructive est un mode de travail qui n'est pas à recommander !

Si vous avez copié des objets, c'est-à-dire lorsque plusieurs objets ont recours aux mêmes données audio, une modification du projet Wave entraîne la modification de l'ensemble de ces objets.

Notez que vous pouvez réaliser, sans les détruire, les opérations couper et copier, les fondus, etc. de manière beaucoup plus élégante et rapide dans le projet virtuel.

Pratiquement tous les effets peuvent être utilisés sur des objets directement dans le projet virtuel. Notez également que l'opération dans des projets virtuels (unipiste) est plus avantageuse également si vous souhaitez éditer uniquement des fichiers WAV avec MAGIX audio studio. Toutes les opérations peuvent y être réalisées beaucoup plus facilement et rapidement. Si vous travaillez avec des fichiers WAV plus longs, vous devez par exemple, dès lors que vous procédez à des manipulations destructives, attendre, pour chaque fonction couper, que les données audio soient copiées sur le disque. En revanche, si vous travaillez avec des objets dans des projets virtuels, vous pourrez couper à toute vitesse. La fonction trackbouncing permet ensuite de générer un nouveau fichier WAV à partir du projet virtuel.

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. (Ils sont disponibles dans le répertoire Templates du programme). Vous pouvez également enrichir le menu avec vos propres modèles en copiant simplement vos fichiers MIDI dans le dossier « Templates » ou en les exportant directement du répertoire de Samplitude Music Studio en tant que template.

Nouvel objet MIDI dans la plage

Avec cette fonction, vous créez un nouvel objet MIDI sur la piste actuelle à l'intérieur de la plage sélectionnée.

Nouvel objet synth

Pour de plus amples informations, référez-vous au chapitre « objets synth ».

Éditer

Couper Objets

L'objet courant sélectionné est remplacé avec un espace vide et copié dans le VirtClip. La longueur du projet courant reste et tous les autres objets non sélectionnés restent à leur position. Les contenus précédents du VirtClip sont remplacés avec les objets coupés. Si une partie est sélectionnée tous les projets actifs sont séparés sur le secteur.

Copier Objet

Pour placer une copie de l'objet couramment sélectionné dans le VirtClip. Le contenu du VirtClip peut lui-même être inséré dans le projet utilisant l'option « Objet inséré » (voir ci-dessous). Les contenus précédents du VirtClip sont remplacés.

Insérer Objet

Les objets dans le VirtClip peuvent être insérés dans le projet à la position courante de la tête de lecture. Les autres objets dans le projet gardent leurs positions. Veuillez noter que l'objet nouvellement inséré doit couvrir une portion des objets pré-existants. Glissez simplement le nouvel objet à un jeu de piste différent ou re-positionnez l'objet sur la même piste.

Effacer Objet

Les objets sélectionnés sont supprimés du projet courant. La longueur du projet courant reste la même. Précédemment les objets sélectionnés gardent leurs positions. Le contenu du VirtClip reste inchangé.

Touche : Ctrl + Supprimer

Dupliquer et déplacer

Tous les objets sélectionnés sont dupliqués, c'est-à-dire que dans le projet original une copie est créée au même emplacement. L'objet original se trouve derrière (caché). La copie peut être déplacée à la position souhaitée à l'aide de la souris (en mode souris ou universel). Il est également possible de dupliquer un objet par glisser-déposer (en mode souris ou universel).

Si plusieurs objets étaient sélectionnés avant de procéder à la duplication, vous devez maintenir la touche Ctrl enfoncée avant de les déplacer afin que les objets restent groupés et soient déplacés ensembles.

Il est ainsi possible de multiplier des objets très simplement.

Dupliquer objets multiples

Cette fonction duplique de multiples objets et les places dans la séquence. Une autre boîte de dialogue est affichée, qui vous permet de déterminer combien de copies d'objets sélectionnés vont être dupliqués, la distance les séparant et la longueur de la duplication.

C'est aussi une autre manière de construire les boucles d'objet!

Les paramètres suivants sont disponibles :

Nombre d'objets : détermine le nombre d'objets qui sont créés.

Groupe les objets créés : tous les objets créés sont groupés ensemble.

Ecart de temps : cela détermine la position relative de chaque objet créé proche (du commencement d'un objet au commencement du suivant). La configuration par défaut est la longueur des objets sélectionnés. La configuration par défaut des objets dupliqués sans un espace entre eux, cela crée une boucle sans liens.

Durée : la durée peut être spécifiée comme une alternative, qui sont les différentes combinaisons de temps et du nombre d'objets dupliqués.

Créer un objet boucle

Pour définir des boucles, vous devez marquer une plage au-dessus de l'objet, qui définit la durée de la boucle. L'objet devient alors un objet en boucle. Vous pouvez ensuite augmenter le nombre de boucles en déplaçant la poignée des longueurs (en bas à droite de l'objet). Les objets en boucle sont très utiles pour créer de longues pistes de boucles à partir d'une seule boucle. Les objets

en boucle permettent d'économiser de l'espace mémoire dans la mesure où un seul objet est édité dans le VIP.

Diviser Objet

Cette fonction sépare les objets sélectionnés si les parties d'objet individuel peuvent être manipulés. Tous les objets sont séparés à la position de la tête de lecture, qui résulte dans deux objets indépendants.

Si un secteur est sélectionné, la coupure apparaît sur deux cadres de secteur. Ce n'est pas nécessaire de sélectionner les objets précédents pour choisir le secteur et appeler la fonction Sépare objet, si un objet sous la ligne est séparé, l'objet nouvellement créé couvre l'objet original du dessous.

Touche: T

Couper les objets aux positions des marqueurs de projet

L'objet est séparé en segments d'objet au niveau des marqueurs situés à l'intérieur des limites de l'objet, les noms des nouveaux segments d'objet sont repris à partir des noms de marqueurs de projets.

Couper les objets aux positions des marqueurs de pistes

L'objet est séparé en segments d'objet au niveau des marqueurs situés à l'intérieur des limites de l'objet, les noms des nouveaux segments d'objet sont repris à partir des noms de marqueurs de pistes.

Rogner des objets

Cette fonction permet d'ajuster les limites d'objet aux limites courantes du secteur sélectionné.

Les secteurs sélectionnés ont besoin d'être localisés sans le confinement des objets que vous voulez.

Touche : Ctrl + T

Recoupe d'objets MIDI

Cette fonction permet de placer les bords de l'objet sélectionné aux bords de la zone sélectionnée. La plage marquée doit se trouver entièrement dans les bordures de l'objet.

Coller objets ensemble

Un nouvel objet est créé à partir des objets sélectionnés dans une piste. La fonction Trackbouncing est ici utilisée.

Mettre objets en mode silencieux

Cette fonction permet de mettre l'objet en mode silencieux.

Verrouiller objets

Pour protéger les objets de fausse manoeuvre, il est conseillé d'utiliser cette option. Sélectionnez les objets que vous voulez verrouiller en activant la fonction verrouillage. Une ligne diagonale est placée en travers de l'objet verrouillé.

Deverrouiller objets

A cet endroit, un objet est déverrouillé pour être à nouveau déplacé. La fixation est annulée pour tous les objets sélectionnés.

Options pour fixer

Vous pouvez ici ouvrir la boîte de dialogue avec les options pour fixer (voir page 559).

Séparer les objets MIDI par canaux

Lorsqu'un objet MIDI comprend plusieurs canaux, il est possible de le segmenter en plusieurs objets MIDI à l'aide de cette option de menu.

Remarque : veuillez vous assurer que les pistes créées sont bien affectées à l'instrument/à l'appareil MIDI correspondant.

Quantifier

Quantisation MIDI (Standard)

Avec cette commande, vous exécutez une quantisation standard des notes MIDI dans tous les objets MIDI sélectionnés, conformément aux réglages de quantisation MIDI.

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

MIDI Humanize Q

Avec cette commande, la valeur **Humanize** des options de quantisation est prise en compte.

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

Paramètres de quantisation MIDI

Cette commande permet d'ouvrir la boîte de dialogue de quantisation des événements MIDI. Pour plus d'infos, lisez également la section Quantiser (voir page 244).

Plus

Quantisation MIDI des débuts

Avec cette commande, vous exécutez une quantisation de la position de début des notes MIDI dans tous les objets MIDI sélectionnés, conformément aux Paramètres de quantisation MIDI. L'affichage de la grille suit la valeur réglée pour la quantisation des débuts d'évènements.

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

Quantisation MIDI (Début et durée)

Avec cette commande, vous exécutez une quantisation du début et de la durée des notes MIDI dans tous les objets MIDI sélectionnés, conformément aux réglages de quantisation MIDI.

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

Quantisation de durée MIDI

Avec cette commande, vous exécutez une quantisation de la durée des notes MIDI dans tous les objets MIDI sélectionnés, conformément aux réglages de quantisation MIDI.

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

Soft Q (quantiser approximativement)

Cette commande permet de prendre en compte la valeur Soft Q actuelle dans les options de quantisation.

Quantifier la fin des notes MIDI

Avec cette commande, vous exécutez une quantisation de la position de fin des notes MIDI dans tous les objets MIDI sélectionnés, conformément aux réglages de quantisation MIDI.

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

Annuler la quantisation MIDI

Avec cette commande, vous rétablissez le décalage d'origine qu'avaient le début et de la durée des notes MIDI par rapport à la grille dans tous les objets MIDI sélectionnés. Ainsi, vous pouvez annuler la quantisation à tout moment (même après que le VIP ait été sauvegardé).

Vous trouverez des informations détaillées sur la quantisation au chapitre « Éditeurs MIDI -> Quantifier ».

Q d'entrée MIDI (globale)

Cette option permet de quantiser chaque passage d'enregistrement MIDI de manière destructive. Vous pouvez restaurer les positions d'origine avec la commande « Menu Objet > Quantisation > Annuler la quantisation MIDI ».

Effets d'objets

Dynamique

Dynamiques

Le compresseur est en réalité un outil de réglage du volume dynamique et automatisé. Les dynamiques d'un morceau sont limitées, les passages les plus forts restent inchangés, le volume des passages les plus bas augmente. La compression est souvent utilisée pour rendre le matériel plus impression particulièrement adapté au mixage. Le degré de compression est défini à l'aide de la réglette de taux, l'activation du seuil est déterminée par le seuil. Vous pouvez également influencer Attack et Release.

L'édition est réalisé comme sur des équipements de studio de haute qualité de manière « prévisionnelle », c'est-à-dire qu'il n'y a aucune pointe de

surmodulation ou d'autres artéfacts, car l'algorithme ne peut jamais être surpris par des pointes de niveau.



Champ capteur : le champ capteur du compresseur peut être modifié de manière intuitive par des mouvements de souris tandis que la couleur du graphique et les paramètres des effets sont modifiés les uns en fonction des autres.

Rapport : ce paramètre commande l'intensité de la compression.

Seuil : il est possible ici de définir le seuil d'entrée à partir duquel la compression est active.

Attack (attaque) : vous permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête. Les temps d'attaque court peuvent produire un son « pompeux » car la vitesse d'augmentation ou réduction du volume est proportionnelle.

Release (relâchement) : vous permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête négative.

A/B : si vous avez choisi un preset pour un effet et que vous souhaitez le modifier manuellement, vous pouvez comparer le son du preset initial avec les nouveaux paramètres en actionnant le bouton A/B

Reset : Reset rétablit l'égaliseur dans son état initial, dans lequel aucune ressource système n'est utilisée et aucun effet n'est ajouté au son.

Charger/Sauvegarder : vous pouvez ici enregistrer la configuration actuelle comme fichier d'effets afin de l'utiliser dans d'autres projets.

Fréquence / Filtre

Égaliseur de l'objet

Ouvre l'égaliseur 10 bandes pour l'objet.

L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 plages (« Bandes ») et leur attribue des réglottes de volume individuelles. Il est ainsi possible de produire des effets impressionnants, de la simple augmentation des basses jusqu'à la distorsion complète. Si l'augmentation est trop forte, en particulier pour les basses fréquences, le niveau général est fortement élevé afin de produire des distorsions. Dans ce cas, il est nécessaire de régler le volume général à l'aide du bouton « Master Volume » de l'écran principal.



Réglottes : chacune des 10 bandes peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 réglottes de volume.

Link Bands (Relier bandes) : avec cette commande, les bandes peuvent être reliées les unes aux autres de manière très flexible, afin d'éviter la suraccentuation de certaines bandes par rapport aux autres.

A/B : si vous avez choisi un preset pour un effet et que vous souhaitez le modifier manuellement, vous pouvez comparer le son du preset initial avec les nouveaux paramètres en actionnant le bouton A/B

Reset : Reset rétablit l'égaliseur dans son état initial, dans lequel aucune ressource système n'est utilisée et aucun effet n'est ajouté au son.

Écran tactile (fenêtre de droite de l'égaliseur) : l'écran tactile est le « champ sensoriel » de l'égaliseur. À l'aide de la souris, vous pouvez dessiner une courbe qui sera immédiatement traduite par une configuration correspondante dans la partie gauche de l'égaliseur.

Filtre Vintage

Ouvre le filtre (voir page 127) de la Vintage Effect Suite.

Delay / Réverbération

Delay/Réverbération



Le processeur d'effet de réverbération vous propose des algorithmes novateurs et réalistes pour ajouter plus de profondeur à vos enregistrements.

Réverbération

La réverbération fournit un écho de haute qualité qui peut être défini selon les options « Room Size » (taille de la pièce), « Time » (durée d'écho) et « Color » (Couleur), puis mixé avec l'option « Mix » dans le son d'origine.

Room Size (taille de la pièce) : ce régulateur contrôle un simulateur d'espace qui calcule l'effet de réverbération en fonction de la taille de la pièce. En tournant le régulateur vers la gauche, le son est reproduit comme s'il avait été enregistré dans une petite pièce, inversement, en tournant le régulateur vers la droite, l'audio semble avoir été enregistré dans une cathédrale.

Time (durée d'écho) : cette option sert à définir la durée de la réverbération, c'est à dire la phase de diminution d'intensité.

Color (couleur) : le type de réverbération peut être défini ici, soit plutôt sourd soit plutôt clair.

Mix : ce régulateur permet de définir le taux de mélange entre le son original non édité (signal « sec ») et la partie réverbération (signal traité). Lorsque l'effet est utilisé dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Delay

Delay signifie « décalage, retardement ». Il donne une impression d'écho, le signal audio étant reproduit en décalage.

Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici : plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : configurez ici le nombre d'échos. Si vous placez le curseur complètement vers la gauche, vous n'aurez pas d'écho ; vers la droite, l'écho sera répété quasiment sans fin.

Mix : ce curseur permet de définir le taux de mélange entre le son d'origine non édité (signal « brut ») et la partie écho (signal traité). Si vous utilisez l'effet dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Delay Vintage

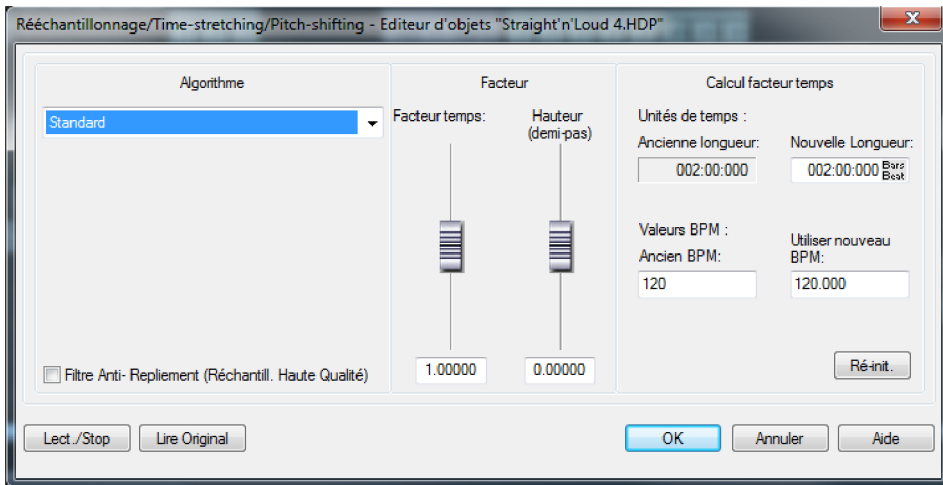
Ouvre le Delay analogique de la Vintage Effect Suite.

Durée / Pitch

Rééchantillonnage/Timestretching/Pitchshifting

Cette fonction permet d'éditer la durée et ou la tonalité d'un enregistrement audio.

Astuce : si vous voulez modifier uniquement le taux d'échantillonnage d'un fichier audio, par exemple passer de 48 à 44,1 kHz, utilisez la fonction « Ajuster le taux d'échantillonnage » directement dans le menu « Effets hors ligne ».



Tous les algorithmes de cette boîte de dialogue utilisent le facteur temporel et le pitch comme paramètres d'entrée.

Dans la section de calcul du facteur temporel, vous pouvez calculer aisément le facteur requis à partir de la durée originale/le tempo original et la durée souhaitée/le tempo souhaité.

Arrangement (Ré-échantillonnage)

Avec un facteur inférieur à 1.0, le matériel audio voit sa tonalité s'élever et sa vitesse de lecture accélérée. Le résultat est semblable à celui obtenu sur un magnétophone analogique dont on peut accélérer ou ralentir la vitesse. Idem avec les échantillonneurs (samplers) et les pcm des synthétiseurs qui utilisent ce type d'algorithmes pour transposer les échantillons ou les formes d'ondes. Utilisez ce mode pour modifier la hauteur ou la vitesse du son, ce seul dernier traitement ayant pour résultat de modifier la durée de l'échantillon.

Standard

Un algorithme, qui fournit normalement de très bons résultats avec des facteurs allant de 0,9 à 1,1, est mis en place. Cet algorithme travaille de manière rigide en phase et ainsi, conserve l'impression d'espace des signaux stéréo. Pour les boucles de percussions ou autre matériel rythmique, cet algorithme est seulement utilisé en partie, car il peut modifier le groove et, dans de rares cas, peut doubler ou atténuer les battements.

Cet algorithme est plus adapté à la compression temporelle (la durée de l'échantillon est diminuée) qu'à l'allongement du temps (Timestretching), c'est-à-dire qu'il est plus efficace dans la réduction d'échantillons longs, que dans le processus inverse, pour l'ajustage de deux échantillons.

Méthode lissée

Un algorithme plus complexe, qui nécessite plus de temps de calcul, est utilisé ici. Le matériel peut désormais 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. Cet algorithme n'est pas vraiment adapté pour les boucles de percussions et autre matériel rythmique. Le groove reste, certes, inchangé, mais du fait du déplacements des phases, les attaques sont brouillées. Dans le cas de petites corrections (facteurs d'environ 0,9 à 1,1), il est recommandé de définir le niveau de lissage le plus bas possible.

Recommandé pour :

- instruments d'orchestre : instruments à cordes, à vent, ...
- les voix, les chants solo ou à plusieurs voix
- les voix avec fond sonore, par exemple, le bruit de la télé
- Plages de synthétiseurs, guitares...

Inapproprié pour :

- Mix stéréo
- Boucles de batterie, percussion

Performances de l'UC : très élevées

Méthode de marqueur de mesure en tranche

Ce mode a été spécialement conçu pour l'ajustage des boucles de percussions, mais peut également être utilisé pour tout autre matériel telles que des pistes de basses monophoniques ou des séquences. L'algorithme divise le matériel en composants, notes ou battements individuels, qui sont ensuite sélectionnés à l'aide du marqueur de battement.

Ces « petits morceaux » sont ensuite compilés dans les nouvelles mesures temporelles : si le tempo est augmenté, les battements individuels se chevaucheront, s'il est ralenti, de courtes pauses entre les battements seront alors audibles.

Si cet algorithme peut être utilisé, alors nous vous recommandons de le faire, car dans ce cas, les modifications de temps se produisent sans perte de qualité, pour un besoin en performances faible de la part de l'ordinateur.

Recommandé pour :

- échantillons pouvant être divisés en notes ou battements individuels
- boucles de percussions si les battements ne se chevauchent pas et s'il n'y a pas trop de réverbération

Inapproprié pour :

- tout le reste... si aucun marqueur de battement n'existe, l'algorithme ne fonctionne absolument pas et le résultat se solde par un silence.

Performances de l'UC : très faibles

Expansion des marqueurs de battement

Cet algorithme fonctionne comme les algorithmes standard. À la seule différence qu'il synchronise le matériel étendu aux marqueurs de battements. Ainsi le groove reste parfaitement inchangé et aucun dédoublement ou atténuation des battements n'est possible. Au contraire de l'algorithme « Découpage basé sur le marqueur de battement », cet algorithme n'échoue pas entièrement quand il n'y a aucun marqueur ou que des marqueurs sont incorrectement placés, mais la qualité de la synchronisation est réduite ou présente des erreurs. En pratique, la création automatique de marqueurs produit généralement de bons résultats. Nous vous recommandons d'éviter les marqueurs de battements qui se suivent de trop près (<1000 samples).

Voix monophonique

Il s'agit d'un allongement du temps et d'un changement de tonalité spéciaux pour solos de voix, d'instruments ou de chants. 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.

Avec l'option « Utiliser la correction du formant », les formants restent les mêmes pendant le changement de tonalité, c'est-à-dire que l'effet de voix à la « Mickey Mouse » n'a pas lieu. De cette manière, des chœurs de fond réalistes peuvent être « composés » à partir d'une seule voix. Les formants, cependant, peuvent être déplacés de + ou - 12 demi-tons. Vous pouvez ainsi parvenir à des distorsions.

Applications typiques de cet algorithme :

- correction de l'intonation (la note avec la tonalité imprécise devrait être coupée comme objet, de sorte qu'elle puisse être manœuvrée indépendamment des autres notes).
- Effets de l'harmoniseur : un objet avec des voix peut être copié et déplacé vers le bas. Si la tonalité est modifiée, la seconde voix est modifiée, etc.
- Création de voix de fond à partir d'échantillons de voix existants
- Allongement du temps/Distorsion d'un échantillon de voix, par exemple pour créer une voix de grand-père.

Recommandé pour : les voix, les chants solos, les instruments solos sans chevauchement, avec une faible réverbération et peu de bruits de fond.

Elastic Audio Easy

La boîte de dialogue d'Elastic Audio Easy (voir page 165) va s'ouvrir et permet d'éditer le matériel audio monophonique et de créer des harmonies.

Stéréo / Phase

Échanger les canaux

Cette fonction permet d'échanger les canaux de droite et de gauche pour les échantillons stéréo.

Cela peut être très utile pour corriger l'inversion de canaux durant l'enregistrement. Cette fonction est réversible, c'est-à-dire que si vous ne sélectionnez pas la plage à nouveau, le matériel original sera restitué lors de la prochaine activation de la fonction.

Inverser la phase

Les données d'échantillonnage doivent être inversées le long de l'axe d'amplitude, les valeurs positives deviennent alors négatives et inversement. Cette fonction vous permet d'adapter les enregistrements à différentes longueurs de phase.

Si une interversion a lieu au niveau des câbles symétriques lors d'un enregistrement analogique, cela donne lieu à une phase erronée. Certaines tables de mixage ont également, afin de rectifier ce type d'erreur, un interrupteur qui permet d'inverser la phase d'une entrée. L'inversion de phase peut également se produire si l'interrupteur a été allumé par mégarde.

Cette fonction est réversible, c'est-à-dire qu'une nouvelle utilisation recrée le signal d'original.

Modulation / Spécial

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.

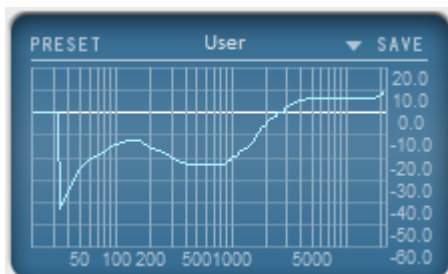
Filtre

Dyna : ce paramètre joue sur la dynamique du signal modulateur afin de réduire la profondeur de la modulation du vocodeur.

Cela permet d'éviter deux effets secondaires souvent non désirés lors de la modulation : d'une part, la modification du volume du signal modulateur est reprise dans une plus faible mesure dans le signal de sortie, ce qui améliore la capacité de la voix du vocodeur à s'imposer dans le mixage. D'autre part, les portions de niveau faible du signal modulateur sont ignorées pour éviter que le signal porteur ne soit modulé par des bruits de respiration et autres bruits gênants.

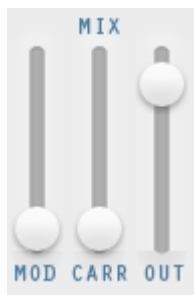
Smooze : agit sur la rapidité avec laquelle le vocodeur « suit » le spectre du modulateur. Plus la valeur est grande, plus le vocodeur suit de près le modulateur. Plus elle est faible, plus les sons sont « lointains ».

Graphique du filtre



Ici, vous pouvez tracer une réponse en fréquence manuellement, comme pour le filtre, en vue d'optimiser le rendu du vocodeur. Vous pourrez ainsi très facilement éliminer des basses fréquences gênantes, en baissant la partie gauche de la courbe. Vous pourriez également renforcer les aigus, en haussant la courbe à droite.

Mixeur



Dans le mixeur, vous pouvez mélanger le signal de sortie du vocodeur (**Out**) avec les signaux du porteur et du modulateur.

Si le signal de sortie d'une piste est utilisé comme porteur pour le vocodeur, la piste sera d'abord rendue muette. Celle-ci peut être rendue audible à nouveau dans le mixeur du vocodeur.

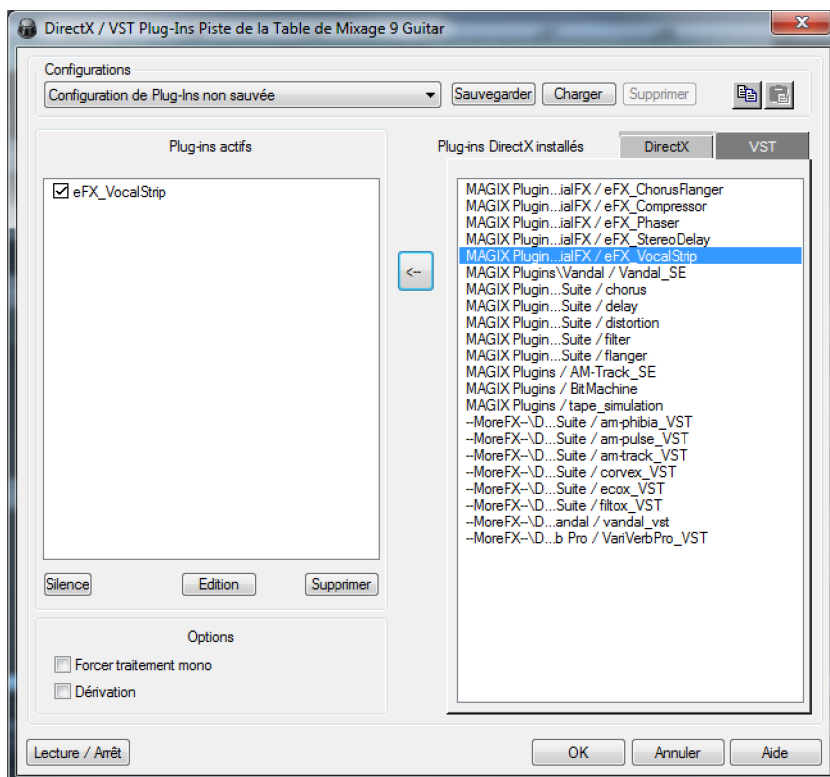
Presets

Dans le menu de sélection des presets, des réglages prédéfinis du vocodeur peuvent être appliqués. Vous pouvez enregistrer vos propres paramètres via le bouton « Save ». Vos propres presets apparaissent ensuite dans le menu de sélection.

Chorus Vintage

Vous accédez ici à l'effet Chorus de la Vintage Effect Suite. Il s'agit d'un des effets audio les plus connus et les plus utilisés.

Plugins



À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez utiliser les plugins compatibles Microsoft DirectX et VST pour le calcul des effets dans Samplitude Music Studio. Il est possible, en plus des effets intégrés dans Samplitude Music Studio, d'appliquer presque tous les algorithmes d'effets au choix d'autres fabricants.

Des plugins peuvent être intégrés dans Samplitude Music Studio en tant qu'effets en temps réel. Pour cela, les plugins doivent cependant être capable de traiter des blocs de données audio dans l'instant, intégralement et sans modification de durée. C'est le cas pour la plupart des plugins (par exemple : réverbération, écho, compresseurs dynamiques etc.). D'autres algorithmes ne fonctionnent pas dans ce contexte (les plugins de Timestretching par exemple car ceux-ci impliquent une modification de la durée).

Plugins MAGIX

Chorus Vintage

Vous accédez ici à l'effet Chorus de la Vintage Effect Suite. Il s'agit d'un des effets audio les plus connus et les plus utilisés.

Flanger Vintage

L'effet Flanger (voir page 125) n'est pas très connu mais il est indispensable dans de nombreux domaines ; vous le trouverez dans la Vintage Effect Suite.

Delay Vintage

Ouvre le Delay analogique de la Vintage Effect Suite.

Filtre Vintage

Ouvre le filtre (voir page 127) de la Vintage Effect Suite.

Simulation Bande Vintage

Simulation bande permet de doter des enregistrements qui sonnent trop « froids » ou « numériques » de la même chaleur sonore que celle produite par l'effet de saturation de bande d'un équipement analogique.

Distorsion Vintage

Vous accédez ici à l'effet de distorsion de la Vintage Effect Suite.

Vintage BitMachine

Vous ouvrez ici la BitMachine.

Sélectionner des objets

Sélectionner Objets

Pour sélectionner tout les objets partiellement ou entièrement dans le secteur visé, ou à l'emplacement courant de la tête de lecture.

Sélectionner tous les objets

Tous les objets de la fenêtre arrangeur seront sélectionnés.

Raccourci clavier : Ctrl + A

Lasso d'Objets

La méthode normale pour sélectionner simultanément plusieurs objets consiste à cliquer sur l'espace vide à droite de l'objet dans la partie inférieure de la piste et à faire glisser la souris de façon à dessiner un cadre autour des objets que vous souhaitez sélectionner.

Or, l'espace entre les objets est parfois insuffisant. La technique de sélection au lasso permet de résoudre ce problème.

Une fois la fonction Lasso d'objets activée, cliquez sur un objet puis dessinez un cadre de sélection. Vous pouvez remarquer que l'objet sur lequel vous cliquez n'est pas déplacé (contrairement à ce qui se passerait en mode normal).

Une fois vos objets sélectionnés, la souris retrouve son mode d'utilisation normale. Autrement dit, il vous faut réactiver le lasso d'objets à chaque fois que vous souhaitez l'utiliser.

Sélectionner l'objet précédent

Avec cette commande, vous sélectionnez l'objet précédent sur la même piste.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + Q, <

Sélectionner l'objet suivant

Avec cette commande, vous sélectionnez l'objet suivant sur la même piste.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + W, >

Sélectionner Objets > Basculer Sélection

Cette fonction permet de sélectionner tous les objets non sélectionnés. Parallèlement, tous les objets sélectionnés antérieurement sont désélectionnés.

Désélectionner des objets

La sélection des objets est annulée.

Raccourci : Ctrl + Maj + A

Grouper

Grouper

Tous les objets sélectionnés sont rassemblés dans un groupe. Dès qu'un objet d'un groupe est sélectionné, tous les objets du groupe sont également sélectionnés : une édition commune est alors possible.

Raccourci clavier : Ctrl+ G

Dégrouper

Tous les objets sélectionnés redeviennent des objets indépendants.

Raccourci : Ctrl + U

Déplacer des objets

Ce menu contient les fonctions servant à déplacer des objets et des projets Wave dans un objet.

De plus, il existe des fonctions de déplacement d'un fondu entre 2 objets et de modification du volume d'objet.

Ce menu est principalement destiné à attribuer des commandes de clavier qui apparaissent à côté des entrées dans le menu et qui peuvent être modifiées avec la fonction « Modifier les raccourcis-clavier et le menu ».

Dans cette illustration, le menu contient les réglages standard des commandes de clavier.

Les commandes de déplacement des objets se trouvent aussi dans les barres d'outils ci-dessous (barre de zone).

Placer objet sur la tête de lecture

Déplace l'objet sur la position du curseur de lecture.

Placer objet à la position originale

Les objets verrouillés peuvent être déverrouillés pour être disponible pour les déplacer. Vérifier que vous avez activé la fonction de déverrouillage avant de sélectionner les objets que vous voulez déverrouiller.

Nouvelle position originale

Choix d'une nouvelle position pour la « Position originale » attribuée à l'objet sélectionné.

Déplacer les objets par étape

Samplitude Music Studio comprend toute une série de fonctions pour l'édition des objets et des fondus enchaînés. Il suffit de sélectionner deux objets superposés et seulement l'objet correspondant pour l'édition. La touche « Ctrl » permet de sélectionner l'objet gauche, la touche « Alt » l'objet droit.

Objet(s) vers la gauche	Ctrl+Alt+1
Objet(s) vers la droite	Ctrl+Alt+2
Début de l'objet vers la gauche	Ctrl + 3
Début de l'objet vers la droite	Ctrl + 4
Fin de l'objet vers la gauche	Alt + 3
Fin de l'objet vers la droite	Alt + 4
Fondu croisé vers la gauche	Ctrl + Alt + 3
Fondu croisé vers la droite	Ctrl + Alt + 1
Augmenter le volume	Ctrl + Alt + 8
Baisser le volume	Ctrl + Alt + 7
Contenu(s) de l'objet vers la gauche	Ctrl + Alt + 9
Contenu(s) de l'objet vers la droite	Ctrl + Alt + 0

Veillez noter en particulier les fonctions « Contenu(s) de l'objet vers la gauche/droite ». La longueur et la position des objets est conservée, le matériel audio associé du projet Wave correspondant est inséré.

Point de trame (Hotspot)

Fixer le Point d'Alignement

La position courante de la tête de lecture est considérée comme un point de référence pour les fonctions instantanées. Cela permet d'utiliser les points de synchronisation (Hotspots) et non les bords de l'objet comme point de référence pour le déplacement de l'objet. Les mouvements des lignes verticales qui se déplacent représentent le point de repère. Les points de repère peuvent rester en dehors d'un objet (en avant ou en arrière de l'objet). Cette fonction est très utilisée dans le cas où la portion d'un objet synchronisé doit être alignée avec un départ d'objet.

Supprimer Hotspot

Le Hotspot va être supprimé, l'objet sera décalé si le marqueur d'objet est activé de nouveau au début de l'objet.

Couleur/nom de l'objet

Nom de l'objet

Tous les objets sélectionnés se voient attribuer le nom sélectionné.

Couleur de l'objet

Tous les objets sélectionnés se voient attribuer la couleur sélectionnée dans la fenêtre de choix des couleurs.

Couleur de fond de l'objet

Tous les objets sélectionnés se voient attribuer la couleur de fond sélectionnée.

Module de remixage

Cette entrée du menu permet d'ouvrir le Module de remixage. Le module de remixage Module de remixage est un outil performant avec lequel le tempo (BPM) et les positions des impulsions des notes noires de vos chansons préférées peuvent être définies. Ceci peut être particulièrement important lorsque le titre d'un CD audio est lu dans Samplitude Music Studio et que vous souhaitez lui attribuer d'autres sons comme des boucles de percussion, des effets ou des voix synthétiseur.

Module d'harmonisation

Le module d'harmonisation sert à reconnaître l'harmonie et définit automatiquement la tonalité et les accords des titres musicaux de votre choix. Affichez les tablatures de votre chanson préférée en temps réel dans l'arrangement.

Affichage de l'harmonie

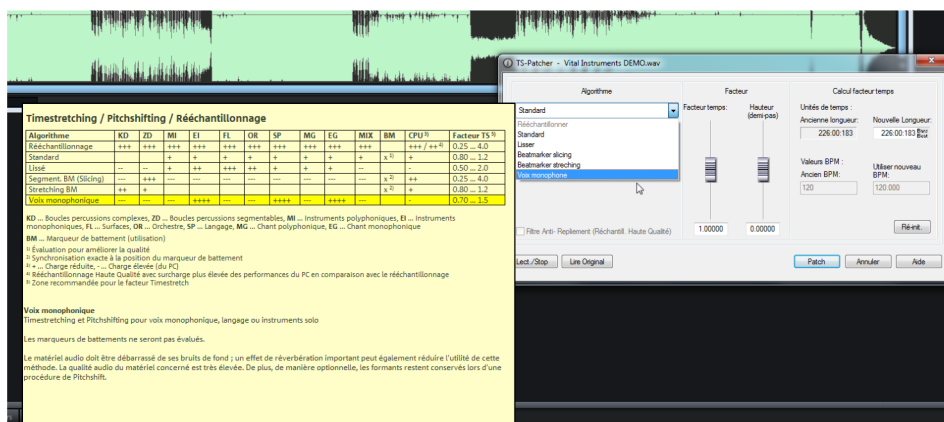
Après avoir effectué une analyse à l'aide de l'agent d'harmonie, vous pouvez afficher ou masquer l'harmonie à l'aide de cette entrée du menu.

audioid

Cette fonction vous permet d'identifier des fichiers audio. À l'opposé de la recherche freeDB (voir page 513), il n'est pas nécessaire que le fichier audio appartienne à un album ou un CD, ou qu'il s'agisse d'un enregistrement complet.

Samplitude Music Studio analyse les propriétés sonores typiques d'un titre ou d'un extrait de titre et transfère ces données à un serveur Internet. Le serveur compare alors ces « empreintes acoustiques » avec des informations de titres déjà connues et renvoie les informations de titres manquantes.

Correcteur de Timestretch/transposition



Correcteur de Timestretch/transposition - Vue d'ensemble

Avec cet outil, vous pouvez corriger des fichiers Wave pour une utilisation dans Samplitude Music Studio. Des informations supplémentaires et paramètres seront inscrits dans le projet Wave, contribuant à la réalisation d'opérations de Timestretch ou de transposition d'une qualité optimale. Sans ce correcteur, vous devriez de nouveau chercher et fixer ces paramètres et informations complémentaires pour chaque fichier Wave à éditer.

Vous pouvez en particulier corriger :

- L'algorithme de Timestretch/transposition
- Le facteur temps/hauteur
- Le calcul du facteur temps (Nouvelle durée/Nouveau BPM)

Correcteur de Timestretch/transposition - Processus de correction

Le correcteur ne fonctionne que si vous avez ouvert le projet Wave en mode d'édition destructive. En outre, il ne doit pas être ouvert en même temps dans un projet virtuel.

Sélectionnez dans la boîte de dialogue l'algorithme à utiliser. De plus, vous pouvez définir le tempo pour le fichier Wave avec le curseur « Facteur temps ».

Maintenant, vous pouvez tester l'algorithme choisi grâce aux boutons « Lecture/Stop » et « Lecture original ». Quand vous cliquez sur le bouton « Correctif », Samplitude Music Studio inscrit de façon permanente les informations dans le fichier Wave.

Algorithme de Timestretch/transposition

Dans Samplitude Music Studio, pour le Timestretch ou la transposition en temps réel, vous pouvez utiliser les algorithmes « Étirement des marqueurs de battement (lissé) », « Lissé », « Découpe sur marqueur de battement », « Étirement des marqueurs de battement » ou « Voix monophonique » en plus de l'algorithme « Standard ».

Vous trouverez des informations détaillées à ce sujet dans la Référence des menus sous « Menu Effets Offline ->

Rééchantillonnage/Timestretch/Transposition ». Avec le correcteur, vous pouvez enregistrer dans le projet Wave l'algorithme de Timestretch convenant le mieux à vos besoins, de sorte que lors de l'application de Timestretch/transposition à vos projets Wave, l'algorithme sélectionné soit automatiquement utilisé.

Marqueur de battement

Avec les marqueurs de battement, les données audio sont synchronisées de façon à ce que le groove soit parfaitement conservé. Lorsque des algorithmes basés sur les marqueurs de battement sont utilisés, les marqueurs de battement sont aussi enregistrés dans le projet Wave.

Remarque : contrairement à la boîte de dialogue de Timestretch du « menu Effets Offline », le correcteur n'est pas modal, c'est-à-dire que les marqueurs de battement peuvent être déplacés dans le projet Wave avec le correcteur ouvert tout en contrôlant dans le même temps le résultat du Timestretch.

Valeur de BPM

La valeur de BPM (Battements Par Minute) désirée peut ici être corrigée. C'est utile si plus tard le facteur de Timestretch nécessaire doit être déterminé pour adapter le projet Wave à un tempo d'arrangement donné. Si le champ « Nouveau BPM » de la boîte de dialogue est grisé, vous pouvez quand même modifier sa valeur avec le curseur « Facteur temps » .

Menu Lecture/Enregistrement

Lecture Unique

Le projet ou la section sont lus une fois.

Touche: Espace

Lire en Boucle

Le projet ou la section sont lus en boucle.

Touche: Espace

Lire la sélection

Si vous avez déterminé une section, le choix de cette option de menu (ou du bouton) démarre la lecture de l'échantillon depuis le début de la section et continue en boucle jusqu'à ce que vous pressiez la touche stop (ou le bouton). Ce mode est très utile pour tester les bouches d'échantillons d'instrument.

Touche : Espace

Lecture avec préchargement

Tous les tampons sont chargés et la lecture est prête à démarrer. Une autre fenêtre, avec laquelle la lecture est commandée à votre gré, apparaît. Aucune attente ne doit se produire. Cette fonction est utile sur les systèmes lents et si une synchronisation doit être démarrée manuellement avec un démarrage précis.

Touche : Maj + Espace

Ne lire que les objets sélectionnés

Seuls les objets sélectionnés sont lus. Tous les objets non sélectionnés basculent temporairement en mode muet. Si le marqueur de lecture n'est pas sur la position de départ du premier objet sélectionné, il y est déplacé.

Raccourci clavier : Ctrl + barre espace

Redémarrer la lecture

Lors de la lecture d'une sélection, il est possible de passer à son début.

Arrêt

La lecture est arrêtée pour tous les types de projets.

Arrêt avec saut à la position actuelle

L'opération d'écoute est arrêtée ; le curseur play se place sur la position actuelle (fonction pause).

Mode de lecture

Mode boucle

Dans ce mode, les sélections sont lues en boucle. Cela correspond à l'activation du bouton « Boucle » dans la console de transport.

Changer Direction Lecture

La direction de lecture peut être changée, même durant la lecture.

Paramètres de lecture

Ce menu permet d'ouvrir la fenêtre des paramètres de lecture.

Taux d'échantillonnage : vous pouvez modifier le taux d'échantillonnage dans la mesure où la carte son prend en charge le nouveau taux (certaines cartes son gèrent même la modification de ce taux pendant la lecture de l'échantillon!). Ceci est particulièrement utile pour écouter des notes dans un taux d'échantillonnage joué à une octave différente. Si vous sélectionnez la moitié du taux d'échantillonnage, la hauteur doit être identique. L'échantillon sera joué une octave plus bas.

Appareil : utilisez cette boîte de dialogue pour spécifier le pilote de carte son. Ceci est particulièrement important si plusieurs périphériques de sortie se trouvent dans l'ordinateur.

Défilement automatique (Autoscroll) : la partie « défilement automatique » vous permet d'activer la fonction de défilement automatique. Ceci est

particulièrement utile si vous travaillez avec des fichiers disques longs. La fenêtre de projet HD-Wave suivra le curseur durant la lecture.

Si vous travaillez sous un mode d'affichage à « 2 » ou « 3 » sections et que vous utilisez la fonction de défilement automatique, chaque section suivra le curseur de lecture. Si vous faites un zoom sur une des sections, le curseur de lecture se déplacera plus rapidement dans celle-ci, et l'écran devra être fréquemment actualisé.

Vous pouvez choisir entre le défilement par page ou tête fixe. Attention cependant : le processus de défilement nécessite un certain temps de calcul (dépendant du processeur, de la carte graphique et de la résolution), ce qui peut conduire à une surcharge de l'ordinateur, provoquant des erreurs de lecture. Désactivez alors le mode de défilement automatique.

Scrubbing (Nettoyage) : en pressant sur la touche 0 du pavé numérique (avec Verr num activé) tout en déplaçant la souris, vous pouvez procéder à une purge. Samplitude Music Studio lance la lecture à une très faible vitesse et la position de la souris relative au curseur de démarrage de lecture contrôle la vitesse.

Contrairement à de nombreux systèmes d'enregistrement HD, cela fonctionne même dans un projet multipiste virtuel.

Le mode scrubbing permet de rechercher très simplement des passages dans un matériel confus, de retrouver des craquements,...un mode de travail analogique très connu des ingénieurs du son.

Il existe 2 modes de scrubbing (dans la fenêtre des paramètres de lecture - touche P) :

Relatif : utilise l'écart relatif entre le curseur de lecture (ligne de position) et la position de la souris pour commander le tempo. Le curseur de lecture suit les mouvements de la souris.

Absolu : la position de la souris dans la fenêtre est la base de la commande du tempo.

Bord gauche = vitesse arrière doublée

Milieu = arrêt

Bord droit = vitesse avant doublée

Conseil pour le scrubbing : si vous travaillez avec des tailles de tampon inférieures (4000, 2000 échantillons), le défilement est plus « lent ». Veuillez vérifier les performances de votre système informatique et les tampons de petite taille pour obtenir une lecture fluide.

Combiné à un mode de défilement tête-fixe, il permet de travailler confortablement sur des ordinateurs puissants.

Enregistrement

Lance l'enregistrement audio conformément aux options d'enregistrement (voir page 467).

Raccourci clavier : R

Mode enregistrement/Punch In

Activer lecture pendant l'enregistrement

Cette option correspond à l'option du même nom dans les options d'enregistrement.

Enregistrement sans lecture

Ce fonction démarre et arrête l'enregistrement punch-in.

Mode Punch In activé

Ce bouton/fonction démarre et arrête l'enregistrement punch-in.

Cette option active le mode Punch. Punch-In et Punch-Out sont un processus automatique de départ et d'arrêt d'enregistrement d'un segment audio. Une fois le mode Punch actif, l' Enregistrement Punch-In peut être utilisé pour enregistrer des segments audio sans arrêter la lecture.

Conditions d'utilisation : pour ce mode, une piste d'enregistrement doit être en attente. Utilisez le bouton "ENR" sur chaque piste pour y activer l'enregistrement punch !

L'enregistrement punch peut être réalisé de deux façons :

1. Punch-In/Out 'Volant'

Cela vous permet de démarrer l'enregistrement (punch in) à n'importe quel moment pendant la lecture. Une fois l'enregistrement démarré, il peut être arrêté à n'importe quel moment (punch out) pendant que la lecture continue.

C'est une fonction très similaire à celle des enregistreurs multipistes à bande magnétique qui permettent de corriger les erreurs d'une prise précédente en remplaçant certains segments de la bande.

Démarrez simplement la lecture avec la barre d'Espace. L'enregistrement Punch-In peut être démarré en cliquant sur le bouton Enregistrement Punch dans la barre d'outils. Le même bouton déclenche le "Punch Out" pendant que la lecture continue. Pour arrêter la lecture appuyer sur Espace.

2. Punch-In/Out avec Marqueurs

La seconde méthode est l'enregistrement punch in et out en utilisant des marqueurs spéciaux. C'est un mode plus automatisé d'employer l'enregistrement punch in/out. Particulièrement utile quand des points d'entrée et de sortie ont été choisis et que vous ne voulez pas prendre de risques lors de l'enregistrement. Ne vous inquiétez pas ! Les points d'entrée et de sortie punch par marqueurs vous permet de spécifier exactement les points où l'enregistrement doit démarrer et s'arrêter. Comme vous travaillez dans un mode non destructif, toute erreur ou prise non souhaitée peut être retirée ou annulée sans aucun problème. Le matériau original sur la piste est toujours là !

C'est simplement une méthode très utile lorsqu'il est minuit et que vos doigts deviennent maladroits !

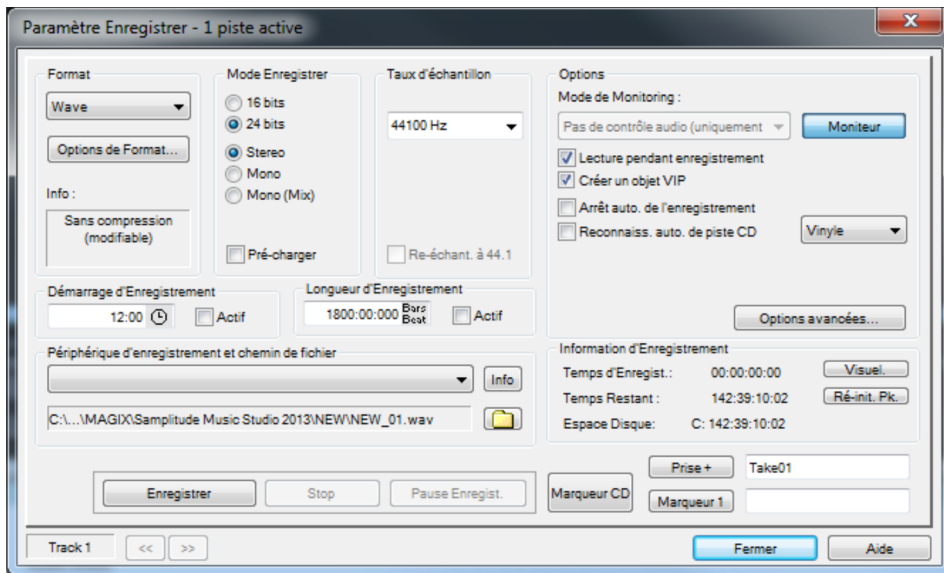
Pour travailler dans ce mode une section doit être sélectionnée pour définir le début et la fin de l'enregistrement. Les fonctions Mettre Marqueur Punch-In and Mettre Marqueur Punch-Out sont utilisées pour indiquer à Samplitude Music Studio où effectuer punch in et punch out. Ensuite mettez le curseur à la position voulue avant le point punch in et démarrez l'enregistrement/lecture avec le bouton Enregistrement Punch dans la Barre d'outils Punch.

Important : quand vous travaillez avec les fonctions punch in/out assurez-vous que le mode Auto Crossfade est actif, en cliquant sur le bouton correspondant dans la barre d'outils de Samplitude Music Studio . La fonction « fondu auto » crée des transitions en douceur entre les prises. Cela vous aide à éviter les « clocks » et autres bruits !

Il y a aussi une méthode pour réaliser des enregistrements punch-in en boucle ! Sélectionnez simplement une section dans la zone punch. La section est lue jusqu'à ce que vous stoppiez la lecture avec la barre d'Espace. Chaque fois que le programme boucle sur la section une nouvelle prise est enregistrée entre les marqueurs punch. Pour sélectionner la meilleure prise après la fin d'enregistrement, utilisez le Gestionnaire de prise!

Options d'enregistrement

Ce menu option ouvre la fenêtre d'enregistrement. Toutes les configurations nécessaires pour l'enregistrement peuvent être réalisées ici.



Mode d'enregistrement : sélection entre le mono et la stéréo, si vous voulez faire un enregistrement audio dans un projet RAM Wave ou sur le disque dur d'un projet HD Wave.

Préchargement : l'enregistrement est préparé, tous les tampons sont chargés. En cliquant sur le message de confirmation qui s'affiche, vous lancez l'enregistrement sans délai. Cette fonction est utile lorsque le démarrage de l'enregistrement doit se faire dans décalage temporel.

Fréquence : sélectionnez la fréquence d'échantillonnage de fichier audio. Contrôlez que la carte son supporte le choix de fréquence d'échantillonnage.

Rééchantillonnage à 44100 Hz : cette fonction vous permet d'indiquer si un enregistrement à 48 kHz ou 32 kHz doit être converti à 44.1 kHz durant l'enregistrement. Cela prend son sens lors d'enregistrements DAT via des cartes sons numériques, lorsque le matériel doit ensuite être utilisé sur CD à 44.1 kHz.

Dev. : sélectionne le matériel du pilote désiré que vous voulez utiliser pour l'enregistrement. Si vous avez plus d'une carte son installée dans votre système, cette fenêtre vous indiquera quel type de carte utiliser. Veillez à ce que la carte son soit correctement installée et fonctionne correctement dans Windows.

Info : boîte de dialogue détaillant les propriétés de carte audio. Si votre carte audio prend en charge l'enregistrement 24 bits, vous pouvez activer ce mode d'enregistrement via la boîte de dialogue Info.

Lecture pendant enregistrement : la fonction de lecture et enregistrement simultané est spécialement importante quand vous souhaitez exécuter une piste existante pendant l'enregistrement d'une nouvelle piste. Cette option vous permet de lancer l'exécution. Pour conserver les ressources du système et garder l'enregistrement sans erreurs avec un système plus lent vous avez besoin d'arrêter l'exécution.

Jouez un échantillon avec une impulsion marquante au début et enregistrez-le en utilisant une boucle à partir de la sortie de la carte son vers l'entrée. Ensuite, effectuez un zoom dans le VIP afin de reconnaître et mesurer exactement le Delay (décalage).

Fichier/Chemin d'accès au fichier : le nom du fichier son à produire et le chemin d'accès aux index prédéfini s'affichent en bas de la fenêtre d'enregistrement. Vous pouvez les modifier en cliquant sur le bouton Fichier.

Fixer marqueur de pistes CD : lorsque l'enregistrement est en cours, vous pouvez déjà définir les marqueurs de piste en cliquant sur l'onglet «Définir marqueur de piste CD» dans la boîte de dialogue d'enregistrement.

Stop de l'enregistrement automatique : quand ce champ est activé, l'enregistrement se termine automatiquement après 16 secondes de silence environ. Cela vous permet par exemple de réaliser un enregistrement sans vous soucier de l'interrompre à la fin.

Reconnaissance de pistes de CD automatique : si ce champ est activé, les marqueurs de piste seront automatiquement définis à la fin des pauses entre les morceaux.

Vip : le chemin sur le bouton gauche indique la localisation du fichier VIP que vous utilisez. Vous devez réassigner le VIP dans un nouvel endroit sur le disque dur ou dans un autre répertoire.

Moniteur : active l'affiche LED du niveau de crête. Notez que vous devez sélectionner auparavant l'appareil d'enregistrement. Durant l'enregistrement, l'affichage LED se déplace plus lentement, mais affiche également le niveau maximal de crête.

Visual : permet de voir si le niveau du signal à numériser est défini correctement. Pour cela, activez la partie la plus bruyante du matériel qui doit être enregistré et vérifiez l'affichage.

Une configuration trop basse conduit à une réduction de la qualité sonore, un réglage trop haut produit des clipping désagréables.

Vous pouvez définir le niveau de l'enregistrement directement pour l'objet son ou dans la fenêtre du mixeur de la carte son.

Oszi/ Korrel : vous pouvez afficher ici un oscillographe ou un corrélateur de phases. L'oscillographe affiche les courbes à l'entrée dans une fenêtre dont vous pouvez modifier la taille.

Le corrélateur de phases montre la durée des phases d'un signal. Un trait vertical correspond à un signal monophonique, un trait horizontal correspond à un signal modifié à 180 degrés, ce qui en général résulte d'une erreur de câblage.

Reset Peakmeter : le crête-mètre LED est réinitialisé..

Tuner : Pour accorder les guitares et d'autres instruments à cordes. Une ligne de calibrage apparaît quand la note AO est jouée. Si des tons déviés sont joués, la déviation peut être lue sur la base de la ligne de calibrage et le pitch indiqué numériquement est corrigé en conséquence.

Offset Enregistrement : cette option vous permet de spécifier un offset, qui est calculé dans les échantillons. Quelque fois, il est nécessaire de compenser pour n'importe quel délai provoqué par la vitesse d'exécution et d'autres facteurs, tel que la capacité de votre carte son de passer du mode

enregistrement au mode lecture. Les délais peuvent apparaître entre l'enregistrement et la lecture de l'audio quand l'écoute pendant l'enregistrement est activée. Cette option permet des ajustement si cela se produit. Les bonnes valeurs pour démarrer sont les fréquences d'échantillon situées à 20-2000.

Marqueur 1 : vous pouvez installer des points de repère dans le projet. La position courante de la tête de lecture est utilisée pour placer un point de repère à une position que vous voulez sélectionner pour effacer le dernier ou effectuer une tâche similaire.

Enregistrement : ce bouton lance l'enregistrement. Durant l'enregistrement, la durée d'enregistrement et la mémoire restante sur le disque dur s'affiche. Vous pouvez suivre le niveau d'enregistrement sur l'affichage lumineux.

Stop : termine le processus d'enregistrement en cours. Si l'ordinateur devait être surchargé, à la suite par exemple de Swapping ou d'accès répétés sur le disque dur, il est possible d'arrêter l'enregistrement à l'aide d'un clic droit.

OK : vous quittez la fenêtre d'enregistrement.

Touche : R

Contrôle

Un nouveau contrôle du signal d'entrée, plus flexible, est désormais disponible via la prise en charge du lecteur ASIO.

Activer/désactiver l'entrée du contrôle

Cette fonction vous permet d'activer et désactiver l'entrée du contrôle (correspond au bouton « REC M » sur la console de transport). Avec un contrôle actif, le signal d'entrée pour le contrôle des pistes actives (bouton du haut-parleur dans VIP ou dans le mixeur activé) est restitué selon le type de contrôle à la sortie. De plus, les crête-mètres DEL réagissent dans le VIP et le mixeur selon le signal d'entrée.

Note : si, sur une piste, le bouton REC est activé, le bouton du haut-parleur est simultanément activé, afin d'activer le contrôle.

Contrôle du magnétophone, contrôle manuel

La méthode de pré-réglage du contrôle comme sur un lecteur de cassette et bien connue grâce aux versions Samplitude Music Studio précédentes :

lorsque l'indication ARRÊT apparaît, le signal d'entrée est délivré ; LECTURE délivre le contenu de la piste ; ENREGISTREMENT délivre le signal d'entrée. Lorsque l'option est désactivée, c'est à l'utilisateur de décider si le signal d'entrée doit apparaître. Utilisez le bouton « Accentuer monitoring » (petit symbole de haut-parleur près/au-dessus du crête-mètre dans le VIP/mixeur).

Pas de monitoring audio (crête-mètre uniquement)

Cela correspond au comportement normal du projet virtuel : les crête-mètres des pistes indiquent les niveaux relevés à l'entrée de la carte son.

Contrôle logiciel / Contrôle logiciel FX

Pour les cartes avec lecteurs ASIO, il est également possible d'utiliser le contrôle logiciel si la carte ne supporte pas le contrôle matériel (Contrôle direct ASIO).

Le contrôle logiciel FX calcule aussi les effets de piste dans le signal de contrôle, à l'exception de toutes les insertions FX de haute latence. Toutefois, le simulateur d'amplification est applicable. Samplitude Music Studio est donc également utilisable comme périphérique d'effets avec lequel on peut jouer directement en « live » (direct).

Si vous avez besoin de tous les effets de mixeur, utilisez le conventionnel Mode d'entrée directe qui fonctionne sans ASIO mais comporte de hautes latences.

En outre, le contrôle logiciel ou logiciel FX doit être actif pour pouvoir jouer des instruments VST en direct via le port MIDI In.

Déplacer le curseur de lecture

au début

Fixe la position de départ du curseur de lecture au début du projet.

Raccourci clavier :

Orig/Home

à la fin

Fixe la position de départ du curseur de lecture à la fin du projet.

Raccourci clavier : Fin/End

au début de la sélection

Fixe la position de départ du curseur de lecture au début de la sélection actuelle.

à la fin de la sélection

Fixe la position de départ du curseur de lecture à la fin de la sélection actuelle.

Déplacement vers la gauche/droite en mode pages/défilement

Avec ces commandes, vous déplacez le curseur de lecture vers la gauche ou vers la droite.

En mode pages, le curseur de lecture se déplace dans l'extrait visible jusqu'à ce qu'il atteigne sa bordure, puis l'affichage saute à l'extrait suivant.

En mode défilement, le curseur de lecture se place au milieu de l'extrait et y reste, tandis que le projet défile derrière lui.

Raccourci clavier ;

Déplacement en mode pages : Flèche droite/Flèche gauche

Déplacement en mode défilement : Alt + Flèche droite/Flèche gauche

Attention : si vous avez effectué une sélection, les touches « Flèche droite/Flèche gauche » déplacent le début de la sélection.

Bord de l'objet de gauche

Le curseur de lecture saute vers la gauche sur le bord de l'objet le plus proche dans la piste sélectionnée.

Raccourci clavier : Ctrl + Q

Bord de l'objet de droite

Le curseur de lecture saute vers la droite sur le bord de l'objet le plus proche dans la piste sélectionnée.

Raccourci clavier : Ctrl + W

Marqueur de gauche

Le curseur de lecture saute vers la gauche sur le marqueur le plus proche dans la fenêtre arrangeur.

Raccourci clavier : Alt + Q

Marqueur de droite

Le curseur de lecture saute vers la droite sur le marqueur le plus proche dans la fenêtre arrangeur.

Raccourci clavier : Alt + W

Section au curseur de lecture/dernière position stop

Si vous n'avez pas sélectionné l'option « Stop à la position actuelle » sous « Options du système -> Lecture », vous pouvez définir le curseur de lecture à la dernière position stop à l'aide de cette fonction.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + ,

Marqueur

Marqueurs avec nom

Cette commande place un marqueur à la position du marqueur de lecture. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vous pouvez donner un nom au marqueur.

Raccourci clavier : ?

Marqueur avec numérotation automatique

Cette commande place un marqueur à la position du marqueur de lecture. Chaque marqueur que vous placez de cette façon est numéroté dans l'ordre.

Raccourci clavier : Maj + ´

Placer un marqueur à la position d'enregistrement

Si cette option est activée, un marqueur est automatiquement placé à la position de départ de tout enregistrement.

Raccourci clavier : Alt + ?

Placer un marqueur

Vous pouvez enregistrer autant de positions que vous le souhaitez à la position de départ du marqueur de lecture (ligne de position). De cette manière, il est possible de définir des repères (marqueurs).

Raccourci clavier : Maj + 1 ... 0

Aller au marqueur

La nouvelle position de départ du marqueur de lecture (ligne de position) est définie à la position enregistrée du numéro de marqueur correspondant. La lecture commence à partir de la position de départ nouvellement définie. Veuillez noter que c'est toujours la plage située entre la nouvelle position de départ et la fin de l'échantillon qui est jouée.

Raccourci clavier : 1 ... 10 (via le clavier Alpha)

Placer un marqueur sur les bords de plage

Cette fonction place deux marqueurs qui délimitent le commencement (S pour Start) et la fin (E pour End) du secteur sélectionné.

Placer marqueur sur silences

Cette fonction place automatiquement des marqueurs aux endroits sans niveau ou avec un niveau bas. Dans le dialogue, il est possible d'introduire une valeur seuil ou un temps minimum pour la reconnaissance.

Temps min. (ms) : à cet endroit, vous réglez le temps minimum pour la reconnaissance.

Threshold (dB) : à cet endroit, vous réglez la valeur seuil. La hauteur du champ dans le projet est placée sur le niveau de la valeur seuil en vue de sa représentation graphique.

Numéro de lancement : à partir du numéro indiqué à cet endroit, les numéros des marqueurs créés par cette fonction seront numérotés en continu.

Préfixe : à cet endroit, il est possible d'introduire des caractères supplémentaires (de préférence des lettres) qui précéderont les numéros des marqueurs créés par cette fonction. Il est ainsi possible de bien les distinguer des marqueurs éventuellement déjà existants.

Supprimer marqueur

Le marqueur sélectionné est effacé.

Effacer tous les index

Tous les marqueurs sont effacés.

Placer Marque d'Entrée

Cette fonction met un marqueur d'entrée pour l'enregistrement Punch.

Placer Marque de Sortie

Cette fonction met un marqueur de sortie pour l'enregistrement Punch.

Supprimer les points d'Entrée/Sortie

Cette fonction permet de supprimer les marqueurs pour l'enregistrement Punch.

Définir un changement de tempo

Ici vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue deTempo et type de mesure (voir page 273), pour réaliser un changement de tempo.

Définir un changement de mesure

Ici vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue deTempo et type de mesure (voir page 273), pour réaliser un changement de mesure.

Placer un marqueur de position de mesure

Ici vous placez un marqueur de position de mesure (voir page 270) à la position actuelle du curseur de lecture.

Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser uniquement le tempo du projet

Tous les marqueurs de tempo sont ignorés, seul le tempo de projet est pris en compte.

Gestionnaire de marqueurs

Le gestionnaire de marqueurs fait la liste de tous les marqueurs du projet actuel et permet d'y accéder directement ou de lancer la lecture directement à partir de leur position.

Raccourci clavier : Ctrl + Maj + Alt + M

Jam-session solo

Veuillez consulter le chapitre Jam-session solo (voir page 367).

Raccourci clavier : J

Mode d'enregistrement MIDI

Les modes d'enregistrement MIDI définissent la manière dont les nouvelles données MIDI sont insérées dans le VIP si des objets MIDI se trouvent déjà sur la position d'enregistrement.

MIDI Panic - Désactiver toutes les notes

Cette commande envoie à tous les appareils MIDI non désactivés dans les options MIDI une commande Note Off pour toutes les 128 notes sur les 16 canaux. En outre, l'effet sustain (Controller 64) est désactivé, la molette de pitch et la modulation sont définies à 0. Une commande All-Notes-Off est également envoyée à tous les VSTI du projet.

Lorsque le projet comprend des pistes MIDI ou des objets, vous pouvez utiliser cette fonction via la touche Stop dans le contrôle de transport ou la barre d'outils, lorsque le projet se trouve en mode stop.

Menu Automatisation

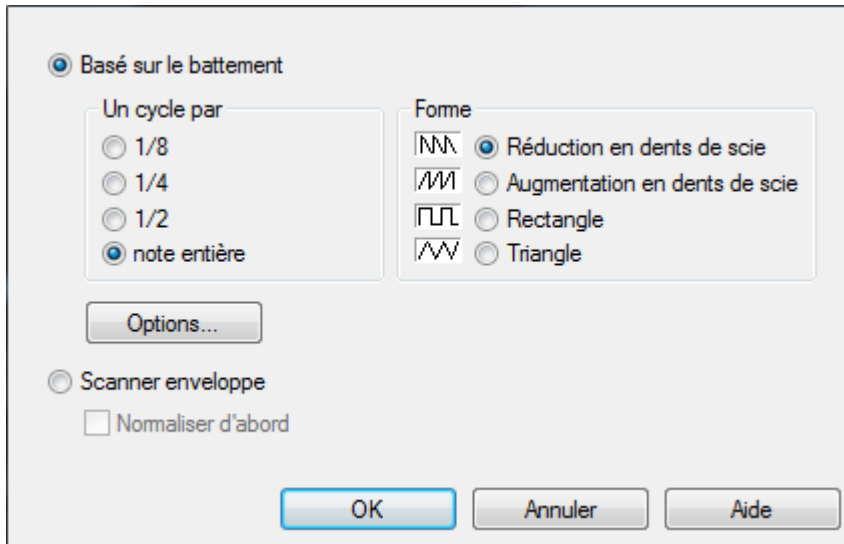
La première entrée montre quels paramètres vous avez automatisés, par exemple « **Effet 0 Volume** » ou « **Effet 1 Plan** ». En cochant à droite à côté de l'entrée, vous activez la courbe d'automatisation correspondante. Si vous n'avez pas automatisé d'élément, l'entrée « **Pas d'effet (Track)** » apparaît.

Éditer la courbe

Créer

Le générateur de courbes crée pour vous une courbe de volume dont la pulsation est basée sur les battements d'un cycle d'un huitième de note, d'un quart de note, d'une demi-note ou d'une note. En option, vous pouvez indiquer pour le calcul de la courbe enveloppe basée sur les battements une valeur maximale et une valeur minimale ou une valeur de retardement de l'écriture.

Vous pouvez aussi, grâce au générateur de courbes, créer un scan de la courbe d'enveloppe.



Inverser

Cette commande inverse les courbes d'automatisation actives.

Affiner

Cette fonction affine la courbe d'automatisation active en réduisant le nombre des événements d'automatisation. Lors de l'enregistrement, les événements d'automatisation seront placés à des intervalles très courts. La commande « Affiner » réduit le nombre des points de la courbe. L'automatisation sera cependant affichée et lue de façon précise.

Copier / Ajouter / Supprimer

La courbe d'automatisation active peut être copiée, ajoutée à d'autres pistes et supprimée.

Inactif

Grâce à cette commande, vous pouvez désactiver la courbe d'automatisation sélectionnée. Ceci signifie qu'elle est conservée mais qu'elle n'a plus d'effet sur le paramètre correspondant.

Supprimer toutes les courbes

Cette commande supprime toutes les courbes d'automatisation de la piste correspondante.

Mode d'automatisation

Vous pouvez ici déterminer le mode d'automatisation.

Afficher aucune automatisation

Avec cette option, vous désactivez l'affichage de toutes les courbes d'automatisation pour toutes les pistes.

Afficher automatisation de la piste (paramètre standard)

Si vous choisissez cette option d'affichage, seules les automatisations de la piste seront affichées.

Afficher uniquement les courbes sélectionnées

Cette fonction vous permet de n'afficher que les courbes sélectionnées dans la piste actuelle. Cela contribue à la clarté d'affichage si plusieurs courbes d'automatisation ont été créées.

Afficher les courbes non sélectionnées (non-activables) (configuration standard)

Dans ce cas, les courbes d'automatisation non sélectionnées sont grisées. Vous ne pouvez pas les activer avec la souris.

Afficher les courbes non sélectionnées (activables)

Ici aussi, les courbes d'automatisation non sélectionnées sont grisées, mais elles peuvent être activées avec la souris.

Dans la dernière partie du menu contextuel, vous voyez une liste des plages pour lesquelles le paramètre d'automatisation est disponible lors de l'automatisation de la piste ou de l'objet correspondant.

Menu Effets

Cette entrée de menu permet d'accéder aux effets du niveau objet. Presque tous les effets sont également disponibles en tant qu'effets offline (effets destructifs), d'où la dernière option du menu « **Utiliser les effets offline** ». (Exception : les effets de la Vintage Effects Suite ne sont pas disponibles en tant qu'effets offline).

Ce menu regroupe les différentes possibilités qui vous sont offertes pour attribuer des effets audio de qualité à un projet Wave.

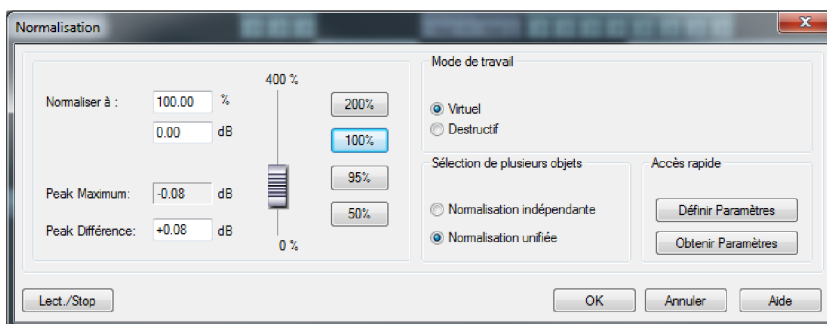
Remarques sur l'édition destructive d'effet :

- La plupart des fonctions peuvent être appliquées directement à un objet du projet virtuel (VIP).
- La plupart des fonctions comprises dans la fenêtre Wave ne s'appliquent qu'à la zone sélectionnée. Pour appliquer ces fonctions à tout l'échantillon, vous devez le sélectionner dans son intégralité (touche A, voir entrée du menu Plage > Plage sur tout pour sélectionner).
- A l'inverse, les objets sélectionnés dans les projets virtuels sont toujours modifiés sur l'ensemble de la durée, indépendamment de la plage sélectionnée. (Exception : fonction Échantillon de bruit).
- Si vous ne souhaitez pas modifier l'objet complet, vous devez d'abord le découper (ouvrir une plage dans la durée souhaitée + touche T). Il est conseillé d'activer le mode de fondu enchaîné automatique (raccourci B/A) pour éviter des transitions peu agréables à l'oreille.
- Il est même possible d'appliquer un effet à plusieurs objets sélectionnés. Lorsque plusieurs objets sont sélectionnés dans le projet, l'effet est calculé à la suite sur le matériel audio auquel les objets sont liés.
- Remarque sur les différents comportements des projets Wave RAM et HD : dans les projets Wave RAM, vous pouvez décider après l'édition si vous souhaitez conserver le matériel audio ou non. Il a été dans un premier temps transformé uniquement dans la mémoire vive de l'ordinateur.
- Pour conserver le résultat, vous devez sauvegarder une fois de plus le projet sur le disque dur (Touche S).

- Dans les projets Wave HD au contraire, le matériel audio modifié est immédiatement enregistré sur le disque dur. Pour effectuer des tests, il est recommandé de procéder comme suit :
- Utilisez les fonctions Test ou Aperçu des effets.
- Commencez par travailler avec une copie du matériel audio. Pour cela, vous pouvez copier tout d'abord la zone sélectionnée dans un clip (Touche C). Ouvrez ensuite ou activez la fenêtre Clip et sélectionnez le clip entier (Touche A). Vous pouvez maintenant tester différents effets.
- Vous pouvez accéder aux effets, qui ne sont pas disponibles sous forme d'effets non-destructifs en temps réel dans le mixeur, via la fenêtre de dialogue directement depuis le mixeur. Effectuez pour cela un clic droit sur les réglettes de configuration des effets dans le mixeur. Vous aurez ainsi tous les effets à disposition dans le mixeur.

Amplitude/normaliser

Normaliser



Cette fonction modifie totalement l'amplitude (la dynamique) de l'échantillon. Les données sont modifiées de telle sorte que le secteur présente le meilleur rapport signal / bruit, une amplitude maximum indiquant une meilleure dynamique du signal, lequel ici est traité par n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 400%. La normalisation permet de compenser un manque de dynamique (amplitude) du signal, un enregistrement trop faible sera plus ou moins sur-modulé avec un facteur généralement de 100%.

Attention, le cumul d'instruments peut produire une sur-modulation exagérée du signal. Nous vous suggérons de réduire les volumes respectifs à 50 ou 70 % selon le type d'instrument (flûte ou batterie). A l'inverse, une sur-modulation de l'ordre de 100% à 200% peut volontairement être appliquée à un échantillon de rythmes pour obtenir des effets de « pompage » du son. La

fonction de normalisation est par exemple préconisée avant de réaliser une conversion à la baisse de la fréquence d'échantillonnage d'un matériel audio.

Plus la fréquence d'échantillonnage est faible, plus la bande passante se rétrécit.

Mode d'Édition : dans des projets virtuels se trouve une fonction de normalisation virtuelle. Les données d'échantillons restent inchangées – le volume de l'objet est adapté de telle manière que le passage le plus fort dans l'objet est égal à 0 dB (correspondant à 100%). Cette normalisation virtuelle est non-destructive et extrêmement rapide!

Sélectionner différents objets : si vous avez sélectionné différents objets, vous pouvez décider ici si vous voulez normaliser les objets individuellement ou ensemble.

Accès rapide : cette section vous permet de définir les paramètres pour un accès rapide. Au lieu d'avoir à ouvrir la boîte de dialogue chaque fois que vous voulez normaliser, vous pouvez simplement presser la touche « n ».

Remarque importante : si le niveau de volume est relativement faible pendant l'enregistrement et que le matériel est normaliser plus tard, le résultat sera de moins bonne qualité comparé à un fichier d'onde où le niveau a été optimisé dès l'enregistrement. Pour l'exemple, avec un niveau de volume d'entrée réglé seulement à 50%, la définition du matériel audio enregistré ne le sera pas dans sa meilleure résolution (généralement 16 bits). Dans ce cas, le fait de normaliser la forme d'onde ne changera pas son aspect.

Touche : Maj + N (fichier)
 N (objet « Quick Access »)

Adaptation du volume

Cette fonction applique le volume maximum à tous les objets sans que le matériel ne soit excessivement sollicité. Contrairement à la fonction de normalisation maître, chaque objet est normalisé séparément. Cette fonction permet d'adapter le volume aux chansons finies (en tant qu'objet). Le volume des chansons est ainsi uniformisé.

Selon le producteur, le volume des titres peut varier car le rapport des passages faibles et forts du morceau est décisif pour créer une « sensation de volume ». Mis à part le niveau absolu (le passage le plus fort du morceau), le volume moyen (RMS) de la chanson est également détecté et le niveau d'objet adapté en conséquence.

Il peut arriver que les chansons avec des valeurs de crête élevées et un volume faible soient normalisées sur une valeur supérieure à 0 dB (déviation pleine échelle). Pour éviter les sollicitations excessives, le limiteur est automatiquement activé (voir MultiMax).

Conseil : les variations de volume d'un morceau peuvent être supprimées avec les valeurs prédéfinies du leveler de MultiMAX.

Fade Entrée/Sortie

Cette fonction permet de diminuer le volume en sortie (fade out) ou d'augmenter le volume en entrée (fade in) dans le matériel audio. Le terme couramment utilisé en France est fade in/fade out. Avec un fade in, le volume augmente progressivement, sur une échelle et dans un laps de temps déterminés, depuis la plus petite valeur jusqu'à la valeur maximum de volume souhaité (0% à 100%).

Avec un fade out, le volume s'amenuise progressivement, sur une échelle et dans un laps de temps déterminés, depuis la plus forte valeur jusqu'à la plus petite valeur désirée.(100% à 0%).

Quand la fonction est sélectionnée, une fenêtre apparaît dans laquelle vous pouvez spécifier les paramètres pour ce traitement.

Les courbes de fade peuvent être ajustées de façon linéaire, exponentielle ou logarithmique.

Notez que le fade en temps réel est seulement appliqué dans les projets virtuels (avec poignées). Pour toutes les autres formes de projets les données d'échantillon sont modifiées physiquement.

Touche: F

Silence

Les valeurs de paramètres de l'échantillon sélectionné dans le secteur se mettent à zéro (pas de données). Les bruits et imperfections de l'échantillon sont ainsi éradiqués.

Dynamique

Dynamiques

Le compresseur est en réalité un outil de réglage du volume dynamique et automatisé. Les dynamiques d'un morceau sont limitées, les passages les plus forts restent inchangés, le volume des passages les plus bas augmente. La compression est souvent utilisée pour rendre le matériel plus impression particulièrement adapté au mixage. Le degré de compression est défini à l'aide de la réglette de taux, l'activation du seuil est déterminée par le seuil. Vous pouvez également influencer Attack et Release.

L'édition est réalisé comme sur des équipements de studio de haute qualité de manière « prévisionnelle », c'est-à-dire qu'il n'y a aucune pointe de surmodulation ou d'autres artéfacts, car l'algorithme ne peut jamais être surpris par des pointes de niveau.



Champ capteur : le champ capteur du compresseur peut être modifié de manière intuitive par des mouvements de souris tandis que la couleur du graphique et les paramètres des effets sont modifiés les uns en fonction des autres.

Rapport : ce paramètre commande l'intensité de la compression.

Seuil : il est possible ici de définir le seuil d'entrée à partir duquel la compression est active.

Attack (attaque) : vous permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête. Les temps d'attaque court peuvent produire un son « pompeux » car la vitesse d'augmentation ou réduction du volume est proportionnelle.

Release (relâchement) : vous permet de définir le temps avec lequel l'algorithme réagit à une crête négative.

A/B : si vous avez choisi un preset pour un effet et que vous souhaitez le modifier manuellement, vous pouvez comparer le son du preset initial avec les nouveaux paramètres en actionnant le bouton A/B

Reset : Reset rétablit l'égaliseur dans son état initial, dans lequel aucune ressource système n'est utilisée et aucun effet n'est ajouté au son.

Charger/Sauvegarder : vous pouvez ici enregistrer la configuration actuelle comme fichier d'effets afin de l'utiliser dans d'autres projets.

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 des zones de fréquence isolées avec précision.



Link Bands : lorsque cette fonction est active et que vous déplacez une réglette, tous les autres curseurs sont déplacés en proportion.

Limiteur : le compresseur MultiMax dispose d'un limiteur qui empêche les surmodulations en baissant les niveaux trop élevés. Les passages faibles ne sont pas retouchés.

Haute qualité : lorsque la configuration « Haute qualité » est activée, le programme utilise un algorithme encore plus précis mais qui requiert une plus grande capacité du processeur. Il est recommandé d'activer ce paramètre avant l'exportation du projet.

Bass/Mid/High : réglez le rapport de compression de chaque bande de fréquence à l'aide de ces boutons.

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.

Presets

Vous pouvez ouvrir d'autres fonctions spéciales dans le MultiMax à l'aide des préconfigurations (presets) :

Expanser de dynamique : une compression trop élevée entraîne des effets secondaires audibles (souvent appelés effets de pompage). Les enregistrements radio par exemple 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 : Samplitude Music Studio 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'elles sont jouées 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 (Niveleur) : cette configuration permet de mettre tout le matériel au même niveau de volume automatiquement. Il n'est plus nécessaire d'utiliser le curseur de volume. Vous pouvez ainsi par exemple équilibrer de trop grandes différences de volume dans une chanson. Pour équilibrer des différences de volume entre différentes chansons, vous pouvez également utiliser la fonction « Ajustement de l'intensité acoustique » du menu des effets !

DeEsser : ces presets spéciaux servent à se débarrasser des sons chuintants sur les enregistrements de voix.

am-track SE

Ce compresseur Vintage de haute qualité propose une combinaison entre un compresseur analogique et une simulation de bande. La simulation des sons de lecteurs de bande permet de réaliser les aspects typiques des images

sonores saturées des enregistrements magnétiques pour le disque dur du studio en haute qualité.

eFX_Compressor

Le **compresseur (essential) eFX** (voir page 146) est un outil de réduction de la dynamique simple et efficace doté d'une caractéristique douce et d'un processus de réglage adaptatif. Il produit une compression extrêmement musicale.

Fréquence / Filtre

Égaliseur rack

L'égaliseur 10 bandes divise le spectre de fréquence en 10 pages (« Bandes ») et leur attribue des réglottes de volume individuelles. Il est ainsi possible de produire des effets impressionnants, de la simple augmentation des basses jusqu'à la distorsion complète. Si l'augmentation est trop forte, en particulier pour les basses fréquences, le niveau général est fortement élevé afin de produire des distorsions. Dans ce cas, il est nécessaire de régler le volume général à l'aide du bouton « Master Volume » de l'écran principal.



Réglottes : chacune des 10 bandes peut être ajustée individuellement à l'aide des 10 réglottes de volume.

Link Bands (Relier bandes) : avec cette commande, les bandes peuvent être reliées les unes aux autres de manière très flexible, afin d'éviter la suraccentuation de certaines bandes par rapport aux autres.

A/B : si vous avez choisi un preset pour un effet et que vous souhaitez le modifier manuellement, vous pouvez comparer le son du preset initial avec les nouveaux paramètres en actionnant le bouton A/B

Reset : Reset rétablit l'égaliseur dans son état initial, dans lequel aucune ressource système n'est utilisée et aucun effet n'est ajouté au son.

Écran tactile (fenêtre de droite de l'égaliseur) : l'écran tactile est le « champ sensoriel » de l'égaliseur. À l'aide de la souris, vous pouvez dessiner une courbe qui sera immédiatement traduite par une configuration correspondante dans la partie gauche de l'égaliseur.

Égaliseur paramétrique

Cette entrée de menu ouvre l'égaliseur (voir page 117).

Filtre Vintage

Ouvre le filtre (voir page 127) de la Vintage Effect Suite.

Delay / Réverbération

Delay/Réverbération



Le processeur d'effet de réverbération vous propose des algorithmes novateurs et réalistes pour ajouter plus de profondeur à vos enregistrements.

Réverbération

La réverbération fournit un écho de haute qualité qui peut être défini selon les options « Room Size » (taille de la pièce), « Time » (durée d'écho) et « Color » (Couleur), puis mixé avec l'option « Mix » dans le son d'origine.

Room Size (taille de la pièce) : ce régulateur contrôle un simulateur d'espace qui calcule l'effet de réverbération en fonction de la taille de la pièce. En tournant le régulateur vers la gauche, le son est reproduit comme s'il avait été enregistré dans une petite pièce, inversement, en tournant le régulateur vers la droite, l'audio semble avoir été enregistré dans une cathédrale.

Time (durée d'écho) : cette option sert à définir la durée de la réverbération, c'est à dire la phase de diminution d'intensité.

Color (couleur) : le type de réverbération peut être défini ici, soit plutôt sourd soit plutôt clair.

Mix : ce régulateur permet de définir le taux de mélange entre le son original non édité (signal « sec ») et la partie réverbération (signal traité). Lorsque l'effet est utilisé dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Delay

Delay signifie « décalage, retardement ». Il donne une impression d'écho, le signal audio étant reproduit en décalage.

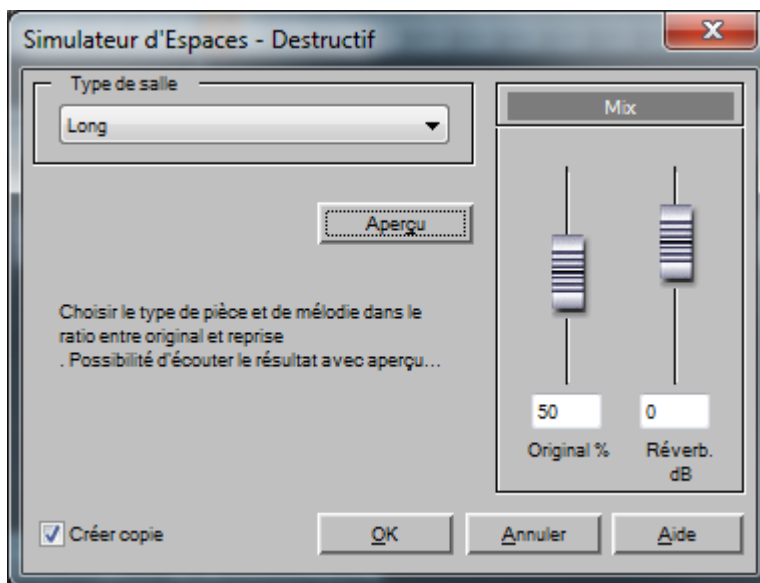
Delay : l'intervalle temporel entre chaque écho peut être défini ici : plus le curseur est positionné vers la gauche, plus l'espace entre les échos sera court.

Feedback : configurez ici le nombre d'échos. Si vous placez le curseur complètement vers la gauche, vous n'aurez pas d'écho ; vers la droite, l'écho sera répété quasiment sans fin.

Mix : ce curseur permet de définir le taux de mélange entre le son d'origine non édité (signal « brut ») et la partie écho (signal traité). Si vous utilisez l'effet dans un bus AUX, le curseur doit être placé sur 100 % (complètement à droite).

Simulateur d'espace

Cette fonction permet d'employer un puissant simulateur d'espace dans le matériel audio.



Type de pièce : vous pouvez choisir ici entre une réverbération courte, moyenne ou longue.

Part de réverbération : vous pouvez configurer ici librement la balance entre le signal d'origine (sans réverbération) et la réverbération.

Aperçu : ce bouton active la fonction d'aperçu. Un court temps de réverbération est calculé et joué afin de vous donner une impression des effets de la configuration.

efx_StereoDelay

Cette commande permet d'accéder à l'effet Delay stéréo de la suite d'effets essential FX (voir page 137).

Delay Vintage

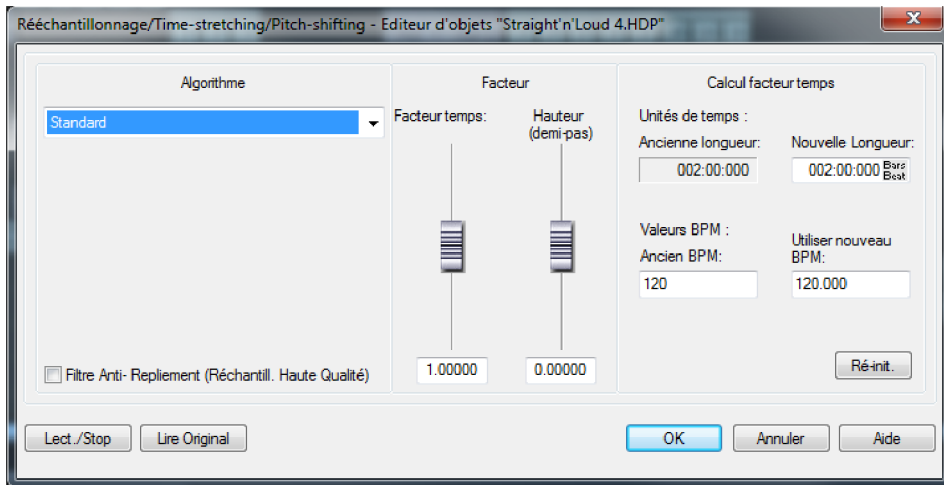
Ouvre le Delay analogique de la Vintage Effect Suite.

Durée / Pitch

Rééchantillonnage/Timestretching/Pitchshifting

Cette fonction permet d'éditer la durée et ou la tonalité d'un enregistrement audio.

Astuce : si vous voulez modifier uniquement le taux d'échantillonnage d'un fichier audio, par exemple passer de 48 à 44,1 kHz, utilisez la fonction « Ajuster le taux d'échantillonnage » directement dans le menu « Effets hors ligne ».



Tous les algorithmes de cette boîte de dialogue utilisent le facteur temporel et le pitch comme paramètres d'entrée.

Dans la section de calcul du facteur temporel, vous pouvez calculer aisément le facteur requis à partir de la durée originale/le tempo original et la durée souhaitée/le tempo souhaité.

Arrangement (Ré-échantillonnage)

Avec un facteur inférieur à 1.0, le matériel audio voit sa tonalité s'élever et sa vitesse de lecture accélérée. Le résultat est semblable à celui obtenu sur un magnétophone analogique dont on peut accélérer ou ralentir la vitesse. Idem avec les échantillonneurs (samplers) et les pcm des synthétiseurs qui utilisent ce type d'algorithmes pour transposer les échantillons ou les formes d'ondes. Utilisez ce mode pour modifier la hauteur ou la vitesse du son, ce seul dernier traitement ayant pour résultat de modifier la durée de l'échantillon.

Standard

Un algorithme, qui fournit normalement de très bons résultats avec des facteurs allant de 0,9 à 1,1, est mis en place. Cet algorithme travaille de manière rigide en phase et ainsi, conserve l'impression d'espace des signaux stéréo. Pour les boucles de percussions ou autre matériel rythmique, cet algorithme est seulement utilisé en partie, car il peut modifier le groove et, dans de rares cas, peut doubler ou atténuer les battements.

Cet algorithme est plus adapté à la compression temporelle (la durée de l'échantillon est diminuée) qu'à l'allongement du temps (Timestretching), c'est-à-dire qu'il est plus efficace dans la réduction d'échantillons longs, que dans le processus inverse, pour l'ajustage de deux échantillons.

Méthode lissée

Un algorithme plus complexe, qui nécessite plus de temps de calcul, est utilisé ici. Le matériel peut désormais 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. Cet algorithme n'est pas vraiment adapté pour les boucles de percussions et autre matériel rythmique. Le groove reste, certes, inchangé, mais du fait du déplacements des phases, les attaques sont brouillées. Dans le cas de petites corrections (facteurs d'environ 0,9 à 1,1), il est recommandé de définir le niveau de lissage le plus bas possible.

Recommandé pour :

- instruments d'orchestre : instruments à cordes, à vent, ...
- les voix, les chants solo ou à plusieurs voix
- les voix avec fond sonore, par exemple, le bruit de la télé
- Plages de synthétiseurs, guitares...

Inapproprié pour :

- Mix stéréo
- Boucles de batterie, percussion

Performances de l'UC : très élevées

Méthode de marqueur de mesure en tranche

Ce mode a été spécialement conçu pour l'ajustage des boucles de percussions, mais peut également être utilisé pour tout autre matériel telles que des pistes de basses monophoniques ou des séquences. L'algorithme divise le matériel en composants, notes ou battements individuels, qui sont ensuite sélectionnés à l'aide du marqueur de battement.

Ces « petits morceaux » sont ensuite compilés dans les nouvelles mesures temporelles : si le tempo est augmenté, les battements individuels se chevaucheront, s'il est ralenti, de courtes pauses entre les battements seront alors audibles.

Si cet algorithme peut être utilisé, alors nous vous recommandons de le faire, car dans ce cas, les modifications de temps se produisent sans perte de qualité, pour un besoin en performances faible de la part de l'ordinateur.

Recommandé pour :

- échantillons pouvant être divisés en notes ou battements individuels
- boucles de percussions si les battements ne se chevauchent pas et s'il n'y a pas trop de réverbération

Inapproprié pour :

- tout le reste... si aucun marqueur de battement n'existe, l'algorithme ne fonctionne absolument pas et le résultat se solde par un silence.

Performances de l'UC : très faibles

Expansion des marqueurs de battement

Cet algorithme fonctionne comme les algorithmes standard. À la seule différence qu'il synchronise le matériel étendu aux marqueurs de battements. Ainsi le groove reste parfaitement inchangé et aucun dédoublement ou atténuation des battements n'est possible. Au contraire de l'algorithme « Découpage basé sur le marqueur de battement », cet algorithme n'échoue pas entièrement quand il n'y a aucun marqueur ou que des marqueurs sont incorrectement placés, mais la qualité de la synchronisation est réduite ou présente des erreurs. En pratique, la création automatique de marqueurs produit généralement de bons résultats. Nous vous recommandons d'éviter les marqueurs de battements qui se suivent de trop près (<1000 samples).

Voix monophonique

Il s'agit d'un allongement du temps et d'un changement de tonalité spéciaux pour solos de voix, d'instruments ou de chants. 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.

Avec l'option « Utiliser la correction du formant », les formants restent les mêmes pendant le changement de tonalité, c'est-à-dire que l'effet de voix à la « Mickey Mouse » n'a pas lieu. De cette manière, des chœurs de fond réalistes peuvent être « composés » à partir d'une seule voix. Les formants, cependant, peuvent être déplacés de + ou - 12 demi-tons. Vous pouvez ainsi parvenir à des distorsions.

Applications typiques de cet algorithme :

- correction de l'intonation (la note avec la tonalité imprécise devrait être coupée comme objet, de sorte qu'elle puisse être manœuvrée indépendamment des autres notes).
- Effets de l'harmoniseur : un objet avec des voix peut être copié et déplacé vers le bas. Si la tonalité est modifiée, la seconde voix est modifiée, etc.
- Création de voix de fond à partir d'échantillons de voix existants
- Allongement du temps/Distorsion d'un échantillon de voix, par exemple pour créer une voix de grand-père.

Recommandé pour : les voix, les chants solos, les instruments solos sans chevauchement, avec une faible réverbération et peu de bruits de fond.

Elastic Audio Easy

La boîte de dialogue d'Elastic Audio Easy (voir page 165) va s'ouvrir et permet d'éditer le matériel audio monophonique et de créer des harmonies.

Distorsion

Distorsion Vintage

Vous accédez ici à l'effet de distorsion de la Vintage Effect Suite.

Vintage BitMachine

Vous ouvrez ici la BitMachine.

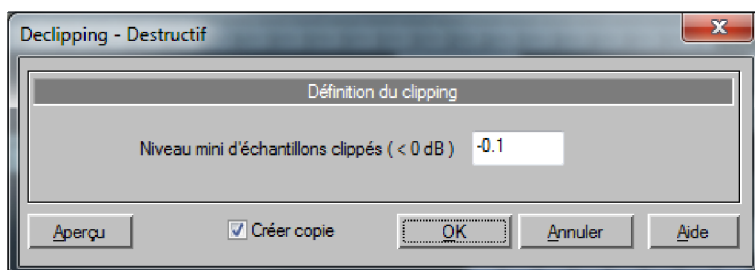
Vandal SE

Vandal SE est une simulation d'amplificateur de guitares et de basses aux résultats de haute qualité.

Restauration

Declipper - Suppression de surmodulations

Samplitude Music Studio comprend une fonction de suppression du clipping analogique ou numérique. Combien de fois un enregistrement en direct parfait présente une surmodulation à un emplacement crucial et rend ainsi le résultat inutilisable !



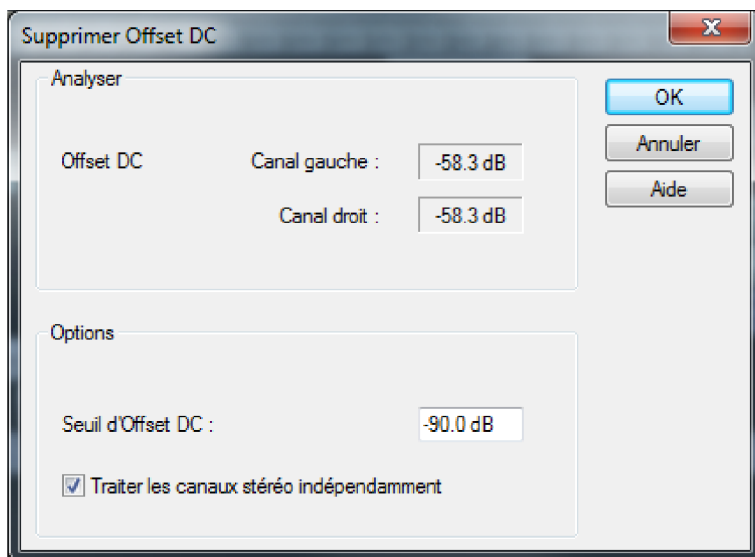
À l'aide d'algorithmes puissants, les passages en surmodulation sont interpolés, sur la base du matériel et à la suite de la position de clipping. Ensuite, le niveau général du matériel peut être réduit de manière à jouer les plages interpolées sans surmodulation. L'algorithme Declipper est particulièrement adapté pour le matériel comprenant des surmodulations clairement audibles, par exemple des distorsions du piano ou des voix. Le son des percussions saturées au contraire n'est normalement pas amélioré.

Niveau minimal des échantillons saturés : vous pouvez indiquer ici le niveau à partir duquel l'algorithme doit considérer les échantillons comme saturés et éventuellement les corriger. Ceci est important dans la mesure où différentes cartes son peuvent avoir un comportement de clipping différent. Certains enregistreurs DAT disposent d'un interrupteur de protection afin que le niveau n'atteigne jamais le niveau total numérique. Souvent, une valeur de -0.5 dB ou inférieure aide également.

Avec une valeur de -6 dB par exemple, tous les échantillons au-dessus de la moitié du niveau maximal sont considérés comme saturés et recalculés.

Ainsi, il est possible d'améliorer un signal comportant des distorsions analogiques.

Supprimer tension continue



Cette fonction supprime la partie constante d'un objet. Cela est utile lorsque par exemple votre carte son utilise une tension continue lors de l'enregistrement de l'échantillon car des craquements peuvent survenir lors de la lecture ou de la découpe.

Stéréo / Phase

Échanger les canaux

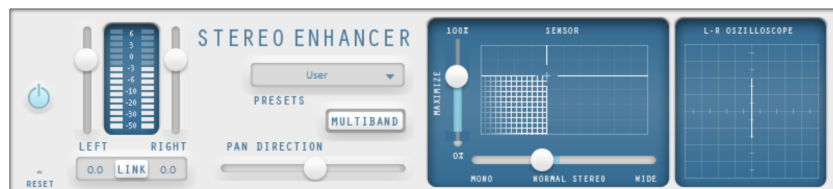
Cette fonction permet d'échanger les canaux de droite et de gauche pour les échantillons stéréo.

Cela peut être très utile pour corriger l'inversion de canaux durant l'enregistrement. Cette fonction est réversible, c'est-à-dire que si vous ne sélectionnez pas la plage à nouveau, le matériel original sera restitué lors de la prochaine activation de la fonction.

Enhancer Multibande rack

Avec l'Enhancer, vous pouvez éditer l'orientation du matériel 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.

La fonction de maximisation place la partie de la pièce au premier plan et permet d'améliorer ainsi la reproduction stéréo.



Curseur de volume : permet de régler le volume ainsi que le panorama complet pour chacun des canaux. L'atténuation est indiquée sous les régulateurs pour la gauche et la droite en dB.

Direction du panorama : ce curseur permet de déplacer la source sonore en provenance du milieu au sein du panorama stéréo. Ainsi, les signaux aux bords externes de l'image sonore ne sont pas influencés.

Multiband : permet de passer les effets stéréo en mode multibande. L'édition stéréo concerne désormais uniquement la bande centrale, les graves et les aigus restent inchangés.

Capteur de largeur de base/maximisation : permet de configurer la largeur de base entre Mono (à gauche), largeur inchangée (« stéréo normal ») et la largeur de base maximale (« Wide », tout à fait à droite). L'augmentation de la largeur de base (valeurs au-dessus de 100) peut entraîner une diminution de la compatibilité mono. Cela signifie que des enregistrements ainsi édités sonnent creux lorsqu'ils sont lus en mode mono.

La fonction Maximiser amplifie l'acoustique de l'enregistrement, ce qui augmente la transparence stéréo sans avoir d'impact sur la compatibilité mono.

Stéréomètre (indicateur de corrélation) : affiche l'intensité du signal audio sous forme graphique. Vous pouvez ainsi vérifier la direction du signal dans le panorama stéréo ainsi que les effets de l'optimiseur stéréo (Stereo-Enhancer). Afin de préserver la compatibilité mono, le « nuage » affiché doit toujours être un peu plus haut que large.

Inverser la phase

Les données d'échantillonnage doivent être inversées le long de l'axe d'amplitude, les valeurs positives deviennent alors négatives et inversement. Cette fonction vous permet d'adapter les enregistrements à différentes longueurs de phase.

Si une interversion a lieu au niveau des câbles symétriques lors d'un enregistrement analogique, cela donne lieu à une phase erronée. Certaines tables de mixage ont également, afin de rectifier ce type d'erreur, un interrupteur qui permet d'inverser la phase d'une entrée. L'inversion de phase peut également se produire si l'interrupteur a été allumé par mégarde.

Cette fonction est réversible, c'est-à-dire qu'une nouvelle utilisation recrée le signal d'original.

Modulation / Spécial

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.

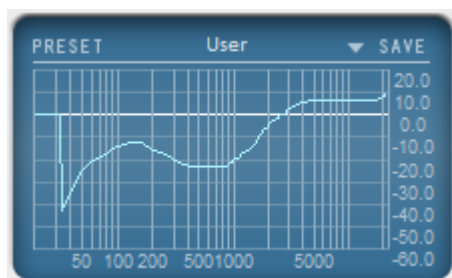
Filtre

Dyna : ce paramètre joue sur la dynamique du signal modulateur afin de réduire la profondeur de la modulation du vocodeur.

Cela permet d'éviter deux effets secondaires souvent non désirés lors de la modulation : d'une part, la modification du volume du signal modulateur est reprise dans une plus faible mesure dans le signal de sortie, ce qui améliore la capacité de la voix du vocodeur à s'imposer dans le mixage. D'autre part, les portions de niveau faible du signal modulateur sont ignorées pour éviter que le signal porteur ne soit modulé par des bruits de respiration et autres bruits gênants.

Smooze : agit sur la rapidité avec laquelle le vocodeur « suit » le spectre du modulateur. Plus la valeur est grande, plus le vocodeur suit de près le modulateur. Plus elle est faible, plus les sons sont « lointains ».

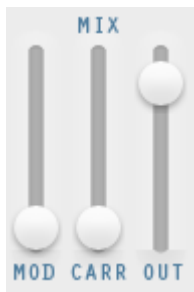
Graphique du filtre



Ici, vous pouvez tracer une réponse en fréquence manuellement, comme pour le filtre, en vue d'optimiser le rendu du vocodeur. Vous pourrez ainsi très facilement éliminer des basses fréquences gênantes, en baissant la partie

gauche de la courbe. Vous pourriez également renforcer les aigus, en haussant la courbe à droite.

Mixeur



Dans le mixeur, vous pouvez mélanger le signal de sortie du vocodeur (**Out**) avec les signaux du porteur et du modulateur.

Si le signal de sortie d'une piste est utilisé comme porteur pour le vocodeur, la piste sera d'abord rendue muette. Celle-ci peut être rendue audible à nouveau dans le mixeur du vocodeur.

Presets

Dans le menu de sélection des presets, des réglages prédéfinis du vocodeur peuvent être appliqués. Vous pouvez enregistrer vos propres paramètres via le bouton « Save ». Vos propres presets apparaissent ensuite dans le menu de sélection.

efx_ChorusFlanger

Vous accédez ici à l'effet Chorus / Flanger de la suite d'effets essential FX.

efx_Phaser

Vous accédez ici à l'effet Phaser de la suite d'effets essential FX.

eFX_Vocalstrip

Vous accédez ici au Vocal Strip (voir page 145) de la suite d'effets essential FX.

Chorus Vintage

Vous accédez ici à l'effet Chorus de la Vintage Effect Suite. Il s'agit d'un des effets audio les plus connus et les plus utilisés.

Flanger Vintage

L'effet Flanger (voir page 125) n'est pas très connu mais il est indispensable dans de nombreux domaines ; vous le trouverez dans la Vintage Effect Suite.

Simulation Bande Vintage

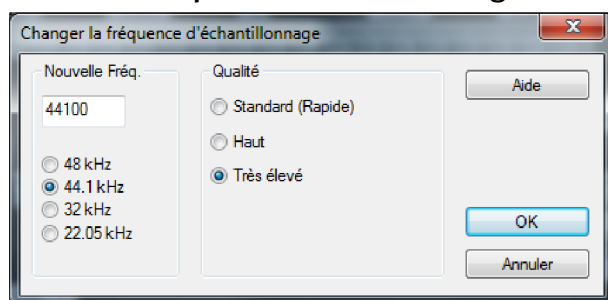
Simulation bande permet de doter des enregistrements qui sonnent trop « froids » ou « numériques » de la même chaleur sonore que celle produite par l'effet de saturation de bande d'un équipement analogique.

En arrière

Les données de l'échantillon sont inversées dans la plage sélectionnée le long de l'axe temporel, de sorte qu'elles peuvent être lues d'arrière en avant. Cela permet de produire des effets intéressants, sans parler des « messages cachés » dans diverses chansons... Cette fonction est réversible.

Manipulation des échantillons

Convertir Fréquence d'échantillonnage



Cette fonction change le fréquence d'échantillonnage de l'ensemble d'un fichier audio. Il peut être nécessaire de convertir de 48 kHz à 44,1kHz un enregistrement sur DAT pour la gravure d'un CD audio.

Après avoir choisie la fréquence d'échantillonnage vous pouvez donner un nom au nouveau projet.

Si la fréquence est augmentée, le changement de fréquence d'échantillonnage se fera sans perte de qualité (l'espace nécessaire sur le disque dur augmentera peut-être).

Si la résolution est revue à la baisse, les fréquences les plus élevées seront altérées par le changement de fréquence d'échantillonnage. Il faut retenir que la bande passante d'un échantillon est toujours limitée à la moitié de sa fréquence d'échantillonnage. Par exemple, un échantillon original à 44,1kHz dont la fréquence d'échantillonnage est réduite à 22,05kHz voit sa bande passante réduite à 11,05kHz (les fréquences au dessus sont ignorées). D'où une perte sensible des fréquences aigües à l'écoute, une oreille d'un humain

dans la force de l'âge peut entendre des fréquences jusqu'à 20kHz. La fréquence de 48kHz est souvent employée pour la conversion numérique/analogique qui exige une très haute précision.

Notez que le changement de fréquence d'échantillonnage à 44,1kHz peut aussi être fait en temps réel pendant un enregistrement.

La fenêtre des paramètres de lecture (raccourci p) contient un variateur de vitesse (varispeed) pour modifier en temps réel la vitesse de lecture (donc la fréquence d'échantillonnage). La fenêtre d'enregistrement (raccourci r) vous permet d'effectuer en temps réel de ré-échantillonner à 44,1kHz n'importe quelle autre fréquence d'échantillonnage.

En arrière

Les données de l'échantillon sont inversées dans la plage sélectionnée le long de l'axe temporel, de sorte qu'elles peuvent être lues d'arrière en avant. Cela permet de produire des effets intéressants, sans parler des « messages cachés » dans diverses chansons... Cette fonction est réversible.

Construire Boucle

Avec cette fonction, il sera possible de lancer un calcul algorithmique complexe pour la création idéale de boucles dans des projets physiques. Ceci est très utile lorsqu'on traitera des échantillons avec passages instrumentaux ou plus particulièrement lorsque l'on utilisera le pupitre synthétiseur Wave

La condition pour cette fonction est l'existence d'un secteur marqué qui possède déjà, à peu près, la position de la boucle. Notez qu'il vous est possible de déplacer ou de modifier un secteur durant sa reproduction afin de pouvoir localiser les bons endroits pour la boucle. Pour cela le mode de partage du secteur convient parfaitement (Touche b), permettant ainsi la représentation d'un échantillon en 3 parties.

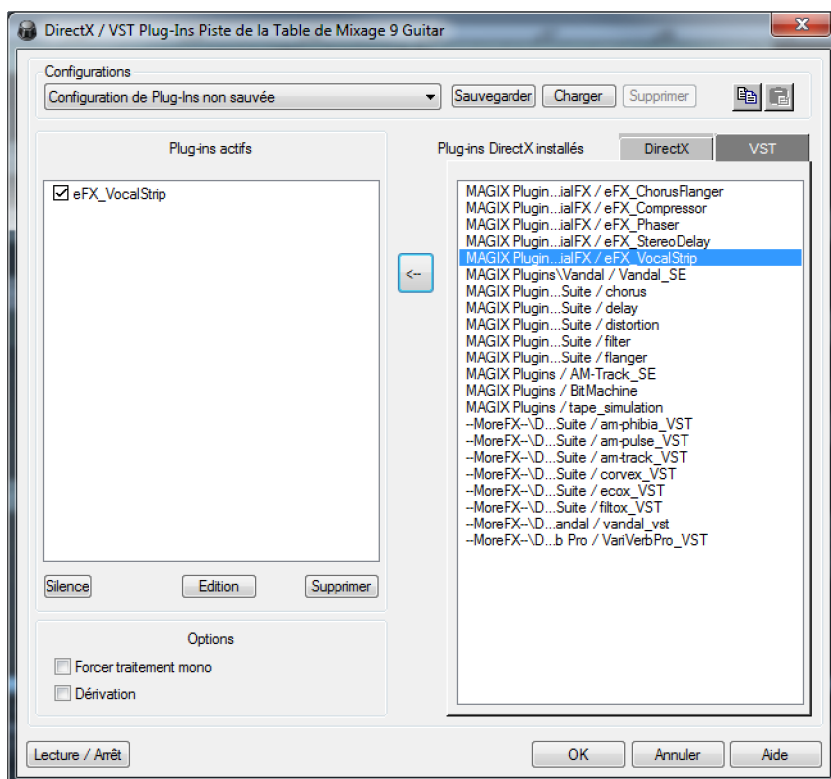
Avec la fonction Construire boucle on déterminera exactement les limites du secteur permettant ainsi la création d'une boucle sans perturbation. De plus, on effectuera à la fin de la boucle un fondu enchaîné (Crossfade) du morceau avant le début de la boucle d'un autre morceau afin d'obtenir une transition douce entre fin de boucle et début de boucle. S'il existe un curseur juste avant le secteur marqué, on utilisera pour ce fondu enchaîné le secteur entre curseur et début de secteur. Ainsi, on pourra modifier aussi la longueur du fondu enchaîné comme pour les échantillons professionnels :

Curseur près du début du secteur = fondu enchaîné court

Curseur loin du début du secteur = fondu enchaîné long

Notez bien que pour qu'un fondu enchaîné soit possible, la longueur entre Curseur et début du secteur ne doit naturellement pas être supérieure à celle du secteur lui même.

Plug-ins



À l'aide de cette boîte de dialogue, vous pouvez utiliser les plug-ins compatibles Microsoft DirectX et VST pour le calcul des effets dans Samplitude Music Studio. Il est possible, en plus des effets intégrés dans Samplitude Music Studio, d'appliquer presque tous les algorithmes d'effets au choix d'autres fabricants.

Des plug-ins peuvent être intégrés dans Samplitude Music Studio en tant qu'effets en temps réel. Pour cela, les plug-ins doivent cependant être capable de traiter des blocs de données audio dans l'instant, intégralement et sans modification de durée. C'est le cas pour la plupart des plug-ins (par exemple : réverbération, écho, compresseurs dynamiques etc.). D'autres algorithmes ne

fonctionnent pas dans ce contexte (les plugins de Timestretching par exemple car ceux-ci impliquent une modification de la durée).

Méthode de travail et utilisation

Voyez à droite la liste des plugins DirectX ou VST installés sur votre ordinateur. Activez un plugin et appuyez sur la flèche du milieu : le plugin activé sera pris en compte à gauche dans la liste des plugins actifs. L'interface des plugins s'ouvre au même moment. Vous pouvez y définir des effets spécifiques. C'est ainsi que vous créez une chaîne d'effets. Il faut que les plugins soient compatibles les uns avec les autres : les plugins stéréo et mono doivent pouvoir s'associer entre eux. Un plugin sélectionné dans la liste de gauche peut être supprimé avec le bouton Suppression.

Les boutons de la boîte de dialogue

Enregistrer / Charger : les deux boutons en haut à droite de la boîte de dialogue permettent d'enregistrer et d'appliquer une configuration plugin complète (l'ordre des plugins avec tous les paramètres définis). Ainsi, il est facile de transférer des configurations de plugins lorsque l'utilisation de plugins est requise dans Samplitude Music Studio.

Copier / Coller : vous avez ici la possibilité de transférer rapidement des configurations de plugins complètes entre les pistes et les objets.

Lecture / Stop : ces boutons activent la pré-écoute en temps réel à l'aide des plugins dans la liste à gauche. Cette fonction est idéale pour tester les paramètres d'un plugin, si celui-ci fonctionne assez rapidement pour le calcul d'effets en temps réel.

Paramètres : la boîte de dialogue va s'ouvrir...

Configuration pluginielle Direct X / VST

- L'option Écrire un journal DirectX a été créée à des fins de support et doit être habituellement désactivée.
- L'option Démarrer tous les plugins objet au démarrage de la lecture doit être activée. Certains plugins entraînent des retards lorsqu'ils sont activés : dans ce cas, les plugins doivent être activés au début de la lecture car la lecture des objets peut être interrompue.
- Désactiver tous les effets DirectX pendant le nettoyage/réglage progressif : il peut arriver que les plugins DirectX causent des erreurs pendant le nettoyage ou le réglage progressif ou perturbent le

fonctionnement. Cette option permet de désactiver les plugins DirectX et de poursuivre.

essential FX

MAGIX essential FX est une collection de petits effets de base pour les cas d'utilisation principaux. Ils sont intégrés sous forme de plugins VST (accessibles dans le répertoire des plugins MAGIX) et peuvent être utilisés dans l'objet et dans la piste. Pour une utilisation dans un objet, consultez la rubrique Plugins FX du chapitre Effets audio ou Effets de piste dans le chapitre consacré au Mixeur.

Il s'agit d'outils simples mais performants, avec des fonctionnalités pratiques pour les besoins quotidiens. Vous pouvez les utiliser avec peu de curseurs et de ressources.

efx_ChorusFlanger

Vous accédez ici à l'effet Chorus / Flanger de la suite d'effets essential FX.

efx_Phaser

Vous accédez ici à l'effet Phaser de la suite d'effets essential FX.

eFX_Vocalstrip

Vous accédez ici au Vocal Strip (voir page 145) de la suite d'effets essential FX.

efx_StereoDelay

Cette commande permet d'accéder à l'effet Delay stéréo de la suite d'effets essential FX (voir page 137).

eFX_Compressor

Le **compresseur (essential) eFX** (voir page 146) est un outil de réduction de la dynamique simple et efficace doté d'une caractéristique douce et d'un processus de réglage adaptatif. Il produit une compression extrêmement musicale.

Plugins MAGIX

am-track SE

am-track SE est la combinaison d'un compresseur analogique et d'une simulation de bande. Ce plugin professionnel donne à vos fichiers audio plus de force et de vie.

Chorus Vintage

Vous accédez ici à l'effet Chorus de la Vintage Effect Suite. Il s'agit d'un des effets audio les plus connus et les plus utilisés.

Flanger Vintage

L'effet Flanger (voir page 125) n'est pas très connu mais il est indispensable dans de nombreux domaines ; vous le trouverez dans la Vintage Effect Suite.

Delay Vintage

Ouvre le Delay analogique de la Vintage Effect Suite.

Filtre Vintage

Ouvre le filtre (voir page 127) de la Vintage Effect Suite.

Distorsion Vintage

Vous accédez ici à l'effet de distorsion de la Vintage Effect Suite.

Simulation Bande Vintage

Simulation bande permet de doter des enregistrements qui sonnent trop « froids » ou « numériques » de la même chaleur sonore que celle produite par l'effet de saturation de bande d'un équipement analogique.

Vandal SE

Vandal SE est une simulation d'amplificateur de guitares et de basses aux résultats de haute qualité.

Générateur de formes d'onde

Cette entrée du menu ouvre le Générateur de formes d'onde (voir page 332).

Générateur SMPTE

Cette entrée du menu ouvre le Générateur SMPTE (voir page 367). Il permet de générer des Timecode SMPTE avec lesquels il est possible de synchroniser des équipements analogiques externes.

Éditer uniquement le canal gauche/droit

Vous pouvez définir ici si vous souhaitez éditer le canal gauche ou droit séparément. Cela prend son sens lorsque le signal éditable est un signal stéréo.

Utiliser les effets offline

Tous les effets que vous appelez par ce menu sont calculés de façon destructive lorsque vous cliquez sur l'option **Utiliser les effets Offline**. Vous avez toutefois la possibilité, en travaillant sur une copie, de conserver les données audio d'origine. Pour ce faire, l'option « **Créer une copie** » est sélectionnée dans la boîte de dialogue.

Menu CD

Le menu CD comprend toutes les fonctions spéciales pour les CD audio et le processus de mastering du CD, comme par exemple la définition de pistes du CD et d'indices ou encore la fonction « Graver un CD ». Aperçu des options :

Charger les pistes CD audio

Cette entrée du menu ouvre la boîte de dialogue de Chargement des pistes du CD audio (voir page 327).

Créer un CD

Ce bouton ouvre la boîte de dialogue de Gravure de CD audio (voir page 323).

Indices (marqueur de piste)

Placer des index de titres de CD

Utilisez cette fonction pour placer un marqueur de piste (marqueur d'index) à la position du marqueur de lecture. La numérotation des marqueurs suivants déjà placés est automatiquement modifiée. Chaque titre d'un CD nécessite un marqueur de titre généralement placé peu avant le début du morceau.

Utilisez la fonction « Placer un indice au bord de l'objet » pour générer automatiquement un marqueur de piste sur chaque objet du projet virtuel.

Vous pouvez utiliser le « Gestionnaire des pistes/index du CD (voir page 511) » pour gérer ou renommer les marqueurs.

Raccourci clavier : Ctrl + Alt + I

Définir un sous-index pour le CD

Utilisez cette fonction pour placer un marqueur de sous-index. La numérotation des marqueurs de sous-index suivants déjà placés est adaptée automatiquement.

Les sous-index ne sont pas obligatoires pour la création d'un CD mais peuvent se révéler utiles pour pouvoir sélectionner des passages au sein d'un titre.

Placer l'index de pause du CD

L'index de pause du CD est un sous-index spécial (index 0). Utilisez cette fonction pour placer un marqueur de pause.

Lors de la lecture, à cet endroit, certains lecteurs de CD passent au marqueur de piste suivant dans un silence absolu et abordent la piste suivante avec un compte à rebours.

Définir un index de fin pour le CD

Cette commande définit la fin du CD. Le placement du marqueur de fin correspond à deux cas d'application principaux :

1. Dans votre projet, le dernier objet résonne éventuellement encore après sa fin. Pour que ces données audio ne soient pas coupées lors de la gravure, vous pouvez placer le marqueur supplémentaire de fin du CD à distance suffisante après la fin du dernier objet.
2. Si vous souhaitez ne graver qu'une partie d'un projet sur le CD, placez le premier marqueur de piste à l'emplacement souhaité dans l'arrangement et marquez la fin de la procédure de gravure à l'aide d'un marqueur de fin de CD. Supprimez également tous les marqueurs de piste situés avant la première piste à graver et placez le marqueur de fin après la dernière piste à graver.

Reconnaissance automatique des pistes/Options

Si vous intégrez un fichier audio plus long qui contient plusieurs titres (par exemple coupure live ou matériel d'enregistrement sur DAT), cette fonction permet de placer automatiquement des marqueurs de pistes entre les titres.

Temps min : laps de temps considéré comme silence

Seuil db : seuil de la puissance sonore

Numéro de lancement : numéro du marqueur à partir duquel doit démarrer l'indexation automatique.

Préfixe : à cet endroit, il est possible d'introduire des caractères supplémentaires (de préférence des lettres) qui précéderont les numéros des marqueurs créés par cette fonction. Il est ainsi possible de bien les distinguer des marqueurs éventuellement déjà existants.

Efface marqueurs identiques : tous les marqueurs affichant le préfixe indiqué du projet sont effacés.

Efface tous les marqueurs : efface tous les marqueurs.

Placer pistes aux objets

Cette fonction définit automatiquement des marqueurs de piste (Marqueurs d'index) au début de chaque objet VIP, sur la première piste VIP.

Avant d'utiliser cette fonction, activez tout d'abord la fonction « Supprimer tous les index » afin d'effacer tous les marqueurs de piste existants.

Lorsque plusieurs objets constituent une seule piste ou un seul titre, il vous est possible d'utiliser la fonction « Bouncing » pour combiner les objets afin de garantir des affectations de pistes appropriées.

Placer un indice au bord de l'objet - Options

Définir également des indices de pause à la fin de l'objet

Sélectionnez cette option pour ajouter des indices de pause à la fin des objets, en plus des indices de piste.

Avancer indices des bords des objets

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner la distance avant les bords de l'objet pour les indices d'offset.

Aucun indice sur les fondus enchaînés des objets

Sélectionnez cette option pour ne pas créer d'indice pour les objets reliés par des fondus enchaînés.

Supprimer index

Utilisez cette fonction pour supprimer un marqueur de piste ou de sous-index défini au préalable. Cliquez d'abord sur le marqueur (le petit rectangle en dessous du numéro) puis activez cette fonction pour l'effacer.

Supprimer tous les indices

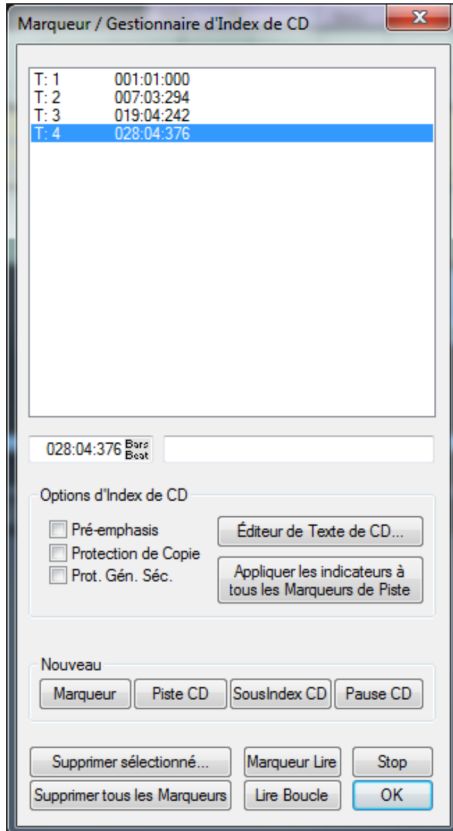
Cette fonction sert à supprimer tous les marqueurs de piste ou de sous-index déjà placés.

Raccourci clavier :

Ctrl + Alt + Maj + I

Gestionnaire de pistes de CD/d'index

Cette boîte de dialogue fournit une liste de toutes les pistes du CD et des sous-index présents dans le projet actuel.



Si vous cliquez sur les marqueurs, vous pouvez indiquer leur position en saisissant des chiffres dans le champ **Track-Start**.

En outre, pour chaque piste, vous pouvez indiquer des métadonnées (**nom de la piste, artiste, album, année, genre**). Celles-ci sont par exemple utilisées lors de l'exportation au format MP3 et peuvent être gravées sur le CD en tant que texte de CD.

Nouveau : cliquez sur le bouton correspondant pour placer de nouvelles **pistes de CD, de nouveaux sous-index et les pauses du CD**.

Supprimer la sélection : supprime les marqueurs sélectionnés.

Supprimer tous les marqueurs : supprime tous les marqueurs.

Lire au marqueur : démarre la lecture à partir du marqueur sélectionné.

Lire en boucle : lit en boucle la plage située autour du marqueur.

Stop : permet d'arrêter la lecture.

OK : applique vos paramètres.

Options de disque CD

Cette boîte de dialogue configure les options pour le CD effectif. Parmi ces options figurent :

Titre CD

Le titre est écrit sur le CD et écrit dans l'application de l'imprimante TOC afin d'imprimer les informations relatives au CD.

Numéro de la première piste de CD

Dans certaines circonstances telles que l'écriture de piste instantanée, le numéro de la première piste peut être déterminé par cette option. Lorsque vous utilisez le mode Disque instantané cette option n'a pas de réel intérêt. Lorsque ce mode est activé, le CD commence obligatoirement par la piste 1.

Definir le temps de pause

Utilisez cette fonction pour définir la longueur de la pause par défaut entre deux pistes. Ce temps de pause est nécessaire pour la fonction grille qui raccorde les objets échantillons aux limites d'autres objets avec un temps de pause. Un temps de pause de 2 secondes est habituellement employé.

Mode arrangement CD

Si vous activez ce menu, Samplitude Music Studio classe les objets dernièrement insérés de telle sorte qu'une pause conforme Red Book Standard soit insérée entre les objets.

Il est recommandé de procéder comme suit :

- ouvrez un nouveau VIP avec 4 pistes, par exemple, ce qui permettra, si besoin est, de procéder à un mixage ultérieur.
- activez le mode Spécial CD Arrange dans le menu CD.
- ouvrez un nouveau VIP
- chargez des fichiers Wave, audio tracks ou faites un enregistrement en utilisant le microphone.

Dans le VIP, vous apercevez maintenant des vides entre les différents objets ; ils symbolisent les pauses ajoutées. La durée des pauses insérées peut être définie dans le dialogue « Régler le temps de pause ».

Obtenir les infos du CD (freeDB Internet)

Sélectionnez cette option pour effectuer une recherche des informations freeDB pour un CD audio. Une connexion Internet est requise. Pour utiliser les fonctions freeDB, vous devez vous enregistrer.

Options freeDB

Insérer disque dans freeDB

Avec cette fonction, vous pouvez enregistrer de nouveaux CDs sur la base de données de CDs en ligne. Le projets freeDB (banque de données) vit de la collaboration des utilisateurs du monde entier- c'est cette collaboration qui permet de maintenir à jour une collection de données aussi vaste.

Alors si vous possédez un CD qui n'est pas dans la base de données, vous pouvez enregistrer ses informations sur celle-ci.

- Assurez-vous que le CD soit visible dans la liste gauche de l'Explorateur (avec le bouton « Scan CD »).
- Activez le menu « Options > freeDB - Transmet CD »
- Entrez toutes les informations du CD dans le dialogue présenté et contrôlez leur exactitude !
- Pressez « OK » pour enregistrer les données
- Il faudra attendre quelques heures avant que les nouvelles données ne soient disponibles dans la base de données.

Options Efface Cache freeDB

La base de données en ligne freeDB (Banque de données) produit un cache sur le disque dur local. Ce cache contient toutes les données qui ont déjà été lues en ligne par le bouton freeDB. En cas de besoin, on peut accéder à ces données sans être chaque fois en ligne. On peut vouloir effacer ce cache, par exemple, s'il contient des données avec erreurs, ou s'il y a de nouvelles données en ligne. Utilisez alors cette fonction - et toutes les informations freeDB (Banque de données) seront demandées en ligne !

Informations Enregistreur CDR Drive

Cette boîte de dialogue affiche les informations relatives au(x) lecteur(s) CD-R actif(s). Parmi les informations mentionnées, figurent le fabricant, le nom du lecteur, la révision matérielle, la taille du cache et les fonctions supportées par le mécanisme du lecteur.

La fonction « CD instantané » est très importante puisqu'elle est nécessaire pour produire des CD compatibles au Red Book qui sont agréées en tant que masters par les usines de pressage de disques.

Informations disque CDROM

Cette boîte de dialogue affiche les informations relatives au média du CD-R inséré.

L'information la plus importante est la durée maximale qui ne peut en aucun cas être dépassée lors de la production (par ex. 74 minutes et 5 secondes).

audioid

Cette fonction vous permet d'identifier des fichiers audio. À l'opposé de la recherche freeDB (voir page 513), il n'est pas nécessaire que le fichier audio appartienne à un album ou un CD, ou qu'il s'agisse d'un enregistrement complet.

Samplitude Music Studio analyse les propriétés sonores typiques d'un titre ou d'un extrait de titre et transfère ces données à un serveur Internet. Le serveur compare alors ces « empreintes acoustiques » avec des informations de titres déjà connues et renvoie les informations de titres manquantes.

Menu Affichage

Ce menu contient les outils nécessaires à la manipulation des fenêtres de Samplitude Music Studio.

Table de Mixage

Affiche ou cache la table de mixage. Voir « Mixage » !

Touche: M

Enregistreur multipiste (MR-64)

Cette entrée de menu ouvre l'Enregistreur multipistes (MR 64). L'enregistreur multipiste (MR-64) est similaire à une table de mixage réelle et il est aussi facile à utiliser. Alternativement à l'interface de mixage utilisée jusqu'à présent, il peut être lancé depuis le menu « Affichage » pour effectuer des enregistrements multipiste comme avec une vraie table de mixage. Le MR-64 réunit les avantages d'un look analogique élégant avec une technologie numérique : aspect réaliste, processus de travail directs et utilisation simple.

Raccourci clavier : Maj+M

Mastering Suite

Ouvrez ici la Mastering Suite (voir page 117).

Panneau de Transport

Samplitude Music Studio est équipé d'une fenêtre de transport sympa à utiliser !

Boutons Lecture/Arrêt/Avance Rapide/Retour Rapide : commandes de transport et de déplacement identiques à celles d'un magnétophone.

Cliquez avec le bouton droit sur le bouton «Lecture» pour ouvrir la fenêtre «Paramètres de lecture». Cette fenêtre détermine la lecture du signal de sortie stéréo général. Vous pouvez y définir la fréquence d'échantillonnage, le

périphérique de lecture ainsi que les options de repérage et de variation de vitesse «Scrub/Varipitch».

Bouton Enregistrement : lance l'enregistrement de toutes les pistes actives. Toutes les pistes dont le bouton REC est armé (allumé en rouge) doivent être configurées et affectées aux périphériques d'enregistrement désirés avant de lancer l'enregistrement. Cliquez sur le bouton REC de chaque piste avec le bouton droit de la souris afin d'en sélectionner le périphérique d'entrée.

Appliquez un clic droit sur le bouton Enregistrement pour ouvrir la fenêtre Paramètres d'Enregistrement. Vous pouvez y configurer les réglages d'enregistrement (par exemple, choisir d'activer l'option « Lecture pendant l'enregistrement ») et y lancer directement l'enregistrement.

Compteur de position : affiche la position actuelle du curseur de lecture dans le projet. Un double-clic sur le compteur ouvre un champ de saisie numérique vous permettant d'éditer la position de lecture. Cliquez sur la flèche verte pour d'ouvrir un menu vous permettant de choisir l'unité de mesure du compteur.

Compteur L/R : ce compteur affiche la durée d'une sélection donnée qui peut être éditée par un double clic.

Boutons Marker 1-12 : il suffit de cliquer sur l'un de ces boutons pour y affecter la position actuelle du curseur de lecture. Si une position est déjà affectée au bouton (la marque apparaît alors en couleur claire), le curseur de lecture vient se placer directement à l'endroit correspondant. Un clic droit sur le bouton permet d'effacer la position qui lui est affectée et permet de lui en attribuer une nouvelle.

Bouton Marker : ce bouton ouvre le Gestionnaire des marqueurs vous permettant de procéder à une édition plus fine des marqueurs.

Bouton Punch : ce bouton fait passer Samplitude Music Studio en mode d'enregistrement par Punch In/Out. Dans ce mode, l'enregistrement peut être lancé à n'importe quel moment de la lecture. On parle aussi « d'enregistrement à la volée ». Dans ce mode, l'enregistrement peut être répété à plusieurs reprises. Les marqueurs de Punch In et de Punch Out sont définis automatiquement. Pour arrêter un enregistrement par Punch In/Out en cours, il suffit de cliquer sur le bouton Enregistrement. Par contre, la lecture du projet n'est pas interrompue.

Bouton Punch In : affecte le point de Punch In.

Bouton Punch Out : affecte le point de Punch Out. Lorsque les marqueurs de Punch In et de Punch Out ont été définis, il est possible de lancer l'enregistrement par le biais du bouton Lecture. Le programme lance alors la lecture du projet jusqu'au point de Punch In où il bascule en enregistrement. L'enregistrement continue jusqu'au point de Punch Out, où Samplitude Music Studio repasse alors en lecture. La lecture continue ensuite de manière normale.

Bouton Sync : ce bouton ouvre la fenêtre Synchronisation.

Bouton Loop : ce bouton active le mode de lecture en boucle. Ce mode permet de relire en boucle à l'infini une sélection préalablement délimitée.

Bouton RCMON : ce bouton active la fonction d'écoute en enregistrement de Samplitude Music Studio. Le signal affecté à toutes les pistes dont le bouton REC est activé est alors audible et mesuré sur les crête-mètres. Les signaux reliés aux entrées du ou des périphériques audio sont directement redirigés vers les sorties de la carte son (si celle-ci propose une telle fonctionnalité – consultez le fabricant de la carte son). Fonction identique à un magnétophone à bandes.

Boutons Scrub : ces boutons permettent d'effectuer un repérage dans le projet. Lors du repérage, la vitesse et le sens de lecture sont variables. Vous pouvez ainsi retrouver facilement des sections audio précises (sections présentant des bruits parasites ou des erreurs, par exemple).

Molette Jog Shuttle : cette molette permet de faire varier la vitesse de lecture du projet. Elle peut ainsi servir à isoler à l'oreille un endroit précis du projet. La fonction Scrubbing fonctionne comme un magnétophone. Lorsque les moteurs sont désactivés, la bande est encore sur la tête de lecture. En rembobinant les bandes manuellement, il est possible de trouver des positions exactes. Dans un système numérique, le Scrubbing est plus difficile à réaliser, car il n'y a pas de partie mécanique. La fonction Scrubbing dans Samplitude Music Studio est semblable à celle du magnétophone dans la mesure où la lecture suit le mouvement de la souris. La vitesse de lecture est plus élevée lors d'un mouvement rapide de la souris, la vitesse est réduite lors d'un mouvement plus lent.

Tempo : dans la section tempo du panneau de contrôle, vous pouvez modifier la vitesse de lecture et la mesure pour tout l'arrangement. Vous pouvez ajuster la vitesse de certains objets dans le VIP au choix avec la fonction Timestretching.

L'entrée « Tap Tempo .. » ouvre une boîte de dialogue, dans laquelle vous pouvez « taper » le tempo en cliquant sur « Tab » ou avec la touche « T » sur le clavier de l'ordinateur.

La commande « Snap » permet d'afficher la grille de mesure et la commande « Click » active le décompte du métronome.

Affichage du temps

Vous pouvez activer un affichage du temps que l'on peut zoomer via le menu « fenêtre -> affichage du temps ».

Cela permet, par exemple lors d'une synchronisation externe, de toujours pouvoir lire la position actuelle, même en cas d'éloignement. Vous pouvez définir la police et la couleur de l'affichage dans le menu contexte (clic droit sur l'affichage du temps).

Le menu contexte de l'affichage du temps permet également de définir le nombre de lignes ou champs affichés, compris entre 1 et 5. La taille d'affichage est définie pour chaque ligne ou champ dans le menu contexte également.

Vous pouvez éditer la taille en double-cliquant (à l'exception de la position actuelle de la souris et de la valeur actuelle du mixeur).

Les principales options :

Position/début de la section : affichage de la position actuelle ou de l'actuel curseur de lecture ou du début de la section. En déplaçant un objet, vous pouvez voir la position de départ de l'objet. Si vous entrez un nombre négatif lors de l'édition, le curseur de lecture sera placé à la fin de la section.

Longueur de la section : via le menu Objets -> longueur d'objets ; un nombre négatif -> la fin de la section est retenue, et non le début.

Fin de la section : -> fin de l'objet, nombre négatif -> début de la section

Position actuelle de la souris : ne peut être éditée.

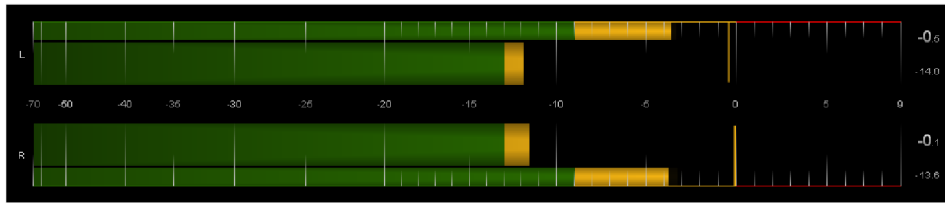
Valeur actuelle du mixeur : nouvelle valeur du bouton rotatif ou du curseur du mixeur, ou réglette du panorama ou de volume dans le VIP. N'est pas éditable.

Visualisation

L'écran de visualisation affiche une représentation graphique du matériel audio en cours de lecture. Vous pouvez intégrer le module de visualisation à la surface de travail ou la laisser comme une fenêtre ouverte et flottante.

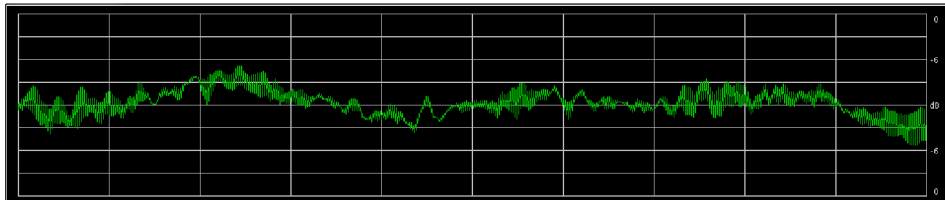
Vous pouvez choisir entre les modes d'affichage suivants : « crête-mètre », « oscilloscope », « corrélation de phases », « spectroscopie » et « spectrogramme ».

Crête-mètre

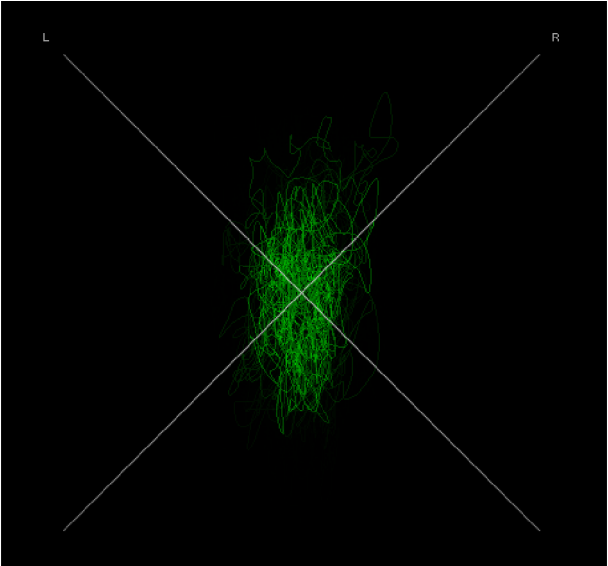


Le crête-mètre sert à afficher de manière exacte le niveau du volume.

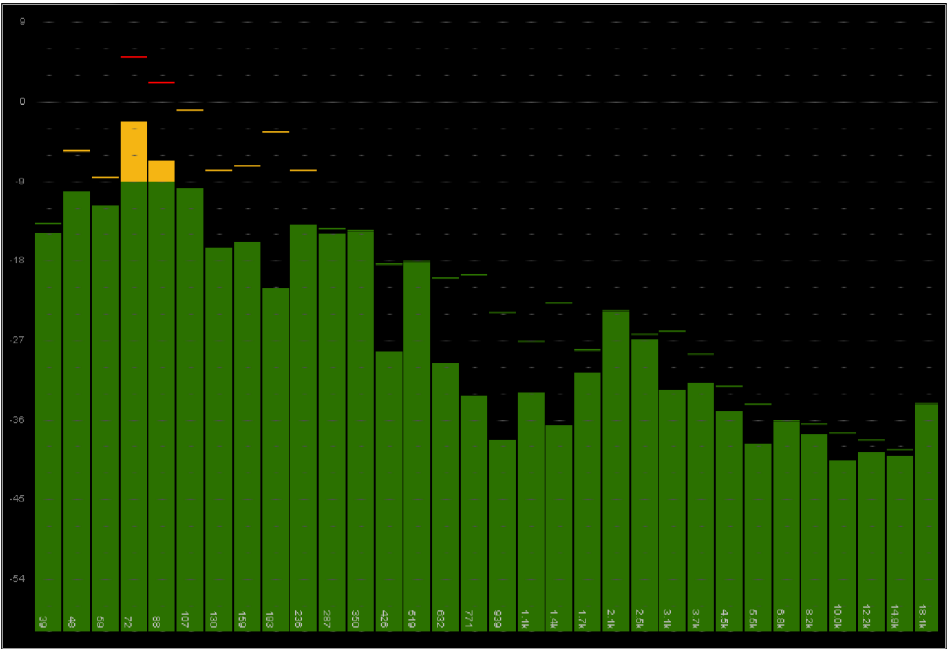
Oscilloscope



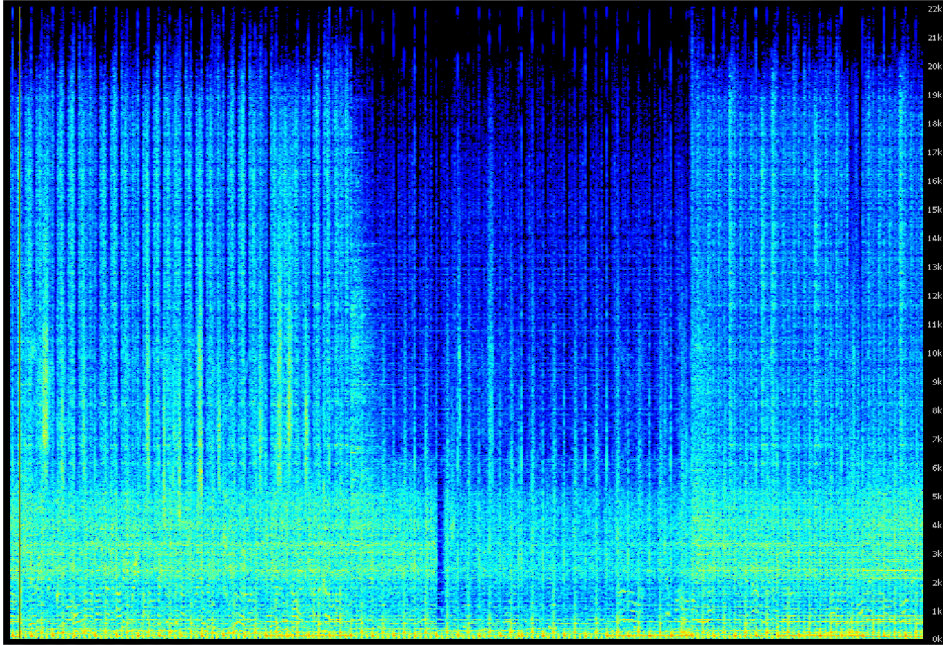
Corrélation de phases



Spectroscope

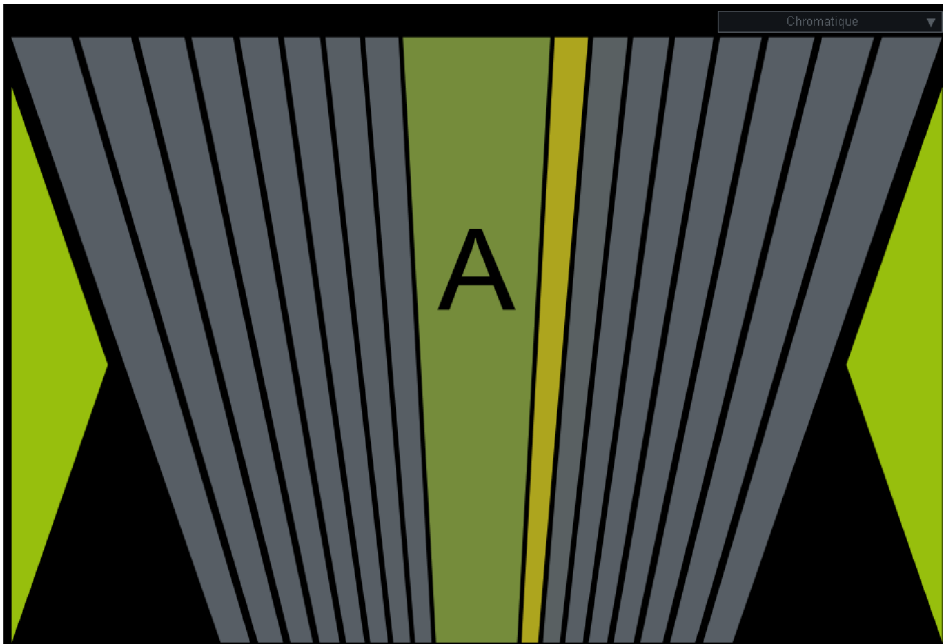


Spectrogramme



Accordeur

Cette option permet d'accorder les guitares et d'autres instruments à cordes.



Bien sûr, l'accordeur ne peut être utilisé de façon judicieuse que si la visualisation est ouverte depuis la fenêtre d'enregistrement car c'est le signal d'entrée qui doit être analysé.

1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer votre guitare.
2. Ouvrez la boîte de dialogue Options d'enregistrement (voir page 578).
3. Assurez-vous que « Moniteur » est activé sous « Options ». Pour un contrôle acoustique, il faut au moins utiliser le mode Monitoring logiciel avec effets (voir page 470).
4. Le bouton « Visual. » permet d'ouvrir la visualisation de l'enregistrement. Par défaut, celle-ci s'ouvre en tant que crête-mètre pour surveiller le niveau d'entrée.
5. Cliquez à droite sur la fenêtre de visualisation puis sur « Accordeur ».

Le nom de la note correspondant à la hauteur tonale jouée s'affiche en grand au milieu. Une marque de repère indique la variation de la hauteur tonale jouée par rapport à la hauteur tonale correcte, les triangles rouges à droite et à gauche indiquent si la corde doit être tendue ou détendue. Si la note est juste, les triangles passent au vert. Par défaut, l'accordeur tente de reconnaître toute note jouée (affichage : « chromatique »). Vous pouvez sélectionner dans la liste l'une des configurations d'accordeur les plus courantes pour guitares, basses et ukulélés. Ensuite, l'accordeur ne reconnaît plus que les notes pertinentes pour la configuration choisie.

Outil d'exportation

Cette entrée de menu ouvre la page Exportation (voir page 34), dans laquelle vous pouvez exporter facilement le projet actuel.

Gestionnaire/Espace de travail

Ouvre l'espace de travail, qui lui-même contient plusieurs gestionnaires (voir page 345) utiles pour différentes opérations. La Visualisation (voir page 519), l'Affichage du temps (voir page 518) et la Console de transport (voir page 59) sont également intégrées à l'espace de travail. Dans le sous-menu « Gestionnaire > », les différents gestionnaires peuvent être ouverts. Voir aussi : « Docking » (arrimage)

Gestionnaires

Offre un accès direct aux différents gestionnaires de Samplitude Music Studio.

Raccourcis clavier :

Gestionnaire de fichiers	Ctrl + Maj + B
Gestionnaire Soundpool	Ctrl + Alt + Maj + P
Gestionnaire d'objets	Ctrl + Maj + O
Gestionnaire de pistes	Ctrl + Maj + S
Gestionnaire de marqueurs	Ctrl + Alt + Maj + M
Gestionnaire de sélections	Ctrl + Alt + Maj + B
Gestionnaire de VSTi	Ctrl + Maj + V

Éditeur de pistes

Ce menu active ou désactive l'éditeur de pistes dans la fenêtre de l'arrangement de Samplitude Music Studio.

Actualiser graphique

L'affichage devenu compliqué après l'édition de forme d'onde peut être arrangé avec cette option. L'écran (windows) sera « nettoyé » et le graphisme redessiné proprement.

Extraits

Samplitude Music Studio peut fournir une, deux voire trois représentations d'extraits d'un projet Wave ou d'un projet virtuel.

Avec d'autres éditeurs audio, un seul extrait du projet est normalement possible. C'est bien sûr aussi possible avec Samplitude Music Studio. Sélectionnez l'option « menu Affichage > Extraits > 2 » pour ouvrir l'une sous l'autre deux fenêtres de représentation du projet utilisables indépendamment l'une de l'autre. Il est donc par exemple possible de représenter le projet dans sa totalité ainsi qu'une partie bien précise et agrandie de celui-ci dans une autre fenêtre.

Le mode « 3 extraits » peut être quant à lui particulièrement utile lors de la recherche de points d'une boucle. Dans l'affichage principal, vous pourriez voir l'échantillon dans sa totalité, et en même temps, dans deux affichages plus petits, avoir un grossissement du point de départ et du point de fin de la boucle.

Si une commande de zoom doit être employée sur un extrait, par exemple avec l'aide des boutons de position (barre de position (voir page 70)), il est nécessaire d'obtenir le bon positionnement avant d'agir sur l'extrait. Cela se fait en cliquant sur la barre de défilement de droite ou du bas de l'extrait approprié.

Montrer/Cacher les Bus

Cette commande permet d'afficher/masquer les bus (si tant est qu'il y en ait).

Affichage de la grille

Grille

Cette fonction applique sur la fenêtre de projet une grille de coordonnées avec les unités de mesures pertinentes.

Raccourci clavier :

Type de Grille

Avec cette option, vous pouvez définir le type de grille que vous utilisez pour l'option d'affichage de la grille.

Unités de mesure

Les « Unités de mesure » sont utilisées pour spécifier la dimension de la grille. Plusieurs options d'affichage disponibles apparaîtront sur partie supérieure de la grille.

Les unités fournies avec Samplitude Music Studio sont : « Echantillons », « Millisecondes », « Heures/Min/Sec », « SMPTE », « SMPTE/Millisecondes » (trames instantanées), « Barres/Temps », le format MSF pour le livre rouge CD (SMPTE avec 75 trames) et « Pied et images » pour l'affichage BPM.

Grille activée

Cette fonction permet d'activer/de désactiver la grille d'accrochage. Pour les projets virtuels, vous disposez du magnétisme d'objet. Avec ce dernier, les objets peuvent uniquement être déplacés sur le début, la fin ou le point d'alignement d'un autre objet. Normalement, le point de référence est le bord avant de l'objet à déplacer. Dès qu'un point d'alignement est défini pour l'objet, celui-ci est pris en compte. Si plusieurs objets sont sélectionnés, l'alignement se fait toujours par rapport au bord avant (ou au point d'alignement) de l'objet qui a été sélectionné en dernier (et qui se trouve sous le pointeur de la souris). La distance entre les objets sélectionnés reste constante, c'est-à-dire que tous les objets ne s'alignent pas par rapport à la grille d'accrochage ! Grâce à la fonction de grille d'accrochage par rapport aux objets, il est très facile de réarranger à volonté des patterns audio tout en conservant cependant des points de contact précis à l'échantillon près.

Il existe d'autres types de grilles d'accrochage pour tous les types de projets.

« Montrer grille » activé/désactivé :

Raccourci clavier : Ctrl + '

Paramètres de trame et de grille

Vous trouverez des informations détaillées au sujet des réglages de trame et de grille dans « Menu Fichier > Propriétés du projet > Paramètres de trame et de grille (voir page 397) ».

Affichage VIP

Définir

Ouvre la boîte de dialogue pour les paramètres généraux dans l'affichage « Design > options d'affichage » (voir page 565).

Mode 1

Le Mode 1 convient à la représentation des projets virtuels.

Mode 2

Le Mode 2 convient également à la représentation de projets virtuels mais permet par ailleurs une représentation plus claire des points de courbes de volume et de panoramique. Vous pouvez utiliser la touche de tabulation de votre clavier afin d'alternier rapidement entre ces deux types d'affichage.

Basculer Modes

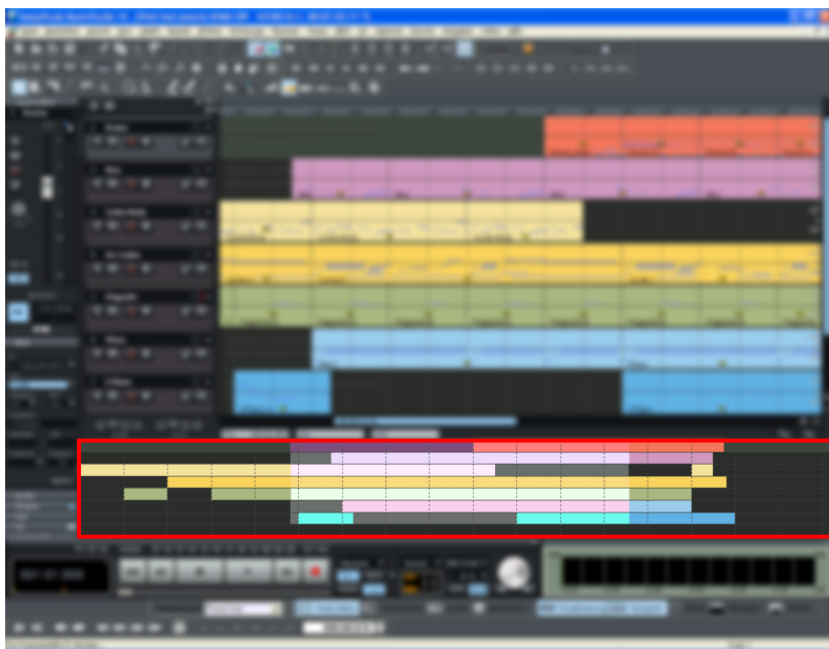
Permet d'alternier entre les deux modes de représentation des projets virtuels.

Touche de raccourci : Tabulation

Mode Vue d'ensemble

Ce mode a une fonction de navigation et d'aperçu dans l'arrangement. Sous la fenêtre de l'arrangeur, un aperçu de l'arrangement est affiché. Le marquage correspond au passage visible au-dessus.

Sélectionnez un passage dans l'aperçu pour que ce dernier soit agrandi dans la fenêtre de l'arrangeur. Utilisez en plus la touche droite de la souris pour effectuer en plus un zoom vertical. Un simple clic décale l'extrait visible sur la position voulue.



Horizontalement

Ce menu contient toutes les fonctions de la barre de position (rouge) horizontal.

Verticalement

Ce menu contient toutes les fonctions de la barre de position (bleue) vertical.

Cascader

Toute les fenêtres ouvertes sont déplacées suivant chacune d'elle, vous utiliserez toute la surface affichée.

Accolées

Toute les fenêtres ouvertes sont déplacées suivant chacune d'elle, vous utiliserez toute la surface affichée. Vous utiliserez cette option lorsque vous déplacez physiquement une plage d'échantillon dans le VIP.

Touche: Entrée

Restaurer

Cette fonction rétablira l'organisation précédente des fenêtres.

Touche : Maj + Entrée.

Fenêtre

Organiser les icônes

Tous les icônes sont réorganisés dans la partie inférieure de l'écran.

Fermer toutes les fenêtres

Ferme tous les projets ouverts. Une question de sécurité vous est posée le cas échéant, pour vérifier si vous voulez enregistrer les projets.

Raccourci clavier : Ctrl + H

Icôner Projets Physiques

Cette fonction réduit tous les projets Wave sous forme d'icône pour afficher à l'écran les projets virtuels VIP.

Cacher Projets Physiques

Cette fonction masque tous les projets Wave afin de libérer de l'espace pour l'affichage des projets virtuels.

Moitié Supérieure

Cette commande permet de réduire de moitié la taille de la fenêtre de Samplitude Music Studio qui est alors affichée dans la moitié supérieure de l'écran.

Ceci est particulièrement utile si vous faites tourner un autre logiciel en multitâche et que les deux programmes doivent être affichés simultanément à l'écran car vous n'avez pas besoin de redimensionner les fenêtres.

Barre de symboles

Barre d'outils

Affiche ou masque la barre d'outils supérieure. Vous trouvez ici les boutons des commandes les plus souvent utilisées dans Samplitude Music Studio.

Lorsque le point de menu est suivi d'une coche, cela signifie que la barre d'outils est visible.

Barre de Position

Affiche ou masque la barre de positionnement sur la partie inférieure de l'écran.

Barre de Mode Souris

Affiche ou masque la barre de statut sur la partie inférieure de l'écran.

Barre de Sélection

Affiche ou masque la barre de plage sur la partie inférieure de l'écran.

Barre de la trame

Utilisez cette commande pour masquer ou afficher la barre de grille.

Barre d'espace de travail

Permet d'afficher ou masquer la barre d'espace de travail dans la partie inférieure de l'écran.

Barre d'outils onglets

Cette barre de symboles comprend les boutons du mode Étape par étape (voir page 24).

Recherche de menu

Cette barre de symbole est en fait un champ de recherche. Entrez le nom de la fonction recherchée ou un mot-clé pour lequel vous sollicitez l'Aide, Samplitude Music Studio recherche alors la fonction correspondante ou le thème d'aide sollicité.

Barre Internet

Cette barre de symboles permet d'accéder à Catooh, magix.info et MAGIX News Center.

Barre d'Etat

Affiche ou cache la barre d'état dans la partie inférieure de l'affichage. Une coche à la suite du menu indique si la barre d'état est visible.

La barre d'état s'affiche tout en bas de l'écran et décrit l'état actuel du programme.

Menu « Partage »

Le menu « Partage » établit l'accès aux réseaux sociaux sur Internet et aux fonctions d'exportation vers d'autres programmes MAGIX.

Vous disposez d'options pour charger des objets spécifiques de l'arrangeur ou des fichiers du Media Pool, ou l'arrangement complet, au choix au format audio ou vidéo. Vous pouvez en outre transférer votre arrangement directement dans un autre programme MAGIX (si vous l'avez installé) afin de l'y utiliser comme musique de fond pour un diaporama par exemple.

Publication en ligne

Vous pouvez télécharger les morceaux terminés sur différentes communautés Internet à l'aide du menu « Partage > Publier en ligne » ou via les assistants d'exportation.

Album en ligne MAGIX

Convertissez votre projet en un fichier MP3 et chargez sur votre Album en ligne MAGIX personnel.

Télécharger une chanson sur Soundcloud

Soundcloud® est une communauté destinée aux musiciens. La version gratuite offre un espace mémoire de 120 minutes pour vos chansons. Chaque morceau peut être intégré sur un autre site Internet comme gadget lecteur, le gadget permettant même d'introduire des commentaires sur la timeline du morceau et en option de télécharger le morceau original.

Si vous êtes connecté à Internet, vous pouvez voir ici le lecteur Soundcloud®.

Pour en savoir plus sur les fonctionnalités de la communauté Soundcloud® et les différentes versions Premium, rendez-vous sur www.Soundcloud.com.

Ce site est exclusivement en anglais.

Facebook

Chargez votre arrangement sous la forme d'une vidéo sur Facebook. Il est nécessaire pour cela d'avoir un compte utilisateur Facebook, sur lequel vous devez vous connecter pendant le chargement.

YouTube

Chargez votre arrangement sous la forme d'une vidéo sur YouTube. Il est nécessaire pour cela d'avoir un compte utilisateur YouTube, sur lequel vous devez vous connecter pendant le chargement.

E-mail

Un fichier est créé au format Windows Media. Au même moment, votre programme de messagerie électronique est activé et le fichier créé est ajouté à un nouveau message en tant que pièce jointe. Vous pouvez compresser et envoyer directement tout type de fichier joint sans étape intermédiaire.

Utiliser comme musique de fond

Convertit votre arrangement au format MP3 et le transfère directement vers l'un des programmes listés, par exemple pour l'utiliser en tant que musique de fond.

- Vidéo easy 3/4 SE
- Vidéo easy 3/4 HD
- Vidéo deluxe MX/2013 HD
- Vidéo deluxe MX/2013 Plus HD
- Vidéo deluxe MX/2013 Premium HD
- Photo Manager 10
- Photo Manager 10 Deluxe
- Photo Manager MX
- Photo Manager MX Deluxe

Remarque : cette fonction est uniquement disponible si au moins un des programmes de cette liste est installé sur votre PC.

Ajouter à la bibliothèque musicale

Convertit votre arrangement au format MP3 et le transfère directement vers un programme de gestion musicale de MAGIX (au format MP3 deluxe MX par exemple) pour l'ajouter à votre bibliothèque musicale.

Remarque : cette fonction est uniquement disponible si au moins un des programmes correspondants de MAGIX est installé sur votre PC.

Menu Aide

Aide

Cette fonction est disponible dans presque toutes les fenêtres du programme et ouvre le module d'aide du logiciel, avec des entrées thématiques. Utilisez cette commande pour accéder à la rubrique Aide dans n'importe quelle fonction de Samplitude Music Studio.

Raccourci clavier : F1

Index Aide

Utilisez cette commande pour vous renseigner au sujet du système Online de l'Aide en ligne. De là, vous pouvez accéder à certaines commandes ou lire les instructions pas à pas.

Aide Contextuelle

Utilisez cette commande pour demander de l'aide sur n'importe quelle partie de Samplitude Music Studio. Cliquez le {bml hlp\curhelp.bmp} bouton sur la barre d'outils supérieure, puis, cliquez sur n'importe quel bouton du menu pour obtenir les informations.

Ouvrir le manuel PDF

Ouvre le manuel d'utilisation du programme au format PDF.

Vidéo d'introduction

Cette commande permet de démarrer la vidéo d'introduction qui présenter les bases de Samplitude Music Studio de manière simple et concise.

Tutoriels en ligne

Ouvre les pages Web de magix.info avec des vidéos tutorielles en ligne.

A propos de Samplitude Music Studio

La loi de droit d'auteur de la notice (Copyright) et le numéro de version s'affichent ici.

MAGIX Mise à jour automatique

Recherche indépendante des mises à jour de Samplitude Music Studio sur Internet. La connexion à Internet est requise.

Ouvrir magix.info

Vous pouvez accéder directement depuis le programme à magix.info, la Communauté multimédia de MAGIX. Vous y trouverez les réponses aux questions les plus fréquemment posées à propos des produits MAGIX et sur le thème du multimédia en général. Vous ne trouvez pas la solution à votre problème ? Dans ce cas, posez tout simplement la question à la communauté.

magix.info



Vous avez des questions, besoin d'aide, de conseils ou de vidéos explicatives faites par des experts concernant votre produit MAGIX ? Sur magix.info, vous trouverez les réponses à vos questions et les solutions à vos problèmes ainsi que des formations et des ateliers professionnels près de chez vous concernant les logiciels et le multimédia.

Vous pouvez accéder à magix.info en passant par www.magix.info.



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.

Présenter de la musique sur magix.info

Partagez votre musique avec d'autres utilisateurs de magix.info, discutez de vos projets ou des leurs, ou découvrez leurs photos, leur vidéos ou leur musique.

Ouvrir magix.info - La Communauté multimédia

Ouvre la page d'accueil de magix.info.

Enregistrement du produit

Cette option ouvre la page d'inscription en ligne de MAGIX sur laquelle vous pouvez vous inscrire en tant qu'utilisateur MAGIX.

Une fois inscrit, vous avez accès au site Web d'assistance MAGIX qui propose diverses mises à jour de programmes et des programmes d'aide à télécharger (uniquement pour utilisateurs MAGIX inscrits).

Le formulaire d'inscription fourni (accessible en passant par le menu Démarrer sous Samplitude Music Studio > Service et assistance > Inscription) vous permet de vous inscrire également par courrier ou par fax. Il vous suffit de l'imprimer, de le remplir et de l'envoyer.

Raccourci clavier : F12

Télécharger de nouveaux instruments/sons/Soundpools

Ouvre pour chaque catégorie un navigateur avec des offres pour d'autres instruments, sons et Soundpools.

Transfert d'écran - MAGIX Screenshare

MAGIX Screenshare vous permet de proposer votre aide à d'autres utilisateurs directement en ligne ou de solliciter leur aide.

MAGIX Screenshare peut être utilisé dans deux modes : en tant qu'hôte ou qu'invité. L'utilisateur qui propose le transfert (appelé également « session ») est l'hôte et celui qui se connecte à l'hôte est l'invité.

En tant qu'hôte, démarrez MAGIX Screenshare dans votre logiciel MAGIX depuis l'entrée de menu « Partage > Transfert d'écran > en tant qu'hôte ». Pour cela, vous avez besoin d'une connexion Internet. Étant donné que c'est vous qui, en tant qu'hôte, prenez l'initiative, vous obtiendrez un numéro de 8 chiffres (ID de session) dont vous aurez besoin pour établir chaque connexion.

Soit l'utilisateur/invité possède la même application, soit il peut télécharger en quelques secondes seulement le module invité gratuit. Après avoir indiqué dans son module l'ID de session que vous lui aurez communiqué par e-mail, téléphone ou chat, l'invité pourra voir le contenu de votre écran sur son moniteur. Vous pouvez alors démarrer toute application de votre PC, votre invité voit le même contenu d'écran que vous, via Internet, en direct.

Remarque : afin d'informer vos invités au transfert d'écran de ce que vous faites, il est recommandé de communiquer par téléphone, chat ou autre.

Inscription pour un transfert d'écran en tant qu'hôte

1. Pour démarrer vous-même une session, vous devez d'abord vous inscrire en tant qu'hôte. Pour cela, ouvrez le menu « Partage » et sélectionnez l'option « Transfert d'écran en tant qu'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 « Ouvrir la session ». Une petite fenêtre s'ouvre dans le coin inférieur droit vous indiquant l'état du transfert d'écran. En outre, un numéro s'affiche : il s'agit du mot de passe pour les invités.
4. Démarrez ensuite la session.

Inscription pour un transfert d'écran en tant qu'invité

1. Pour pouvoir profiter d'un transfert d'écran, vous devez vous inscrire en tant qu'invité. Pour cela, ouvrez le menu « Partage » et sélectionnez l'option « Transfert d'écran en tant qu'invité... ».
2. Entrez alors le mot de passe (suite de huit chiffres) communiqué par votre hôte.
3. Cliquez ensuite sur « Ouvrir la session ». Une fenêtre s'ouvre alors dans laquelle vous voyez une représentation réduite de l'écran de votre hôte.

Rétablir les paramètres par défaut du programme

Réinitialise les valeurs par défaut de Samplitude Music Studio.

Activation MP3 Encoder

A 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 ces formats. L'intégration de décodeurs et encodeurs de fournisseurs externes est généralement payante. En vous proposant l'activation d'un encodeur de manière optionnelle, MAGIX est en mesure de vous proposer une relation qualité/prix optimale pour vos logiciels.

Comment fonctionne l'activation ?

L'activation est payante et peut être réalisée directement en ligne ou par la poste ou par fax. Le moyen le plus simple et le plus rapide d'obtenir un code d'activation est de le commander en ligne. Vous recevez votre code d'activation en quelques minutes seulement, par e-mail. L'envoi par la poste ou par fax prend quelques jours.

L'activation se déroule comme suit :

- **Commander le code d'activation en ligne**
Cliquez simplement sur « Commander en ligne... » (champ 1). Puis vous serez dirigé vers un site Web dans lequel vous pourrez commander l'activation correspondante.
- **Commander le code d'activation par la poste ou par fax**
Après avoir cliqué sur « Commander par la poste/par fax » (champ 2), votre code utilisateur s'affiche. Celui-ci attribue votre code d'activation personnel à votre PC, automatiquement. 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. Remplissez puis imprimez le formulaire que vous enverrez à l'adresse ou au fax indiqués. À la suite du paiement, le code d'activation vous sera envoyé courrier ou fax (et en option par e-mail).
- **Saisie du code d'activation**
Après réception de votre code d'activation personnel, veuillez tenter à nouveau d'utiliser la fonction d'exportation ou d'importation afin d'afficher

la boîte de dialogue d'activation en fonction du format de fichier correspondant. Vous pourrez entrer le code d'activation à cet endroit.

Problèmes lors de l'activation

Problème : le code saisi est incorrect (activation téléphonique).

Veuillez d'abord vérifier votre saisie : le code est incorrect dans la plupart des cas.

Si vous avez entré le code correctement, vous pouvez obtenir le numéro de téléphone de notre service téléphonique. Nos collaborateurs sont à votre disposition.

Problème : le site Web MAGIX ne s'ouvre pas.

Vérifiez votre connexion Internet. Connectez-vous éventuellement manuellement.

Problème : le formulaire de commande par courrier/par fax ne s'ouvre pas.

Vérifiez qu'un programme de traitement de texte compatible soit installé et activé sur votre ordinateur (MS Word par exemple).

Problème : vous n'avez pas reçu l'e-mail contenant le code d'activation.

Vérifiez que votre boîte électronique n'est pas pleine.

- Vérifiez que l'e-mail ne se trouve pas dans la boîte spam (courrier indésirable).

Problème : vous avez installé Samplitude Music Studio sur un nouvel ordinateur, ajouté un nouveau disque dur à votre ordinateur (carte son, carte mémoire, etc.) ou vous l'avez installé plusieurs fois sur le même PC. Votre code d'activation n'est plus accepté.

Si vous avez activé votre programme à de multiples reprises et que vous ne parvenez pas à l'activer une nouvelle fois, veuillez contacter le service clientèle MAGIX (voir page 14).

Raccourcis clavier prédéfinis

Vous pouvez consulter tous les raccourcis prédéfinis à l'aide de l'option « Exporter la liste » dans la boîte de dialogue « Éditer les raccourcis clavier et le menu » (voir page 561). La fonction de copie permet de sauvegarder une copie de la liste dans le presse-papiers puis de l'insérer dans un programme d'édition de texte ou de tableaux de calcul.

Souris

Clic du milieu	Démarrer/Stopper la lecture
Molette	Défilement horizontal
Maj + Molette	Vous pouvez affiner les paramètres des boutons/atténuateurs activés
+ Ctrl	Zoom horizontal
+ Maj	Zoom vertical (augmenter/réduire la forme des ondes)
+ Ctrl + Maj	Défilement vertical dans le projet virtuel (pistes)

Paramètres généraux

Vous trouverez ici les paramètres de Samplitude Music Studio qui sont indépendants du projet. Les configurations définies ici sont donc appliquées globalement.

L'option « Easy Mode » simplifie la boîte de dialogue en n'y affichant que les principales fonctions pour configurer les paramètres généraux.

Raccourci : Y

Système/Options

Dans le menu « Système », vous avez les options pour les accords fin dans Samplitude Music Studio.

En détail :

- paramètres de lecture audio (Appareils de lecture)
- paramètres d'enregistrement audio (Appareils d'enregistrement)
- configuration du programme (Options du programme)
- configuration des chemins et de l'interface (Pathes/Skins)
- options d'affichage (Options vue)
- configuration des couleurs (Couleurs)
- configuration du métronome (Options MIDI)

Vous pouvez activer la plupart des boîtes de dialogue séparément via les divers menus. Vous trouverez ci-dessous des explications concernant les paramètres du système qui ne sont accessibles que directement via la boîte de dialogue du système.

Configuration audio (paramètres de lecture audio)

Les cartes son installées sont affichées dans la grande fenêtre en haut de la boîte de dialogue. Une petite boîte de dialogue s'ouvre grâce au bouton « Info matériel ». Vous y trouverez diverses informations (taux d'échantillonnage pris en charge, fabricant etc.) concernant les cartes son activées dans cette fenêtre.

Système de Gestionnaire de Périphérique

☐ ASIO
 ☒ MME (standard)
 ☐ MRL (multiplexage)

Réglages de Tampon (taille en échantillons stéréo)

Tampon VIP :
 Tampon de Test :

Tampon HD/Scrub :
 Numéro de Tampon :

Initialisation ASIO

Dispositif ASIO :
 Source Horloge:

Equipement

☐ 16 Bit
 ☒ 24 Bit

Setup du Monitoring

Mode de contrôle
 Pas de contrôle audio (uniquement crête-mètre)

Affichage des niveaux d'entrée, mais pas de monitoring audio

Numéro de Tampon :
☐ Entrée du mixage et lecture

Nomination du périphérique/communication du pilote

Sélectionnez ici la résolution en bits destinée à la nomination du pilote audio pour l'enregistrement et la lecture. Normalement, la sélection de résolution se fait automatiquement. Si le périphérique de sortie ne peut pas reproduire la résolution souhaitée (par exemple 24 bits), Samplitude Music Studio attribuera automatiquement une résolution plus basse (dithering) et la transmettra au pilote. Selon les circonstances, si un message d'erreur provient alors du pilote (car il accepte certaines résolutions sans toutefois pouvoir les enregistrer ou les reproduire), vous pouvez imposer une nomination de 16 bits au pilote.

Système de pilote

Vous avez le choix entre MME, MME multicanal et ASIO. MME est le système de pilote propre à Windows pour multimédia. MME multicanal (compatible WDM) : si votre carte son prend en charge une lecture audio 24/32 bits et rencontre des problèmes lors de la lecture de fichiers audio de haute résolution, essayez d'utiliser ce pilote.

ASIO

Par rapport à des pilotes MME, vous bénéficiez avec des pilotes ASIO de certains avantages (à condition que votre modèle de carte son soit équipé de pilotes ASIO) :

MAGIX LoLa, un pilote ASIO universel compatible avec de nombreuses cartes son qui n'en ont pas, est fourni avec le logiciel.

- Latence plus réduite du système du pilote. Les temps de réaction du logiciel lors d'éditations en temps réel sont ainsi nettement réduits. Ainsi, le contrôle du logiciel sur les entrées (et les instruments VST) est possible. Les ressources du PC utilisées par le système diminuent, plus d'effets de haute qualité sont possibles sans qu'il soit nécessaire de procéder entre-temps à des opérations de prémixage.
- Une synchronisation du pilote a lieu entre enregistrement et lecture. Ainsi, les enregistrements Overdub sont à 100% stables et, de plus, des mécanismes de compensation de latence sont possibles pour des effets autorisant un contrôle sur les effets spéciaux du logiciel.
- ASIO propose de plus une méthode générale pour le traitement d'objets multicanaux audio. Tous les problèmes de résolution (bits) et les problèmes multicanaux, qui peuvent survenir avec des pilotes WDM sous Win2K / Windows XP, peuvent être ainsi évités directement.
- Des options de contrôle matériel avancées sont disponibles via l'utilisation du contrôle direct ASIO (dépendant de la carte son, routing flexible, Pan & volume inclus).

Paramètres ASIO

Pilotes ASIO : les pilotes de tous les périphériques ASIO installés actuellement ou autrefois dans le système sont répertoriés ici. Cliquer sur le bouton « Paramètres » ouvre la boîte de dialogue de configuration du pilote de carte son. Pour en savoir plus, consultez le manuel d'utilisation de la carte son.

Paramètres de tampon

Lire/Enregistrer le tampon : vous pouvez définir ici les tailles de tampons pour la lecture ou pour l'enregistrement de données audio.

En principe, plus gros est le tampon, plus sûre sera la lecture sur des systèmes lents ou surchargés. Le nombre de pistes pouvant être lues simultanément augmente. Le PC risque cependant de réagir plus lentement, ce qui peut être problématique lors d'éditions utilisant des effets en temps réel. Pour cette raison, la recherche d'un compromis optimal est recommandée pour votre système.

Lors d'un enregistrement et d'une lecture simultanés (enregistrement pendant la lecture), les tampons d'enregistrement et de lecture doivent avoir la même taille.

Tampon haute résolution : des tampons d'échantillons de 8000 sont prédéfinis. Ce tampon est utilisé lors de la lecture directement dans les projets Wave de haute résolution. Des valeurs plus réduites ont pour conséquence des temps de réaction plus rapides.

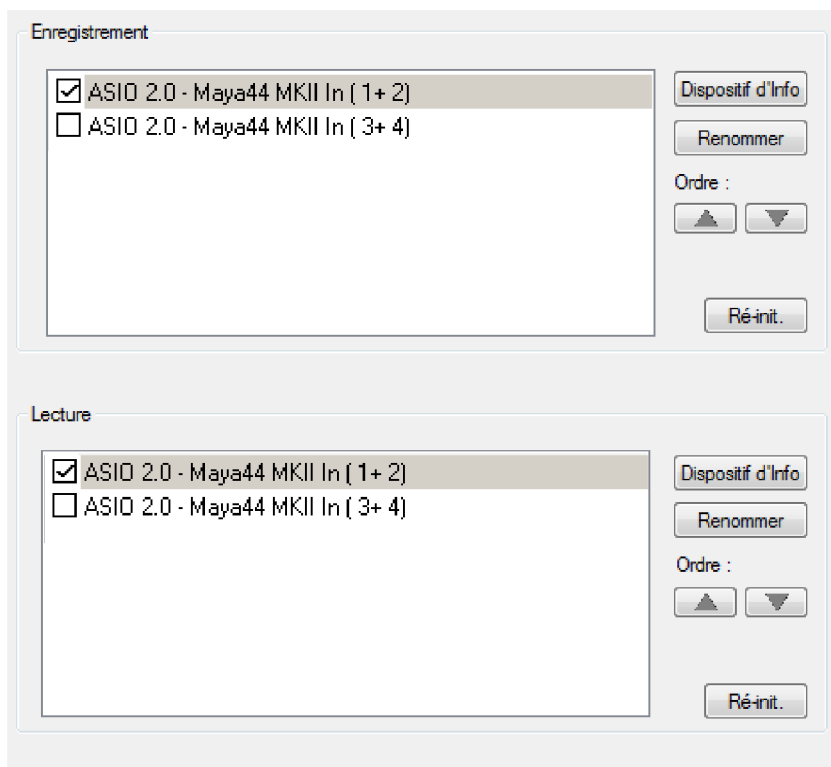
Tampon du projet virtuel : des tampons de 16000 échantillons sont définis par défaut : il s'agit des tampons utilisés lors de la lecture de projets virtuels. Étant donné qu'une lecture sans erreur est plus importante qu'une durée de réponse rapide, il est préférable d'augmenter la taille du tampon de 16000 à 32000 en cas d'instabilité. Cette configuration est nécessaire uniquement lors de la lecture de projets virtuels et lors de procédures de travail avec le mixeur.

Tampon Test : des tampons d'échantillons de 8000 sont prédéfinis. Ce tampon n'est utilisé qu'en cas de pré-écoute en temps réels des effets issus du menu du même nom.

Nombre de tampons : vous pouvez indiquer à cet endroit combien de tampons décrits ci-dessus doivent être utilisés (entre 2 et 10). Une grande quantité de tampons augmente la garantie d'une reproduction sans erreur, mais augmente également le besoin en espace mémoire. Les temps de réaction sont alors plus longs. La capacité actuelle du tampon est visible lors de la lecture dans la barre d'état en bas à droite.

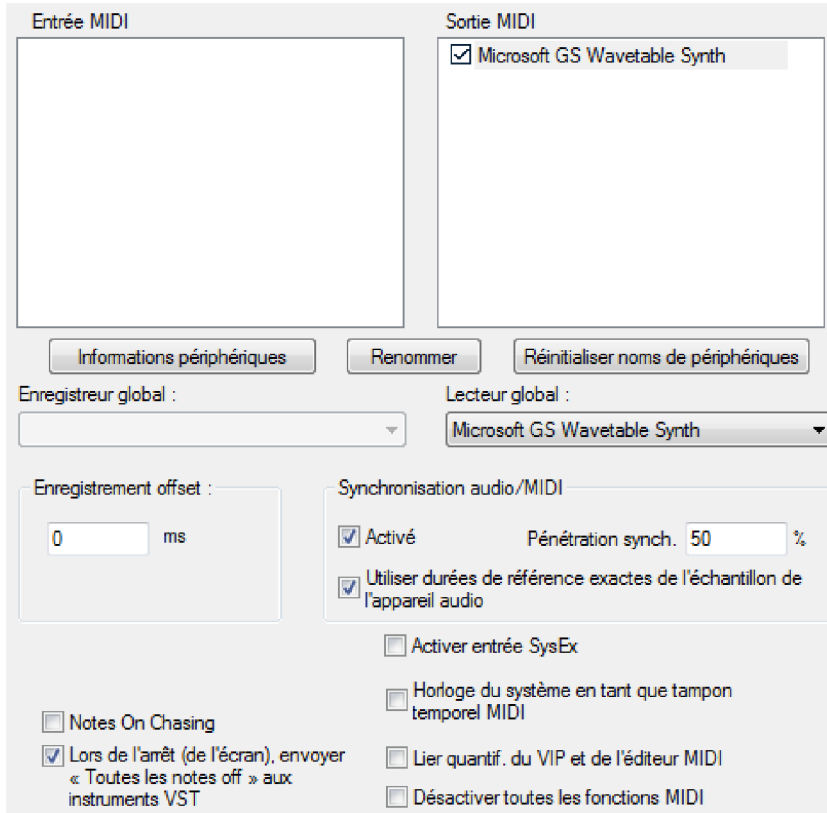
Audio Devices (Appareils d'enregistrement audio)

Les cartes son installées sont affichées dans la partie supérieure de la fenêtre de dialogue. Le bouton Information appareil permet d'ouvrir une petite boîte de dialogue, dans laquelle vous trouverez des informations (taux d'échantillonnage pris en charge, fabricant, etc.) concernant la carte son activée dans la fenêtre.



Contrôle du logiciel ASIO avec effets de pistes : cette option vous permet d'utiliser Samplitude Music Studio comme appareil d'effets externe. Pour cela, vous devez installer un pilote ASIO pour votre carte son.

MIDI



Entrée MIDI

Sortie MIDI

☒ Microsoft GS Wavetable Synth

Informations périphériques Renommer Réinitialiser noms de périphériques

Enregistreur global : Lecteur global : Microsoft GS Wavetable Synth

Enregistrement offset : 0 ms

Synchronisation audio/MIDI

☒ Activé Pénétration synth. 50 %

☒ Utiliser durées de référence exactes de l'échantillon de l'appareil audio

☐ Activer entrée SysEx

☐ Horloge du système en tant que tampon temporel MIDI

☐ Notes On Chasing

☒ Lors de l'arrêt (de l'écran), envoyer « Toutes les notes off » aux instruments VST

☐ Lier quantif. du VIP et de l'éditeur MIDI

☐ Désactiver toutes les fonctions MIDI

Périphériques de lecture : définissez ici quels dispositifs MIDI doivent être disponibles ou non pour Samplitude Music Studio.

Périphérique de lecture global : sélectionnez ici le pilote que doit utiliser Samplitude Music Studio par défaut pour la lecture de pistes MIDI. Un pilote individuel ou des plugins VST installés (uniquement dans la piste VIP) peuvent tout aussi bien être sélectionnés pour chaque piste du projet VIP.

Périphérique global d'enregistrement : sélectionnez ici le pilote que doit utiliser Samplitude Music Studio pour enregistrer des pistes MIDI.

Offset (décalage) d'enregistrement : entrez ici la durée de retardement en millisecondes avec laquelle l'enregistrement doit démarrer.

Synchronisation audio / MIDI : si vous activez la case de synchronisation, vous pouvez définir l'intensité du couplage de synchronisation audio / MIDI.

0 % Très faible

50 %	Moyenne
100 %	Très élevée

Activer SysEx Input : en sélectionnant cette option, vous pouvez demander à Samplitude Music Studio de recevoir des données SysEx d'appareils externes.

Utiliser l'horloge du système en tant que tampon temporel MIDI : lorsque cette option est activée, le tampon temporel du pilote du périphérique MIDI est ignoré. Cette fonction est utile lorsque les pilotes fournissent un tampon temporel non synchronisé avec l'horloge du système ou à la fonction audio ou totalement erroné.

Cette fonctionnalité prend en charge la reconnaissance des tampons temporels non valables des pilotes et gère automatiquement la rétroactivité sur l'horloge du système. Ainsi, les problèmes d'enregistrement MIDI peuvent être résolus avec des périphériques MIDI.

Coupler quantisations du projet virtuel VIP et de l'éditeur MIDI : la trame de quantisation dans le projet virtuel et dans chaque objet MIDI est toujours configurée de manière commune.

Désactiver toutes les fonctions MIDI : vous avez la possibilité de désactiver l'intégralité des fonctionnalités MIDI.

Recherche de Note On : implique que les notes MIDI encore tenues soient jouées, même si leur message de déclenchement Note On se trouve avant le début de la lecture.

Envoyer toutes les notes off aux instruments VST lors de l'arrêt (du moniteur) : à titre d'alternative au mécanisme All Notes Off, vous avez à disposition un envoi de messages Note Off individuels pour les instruments VST, car le message All Notes Off est ignoré par certains instruments VST. Dans les paramètres système MIDI, vous pouvez complètement désactiver les messages All Notes Off pour VSTi.

Contrôleur physique

Installation d'un contrôleur matériel

Ouvrez la boîte de dialogue pour la **configuration du contrôleur matériel** en cliquant sur Y. Vous vous trouvez maintenant dans les options du système. Cliquez ensuite sur la sous-catégorie « Contrôleur matériel ».

La configuration du contrôleur matériel comprend deux registres. Dans le premier, vous pouvez procéder à une configuration normale, le second permet d'intégrer des fonctions.

1. Cliquez sur « **Sélectionner un contrôleur** ». Sélectionnez ensuite un contrôleur dans la liste. Vous pouvez annuler votre sélection en cliquant sur « **Supprimer** » ou à l'aide de la touche Suppr. Par glisser-déposer vous pouvez modifier l'ordre des contrôleurs ainsi que leur classement interne. Un contrôleur listé avec un retrait par rapport à un autre est en fait un module d'extension. Vous pouvez désactiver un contrôleur temporairement à l'aide des cases à cocher ou via le bouton « **Activer le contrôleur** ».
2. Sur la droite sélectionnez les ports MIDI auxquels votre contrôleur est connecté.
3. Lorsque vous fermez la boîte de dialogue, le contrôleur est prêt pour l'utilisation.

Nombre de pistes

Indique le nombre de pistes disponibles dans le contrôleur dans une banque. Dans la plupart des cas, il y a 8 pistes. Mackie Control et le protocole HUI ne peuvent utiliser que 8 canaux par banque. Mais il existe également le contrôleur disposant d'un mode natif permettant de créer des canaux supplémentaires. Vous pouvez ici définir le nombre comme 16 ou 24 (64 max.). Dans les contrôleurs à une piste, la valeur est égale à 1.

Ignorer les données d'entrée SysEx

Les données SysEx envoyées par le contrôleur ne sont pas traitées dans Samplitude Music Studio.

Surfaces de contrôle - Mode interne

Les modes internes permettent l'adaptation à des surfaces de contrôle de conception différente. En fonction du mode, Samplitude Music Studio gère l'écran de la surface de contrôle et interprète les messages du contrôleur de différentes façons.

Remarque : si vous utilisez une surface de contrôle différente de celles figurant dans la liste, veillez à sélectionner un modèle dont l'architecture et le concept s'approchent du vôtre.

Répartition des différents modes internes :

Mackie multipiste

Piste

Première pression : mode de piste

Presser 2 fois : mode de commande active

- La commande de mixage activée (reconnaissable à la marque rouge) est pilotée par le premier fader

Pan

- Mode panoramique (comme le mode piste, sauf l'affichage)

EQ

Première pression : mode EQ Phatchannel par bande

- Gain, fréquence et type accessibles par les boutons
- Les autres bandes sont accessibles par changement de banque

Remarque : les fonctions de changement de banque doivent pour cela être apprises, ce qui est par défaut le cas

Presser 2 fois : mode EQ Phatchannel par type

- Gain, fréquence et type accessibles par les boutons (regroupés différemment du mode par bande)
- Les autres fonctions d'égaliseur sont accessibles par changement de banque

AUX

Première pression : mode de piste AUX

- Les AUX 1 à 6 de la piste active sont contrôlés par les boutons

Deuxième pression : mode Slot AUX

- Réglage d'un même AUX pour chaque piste
- Sélectionner le numéro de l'AUX à contrôler avec les touches de changement de banque

Plugin

- Les emplacements de plugins VST pour la piste active sont listés (défilement avec les touches de changement de banque)
- Sélection du plugin VST à contrôler par pression du bouton correspondant
- Ensuite, les paramètres des plugins sélectionnés sont affichés
- Modifier le paramètre avec le bouton
- Faire défiler les paramètres avec les commutateurs de banque

Frontier AlphaTrack

Piste

Première pression : mode panorama

- Régler le panoramique
- Naviguer jusqu'au marqueur
- Déplacer la piste sélectionnée

Presser 2 fois : Mode de commande active

- Le fader change la valeur de la commande sélectionnée dans le Mixeur.

AUX

- Sélectionner une autre piste
- Sélectionner un autre emplacement
- Changer le départ AUX de la piste/de l'emplacement sélectionné

EQ

Contrôle par bande du volume d'entrée, de la fréquence et du type d'égaliseur choisi. Les bandes se sélectionnent avec « Piste sup./inf. du Mixeur ».

Plugin

- Sélectionner la piste
- Dans la piste, l'emplacement de plugin peut être sélectionné avec les touches « Piste sup./inf. du Mixeur »

Vous pouvez toujours contrôler 3 paramètres du plugin correspondant avec les potentiomètres. La page d'affichage se change avec les touches « Piste sup./inf. du Mixeur ».

Frontier Transport

Fonctions : uniquement pour le transport

JLCooper (MCS)

Piste

Première pression : mode de piste

Presser 2 fois : mode de commande active

- La commande de mixage activée (reconnaissable à la marque rouge) est pilotée par le premier fader

AUX

Contrôle tous les départs AUX de la voie sélectionnée.

EQ

Contrôle l'égaliseur de la piste sélectionnée avec les boutons rotatifs (VPots).

Sortie

Désactiver : si votre contrôleur ne possède aucun curseur moteur, vous pouvez désactiver ici l'envoi de données du contrôleur.

Simple envoi : les données du contrôleur MIDI sont reçues et traitées. Les données du programme (par exemple modification des curseurs dans le mixeur) sont envoyées au contrôleur.

Envoyer un écho : les données du contrôleur MIDI sont reçues et traitées et renvoyées au contrôleur de la même manière. Les contrôleurs nécessitent ce type d'envoi pour créer l'affichage (lampes/écran). Les données du programme (par exemple modification des curseurs dans le mixeur) sont envoyées au contrôleur. Si votre contrôleur rencontre des problèmes (Logic Control), activez l'« Envoi simple ».

Envoyer un écho (sans curseur) : les données du contrôleur MIDI sont reçues et traitées et renvoyées au contrôleur de la même manière. Toutefois, les

valeurs du curseur ne sont pas renvoyées durant le mouvement du curseur (Fadertouch actif), mais uniquement la dernière valeur après relâchement du curseur, afin d'éviter une trop grande augmentation des transferts de données. Les données du programme (par exemple modification des curseurs dans le mixeur) sont envoyées au contrôleur. Si votre contrôleur rencontre des problèmes (Logic Control), activez l'« Envoi simple ».

Adapter la surface de contrôle

La plupart des appareils du marché sont compatibles avec les protocoles comme Mackie Control ou HUI. Si votre surface de contrôle ne figure dans la liste, veuillez sélectionner un périphérique aussi proche que possible du vôtre.

Si votre surface de contrôle ne figure pas dans la liste ou si vous souhaitez modifier les presets, procédez comme suit :

Avant d'adapter un preset à votre surface de contrôle, nous vous recommandons de l'enregistrer sous un autre nom grâce à « **Enregistrer sous...** ».

Allez ensuite dans le registre « **Adapter le contrôleur** ». La boîte de dialogue suivante apparaît :

Utilisez Mackie Control si votre contrôleur sait émuler ce mode. Cette communication utilise des ordres en 7 bits, ce que vous pouvez vérifier dans l'afficheur d'ordres MIDI entrants. Une nouvelle ligne apparaît lorsque vous appuyez sur un bouton, puis une autre quand vous le relâchez. Le protocole HUI réceptionne des messages en 14 bits (deux lignes par message).

Ouvrez également le mixeur pour pouvoir sélectionner l'élément que vous souhaitez programmer dans votre contrôleur. La fonction correspondante s'affiche dans la rubrique « **Fonction du programme** », par exemple « Fader master » pour le fader master du mixeur de Samplitude Music Studio. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel dans « Fonction de Samplitude/Sequoia ». Il contient la liste de toutes les fonctions contrôlables à distance de Samplitude Music Studio. Vous pouvez attribuer successivement les messages de votre contrôleur à ces fonctions. Les ordres supérieurs correspondent à de simples fonctions de mixeur et sont conçus explicitement pour l'utilisation avec un contrôleur. Les ordres inférieurs correspondent à la structure de menu complète de Samplitude Music Studio. Vous pouvez les utiliser pour assigner chaque fonction d'un menu à un bouton de votre contrôleur. Notez que le voyant des boutons de la surface de contrôle ne fonctionnera pas avec les fonctions de menu.

À présent, déplacez le fader ou appuyez sur le bouton de votre choix de votre surface de contrôle. Les ordres MIDI générés par l'élément sont affichés dans la section « **Dernières données MIDI** ». Cliquez sur « **Apprendre** » pour attribuer les nouvelles données à la fonction.

Attention : les surfaces de contrôle équipées des faders sensibles au toucher envoient des messages à Samplitude Music Studio lorsque vous les touchez et les relâchez, de sorte que la commande « Apprendre » doit être activée après le déplacement et avant le relâchement du fader.

Si vous voulez faire l'apprentissage d'un bouton ou d'un fader pour plusieurs pistes (par exemple pour la coupure audio « mute »), sélectionnez « **Mixeur/Piste/Coupure de piste** » dans « Fonction de Samplitude Music Studio ». Dans Piste, cochez ensuite « **Augmentation automatique** » et commencez en programmant la première piste. Après avoir cliqué sur « **Apprendre** », la valeur est automatiquement augmentée d'une unité dans Piste. Il vous suffit d'actionner l'élément suivant de votre contrôleur et de cliquer de nouveau sur « **Apprendre** ».

Utilisez le bouton « Supprimer » pour annuler l'assignation à une fonction. Vous pouvez également écraser les données en effectuant une nouvelle assignation avec « Apprendre ».

Si un encodeur rotatif se déplace dans le mauvais sens après la programmation, répétez l'opération et activez l'option « **Inverser la direction du bouton/Action au relâchement du bouton** ».

Pour savoir quelle fonction est assignée à une touche de votre contrôleur, actionnez simplement la touche en question. Les données apparaissent dans la liste des fonctions assignées.

Ainsi, vous pouvez faire apprendre à Samplitude Music Studio chaque ordre émis par votre surface de contrôle.

Avertissement : lorsque le mode objet est activé, les touches de retour et d'avance rapide de la section de transport de votre surface de contrôle permettent de passer à l'objet précédent ou suivant. De même, en mode marqueur, elles permettent de faire passer le curseur de lecture au marqueur précédent ou suivant.

Paramètres du métronome

Pour en savoir plus, référez-vous au chapitre Paramètres du métronome (Menu Options) (voir page 405).

Paramètres d'enregistrement

Format : plus la profondeur en bits est élevée, plus vous aurez besoin d'espace mémoire, mais la qualité de l'enregistrement sera également améliorée. Cependant, de fortes profondeurs de bits sont uniquement judicieuses si la carte son peut enregistrer dans un tel format.

Remarque : il est indiqué pour de nombreuses cartes son qu'elles fonctionnent en résolution 24 bits, mais ces données se réfèrent dans certains cas exclusivement à la lecture.

Enregistrer chaque prise dans un nouveau fichier : cette option a pour effet d'enregistrer chaque prise d'un enregistrement dans un nouveau fichier. Les enregistrements en boucle sont toutefois sauvegardés en tant que prise dans un seul et même fichier.

Offset d'enregistrement (échantillons) : vous pouvez insérer ici un décalage en échantillons, il est produit en mode « Enregistrer pendant la lecture » entre le début de la lecture et le début de l'enregistrement de la carte son. Cette fonction permet de compenser les retards de certaines cartes entre le début de l'enregistrement et le début de la lecture. Les valeurs typiques sont situées entre 20 et 1 000 échantillons. Définissez cette valeur en lisant un projet avec un début marquant dans un projet virtuel multipiste tout en enregistrant à nouveau. À l'aide de la fonction zoom, vous pouvez ensuite mesurer le décalage de manière exacte.

Actualiser l'objet pendant l'enregistrement : pendant l'enregistrement, l'objet est déjà affiché dans le projet virtuel, vous pouvez quasiment le voir se développer.

Se déplacer avec la position d'enregistrement : en fonction des paramètres de lecture, il est possible de faire défiler l'arrangement pendant l'enregistrement. Cela signifie que la plage visible de l'arrangement suit la fin de l'objet actuel.

Afficher une fenêtre de confirmation (OK/Supprimer) après l'enregistrement : après l'arrêt de l'enregistrement, une boîte de dialogue apparaît et vous demande si vous souhaitez utiliser l'enregistrement ou non.

Placer le curseur de lecture à la fin de l'enregistrement/débuter

l'enregistrement suivant à cette position : si vous avez activé cette option, le curseur de lecture est placé à la fin de l'enregistrement une fois l'enregistrement achevé ; la prochaine lecture ou le prochain enregistrement commence à cet endroit.

Le bouton d'enregistrement stoppe la lecture après l'enregistrement

standard : l'arrêt de l'enregistrement entraîne l'arrêt de la lecture.

Paramètres de lecture

☐ Arrêt sur position

☐ Barre d'Espace pour Lecture/Arrêt actif en tâche de fond

☒ Ignorer la combinaison Ctrl+Espace dans l'arrangeur

Temps de Preroll (sec.):

Durée maximum de réverbération pour les objets sans fondu de sortie (sec.):

Affichage de l'harmonie (battements):

Défilement automatique

☒ actif ☐ Tête Fixe

☐ Activé pour Zoom <1s ☒ Page

Épuration (pavé numérique 0)

Vitesse de nettoyage:

☒ Nettoyage uniquement sur la piste active

Lecteur global:

Raccourci clavier : P

Cochez la case de l'option « **Arrêt à la position actuelle** » si vous voulez que le curseur de lecture reste à la position actuelle à l'arrêt de la lecture. Si cette option n'est pas cochée, le curseur de lecture revient à sa position initiale ou au début de la plage quand la lecture s'arrête.

Avec l'option « **Barre d'espace (Lecture Arrêt) active aussi en arrière-plan** », vous pouvez utiliser la barre d'espace pour « Lecture » et « Arrêt » dans Samplitude, même si vous travaillez en premier plan avec un autre logiciel.

En outre, vous avez l'option d'utiliser la combinaison de touches « **Ctrl + Barre d'espace** » pour la lecture d'objets sélectionnés.

La **durée de Preroll** est un paramètre nécessaire au montage dans Samplitude. Avec la durée de Preroll, vous pouvez définir en secondes la partie devant être lue en amont du début de la plage sélectionnée.

La **durée maximale de réverbération pour des objets sans fondu de sortie (Fade Out)** peut être réglée ici sur des valeurs allant jusqu'à 60 secondes.

Remarque : veuillez noter que les longues durées de réverbération peuvent entraîner des problèmes de performances.

L'option « **Affichage anticipé de l'harmonie (battements)** » garantit que les accords détectés sont affichés à l'avance autour du nombre défini de battements de quarts de notes.

Défilement automatique

L'option **Défilement automatique** permet d'activer une fonctionnalité très utile pour les projets Wave HD de longue durée : la représentation graphique défile en continu lorsque le marqueur de lecture (ligne de position) quitte l'extrait visible. Ainsi, vous conservez toujours une vue d'ensemble. Il s'agit de paramètres essentiels pour afficher le projet actuel en deux sections (Configuration > 2 extraits), l'une contenant tout le projet, l'autre étant un extrait zoomé avec défilement automatique.

Vous avez le choix entre un défilement par page ou un défilement doux. Mais attention : le processus de défilement nécessite un certain temps de calcul (variable selon le processeur, la carte graphique et la résolution), ce qui a pour conséquence que l'ordinateur peut être surchargé dans certains cas critiques, provoquant des erreurs de lecture. Si ces problèmes surviennent, désactivez le mode de défilement automatique.

Scrubbing

Si vous pressez la touche d'insertion (Inser ou 0 sur le pavé numérique), Samplitude Music Studio passe automatiquement en « Mode Scrubbing ». Cela signifie que la vitesse de lecture peut être commandée par la souris. Plus

la souris se déplace sur la droite, et plus Samplitude Music Studio va jouer le morceau rapidement.

Cela fonctionne également dans les projets multipistes virtuels, contrairement à de nombreux systèmes d'enregistrement HD.

Le mode Scrubbing permet de rechercher facilement des extraits dans du matériel audio complexe, de trouver immédiatement les craquements, etc. Il ne fait aucun doute que les ingénieurs du son depuis longtemps dans le métier connaissent ce procédé de l'édition de bandes analogiques.

Il existe 2 modes de Scrubbing (dans la fenêtre des paramètres de lecture - touche P) :

Relatif : l'écart relatif entre le marqueur de lecture (ligne de position) et la position de la souris est utilisé pour contrôler la vitesse de lecture. Ainsi, le marqueur de lecture suit pratiquement le mouvement de la souris.

Absolu : c'est ici la position absolue de la souris dans la fenêtre qui détermine la vitesse de lecture :

- **bordure gauche** : vitesse double en arrière,
- **centre** : pas de mouvement,
- **bordure droite** : vitesse double en avant.

Conseils pour le Scrubbing : pour les petites tailles de tampon (4000, 2000 échantillons), le défilement sera « doux ». Veuillez vérifier que votre ordinateur peut permettre une lecture sans erreur avec de telles tailles de tampon. Combiné avec le mode de défilement doux, il est facile de travailler sur des ordinateurs rapides.

Périphérique de lecture global

Vous pouvez ici indiquer le pilote de votre carte son via laquelle la lecture doit avoir lieu (si la lecture a lieu via une carte). C'est très important, notamment si une carte son dotée de plusieurs sorties ou bien plusieurs cartes sons sont installées sur votre PC.

Programme

Généralités

Options du Logiciel

<input type="checkbox"/> Ouvrir projet VIP et fenêtre d'enregistrement au démarrage	<input checked="" type="checkbox"/> Cacher Projets Physiques chargés dans les projets virtuels
<input type="checkbox"/> Ouvrir un projet Wave en mode d'édition destructive	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher les astuces étendues
<input checked="" type="checkbox"/> Afficheur de Performance	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher bulles d'aide étendues
<input type="checkbox"/> Verrouiller taille VIP en zoom arrière	<input checked="" type="checkbox"/> Afficher la fenêtre « Créer un nouveau projet »
<input checked="" type="checkbox"/> Curseur de lecture indépendant de la plage	<input checked="" type="checkbox"/> Rechercher automatiquement les mises à jour

« Ne plus afficher ce message » désactive les messages dans tout le programme

Réinitialiser les paramètres et redémarrer le programme

Répertoires

Nouveau Projets Virtuels	C:\Users\sascha.daniel\Documents\MAGIX\Samplitude Mus	
Fichiers Projets	C:\Users\sascha.daniel\Documents\MAGIX\Samplitude Mus	
Téléchargement FTP	C:\Users\sascha.daniel\Documents\MAGIX\Samplitude Mus	
Fichier temporaires:	C:\Users\SASCHA~1.DAN\AppData\Local\Temp\	

Ouvrir le projet VIP et la fenêtre d'enregistrement au démarrage : lorsque cette option est active, la boîte de dialogue « Paramètres d'enregistrement » ainsi qu'un projet virtuel (VIP) vide apparaissent à l'ouverture du programme.

Ouvrir un projet Wave en mode d'édition destructive : lorsque cette option est active, les projets Wave sont ouverts en mode d'édition destructive.

Affichage des performances : cette option active l'affichage des performances DSP dans le coin inférieur gauche. Les capacités maximales de votre ordinateur sont atteintes ou dépassées pour les valeurs de 100% ou plus. Dans ce cas, essayez l'une des mesures suivantes :

- Réduisez le nombre d'effets en temps réel dans le mixeur ou dans l'éditeur d'objets.

- Réduisez le nombre de pistes en mettant les pistes superflues en mode muet (« mute »).
- Augmentez la taille du tampon du VIP (raccourci clavier : Y) jusqu'à 16.000 ou 32.000 échantillons.

En cas de surcharge de l'ordinateur lors du monitoring en temps réel d'effets nécessitant des calculs lourds suivez les indications affichées dans la barre d'état.

Aucune modification de la taille du VIP lors du zoom : cette option permet de ne pas prolonger automatiquement le VIP lorsque vous zoomez au-delà de la taille de l'extrait.

Curseur de lecture indépendant de la plage : en mode boucle, lorsque cette option est activée, vous pouvez positionner le curseur de lecture indépendamment de la sélection et démarrer la lecture même en dehors de la boucle sélectionnée.

Masquer les projets Wave pour les projets virtuels : lorsque cette option est activée, les projets Wave ouverts d'un projet virtuel ne sont pas affichés.

Afficher les astuces étendues : après activation de cette option, le fait de placer le curseur de la souris au-dessus d'un élément interactif fait apparaître des informations supplémentaires.

Afficher bulles d'aide étendues : après activation de cette option, le fait de placer le curseur de la souris au-dessus d'un élément interactif du projet virtuel fait apparaître des astuces complètes.

Afficher la fenêtre « Créer un nouveau projet » : ici, vous pouvez désactiver l'option « Ne plus afficher cette fenêtre » si cette dernière a été cochée dans la boîte de dialogue. Pour en savoir plus, lisez le paragraphe « Nouveau projet virtuel (VIP) » (voir page 375).

Rétablir « Ne plus afficher cet avertissement » : en actionnant ce bouton, vous faites réapparaître toutes les boîtes de dialogue et tous les avertissements que vous aviez masqués.

Répertoires

Nouveaux Projets Virtuels : ce chemin d'accès définit l'endroit où sont stockés tous les nouveaux projets virtuels ainsi que tous les projets Wave enregistrés et importés.

Fichiers du projet : ce chemin d'accès définit l'endroit où sont enregistrés tous les autres fichiers Wave qui doivent être stockés sur le disque dur sans se rapporter à un projet donné.

Téléchargement FTP : ce chemin d'accès définit l'endroit où sont enregistrés tous les fichiers téléchargés à l'aide du client FTP intégré.

Fichiers temporaires : ce chemin d'accès conduit au dossier standard où sont stockés les fichiers temporaires. Veillez à ce que ce dossier se trouve sur un disque dur ou une partition doté d'un espace disque suffisant.

Paramètres d'annulation

Spécifie le degré des annulations.

Le niveau d'annulation peut être précisé quand vous travaillez dans un Projet Virtuel. Une valeur réglée à « 20 » signifie que les 20 dernières modifications peuvent être retrouvées.

Définir des objets/pistes

Vous pouvez sélectionner ici les fonctions qui doivent être empêchées au moyen du paramétrage d'objets.

Bloquer les déplacements : cette commande empêche que les objets soient déplacés par mégarde (préréglage). Ceci est très utile pour des enregistrements multipistes afin d'éviter un décalage (offset) entre chacune des pistes.

Bloquer modification du volume : cette fonction désactive les curseurs de volume des objets.

Bloquer fondus d'entrée / de sortie : les poignées de fondus des objets peuvent être désactivés à l'aide de cette commande.

Bloquer modification de la durée : cette fonction désactive les curseurs de durée des objets.

VST / DirectX / Configuration ReWire / Tampon de plugin

L'option « **Écrire un fichier Log DirectX** » est destinée à l'assistance technique. Vous pouvez la désactiver si vous n'en avez pas besoin.

Ici, vous pouvez activer l'option « Démarrer tous les plugins relatifs à l'objet au lancement de la lecture ». Certains plugins occasionnent des retards lors

de leur activation ; dans ce cas, ils doivent être activés dès le démarrage de la lecture pour éviter l'apparition de décalages lorsque les objets correspondants sont « lus ».

Désactiver tous les effets DirectX pendant le scrubbing/jogging : les plugins DirectX occasionnent parfois des erreurs ou des problèmes pendant le scrubbing ou le jogging. Cette option désactive donc les plugins DirectX lors de ces opérations.

☐ Écrit le fichier-journal DirectX

☐ Démarre tous les plugins liés aux objets au démarrage de la lecture
(Si cette option n'est pas activée, les plugins démarrent à la première exécution de l'objet.)

☒ Désactive tous les effets DirectX durant le Scrubbing/Jogging

Tampon du plugin


Preset ▼

Taille de tampon DirectX maximale (0 : aucune limite, -1 : utiliser la taille de tampon ASIO)

Taille de tampon de préchargement DirectX (-1 : tampon complet)

Taille de tampon VST maximale (0 : aucune limite, -1 : utiliser la taille de tampon ASIO)

Résolution de l'automatisation VST (échantillons)

Plugins VST : 

☐ Activer Rewire

Tampon de plugin

Les presets fournis couvrent la plupart des applications utilisant des plugins. Testez différents presets si des problèmes surviennent avec des plugins ou des cartes DSP. Vous pouvez définir ici la taille du tampon transmise au plugin, qu'il soit au format DirectX ou VST.

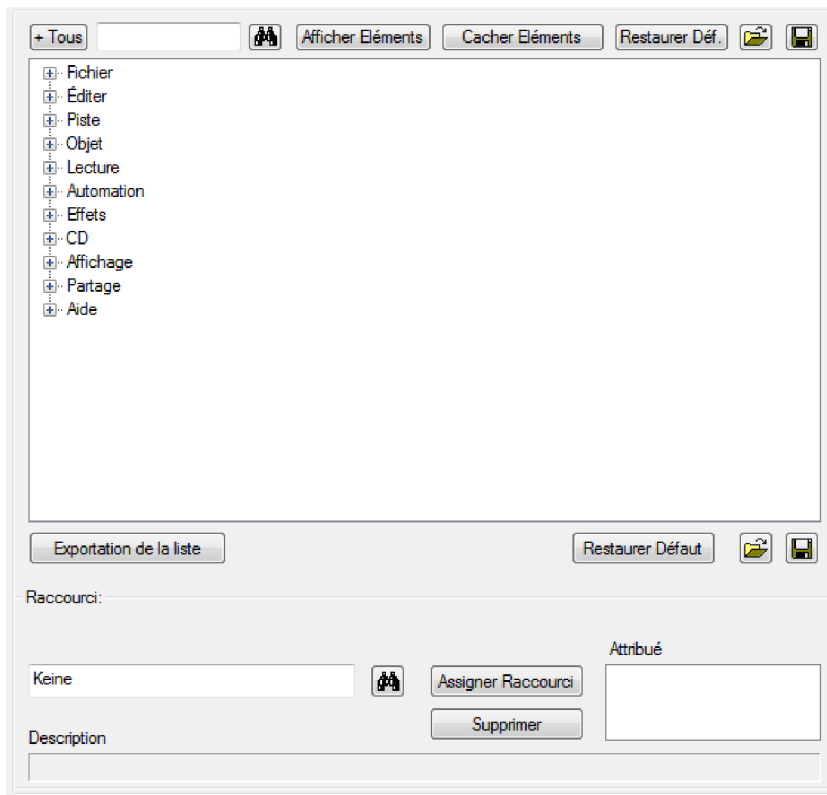
Chemin d'accès des plugins VST : définissez ici le chemin d'accès des plugins d'effet et d'instrument VST. Vous pouvez également effectuer un scan VST du répertoire choisi. Tous les plugins sont alors testés quant à leur utilisation dans Samplitude Music Studio. Ce scan n'est nécessaire qu'une seule fois et enregistre tous les plugins VST disponibles. Si vous avez plusieurs répertoires de plugins VST, indiquez leurs chemins d'accès respectifs et scannez-les également une seule fois. Samplitude Music Studio identifie uniquement les plugins placés dans les répertoires indiqués. Les informations correspondantes sont enregistrées dans le fichier « VSTPlug-ins.ini ».

Activer le ReWire : activez cette fonction pour intégrer les applications clientes compatibles Rewire sous forme de générateurs sonores.

Pour en savoir plus concernant le ReWire, lisez le chapitre « Plugins VST > ReWire (voir page 264) ».

Éditer les raccourcis clavier et le menu

Cette boîte de dialogue permet de configurer librement les raccourcis clavier pour toutes les fonctions du menu dans le menu principal ainsi que pour la Jam-session solo. Il est ainsi possible d'attribuer une combinaison de touches spéciale aux commandes que vous utilisez le plus fréquemment afin de les exécuter plus rapidement.



Les paramètres des raccourcis clavier sont enregistrés dans le fichier MusStu.ini lorsque vous quittez Samplitude Music Studio. Il est également possible d'exporter des ensembles de raccourcis clavier ou de définitions de menu dans des fichiers.

Remarque : si vous utilisez une version antérieure de Samplitude Music Studio, vous avez ainsi la possibilité de charger la structure du menu ancienne dans la nouvelle version. Pour cela, nous avons joints le fichier « Menu ».

L'affichage de l'arborescence complète des menus de Samplitude Music Studio est le principal élément de cette boîte de dialogue.

Vous pouvez sélectionner ici l'entrée du menu pour laquelle vous souhaitez créer un raccourci et si l'entrée du menu doit être affichée dans le menu principal de Samplitude Music Studio.

Remarque : les raccourcis clavier entre crochets (<>) ne peuvent pas être modifiés.

Liste des raccourcis

Exporter la liste : avec cette fonction, vous pouvez exporter les raccourcis, sous forme de liste, dans un fichier texte en différents formats. Dans l'éditeur des raccourcis, une fenêtre s'ouvre : elle contient la liste complète des raccourcis actuels. Le bouton « Copier » vous permet de copier cette liste dans le bloc-notes Windows, puis de l'éditer et de l'imprimer à l'aide d'un éditeur de texte.

Reset : réactive tous les raccourcis clavier prédéfinis.

Charger/Enregistrer : les raccourcis précédemment sauvegardés sont chargés et activés ou les raccourcis actuels sont sauvegardés sous un nom de fichier.

Raccourci

Pour ajouter un nouveau raccourci, cliquez sur le point de menu souhaité, puis dans le champ de saisie en bas. Cliquez ensuite sur les touches du raccourci clavier.

Vous pouvez également utiliser des combinaisons de touche avec Maj, Alt et Ctrl. Évitez d'utiliser la barre espace ou les touches Echap et Inser (Insert ou le 0 du pavé numérique) : les fonctions de ces touches sont programmées de façon permanente dans Samplitude Music Studio et ne peuvent pas être modifiées.

Attribuer raccourci : avec ce bouton, la combinaison de touches saisie est activée en tant que nouveau raccourci. Si celle-ci est déjà attribuée à une autre commande, vous recevez un message d'erreur. Vous pouvez vérifier au préalable que la combinaison de touches n'est pas déjà attribuée en cliquant sur le bouton Rechercher (jumelles) après avoir saisi la combinaison de touches dans le champ de saisie. Si c'est le cas, une commande de menu sera affichée dans la liste supérieure.

Supprimer : efface le raccourci sélectionné.

Attribué : affiche tous les raccourcis attribués aux points de menu. Vous pouvez également attribuer plusieurs raccourcis à une même commande.

Souris

À cet endroit, certaines options spécifiques pour clavier et souris sont disponibles et servent à paramétrer la compatibilité avec d'autres versions antérieures. Il s'agit de :

- **pas de zoom de la plage lors d'un double-clic**
- **zoom lasso permet un zoom vertical sans la touche Maj**
- **pas de zoom lors du déplacement vertical de la souris dans la Timeline**
- **Compatibilité descendante de la combinaison clic+Maj en mode Mute/Solo/Enregistrement** (au lieu de Alt+Maj+clic). Vous pouvez modifier ici le raccourci clavier pour le « passage exclusif » en mode Solo, Mute (Silence) et Enregistrement. En cliquant sur le bouton « Solo/Mute/Enregistrement » avec la combinaison de touches « Maj+Alt »/« Maj », vous pouvez faire passer chaque canaux temporairement en « mode exclusif ».
- **Comportement du bouton rotatif identique à celui des curseurs** : si cette option est activée, les boutons rotatifs (potentiomètres) peuvent être réglés comme des curseurs en tirant vers le haut ou vers la bas, tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- **Double clic nécessaire pour le déplacement d'objets** : avec cette option, les objets peuvent être déplacés seulement après le second clic. Avec le premier clic, vous sélectionnez l'objet, mais il ne peut pas encore être déplacé.
- **Retard du mouvement** : en sélectionnant par clic un objet, il est possible que vous le déplaciez inopinément. Si le retard du mouvement est activé, Sequoia attendra le temps indiqué avant de réaliser le déplacement.

Sous « **Molette de la souris** », les fonctions de la molette peuvent être redéfinies pour zoomer et faire défiler le projet virtuel. Indiquez à cet endroit les raccourcis qui doivent être modifiés (Alt, Ctrl, Maj) pour définir quelle action doit avoir lieu en combinaison avec la molette de la souris.

Jam-session solo

L'édition est ici en principe identique à celle du menu principal. Cependant, vous ne pouvez pas définir de raccourci clavier mais des commandes MIDI ou des actions Joystick.

Les commandes présentées ici n'existent dans aucun menu, c'est pourquoi les boutons « Afficher/masquer l'entrée du menu » et « Annuler » sont grisés. Il n'est pas possible d'exporter ou sauvegarder la liste.

Réinitialiser : permet d'activer à nouveau les raccourcis clavier précédent.

Remarque : le périphérique d'entrée MIDI peut être défini dans les options du métronome.

Raccourcis clavier

Pour attribuer un nouveau raccourci clavier à une commande, entrez dans le menu déroulant « Statut » le type de raccourci.

Remarque : les commandes MIDI peuvent également être apprises. Si vous utilisez un événement Control Change pour commander à distance, vous avez la possibilité de choisir entre « CtrlUpDn » et « CtrlChg » sous « Statut ».

- **CtrlUpDn** : il s'agit d'un ajustement particulier pour l'utilisation d'une pédale de sustain du clavier MIDI. Comme la pédale de sustain est enfoncée, lorsque vous jouez, plus longtemps qu'il est nécessaire pour envoyer la commande, cette dernière est activée uniquement lorsque vous appuyez très brièvement sur la pédale.
- **NoteOn** : les événements Note On sont envoyés à chaque fois que vous appuyez sur une touche d'un clavier MIDI. Il est éventuellement possible d'envoyer des événements Note On vers d'autres touches du clavier MIDI. Pour en savoir plus, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre périphérique MIDI.

- **CtrlChg** : les événements Control Change sont envoyés au périphérique MIDI lorsque vous déplacer les curseurs. Il est éventuellement possible de programmer le périphérique MIDI de cette manière car en appuyant sur une touche vous envoyez un événement Control Change. Pour en savoir plus, veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre périphérique MIDI.
- **PrgChg** : les événements Program Change sont destinés à provoquer un changement de son dans le générateur de sons.
- **Molette Pitch** : la molette pitch permet normalement de moduler la tonalité du son joué. Un très léger mouvement suffit pour modifier la tonalité.
- **Joystick 1/2** : utilisez les touches 1-4 de votre Joystick pour diriger la jam-session solo. Dans le champ adjacent « Bouton », entrez le chiffre correspondant au bouton souhaité. Il n'est pas possible ici de définir un canal car le Joystick n'est pas un périphérique MIDI.
- **Canal** : par défaut, le canal MIDI 1 est toujours défini. Si votre périphérique MIDI envoie le signal sur un autre canal MIDI, vous pouvez le configurer ici.
- **Attribuer** : ce bouton permet d'activer le nouvel événement MIDI ou le bouton Joystick défini comme nouveau raccourci clavier. Si ce raccourci est déjà attribué à une autre commande, un message d'alerte s'affiche.
- **Supprimer** : supprime à nouveau le raccourci sélectionné.
- **Affiche tous les raccourcis claviers attribués à la fonction**. Il est également possible d'attribuer plusieurs raccourcis à une seule fonction.

Formation de commandes MIDI

1. Sélectionnez dans la liste ci-dessus la fonction que vous souhaitez télécommander par MIDI.
2. Cliquez sur « Apprendre ». Elle devient alors rouge.
3. Exécutez ensuite sur le périphérique MIDI la commande MIDI qui doit démarrer la fonction.
4. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur « Attribuer » pour terminer la formation.

Design

Options d'affichage

Cette boîte de dialogue sert à modifier et sélectionner les deux formats d'affichage alternatifs pour les objets dans les projets virtuels.

Raccourci clavier :

Maj + Tab

Mode dessin 1 ▼

☒ Activer ce mode dessin (en utilisant la touche TAB dans le programme)

Affichage sinusoïdal

☒ Dessiner une sinusoïde ☐ Standard

☒ Calculer fondus/courbes ☐ Enveloppe unique

☐ Demie forme d'onde ☐ Transparent

☒ Stéréo en 2 formes d'onde ☒ Enchâssé

☒ Dessiner courbes enveloppantes

☒ Giser les objets / titres muets

Objets

☒ Dessiner en arrière-plan ☒ Nom d'objet

☐ Utiliser la couleur de la piste ☐ Nom de projet

☐ Grandes poignées de l'objet ☐ Numéro de groupe

☒ Propriétés de l'objet

☒ Symbole fermé de l'objet

☒ Fondus enchaînés

☒ Dessiner pendant le déplacement

VIP

☒ Switch/Control

☒ Crête-mètre

☒ Cadre

☒ Texte d'arrangement

Couleurs des sinusoïdes

☒ Paramètres de couleurs par défaut

☐ Alternance Rouge/Bleu

☐ Couleurs des groupes

☐ Couleurs des pistes

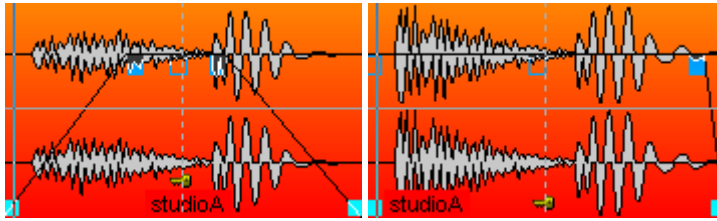
Mode d'édition 1/2

Permet d'alterner entre les deux modes de représentation des projets virtuels. Vous pouvez utiliser la touche de tabulation de votre clavier afin d'alterner rapidement entre ces deux types d'affichage.

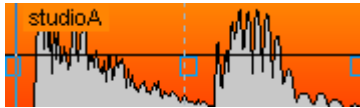
Affichage des formes d'ondes

Tracer forme d'onde : sélectionnez cette option afin d'activer la représentation des formes d'ondes. La désactivation de cette option permet d'obtenir une représentation plus claire des courbes de volume et de panoramique.

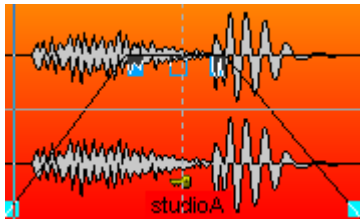
Suivre fondus/courbes : ce mode de représentation des formes d'ondes suit les fondus en entrée et en sortie et les courbes de volume. Le déclin du signal pendant un fondu en sortie et les variations de volume induites par les courbes de volume apparaissent ainsi très distinctement à l'écran.



Demi-alternance : seule la moitié de la forme d'onde s'affiche à l'écran. Nous vous conseillons d'utiliser ce mode parce que la Grille (raccourci #) et les fonctions de zoom vertical (Ctrl + curseur haut/bas) y sont parfaitement adaptés.

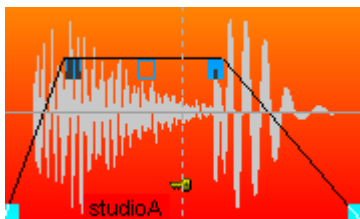


Diviser stéréo : cochez cette case pour afficher séparément les deux canaux d'une piste stéréo d'un projet VIP. Cela vous permet d'avoir à l'écran les deux canaux de la piste stéréo au lieu d'un seul canal composite.

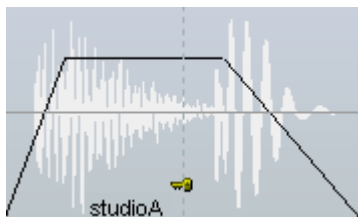


Attention : les projets Wave stéréo sont alors également affichés sous la forme de deux canaux.

Dessiner une enveloppe sonore : dessiner une enveloppe sonore : cette option permet d'afficher l'enveloppe sonore dans les objets.

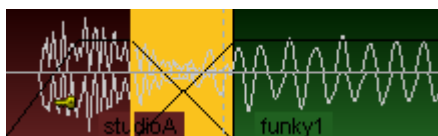


Griser les objets muets / les pistes muettes : les pistes et les objets en mode Silence peuvent ainsi être affichés grisés.

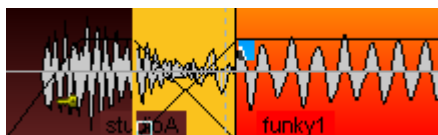


L'affichage des fondus enchaînés peut être modifié dans la seconde colonne.

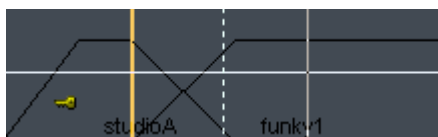
Par défaut : la courbe sinusoïdale du deuxième objet d'un fondu enchaîné est affichée avant la courbe sinusoïdale du premier objet.



Contour seul : ce mode d'affichage représente uniquement le contour des formes d'ondes, permettant une excellente visibilité des zones de fondu croisé.

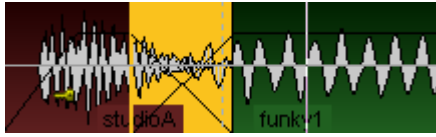


Transparent : lorsque vous sélectionnez ce mode d'affichage, les couleurs des deux formes d'ondes d'une zone de fondu croisé se chevauchent. Choisissez de préférence une couleur d'arrière-plan foncée (celle proposée par défaut) afin de faire ressortir au mieux la zone de fondu croisé. Nous vous conseillons de combiner ce mode et l'option « Couleur de la forme d'onde > Alternance rouge/bleu » afin d'obtenir une représentation optimale des zones de fondu croisé !



Entrelacé : dans ce mode d'affichage, un échantillon de l'objet gauche et un échantillon de l'objet droit sont représentés en alternance dans une zone de

fondus croisés. Vous pouvez ainsi parfaitement visualiser la zone du fondu croisé, surtout si les objets adjacents sont représentés dans des couleurs différentes.



VIP

Divers composants du VIP (commande, réglette, crête-mètre, cadres et texte de l'arrangement) peuvent être activés/désactivés.

Objets

Dessiner arrière-plan : les couleurs de fond des objets sont activées. À chaque objet peut être attribuée une couleur (menu « Objet > Couleur de fond de l'objet »).

Nom d'objet : les noms d'objets sont affichés. Chaque objet peut avoir un nom qui lui est propre dans Samplitude Music Studio.

Grandes poignées de l'objet : les poignées de l'objet sont affichées en grande taille.

Nom du projet : le nom du projet s'affiche. Vous pouvez ainsi avoir un rapide aperçu à quels projets Wave (données audio) les objets VIP renvoient.

Propriétés de l'objet : ces options vous permettent d'afficher les paramètres depuis l'éditeur d'objets (égaliseur, dynamiques, panoramique, etc.) comme raccourcis dans l'objet.

Numéro de groupe : les objets d'un VIP peuvent être groupés. Les groupés sont numérotés. L'affichage de ces numéros de groupe permet de savoir rapidement quels objets appartiennent à un groupe.

Symbole du verrouillage de l'objet : dans la partie inférieure d'un objet, un cadenas s'affiche. Il permet d'activer/désactiver facilement l'objet.

Couleur de la forme d'onde

Alternance rouge/bleu : ce mode représente les formes d'ondes des objets adjacents tantôt en rouge tantôt en bleu, optimisant ainsi la visibilité des fondus croisés en mode d'affichage « Transparent » et « Entrelacé ».

Couleurs

Toutes les couleurs utilisées dans le programme peuvent être définies ici. Vous avez la possibilité de charger ces paramètres de couleurs en tant que presets et de les sauvegarder.

Enregistrement avec couleur automatique de sample : une couleur sera attribuée par piste pour chaque objet enregistré de manière aléatoire.

Rétablir

État précédent : rétablit les paramètres de couleur tels qu'ils étaient avant l'ouverture de la boîte de dialogue.

État d'origine : tous les paramètres de couleur seront rétablis en fonction des paramètres par défaut.

Affichages semi-transparents

Dans certaines boîtes de dialogue et certains éditeurs existent des affichages transparents. Vous pouvez les désactiver ici pour augmenter les capacités de performance.

Configuration simple

Carte son & pilote

Vous pouvez choisir à cet endroit le système de pilote ou bien la carte son à utiliser. Les entrées débutant par « ASIO » sont des pilotes ASIO permettant une latence courte pour pouvoir par exemple jouer des plugins VST en direct.

Remarque : dans le cas où votre carte son propose ses propres pilotes ASIO, utilisez ceux-ci. Il est recommandé seulement en cas de problème de sélectionner « ASIO MAGIX Low Latency ».

Audio : entrée & sortie

À cet endroit, vous pouvez sélectionner les canaux d'entrée et de sortie de votre carte son qui servira à l'enregistrement ou à la lecture.

MIDI : entrée & sortie

À cet endroit, vous pouvez sélectionner le périphérique MIDI d'entrée et de sortie qui servira à l'enregistrement ou à la lecture.

Préréglage du mixer

À cet endroit, vous trouverez les préréglages courants pour différents cas d'utilisation en rapport avec le nombre de pistes de même que les Bus AUX et Submix.

Répertoire Plug-ins

Indiquez ici le chemin d'accès des plug-ins VST installés.

Passez en mode « Avancé » pour afficher la boîte de dialogue de configuration avec toutes les options disponibles (voir page 540).

Options du projet

Vous trouvez ici tous les paramètres spécifiques à un projet Wave (.HDP) ou à un projet virtuel (.VIP).

Options du projet - Général

Raccourci clavier : I, Ctrl + Maj + '

Vous voyez ici en un coup d'œil les principales informations concernant le projet en cours. Il s'agit par exemple des paramètres de mesure/de BPM (tempo), d'enregistrement, d'édition, de trame et de grille, ainsi que du mode de sauvegarde automatique.

Projet

Taux d'échantillonnage 44100 (Hz) :

Atténuation : 0 dB

Temps de démarrage du projet : 000:00:000 Bars Beat

Durée du projet : 048:02:355 Bars Beat

Enregistrement

☐ Définir objets enregistrés

☒ Grouper les objets après enregistrement multiple

Édition

☐ Mode d'édition destructif

☒ Mode Fondu croisé automatique

☐ Mode Arrangement CD

Trame / grille

☒ Trame : ☐ Point d'accrochage d'objet (arrêter des objets à la limite d'autres objets)

☐ Trame de plage

☒ Trame de mesure

☐ Trame de l'image

Aire actuelle des bases de trame

1/2

Grille offset au début du projet : 000:00:000 Bars Beat

Position actuelle en tant que point d'accrochage zéro

☒ Afficher grille Mesure/battement ☐ Utilise le cadre offset également comme grille

Mesure / BPM

Signature 4 / 4

BPM 110.000106811

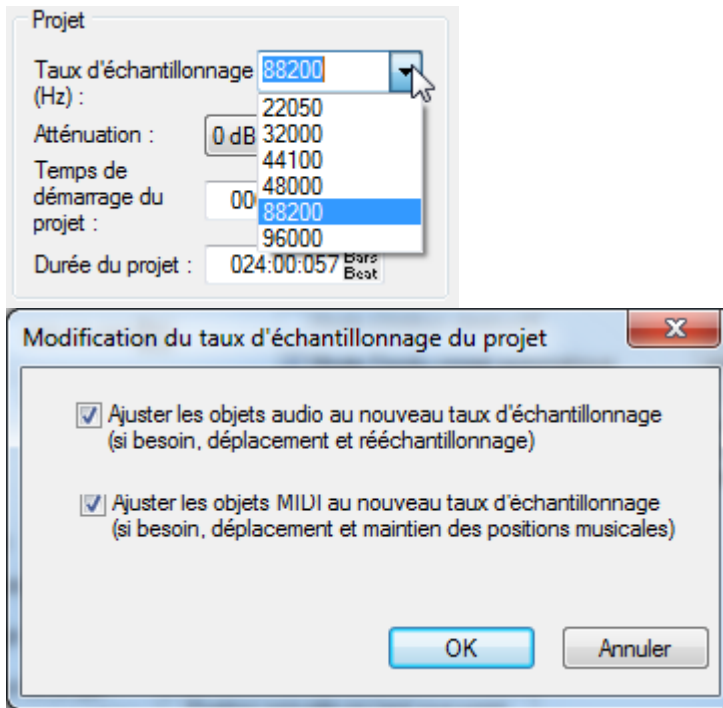
PPQ 384

Cherche les battements par minutes de la plage sélectionnée

La plage sélectionnée comprend des battements : 4

Options générales du projet - Projet

Fréquence d'échantillonnage (Hz) : c'est ici que s'affiche la fréquence d'échantillonnage utilisée dans le projet. Vous pouvez également changer la fréquence d'échantillonnage pour le projet et, dans une autre boîte de dialogue, adapter les objets audio et MIDI à la nouvelle fréquence d'échantillonnage.



Atténuation : ici, choisissez une réduction de niveau par étapes de 6 dB. La réduction du volume peut être nécessaire dans les projets virtuels multipistes si vous travaillez avec une précision interne de 16 bits.

Avec une précision interne de 32 bits flottants, vous pouvez dans tous les cas travailler avec 0 dB car il n'y a pas de risque de surmodulation interne. Réglez alors uniquement le niveau de la somme sur 0 dB à l'aide des curseurs Master du mixeur.

Point de début de projet : vous pouvez définir ici le point de début du projet.

Durée du projet : la durée du projet est indiquée ici en mesures et en battements.

Options générales du projet - Enregistrement/Édition

Vous pouvez procéder ici à divers pré réglages pour l'enregistrement et l'édition :

Verrouiller objets enregistrés : les objets enregistrés sont protégés contre tout déplacement involontaire.

Grouper les objets après enregistrement multipiste : les objets allant ensemble d'un enregistrement multipiste sont groupés.

Édition audio offline (fichiers audio uniquement) : vous trouverez des informations détaillées sur l'édition audio offline au chapitre « Termes fondamentaux > Édition audio dans Samplitude Music Studio ».

Mode de fondu enchaîné automatique : cette fonction active un mode dans lequel tous les objets venant d'être enregistrés, issus d'une découpe ou intégrés dans votre projet depuis un fichier audio se voient appliquer automatiquement un fondu enchaîné. Vous pouvez alors doter chaque objet d'un fondu d'entrée standard que vous pouvez modifier dans le menu des fondus de l'éditeur d'objets avec « Obtenir/Définir un fondu enchaîné global ». Si deux objets se superposent dans ce mode, un fondu enchaîné se produit en temps réel à l'intersection.

Mode d'arrangement de CD : si vous activez ce point de menu, Samplitude Music Studio organise les objets dernièrement ajoutés de façon à ce qu'une pause conforme à la « norme Red Book » soit insérée entre eux. « Red Book » désigne une norme pour CD audio qui définit des spécifications techniques pour tous les formats de CD et de CD-ROM.

Options du projet - mesure/tempo (BPM)

Mesure/tempo (BPM)/PPQ : c'est ici que vous indiquez la mesure (numérateur/dénominateur), le tempo en battements par minute (BPM) et la résolution temporelle en clics par note (PPQ).

Chercher BPM dans la zone sélectionnée : si vous saisissez dans le champ situé à côté de « **Zone sélectionnée inclut le nombre de battements** » que comprend votre sélection, Samplitude compte les BPM correspondants sur la base de la zone sélectionnée.

Options générales du projet - Grille d'accrochage/Grille

La grille d'accrochage définit les incréments lors de la navigation et de l'édition au sein du projet. Les sous-divisions de la mesure, les objets, les sélections les frames ou la valeur de quantisation configurée peuvent servir de base pour la grille d'accrochage. Ainsi, par exemple, un objet sera toujours aligné et positionné sur le point d'accrochage le plus proche lors d'un déplacement.

Grille d'accrochage : vous pouvez activer/désactiver ici de façon globale la grille d'accrochage.

Magnétisme d'objet : cette option active le magnétisme d'objet. Cela permet d'aligner les objets aux bords d'autres objets à l'échantillon près lors du déplacement.

Magnétisme basé sur la sélection : cette option active le magnétisme basé sur la sélection et permet d'utiliser la **sélection actuelle en tant que base du magnétisme**.

Magnétisme de mesure : cette option active un magnétisme qui utilise comme base les sous-divisions de mesures.

Magnétisme de mesure (relatif) : cette option active elle aussi un magnétisme qui utilise comme base les sous-divisions de mesures. Vous pouvez alors par exemple déplacer un objet sélectionné selon la grille des mesures configurée et l'objet conserve lors de son déplacement sa distance relative par rapport au point d'accrochage le plus proche.

Magnétisme des frames : cette option active un magnétisme basé sur les frames.

Décalage de la trame magnétique par rapport au début du projet : vous pouvez régler ici le décalage (offset) de la grille par rapport au début du projet. « **Position actuelle en tant que point zéro de la grille d'accrochage** » définit la position actuelle en tant que point zéro de la grille d'accrochage.

La grille est une grille de coordonnées pour la fenêtre du projet. La grille affiche la durée du projet dans l'unité choisie.

Afficher grille : si cette case est cochée, vous voyez dans le projet la représentation de la grille correspondant à l'unité de la trame magnétique choisie dans le champ de sélection situé à côté.

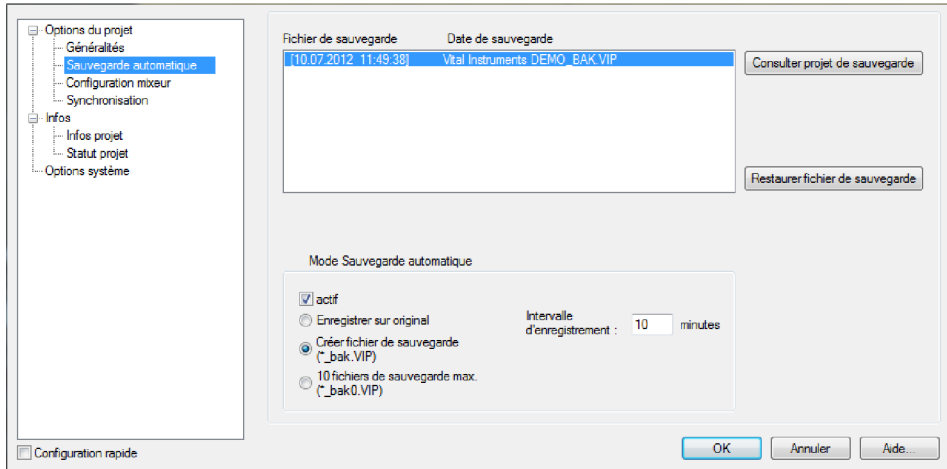
Utiliser le décalage de la trame magnétique également pour la grille : avec cette option, le décalage de la trame magnétique sert de valeur de référence pour la grille.

Options générales du projet - Hauteur tonale standard pour l'accordeur

Ce champ affiche la hauteur tonale par défaut du diapason (LA) à 440 Hz. Vous pouvez modifier cette valeur à tout moment si vous souhaitez obtenir un accord alternatif de l'accordeur (voir page 521) interne de Samplitude Music Studio.

Sauvegarde automatique

Vous trouverez dans les options du projet la boîte de dialogue **Sauvegarde automatique**.



Vous pouvez configurer ici les paramètres des projets de sauvegarde. Via le bouton **Voir projet de sauvegarde**, vous pouvez ouvrir le projet de sauvegarde dans l'arrangeur.

Le bouton **Restaurer la sauvegarde** permet de charger le projet dans l'état exact tel qu'il était lors de la dernière sauvegarde. Si le projet a subi des modifications qui ne sont pas encore enregistrées, vous pouvez enregistrer l'ancien statut du projet avec le suffixe supplémentaire `_OLD.vip`.

Mode Sauvegarde automatique

Vous activez le mode de sauvegarde automatique en cochant la case appropriée. Vous avez le choix entre deux options :

Enregistrer dans original : le fichier original est régulièrement écrasé par l'état actuel du fichier. Lorsque vous sélectionnez l'option **Enregistrer dans sous-dossier**, le fichier précédent, c'est-à-dire l'avant-dernier fichier avant enregistrement, sera également actualisé dans le sous-dossier **Sauvegarde**.

Créer un fichier de sauvegarde (*.bak.VIP) : cette option permet de créer un fichier de sauvegarde et actualise ce dernier régulièrement. Lorsque l'option **Enregistrer dans le sous-dossier** est sélectionnée, le fichier de **sauvegarde** est actualisé dans le sous-dossier à chaque sauvegarde.

10 fichiers de sauvegarde maximum (*bak0.VIP à *bak9.VIP) : le programme crée à intervalles de sauvegarde définis au préalable jusqu'à 10 fichiers de sauvegarde et leur attribue un numéro. Lorsque l'option **Sauvegarder dans le sous-répertoire** est sélectionnée, les fichiers de sauvegarde sont créés lors de chaque sauvegarde dans le sous-dossier **Sauvegarde** prévu à cet effet. Après 10 sauvegardes, le dernier fichier se voit attribuer l'extension *bak9.VIP et le fichier de sauvegarde le plus ancien est alors supprimé tandis que la numérotation des autres fichiers restants est actualisée.

Configuration du mixeur

Cette boîte de dialogue permet de configurer la Table de mixage pour les options générales d'affectation de signaux. Les configurations de mixage peuvent être sauvegardées sous forme de présélections et chargées depuis le champ Mixer Preset.

Préréglage

Sauveg. Charger Supprimer

Configuration du Projet et de la Table de Mixage

Pistes	Bus Sous-Groupes	Bus Auxiliaires	Master
<input checked="" type="checkbox"/> garder le nombre actuel	<input checked="" type="checkbox"/> garder le nombre actuel	<input checked="" type="checkbox"/> garder le nombre actuel	<input checked="" type="checkbox"/> garder les réglages actuels
Numéro: 18	Numéro: 0	Numéro: 0	<input type="radio"/> pas de Master <input type="radio"/> Master Stéréo

Configuration des périphériques (assignement d'entrée/sortie, routing)

☒ Garder les réglages actuels
 ☐ Toutes les pistes vers le Master Stéréo
 ☐ Pistes vers Périphériques séparés (Multi I/O)
 ☐ Utiliser une configuration sauvegardée

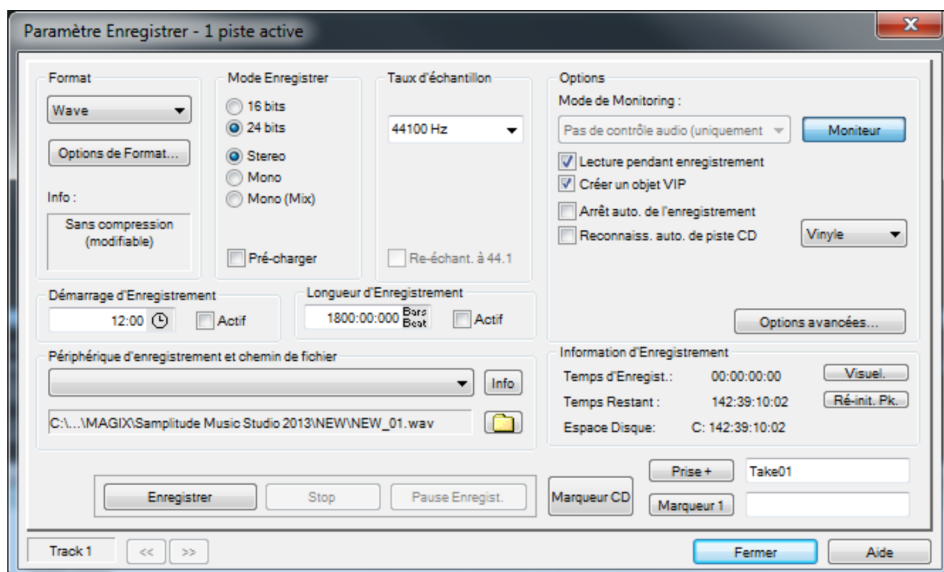
Configuration du projet et de la table de mixage : cette section vous permet de configurer rapidement le nombre de pistes, de bus auxiliaires et de sous-groupes, mais aussi l'affectation du signal Master

Configuration appareil : vous pouvez définir ici les diverses chemins de routage.

Synchronisation

La boîte de dialogue de synchronisation (voir page 320) s'ouvre. Vous pouvez définir ici le mode de fonctionnement de Samplitude Music Studio comme master ou slave, quel protocole doit être utilisé et à quelle interface MIDI les données de synchronisation doivent être livrées ou reçues.

Options d'enregistrement



Raccourcis clavier : R

Mode d'enregistrement : vous pouvez choisir ici entre Stéréo, Mono et différentes résolutions en bits.

Préchargement : l'enregistrement est préparé, tous les tampons sont chargés. Une requête apparaît : lorsque vous confirmez, l'enregistrement démarre immédiatement. Cette fonction est utile lorsque l'enregistrement doit démarrer immédiatement, sans décalage.

Fréquence d'échantillonnage : vous pouvez sélectionner ici la fréquence d'échantillonnage. Veuillez vérifier que votre carte son prend en charge cette fréquence d'échantillonnage.

Rééchantillonner à 44100 Hz : ce bouton permet de définir si l'enregistrement doit être réalisé en 48 kHz ou 32 kHz, ou s'il doit être

converti en 44,1 kHz durant l'enregistrement même. Cela est utile par exemple lors de l'enregistrement par DAT via des cartes sons numériques, lorsque le matériel doit être réutilisé sur CD avec 44.1 kHz.

Début / Durée de l'enregistrement : vous pouvez ici programmer un enregistrement. La durée d'enregistrement peut être saisie dans divers formats temporels.

Périphérique d'enregistrement : ici, vous pouvez sélectionner le pilote de la carte son, avec laquelle l'enregistrement doit avoir lieu. Si aucune entrée n'apparaît ou seulement une entrée erronée, votre carte n'est pas correctement installée sous Windows™. Essayez de remédier à ceci sous Panneau de configuration > Pilote.

Info : vous accédez ici à une boîte de dialogue contenant les informations des propriétés de la carte son. Si vos cartes son prennent en charge les enregistrements 24 bits, vous pouvez activer ce mode d'enregistrement via la boîte de dialogue d'infos.

Nom du fichier/chemin du fichier : dans la partie inférieure de la fenêtre d'enregistrement, le nom du fichier audio à créer et son chemin d'accès prédéfini sont affichés. Vous pouvez modifier les deux par un simple clic sur l'icône du dossier.

Lecture pendant enregistrement : Cette option correspond à l'option du même nom dans les options d'enregistrement.

Création d'un objet VIP : ce mode permet de définir si tous les enregistrements doivent être automatiquement intégrés dans un projet virtuel ou pas.

Placer un marqueur de piste CD : durant l'enregistrement, vous pouvez définir des marqueurs de pistes en cliquant sur « Placer un marqueur de piste CD » dans la boîte de dialogue d'enregistrement.

Arrêt automatique de l'enregistrement : lorsque cette fonction est activée, l'enregistrement s'arrête automatiquement au bout de 16 secondes de silence. Cela permet par exemple d'enregistrer un disque sans devoir arrêter l'enregistrement à la fin du disque.

Reconnaissance automatique de piste CD : lorsque cette fonction est activée, des marqueurs de piste sont placés automatiquement à la fin de chaque pause entre les chansons.

Options avancées : ouvrez ici les options du système avec les paramètres d'enregistrement (voir page 553) avancés.

Monitor : vous pouvez activer ici les affichages de monitoring (écoute de contrôle). Assurez-vous au préalable que vous avez sélectionné le bon périphérique d'enregistrement. Pendant l'enregistrement, les affichages de contrôle sont plus lents, mais affichent toutefois le niveau maximum correspondant.

Visuel : cette fonction permet de visualiser si le niveau du signal à numériser est défini correctement. Pour cela, lisez le passage présentant le volume le plus fort du matériel à enregistrer et observez l'affichage. Les sous-modulations altèrent la qualité du son, les surmodulations produisent des « clippings » (distorsions numériques) désagréables. Le niveau d'enregistrement peut être défini directement à la source sonore ou dans la fenêtre du mixeur de la carte son.

Oscilloscope/Corrélateur : vous pouvez ouvrir ici un oscilloscope ou un corrélateur de phases. L'oscilloscope affiche les formes sinusoïdales à l'entrée dans une fenêtre qui peut être calibrée.

Le corrélateur de phases indique les phases d'un signal stéréo. Un trait vertical correspond à un signal mono, un trait horizontal à un signal inversé de 180 degrés, ce qui en règle générale correspond à une erreur de câblage.

Reset Peakmeter : ici vous pouvez réinitialiser le crête-mètre LED.

Tuner : cette option permet d'accorder des guitares et d'autres instruments à cordes. La visualisation montre un trait de repérage pour la note A0. Lorsque des tons décalés sont joués, vous pouvez lire le désaccord grâce au trait et à la valeur numérique de la tonalité, et corriger les erreurs.

Placer marqueur 1 : durant l'enregistrement, vous avez la possibilité de sélectionner un marqueur à la position actuelle du marqueur de lecture (ligne de position), par exemple pour marquer un passage contenant une erreur que vous corrigerez ultérieurement.

Enregistrement : cette commande permet de lancer l'enregistrement. Veuillez noter que, lorsque la synchronisation externe est activée comme Slave,

l'enregistrement ne débute pas immédiatement mais seulement au début du Master correspondant.

Stop : termine un enregistrement en cours. Si l'ordinateur est surchargé, par exemple à la suite de Swappings ou d'accès au disque, l'enregistrement peut également être annulé à l'aide du bouton droit de la souris.

OK : permet de quitter la fenêtre d'enregistrement.

Varipitch/Mode d'entraînement

Samplitude Music Studio prend en charge des modifications du tempo au choix lors de la lecture, également dans des projets multipistes virtuels. Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le contrôleur Scrub du contrôle de transport.

Activé : activez ici le mode Varispeed.

Remarque : une fois le mode Varispeed activé, la boîte de dialogue peut être refermée et le contrôle aura lieu via le contrôleur scrub du contrôle de transport.

Mode Entraînement : en mode Entraînement activé, la tonalité est indépendante de la vitesse de lecture. Ceci est très approprié pour des morceaux destinés à s'entraîner (un accompagnement avec guitare par exemple), lus lentement, car le joueur risque sinon d'être surchargé.

Curseur vertical : vous pouvez régler ici approximativement et manuellement la vitesse de lecture de -200 % à + 200 %.

Pitch : indiquez ici le facteur Tempo avec précision, 0,5 pour une demie vitesse par exemple.

Taux interne : indiquez ici un taux d'échantillonnage pour le calcul Varispeed. Par exemple, si un projet Wave avec 48 kHz doit être lu sur une carte son qui ne prend en charge qu'une valeur de 44,1 kHz, indiquez en tant que taux de lecture (à gauche dans la boîte de dialogue) 44 100 et 48 000 pour le taux interne. L'ajustement du taux d'échantillonnage va alors avoir lieu en temps réel lors de la lecture : une fonction performante pour tous qui doivent convertir beaucoup de matériel audio entre DAT (48 kHz) et CD (44,1 kHz).

Battements par minute (BPM) : ici, un tempo d'origine et un tempo cible peuvent être indiqués. À partir du quotient, Samplitude Music Studio calcule le facteur Varispeed, pour lire par exemple un échantillon de 120 bpm en temps réel avec 135 bpm.

Important : Varispeed fonctionne aussi lors de l'enregistrement.

Si la partie chantée n'atteint pas par exemple le ton le plus haut, réglez tout simplement Varispeed lors de l'enregistrement sur -2 demi-tons et réalisez l'enregistrement - également possible avec l'option « Lecture pendant l'enregistrement ».

Ensuite, désactivez Varispeed et votre voix atteindra des hauteurs inespérées. Mais attention, n'exagérez pas avec cette fonction pour ne pas obtenir de voix non naturelles.

Raccourci clavier :

P

Si vous avez encore des questions...

Conseils pour l'aide du programme

L'Aide comporte toutes les informations nécessaires à une bonne utilisation du programme ainsi que de nombreuses informations supplémentaires. De nombreux termes importants sont mis en exergue en italique dans le texte ; si vous cliquez dessus, une définition apparaît.

Aide contextuelle : cliquez simplement sur la touche « F1 » du clavier à n'importe quel moment lorsque le programme est ouvert afin d'afficher l'aide automatique qui contient un article correspondant au sujet recherché.

Fonction recherche : cette fonction permet de rechercher des termes particuliers dans l'aide. Veuillez entrer le mot recherché ou utiliser les opérateurs logiques (par ex. OR, AND, NEAR) lorsque vous recherchez plusieurs mots afin d'affiner la recherche :

- **OR** (entre 2 mots) : tous les thèmes contenant au moins l'un des deux mots s'affichent.
- **AND** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent.
- **NEAR** (entre 2 mots) : seuls les thèmes contenant les deux mots s'affichent. Cependant 6 mots au maximum peuvent se situer entre les deux mots recherchés.
- **NOT** (avant un mot) : les thèmes contenant ce mot ne s'affichent **pas**.

Imprimer : vous pouvez imprimer des thèmes spécifiques ou une famille thématique à l'aide de la fonction d'impression de l'aide du programme. Le bouton d'impression se trouve dans la barre d'outils en haut de la fenêtre d'aide.

Configuration système

Pour Microsoft® Windows® XP | Vista® | 7 | 8
Systèmes 32 bits et 64 bits

Configuration minimale :

- Processeur Intel® Pentium® ou AMD® Athlon® de 1,5 GHz min.
- Mémoire vive recommandée : 1 Go
- 1 Go d'espace mémoire disponible sur le disque dur
- Carte graphique avec résolution min. 1024x768
- Restitution audio : carte son (compatibilité ASIO recommandée)
- Lecteur DVD

En option :

- Création de CD/DVD avec graveur CD/DVD±R(W)
- Exportation au format MP3 avec Windows Media® Player à partir de la version 10

Remarque : les droits d'auteurs et de protection doivent être strictement respectés. Seuls les CD audio non protégés contre la copie peuvent être importés.

Désinstallation du programme

Si vous souhaitez désinstaller Samplitude Music Studio, vous pouvez le faire dans le panneau de configuration sous « Ajouter ou supprimer des programmes », ou alors sous « Programmes > MAGIX > Samplitude Music Studio > Services et Support > Désinstaller Samplitude Music Studio ».

Numéro de série

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

Utilisations du numéro de série

À l'aide du numéro de série, votre logiciel vous est personnellement associé. L'accès à l'assistance technique gratuite par e-mail vous est garanti. Ce numéro de série peut également empêcher toute utilisation non autorisée du logiciel et nous permet ainsi de vous garantir un rapport qualité/prix optimal.

Où se trouve 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 spéciales optimisées pour Internet (version à télécharger), le numéro de série vous sera envoyé par e-mail après l'achat pour activer le logiciel.

Quand avez-vous besoin du numéro de série ?

Le numéro de série est requis lors de la première utilisation et lors de l'enregistrement en tant qu'utilisateur.

Remarque : nous vous recommandons vivement de procéder à l'enregistrement gratuit du produit : vous aurez ainsi accès au téléchargement de mises à jour du programme, au site Internet du service client MAGIX (voir page 14) et à l'activation des codecs.

En savoir plus sur MAGIX

Services en ligne MAGIX

Avec Services en ligne MAGIX, MAGIX propose une toute nouvelle variété de services pour vos photos, vos vidéos et votre musique, accessible directement via le menu « Partage » dans Samplitude Music Studio :

Album en ligne MAGIX

Album en ligne MAGIX est votre Album en ligne multimédia personnalisé. Album en ligne MAGIX vous permet de présenter tous vos diaporamas et vidéos en ligne.

MAGIX Website Maker

Avec MAGIX Website Maker, créez en quelques clic 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.

Tirage en ligne MAGIX

Avec Tirage en ligne MAGIX, 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, des vidéos, ou de la musique pour votre projet, utilisez Catooh qui propose un choix incroyable. Achetez des médias de grande qualité à petit prix : menus DVD, styles Slideshow 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.info

Vous avez des questions, besoin d'aide, de conseils ou de vidéos explicatives faites par des experts concernant votre produit MAGIX ? Sur magix.info, vous trouverez les réponses à vos questions et les solutions à vos problèmes ainsi que des formations et des ateliers professionnels près de chez vous concernant les logiciels et le multimédia.

Vous pouvez accéder à magix.info en passant par www.magix.info.

Soundpool DVD Collection

Samplitude Music Studio fournit des milliers d'éléments sonores et vidéo. Vous pouvez également commander des médias supplémentaires. MAGIX Soundpool DVD Collection 14 contient des boucles audio et des échantillons sonores de très haute qualité : idéal pour peaufiner tous vos projets dans de nombreux styles de musique différents. 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 MAGIX Soundpool DVD Collection 14 en vous rendant dans la barre supérieure du menu sous « Tâches » > « Voir plus ».

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

Indice

0

0 -> Plage <- 0.....	418
----------------------	-----

1

1 Mono - GD Wave.....	386
128 pistes	18

2

2 Mono - D&G/Stéreo.....	385
2 Mono > LR-Wave	386

4

4 instruments Vita Solo.....	18
------------------------------	----

9

96 kHz	18
--------------	----

A

à la fin.....	472
à la fin de la sélection.....	472
A propos de Samplitude Music Studio	534
A quoi sert l'activation ?.....	537
Abandonner une sélection.....	88
Accéder au matériel audio dans un Objet	75
Accéder au synthétiseur	276
Accolées.....	527
Accompagnement	370
Accordeur	150, 521, 575
Activation MP3 Encoder	537
Active Piste Suivante/Précédente	432
Activer lecture pendant l'enregistrement	465
Activer/désactiver l'entrée du contrôle	470
Actualiser graphique	523
Adaptation du volume	482
Adapter la surface de contrôle	551
Affichage de la grille.....	524
Affichage de l'harmonie	457

Affichage des formes d'ondes.....	566
Affichage des notes : options d'interprétation.....	239
Affichage des notes dans le Piano Roll et le contrôleur d'édition (avec des courbes de vélocité)	208
Affichage DSP	326
Affichage DSP et vitesse d'écriture	326
Affichage du temps	518, 522
Affichage et sélection des marqueurs.....	355
Affichage linéaire	230
Affichage multiple.....	220
Affichage page	231
Affichage VIP	525
Afficher aucune automatisation	179, 478
Afficher automatisation de la piste (paramètre standard)	179, 478
Afficher les courbes non sélectionnées (activables).....	179, 479
Afficher les courbes non sélectionnées (non-activables) (configuration standard).....	179, 479
Afficher uniquement les courbes sélectionnées.....	179, 479
Affiner	178, 478
Aide	533
Aide Contextuelle	533
AIFF	385
AIFF avec Quicktime	385
Ajouter à la bibliothèque musicale	532
Ajouter des effets à une piste	427
Ajouter des notes.....	234
Ajouter des symboles de notation	234
Ajouter des synthétiseurs	43
Ajouter nouvelles pistes	423
Ajouter Plusieurs Pistes.....	423
Ajustement et optimisation de la partition.....	235
Ajuster la plage.....	419
Ajuster la plage à la vidéo	419
Ajouter une Piste	423
Album en ligne MAGIX	388, 530, 586
Algorithme de Timestretch/transposition.....	459
Algorithmes de changement de tonalité/allongement du temps.....	374
Aller au marqueur	474
Alterner dans le mode éditeur Drum	225
Améliorations supplémentaires	19
Amplitude/normaliser	481
am-track SE	486, 506
Analogue Modelling Suite : AM-Track SE	155
Annuler	408
Annuler la quantisation MIDI.....	440
Annuler Minimiser	426
Aperçu de l'interface du programme	56

Aperçu du mode de fonctionnement	74
Aperçu et sélection d'objet.....	351
Appel.....	368
Appliquer durée de Sélection.....	421
Appliquer mode silence.....	414
Arrangement (Ré-échantillonnage)	445, 491
Arrangement de l'Objet Synth.....	277
Arranger des boucles Soundpool MAGIX.....	40
Arranger et éditer.....	17
Arrêt	462
Arrêt avec saut à la position actuelle.....	462
Articulation.....	310
Assistance technique	14, 538, 585
Associer les courbes aux objets	76
Astuces pour l'utilisation des instruments virtuels	264
Atmos	278
Attribution des notes dans des portées multiples	235
au début.....	471
au début de la sélection.....	472
Aucun indice sur les fondus enchaînés des objets	510
Audio.....	65, 343
Audio & MIDI.....	22
Audio Devices (Appareils d'enregistrement audio).....	544
audioid	458, 514
Audiomètre numérique	122
Automation.....	177
Automation - Menu contextuel.....	177
Automation (Track Editor)	64
Automatisation.....	279, 284, 285, 288
Automatisation du surround bicanal.....	315
Autres possibilités dans la boîte de dialogue Enregistrement	96
Autres synthétiseurs Vita Solo	309
AUX	65
Avancer indices des bords des objets.....	510
Avant-propos	3

B

Barre d'espace de travail	529
Barre d'Etat	529
Barre d'outils	528
Barre de la trame	528
Barre de magnétisme/boutons de magnétisme.....	62, 68
Barre de Mode Souris.....	528
Barre de modes souris	71
Barre de Position	528
Barre de position (partie gauche)	70, 524

Barre de position 2	71
Barre de sélection.....	72
Barre de Sélection	528
Barre de symboles.....	528
Barre d'outils 1.....	67
Barre d'outils 2	68
Barre d'outils onglets.....	529
Barre Internet	529
Barres de symboles.....	67
Basculer bri_èvement dans d'autres modes souris	104
Basculer Modes	526
Bass Amp	152
Beatbox 2 plus.....	278
Bit Machine.....	132, 431, 453, 494
Boîte de dialogue de la table de tempo.....	266, 268, 271, 358, 359, 363, 415
Boîte de dialogue de liste des pistes.....	327, 381
Boîte des pistes de l'éditeur de percussion.....	227
Bord de l'objet de droite	472
Bord de l'objet de gauche	472
Boucle Overdub	369
Boutons généraux	192
Bus AUX	195
Bus et routage	194
Bus Submix	195

C

Cablâge MIDI	198
Cacher Projets Physiques.....	528
Calcul des effets audio.....	53
Calcul des effets destructifs	407
Canaux	187
Caractéristiques	19
Caractéristiques dans la boîte de dialogue de configuration du pilote de CD ROM.....	329
Caractéristiques dans la boîte de dialogue des listes de pilote	328
Cascader.....	527
Catooh - le catalogue médias en ligne.....	586
Catooh - le marché de médias en ligne.....	387
Champ.....	416
Champ sonore.....	313
Changement de tempo : marqueur BPM.....	269, 360
Changement de tempo et de mesure dans la table de tempo... ..	266, 358
Changer d'espace de travail	35
Changer Direction Lecture.....	462
Charger / Importer	378
Charger des fichiers dans le projet depuis le navigateur.....	347

Charger des instruments.....	251
Charger des pistes de CD audio.....	327, 380, 508
Charger des plages de projets Wave dans le VIP.....	74
Charger des plug-ins au niveau de la piste.....	255
Charger des plug-ins au niveau des objets.....	254
Charger des plug-ins au niveau du Master.....	254, 256
Charger des plug-ins d'effets.....	254
Charger le projet actuel au format MP3.....	388
Charger les pistes CD audio.....	508
Charger un fichier audio.....	378
Charger un fichier MIDI.....	380
Chevauchement d'Objets.....	77
Choix d'événements MIDI.....	211
Choix du design du mixeur.....	185
Chorus.....	129, 289
Chorus Flanger.....	141
Chorus Vintage.....	429, 431, 451, 453, 500, 506
Clé.....	241
Coller.....	412
Coller / Insérer.....	412
Coller objets ensemble.....	438
Commande d'un instrument sur plusieurs canaux MIDI.....	257
Commandes - éditeur de motifs.....	282
Commandes clavier.....	283
Comment fonctionne l'activation ?.....	537
Comments.....	66
Compresseur.....	113
Compressor.....	146, 487, 505
Conditions requises.....	335
Conditions requises pour jouer en Live.....	258
Configuration audio (paramètres de lecture audio).....	541
Configuration de la barre d'outils.....	405
Configuration des effets de piste.....	427
Configuration du mixeur.....	399, 577
Configuration du retard analogique (Analog Delay).....	124
Configuration MIDI/Joystick.....	372
Configuration mixeur.....	399
Configuration plugicielle Direct X / VST.....	504
Configuration rapide.....	25
Configuration simple.....	570
Configuration système.....	584
Configurations, jeux de batterie, pré-réglages et motifs.....	303
Connexion de l'interface.....	198
Connexion d'un dispositif externe.....	198
Conseils et astuces.....	98
Conseils pour l'aide du programme.....	583
Console.....	138

Construire Boucle.....	502
Contenu	83
Contrôle.....	259, 470, 522
Contrôle de la reconnaissance de tempo.....	335
Contrôle du magnétophone, contrôle manuel	471
Contrôle logiciel / Contrôle logiciel FX.....	471
Contrôleur : sélection et édition d'événements.....	208, 218
Contrôleur physique	546
Convertir Fréquence d'échantillonnage.....	501
Convertir l'audio	385
Copier.....	234, 410
Copier / Ajouter / Supprimer	178, 478
Copier les paramètres des effets de piste.....	427
Copier Objet	435
Copier Piste(s)	425
Copier sous... (projet Wave)	410
Copyright.....	2
Correcteur d'allongement du temps (d'étirage).....	373
Correcteur de Timestretch/transposition.....	458
Correcteur de Timestretch/transposition - Processus de correction.....	459
Correcteur de Timestretch/transposition - Vue d'ensemble.....	458
Correction : Réglage manuel du tempo et du temps/contretemps.....	336
Correction de l'analyse de fréquence de base	174
Corrélation de phases	520
Couleur de fond de l'objet	457
Couleur de la forme d'onde	569
Couleur de l'objet	457
Couleur/nom de l'objet	457
Couleurs	406, 570
Couper	410
Couper les objets aux positions des marqueurs de pistes.....	437
Couper les objets aux positions des marqueurs de projet.....	437
Couper Objets.....	435
Couper Piste(s).....	427
Création d'objets de remixage	337
Création de sons.....	299
Créer.....	177, 477
Créer des plages.....	104
Créer un CD.....	508
Créer un objet boucle.....	436
Crête-mètre.....	519
Curseur de lecture.....	104

D

Début de la plage au marqueur de gauche	418
Début de la sélection -> 0	417

Début de la sélection <- 0	417
Début de plage au coin de l'objet gauche	418
Début de plage vers la gauche/vers la droite	416
Declipper - Suppression de surmodulations	495
Défilement automatique	555
Définir	525
Définir des objets/pistes.....	438, 559
Définir également des indices de pause à la fin de l'objet	510
Définir et chercher des plages	356
Définir le temps de pause	512
Définir les paramètres des instruments	257
Définir un changement de mesure	415, 475
Définir un changement de tempo	415, 475
Définir un index de fin pour le CD.....	509
Définir un sous-index pour le CD.....	508
Dégeler une piste	426
Dégrouper	455
Delay	429, 444, 489
Delay / Réverbération.....	428, 443, 488
Delay analogique.....	123, 429, 431, 444, 453, 490, 506
Delay Vintage.....	429, 431, 444, 453, 490, 506
Delay/Réverbération.....	428, 443, 488
Démarrage rapide via la sélection des préréglages.....	149
Dénomination des axes et des légendes	168
Déplacement et copie d'objets	75
Déplacement horizontal d'une sélection.....	88
Déplacement vers la gauche/droite en mode pages/défilement	472
Déplacer des objets	455
Déplacer et transposer	234
Déplacer la plage vers la droite	417
Déplacer la plage vers la gauche.....	417
Déplacer le curseur de lecture.....	471
Déplacer les courbes d'automation avec les données audio/MIDI	183
Déplacer les objets par étape.....	456
Déplacer un objet.....	102
Derniers fichiers ouverts	407
Description de tous les éléments de contrôle.....	168
Désélectionner des objets.....	454
Design	565
Désinstallation du programme	584
Déterminer le début de la mesure	336
Développement de volume et de panorama pour la piste complète	103
Deverrouiller objets	438
Distorsion.....	131, 291, 431, 453, 494, 506
Distorsion Vintage.....	431, 453, 494, 506
Diviser	411
Diviser Objet	345, 437

Docking (arrimage)	58
Données d'accès en ligne	390
Dossier de pistes	97
Dossier nouvelle piste	423
Drumkit	281
Drum-Maps	228
Du format MIDI au format audio	53
Dupliquer et déplacer	436
Dupliquer Objets	103
Dupliquer objets multiples	436
Durée / Pitch	444, 490
Durée de la plage	419
Dynamique	427, 440, 484
Dynamiques	427, 440, 484
Dynamiques de pistes (effets de pistes, canaux du mixeur)	163, 427

E

Échanger les canaux	448, 496
Écho / Réverbération	115
Écoute solo des sorties de VSTi	262
Écran	371
Éditer	435
Éditer des données MIDI dans la partition	233
Éditer des objets	44
Éditer la courbe	177, 477
Éditer les courbes d'automatisation	182
Éditer les paramètres de la plage	356
Éditer les raccourcis clavier et le menu	140, 215, 405, 539, 561
Éditer les raccourcis et le menu	405
Éditer uniquement le canal gauche/droit	507
Éditeur : fonctions de base	79
Éditeur de fondus enchaînés	330, 421
Éditeur de listes (Liste événement MIDI)	208, 221
Éditeur de percussions	208, 224
Éditeur de piste	63
Éditeur de pistes	523
Éditeur d'objets	78
Éditeur d'objets MIDI	78, 204
Editeur Drum Map	228
Éditeur MIDI	48, 208, 433
Éditeur score	208, 229
Éditeur Surround	429, 432
Édition	29
Édition de la vitesse et des valeurs d'automatisation	283, 284, 286
Édition de notes avec la souris	216
Edition Destructive	433

Édition d'événements : l'éditeur matriciel (Piano Roll).....	213
Édition d'événements sélectionnés (édition de champs)	217
Édition d'objets	433
Édition d'objets MIDI	203
Édition MIDI	46, 48
Édition multiobjet.....	210
Édition multi-objets	52
Effacer Objet.....	435
Effacer tous les index	475
Effacer, renommer et éditer des objets.....	352
Effets	53
Effets de piste.....	427
Effets d'objets.....	81, 440
Effets en rack (FX1/FX2).....	153
Effets et plug-ins d'effets	110, 432
Effets et plug-ins d'effets	21
efx_ChorusFlanger	500, 505
eFX_Compressor.....	487, 505
efx_Phaser.....	500, 505
efx_StereoDelay	490, 505
eFX_Vocalstrip	500, 505
Égalisation du signal	94
Égaliseur	112, 428
Égaliseur 6 bandes	117, 428, 488
Égaliseur de l'objet.....	442
Égaliseur paramétrique.....	488
Égaliseur paramétrique (effets de piste, canaux de mixage, Mixmaster).....	82, 116
Égaliseur rack	487
Elastic Audio Easy.....	166, 448, 494
Elastic Audio Editor : généralités.....	166
Éléments d'affichage	313
E-mail.....	531
Emplacement couvrant tous les objets sélectionnés	418
En arrière	501, 502
En quoi consiste Samplitude Music Studio ?	17
En savoir plus sur MAGIX.....	586
Enhancer.....	114, 120
Enhancer Multibande rack.....	496
Enregistremen sur le disque dur.....	93
Enregistrement	27, 368, 465
Enregistrement / lecture.....	101
Enregistrement dans l'arrangeur	35
Enregistrement d'automation en mode de lecture	181
Enregistrement de pistes MIDI.....	200
Enregistrement du produit.....	535
Enregistrement en boucle	369
Enregistrement et lecture d'un instrument.....	260

Enregistrement pas à pas avec le clavier d'ordinateur ou un clavier-maître MIDI	207
Enregistrement sans lecture	465
Enregistrement sur le disque dur	93
Enregistrement/ouverture de sélections	88
Enregistrer	382
Enregistrer des objets au format MIDI	46
Enregistrer la première piste	35
Enregistrer une piste supplémentaire	37
Enregistrer une session	382
Enregistreur multipiste (MR-64)	22, 515
En-tête de piste	66
Entrée	150, 425
Entrée porteur	449, 498
EQ	65
Espaces de travail	67, 72
essential FX	137, 490, 505
Étendre plage jusqu'à la fin	416
Étendre plage jusqu'au début	416
Expansion des marqueurs de battement	447, 493
Exportation	34, 522
Exporter	383
Exporter et utiliser	18
Exporter un fichier MIDI	387
Extraire	414
Extraits	523

F

Facebook	530
Fade Entrée/Sortie	483
Fenêtre	527
Fenêtre d'édition	167
Fenêtre VIP	56
Fermer le projet	397
Fermer toutes les fenêtres	527
Filtre	127, 428, 431, 443, 450, 453, 488, 499, 506
Filtre Vintage	428, 431, 443, 453, 488, 506
Fin de la plage au bord de l'objet droit	418
Fin de la plage au marqueur de droite	418
Fin de la plage vers la gauche/droite	416
Fin de la sélection -> 0	417
Fin de la sélection <- 0	417
Fixer le Point d'Alignement	456
Fixer tous les objets	76
FLAC	384
Flanger	125, 289, 431, 453, 500, 506

Flanger Vintage.....	431, 453, 500, 506
Fonction Lasso	103
Fonctionnement	196
Fonctionnement des commandes.....	139
Fonctions MIDI.....	223, 244, 247
Fondu en entrée/fondu en sortie et volume des objets	77
Fondu enchaîné	421
Fondu enchaîné automatique actif	421
Formats de synchronisation	318
Formats et interfaces	20
Fréquence / Filtre.....	428, 442, 487

G

Gain	82
Gel des pistes.....	53, 426
Geler des instruments.....	262
Généralités.....	557
Générateur de Formes d'Ondes	332, 506
Générateur de formes d'onde	506
Générateur SMPTE	367, 507
Gestion des données d'accès.....	390
Gestion des presets	262
Gestionnaire	345, 522
Gestionnaire de fichiers.....	345, 379, 380
Gestionnaire de marqueurs	354, 475
Gestionnaire de pistes	352
Gestionnaire de pistes de CD/d'index.....	325, 508, 511
Gestionnaire de plage	421
Gestionnaire de plages	356
Gestionnaire d'objets	350
Gestionnaire VSTi.....	357
Gestionnaire/Docker	57
Gestionnaire/Espace de travail	345, 522
Gestionnaires	523
Graphique du filtre.....	450, 499
Graver des CD.....	323
Graver un CD	55
Gravure de CD	91, 323, 508
Gravure de CD dans Samplitude Music Studio	324
Gravure d'une sauvegarde du projet sur CD/DVD	395
Grille	524
Grille activée.....	525
Grille de quantisation (.....	244
Grouper.....	455
Groupes	455
Guitar Amp.....	151

H

Hauteur vidéo.....	405
HD Wave.....	377
Horizontalement.....	527

I

Icôner Projets Physiques	528
Ignorer les données d'entrée SysEx.....	547
Ignorer tous les marqueurs de tempo, utiliser uniquement le tempo du projet	415, 475
Importation de fichiers MIDI.....	202
Importer la sauvegarde des médias.....	387
Imprimer des notes.....	243
Inactif	178, 478
Index Aide	533
Indices (marqueur de piste)	508
Informations de Piste	427
Informations de projet	402
Informations disque CDROM.....	514
Informations Enregistreur CDR Drive	514
Inscription pour un transfert d'écran en tant qu'hôte	536
Inscription pour un transfert d'écran en tant qu'invité	536
Insérer disque dans freeDB.....	513
Insérer Objet.....	435
Insérer Piste(s)	425
Insérer Piste(s) Vide(s).....	423
Insérer plusieurs voies vides.....	423
Insérer Silence.....	414
Installation de plugins VST	250
Installation d'un contrôleur matériel	546
Instruments à sorties multiples	256
Instruments logiciel/VST	250, 310
Intégration de fichiers audio dans le VIP.....	74
Intégrer du matériel audio.....	37
Interface de Revolta 2	307
Interface graphique des instruments et dialogues des paramètres.....	257
Interface Vita.....	305
Internet	387
Introduction	17
Inverser	178, 477
Inverser la phase	448, 497

J

Jam-Session.....	23
Jam-session solo	367, 368, 370, 372, 476, 564
Jouer et écouter des instruments en direct	258

L

L&R-Wave - 2 Mono.....	386
L'activation se déroule comme suit :	537
Lasso d'Objets	454
Lasso de volume et de panorama	105
Latence	260
Le mode étape par étape.....	24, 529
le Remix Agent.....	333
Le travail avec les Objets Synth.....	276
Lecture avec préchargement.....	461
Lecture Unique.....	461
Les boutons de la boîte de dialogue	504
Limiter	122
Lire en Boucle.....	461
Lire la sélection.....	461
Lissage des paramètres	138
Liste des annulations.....	409
Liste des raccourcis	562
LiViD - Little Virtual Drummer	297
Lo-Fi.....	290
Loop Designer	292
Loop Designer : vue d'ensemble.....	293

M

MAGIX Mastering Suite.....	117, 515
MAGIX Mise à jour automatique.....	534
MAGIX Website Maker	388, 586
magix.info.....	534, 586
Manipulation des échantillons.....	501
Manipulation des marqueurs de tempo en mode de souris Timestretch.....	274, 365
Manipuler une page.....	416
Marquer la sélection.....	420
Marqueur	473
Marqueur avec numérotation automatique	473
Marqueur de battement	459
Marqueur de droite.....	473
Marqueur de gauche	473
Marqueur de mesure.....	270, 361

Marqueur de position de la trame.....	270, 362, 415, 475
Marqueur de tempo.....	267, 358
Marqueurs	90
Marqueurs avec nom	473
Mastering Suite	515
Matrçage.....	33
Matrice- Éditeur de motifs.....	283
Maximiser la piste.....	426
Mélangier avec la Copie	413
Menu	530
Menu Affichage	515
Menu Aide	533
Menu Automatisation.....	477
Menu CD	508
Menu contextuel	282
Menu dialogue	258
Menu Éditer	408
Menu Effets	379, 480
Menu Fichier.....	375
Menu Lecture/Enregistrement	461
Menu Objet.....	433
Menu Piste	423
Méthode de marqueur de mesure en tranche	446, 492
Méthode de travail et utilisation	504
Méthode lissée	446, 492
Métronome.....	371
Métronome activé.....	415
Mettre objets en mode silencieux.....	438
Mettre un objet en boucle.....	77
MIDI	64, 200, 344, 405, 545
MIDI : importer, enregistrer, éditer.....	200
MIDI dans Samplitude Music Studio	198
MIDI Humanize Q.....	439
MIDI Panic - Désactiver toutes les notes.....	476
Mise en page	243
Mixage	32, 100
Mixeur.....	184, 451, 500
Mode 1	525
Mode 2.....	526
Mode arrangement CD.....	403, 512
Mode boucle.....	462
Mode cellule	226
Mode Couleurs	107
Mode courbes	104
Mode Courbes/Objet	105
Mode d'automatisation	179, 478
Mode de lecture	462

Mode de sortie.....	92
Mode de souris Scrub	107
Mode découpe (ciseaux)	106
Mode d'édition 1/2	566
Mode d'édition des notes	230
Mode d'édition Wave destructif	403
Mode d'enregistrement MIDI	476
Mode dessin d'automation	182
Mode édition Wave (uniquement projets Wave)	107
Mode enregistrement/Punch In.....	465
Mode objet	410
Mode objet normal	76
Mode Off	180
Mode pitchshift/timestrech	106
Mode plage (Mode sécurité)	104
Mode Punch In activé	465
Mode Read (lecture).....	180
Mode silencieux	414
Mode souris.....	409
Mode Souris	68, 71, 102, 409
Mode Touch (toucher)	181
Mode tracé dans la boîte de dialogue de panoramique surround	316
Mode Tracé du Panorama.....	106
Mode Tracé du Volume.....	106
Mode Universel	102
Mode VCA.....	158, 160
Mode VINTAGE	156, 159
Mode Vue d'ensemble.....	526
Mode Zoom.....	109
modèle de synthèse.....	287, 291
Modes	368
Modes d'automation.....	180
Modes de la table de tempo : mode BPM/mode trame.....	268, 359
Modes d'enregistrement MIDI	48
Modes d'objet	68, 71, 75, 410
Modification des limites d'Objets dans un Projet Virtuel	76
Modification des paramètres d'un objet	352
Modifier des objets MIDI en fichiers audio	200
Modifier les limites de la sélection	88
Modulation / Spécial.....	429, 449, 498
Module de navigation	60, 522
Module de remixage.....	333, 457
Module d'harmonisation	341, 457
Module panoramique surround.....	312, 315
Moitié Supérieure.....	528
Mono	314
Mono Delay (rythme sync / Msecs)	288

Montrer/Cacher les Bus.....	524
Mouvement et zoom.....	209, 218
MP3	383
Multimax	119
MultiMax.....	485

N

Navigation / Favoris	346
Ne lire que les objets sélectionnés.....	461
Nettoyer	395
Niveau Objet	92
Niveau Piste.....	92
Niveau Projet Wave.....	92
Nom	313
Nom de l'objet.....	457
Nombre de pistes	547
Normal	369
Normaliser	481
Notation à plusieurs voix.....	237
Nouveau bus Submix/AUX	425
Nouveau projet virtuel (VIP).....	375, 379, 558
Nouveautés dans Samplitude Music Studio.....	18
Nouvel objet MIDI	434
Nouvel objet MIDI dans la plage.....	435
Nouvel objet synth.....	435
Nouvelle piste MIDI.....	423
Nouvelle position originale	456
Numéro de la première piste de CD.....	512
Numéro de série	585

O

Objet.....	378
Objets.....	74, 569
Objets Synth.....	276
Objets-segments de tonalité et objets VIP.....	174
Obtenir les infos du CD (freeDB Internet).....	513
Ogg Vorbis.....	384
Options :	371
Options avancées.....	253
Options d'enregistrement	465, 467
Options d'affichage.....	406, 525, 565
Options de disque CD.....	511
Options d'enregistrement	522, 578
Options du projet	572
Options du projet - Général.....	68, 69, 572

Options du projet - mesure/tempo (BPM)	574
Options Efface Cache freeDB.....	513
Options freeDB.....	458, 513, 514
Options générales du projet - Enregistrement/Édition	573
Options générales du projet - Grille d'accrochage/Grille.....	574
Options générales du projet - Hauteur tonale standard pour l'accordeur.....	575
Options générales du projet - Projet	572
Options pour fixer.....	438
Organiser les icônes	527
Oscilloscope.....	519
Outil d'exportation.....	522
Outils.....	218
Outils de l'éditeur Elastic Audio easy	170
Outils et assistants	327
Ouverture de la boîte de dialogue.....	312
Ouvrir.....	377
Ouvrir le manuel PDF	533
Ouvrir l'éditeur de notes.....	229
Ouvrir magix.info.....	534
Ouvrir magix.info - La Communauté multimédia	535
Ouvrir mon Album en ligne	388
Overdub.....	369

P

Panneau de Transport.....	515
Panoramique	83
Parallèle	315
Paramétrage des pistes	343
Paramètres à définir	406
Paramètres d'annulation	406, 559
Paramètres de compression.....	159
Paramètres de la fonction d'annulation.....	406
Paramètres de la portée	239
Paramètres de lecture.....	399, 463, 554
Paramètres de quantisation.....	70, 219, 223, 224, 227, 229, 245
Paramètres de quantisation MIDI.....	439
Paramètres de report de piste	
créer	392
format	392
options	393
Paramètres de routing lors du chargement d'instruments virtuels	252
Paramètres de trame et de grille	397, 525
Paramètres de Varispeed/Scrub.....	404
Paramètres de Vocal Strip.....	146
Paramètres d'enregistrement.....	553, 580
Paramètres des effets chorus.....	130

Paramètres des effets de filtre	127
Paramètres des notes.....	233
Paramètres des partitions MIDI	238
Paramètres du Chorus/Flanger	141
Paramètres du compresseur	147
Paramètres du Flanger	126
Paramètres du format	383, 392
Paramètres du format de page	242
Paramètres du métronome.....	406, 415, 553
Paramètres du phaser	143
Paramètres du programme.....	403
Paramètres du report de piste : source.....	391
Paramètres du Stereo Delay.....	144
Paramètres généraux	540, 571
Paramètres MIDI	200, 405
Partition	232
Pas de monitoring audio (crête-mètre uniquement)	471
Performances	100
Périphérique de lecture global	556
Phaser	142, 290
Pitch shifting/Time stretching.....	85
Placer des index de titres de CD.....	508
Placer l'index de pause du CD.....	509
Placer Marque de Sortie	475
Placer Marque d'Entrée	475
Placer marqueur sur silences	474
Placer objet à la position originale	455
Placer objet sur la tête de lecture.....	455
Placer pistes aux objets	510
Placer un indice au bord de l'objet - Options	510
Placer un marqueur.....	474
Placer un marqueur à la position d'enregistrement.....	473
Placer un marqueur de position de mesure	270, 362, 415, 475
Placer un marqueur sur les bords de plage.....	474
Plugin VST/Boîte de dialogue des paramètres VST	181
Plugins.....	65, 82, 254, 430, 452, 503
Plug-Ins DirectX	432
Plugins MAGIX	138, 431, 453, 506
Plug-ins/effets sonores	82
Plus	427, 439
Plus -> Copier et silence.....	410
Point de trame (Hotspot).....	456
Police pour compteur	405
Position	83, 84
Possibilités de sélection spéciales dans le Piano Roll.....	212
Préécouter les fichiers.....	347
Prémixage de plage.....	394

Prémixage des pistes (mixage interne)	391
Préparation	335
Préparation de l'enregistrement MIDI	46
Préréglages de essentialFX	139
Présenter de la musique sur magix.info.....	535
Presets	451, 500
Principes de base de l'éditeur d'Elastic Audio	168
Problèmes lors de l'activation	538
Procédé de patch.....	374
Programmation des Objets Synth	277
Programme	557
Projets Virtuels (VIP)	411
Projets Wave.....	89, 410
Propriétés de Pistes	431
Propriétés du projet	397
Publication en ligne.....	530

Q

Q d'entrée MIDI (globale)	440
Qualité de sonore supérieure	19
Quantifier	438
Quantifier la fin des notes MIDI	440
Quantifier les évènements du contrôleur.....	219, 224
Quantisation de durée MIDI.....	439
Quantisation MIDI (Début et durée)	439
Quantisation MIDI (Standard)	438
Quantisation MIDI des débuts	439
Quantiser.....	244, 439
Quels sont les effets disponibles et comment les utiliser ?	110
Qu'est-ce que MIDI ?	46, 198
Quitter.....	407

R

Raccourci.....	562
Raccourcis clavier de l'éditeur MIDI.....	247
Raccourcis clavier et assignation de la molette de la souris dans l'éditeur Elastic Audio easy.....	176
Raccourcis clavier prédéfinis.....	539
RAM Wave.....	377
Réactiver une sélection.....	88
Réaliser une sélection	87
Recherche de menu	529
Reconnaissance automatique des pistes/Options	509
Recoupe d'objets MIDI	437
Rectangle supérieur de la piste.....	102

Redémarrer la lecture.....	462
Rééchantillonnage/Timestretching/Pitchshifting	86, 444, 490
Réglages	314
Réglages de la compression en mode expert	155, 161
Réinitialiser la barre d'outils	405
Réinitialiser les paramètres des effets de piste	427
Relier des dispositifs d'effets externes.....	196
Relier les objets de la piste active	76
Relier les objets de toutes les pistes.....	76
Relier les objets jusqu'à la pause.....	76
Remarque pour utilisateurs de versions plus anciennes de MAGIX Music Studio	277
Remplacer la Copie.....	413
Renommer projet	395
Renommer, supprimer et ajouter des pistes	353
Répartition des sons sur plusieurs pistes	256
Repère de mesure	374
Report MIDI.....	394
Représentation de la partition, mouvement, zoom.....	208
Restauration	495
Restaurer	527
Restaurer dernière sélection.....	421
Restaurer une plage	420
Rétablir.....	408
Rétablir les paramètres par défaut du programme.....	537
Retard/réverbération de piste (effets de pistes)	165
Retouche de l'automatisation du son surround.....	316
Réverbération	428, 443, 488
Réverbération de pièce / écho.....	290
Revolta 2.....	307
Rewire	264, 561
ROBOTA.....	298
Rogner des objets.....	437
Routage d'entrées d'instruments MIDI	256
Router les entrées MIDI d'instrument	261
Router les sorties d'instrument.....	261
Routing des instruments VST avec le gestionnaire de VSTi	260, 357
Routing du signal.....	196

S

Sauter et lire à partir du marqueur.....	355
Sauvegarde automatique	401, 576
Sauvegarde des paramètres d'effets (presets).....	111
Sauvegarder le projet en tant que modèle	382
Sauvegarder un objet	382
Sauver au Format	386

Sauver Projet sous	382
Sauver VIP complet vers	395
Scinder les objets	411
Scinder les objets à la position du marqueur de piste.....	412
Scinder les objets à la position du marqueur de projet.....	412
Scrubbing	555
Section	133, 134, 136
Section au curseur de lecture/dernière position stop	473
Section basse (moitié inférieure).....	295
Section batterie (moitié supérieure)	294
Section compresseur.....	156
Section d'image synchronisée VIP et éditeur MIDI.....	210
Section Effets	288
Section Master.....	191
Sélecteur de couleurs.....	406
Sélection.....	233
Sélection d'événements MIDI.....	215
Sélection de départ.....	26
Sélection et affichage des pistes	353
Sélection Police.....	405
Sélection sans piste	418
Sélection sur piste actuelle	419
Sélection sur toutes les pistes.....	419
Sélectionner des objets.....	102, 453
Sélectionner l'objet précédent	454
Sélectionner l'objet suivant.....	454
Sélectionner Objets	453
Sélectionner Objets > Basculer Sélection	454
Sélectionner tous les objets.....	453
Sélectionner un événement.....	211
Sélections.....	86
Séparer les objets MIDI par canaux	438
Séquenceur.....	226, 300
Services en ligne MAGIX	586
Session.....	378
Si vous avez encore des questions... ..	583
Signature de la mesure	241
Signe.....	242
Silence.....	483
Simulateur d'espace	489
Simulation Bande Vintage.....	431, 453, 501, 506
Simulation Tape (plugin).....	136
Soft Q (quantiser approximativement)	440
Son surround	312, 429, 432
Sortie	550
Soundpool	22, 348
Soundpool DVD Collection.....	587

Source d'enregistrement	93
Souris.....	539, 563
Spectrogramme	521
Spectroscope.....	520
Standard	445, 491
Statut projet.....	402
Stéréo / Phase	429, 448, 496
Stéréo > 2 Mono.....	385
Stereo Delay	144
Stereo Delay (rythme sync / Msecs).....	289
Stéréo Thru	315
Stomp Boxes.....	151
Support audio 24 bits.....	95
Supprimer.....	413
Supprimer des notes.....	234
Supprimer des symboles de notation.....	235
Supprimer échantillons inutilisés	396
Supprimer Hotspot	457
Supprimer index	510
Supprimer la sélection	418
Supprimer le gel de données	397
Supprimer les points d'Entrée/Sortie.....	475
Supprimer marqueur	474
Supprimer Piste(s).....	425
Supprimer tension continue	496
Supprimer tous les indices.....	510
Supprimer toutes les courbes	178, 478
Supprimer un fichier Wave HD	395
Supprimer un marqueur, modifier le nom, la position et le type de marqueur	355
Supprimer un projet virtuel.....	395
Surfaces de contrôle - Mode interne.....	547
Symboles de notation.....	241
Synchronisation	317, 405, 578
Synchronisation / Paramètres de synchronisation.....	320, 405, 578
Synthétiseur.....	20, 285, 287
Synthétiseurs d'objet et de piste	276
Système/Options.....	403, 540

T

Table de Mixage	515
Table de tempo.....	415
Taille de la piste.....	426
Téléchargement et enregistrement	17
Télécharger de nouveaux instruments/sons/Soundpools	535
Télécharger une chanson sur Soundcloud	530

Tempo	415
Tempo et type de mesure - boîte de dialogue.....	273, 365, 415, 475
Tempo map mode BPM/Mode d'adaptation à la grille d'accrochage	415
Tirage en ligne MAGIX	586
Titre CD	512
Tout Sélectionner	416
Tracé	315
Tracé de courbes d'automatisation dans la piste VIP	316
Traitement des signaux stéréo et mono avec surround bicanal.....	314
Transfert d'écran - MAGIX Screenshare.....	535
Transfert numérique.....	95
Travail du tempo	92, 266, 358
Travailler avec l'éditeur de contrôleur	51
Travailler avec Matrix Editor	50
Travailler dans un Projet.....	98
Trouver des médias et les charger dans l'arrangement.....	387
Trouver les points d'amplitude nulle	417
Trucs et astuces	197
Tutoriel	24
Tutoriels en ligne.....	533
Type de Grille	524
Type de piste.....	425

U

Unités de mesure	524
Utilisation.....	368
Utilisation de l'éditeur d'Elastic Audio	172
Utilisation de la reconnaissance de l'harmonie	342
Utilisation du BPM et de la détection de la mesure	337
Utilisation du clavier.....	186
Utilisation du mixeur.....	185
Utilisation du mixeur avec la souris et le clavier	186
Utiliser comme musique de fond.....	531
Utiliser des plugins dans le niveau WAVE	254
Utiliser les effets offline.....	507

V

Valeur BPM.....	374
Valeur de BPM	460
Vandal - Amplifier	151
Vandal SE.....	149, 494, 506
Varipitch/Mode d'entraînement.....	581
Vélocité.....	226
Vérification et correction de la reconnaissance automatique de l'harmonie.....	342
Verrouiller objets.....	438

Verticalement	527
Vidéo d'introduction.....	533
Vintage BitMachine	431, 453, 494
Vintage Effects Suite	123, 310
VIP	569
VIP et projets Wave	38
Virtual Projet	377
Visualisation	519, 522
Vita (modèle).....	304
Vita 2 Sampleplayer	18
Vitesse	284, 285
Vitesse d'entraînement.....	371
Vocal Strip	145, 500, 505
Vocodeur.....	82, 449, 498
Voix monophonique	447, 493
Volume	83, 92, 313
Volume et durée pour objets individuels	103
Volume et plan du panorama pour la piste entière	105
VST / DirectX / Configuration ReWire / Tampon de plugin.....	559
Vue d'ensemble.....	184, 373

W

Wave.....	383
Wave GD > 1 Mono.....	386
Windows Media	384

X

X-Sym.	314
XY-Sym.....	314

Y

YouTube	531
Y-Sym	314

Z

Zoom.....	104
-----------	-----