

Manuel  
**Nero WaveEditor**



## Informations sur le copyright et les marques commerciales

Ce document et l'intégralité de son contenu sont soumis au copyright international et à d'autres droits concernant la propriété intellectuelle et protégés par ceux-ci ; ils sont la propriété de Nero AG et de ses filiales, sociétés affiliées ou concédants de licence. Tout droits réservés. Toute reproduction, transmission ou transcription de ce document faite sans l'autorisation expresse et écrite de Nero AG est interdite. Tous les noms commerciaux, de marques et/ou de service appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les marques mentionnées ne le sont expressément qu'à titre d'information. Nero AG décline toute responsabilité au-delà des clauses des droits associés à la garantie. Nero AG ne garantit pas l'exactitude du contenu de ce document. Le contenu du logiciel et du document peut être modifié sans préavis. Certaines applications des Suites Nero nécessitent des technologies développées par des fabricants tiers. Certaines d'entre elles sont fournies avec la suite sous forme de version d'essai. Elles doivent être activées (gratuitement) en ligne ou par l'envoi d'une télécopie d'activation afin de bénéficier d'une utilisation illimitée de la version. Nero se charge de fournir les données nécessaires pour activer les technologies développées par des fabricants tiers pour une utilisation illimitée dans Nero 11 ou Nero 11 Platinum. Vous devez donc disposer d'une connexion Internet ou d'un fax.

Si vous ne détenez pas le copyright ou l'autorisation du détenteur de copyright, vous violez les lois nationales et internationales sur le copyright et vous êtes exposé à des dommages et intérêts ou à d'autres recours si vous copiez, reproduisez, modifiez ou distribuez un contenu sous copyright. Si vous n'êtes pas certain de vos droits, contactez votre conseiller juridique.

Copyright © 2011 Nero AG et ses concédants. Tous droits réservés.

Nero, Nero BackItUp, Nero Burn, Nero Burning ROM, Nero CoverDesigner, Nero Digital, Nero Express, Nero Kwik Media, Nero Kwik Backup, Nero Kwik Blu-ray, Nero Kwik Burn, Nero Kwik DVD, Nero Kwik Faces, Nero Kwik Mobile Sync, Nero Kwik Play, Nero Kwik Photobook, Nero Kwik Places, Nero Kwik Sync, Nero Kwik Themes, Nero Kwik Tuner, Nero MediaStreaming, Nero Recode, Nero RescueAgent, Nero SmartDetect, Nero Simply Enjoy, Nero SmoothPlay, Nero StartSmart, Nero SoundTrax, Nero Surround, Nero Video, Nero Video Express, Nero WaveEditor, Burn-At-Once, LayerMagic, Liquid Media, SecurDisc, le logo SecurDisc, Superresolution et UltraBuffer sont des marques commerciales ou des marques déposées légales communes de Nero AG.

Gracenote, CDDb, MusicID, MediaVOCs, le logo et le logotype Gracenote, ainsi que le logo « Powered by Gracenote » sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Gracenote aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Fabriqué avec l'autorisation de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole double-D sont des marques déposées de Dolby Laboratories, Inc. Travaux confidentiels non publiés. Copyright 2011 Dolby Laboratories. Tout droits réservés. Exploité avec l'autorisation des brevets américains N° : 5 956 674 ; 5 974 380 ; 6 487 535 et des autres brevets américains ou internationaux publiés ou déposés. DTS, son symbole et DTS et son symbole sont des marques déposées et DTS Digital Surround, DTS 2.0+Digital Out ainsi que les logos DTS sont des marques commerciales de DTS, Inc. Ce produit contient un logiciel. © DTS, Inc. Tout droits réservés. AVCHD, le logo AVCHD, AVCHD Lite et le logo AVCHD Lite sont des marques commerciales de Panasonic Corporation et Sony Corporation. Facebook est une marque déposée de Facebook, Inc. Yahoo! et Flickr sont des marques déposées de Yahoo! Inc. MySpace est une marque commerciale de MySpace Inc., Google, Android et YouTube sont des marques commerciales de Google, Inc. Apple, Apple TV, iTunes, iTunes Store, iPad, iPod, iPod touch, iPhone, Mac et QuickTime sont des marques commerciales de Apple Inc. déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Blu-ray Disc, Blu-ray, Blu-ray 3D, BD-Live, BONUSVIEW, BDXL, AVCREC et les logos sont des marques commerciales de la Blu-ray Disc Association. Le logo DVD est une marque commerciale de Format/Logo Licensing Corp. déposées aux États-Unis, au Japon et dans d'autres pays. Bluetooth est une marque commerciale, propriété de Bluetooth SIG, Inc. Le logo USB est une marque commerciale de Universal Serial Bus Implementers Corporation. ActiveX, ActiveSync, Aero, Authenticode, Bing, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, MSN, Outlook, Windows, Windows Mail, Windows Media, Windows Media Player, Windows Mobile, Windows.NET, Windows Server, Windows Vista, Windows XP, Windows 7, Xbox, Xbox 360, PowerPoint, Silverlight, le logo Silverlight, Visual C++, le bouton Démarrer de Windows Vista et le logo Windows sont des marques commerciales ou déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. FaceVACS et Cognitec sont des marques commerciales ou déposées de Cognitec Systems GmbH. DivX et DivX Certified sont des marques déposées de DivX, Inc. DVB est une marque déposée de DVB Project. NVIDIA, GeForce, ForceWare et CUDA sont des marques commerciales ou déposées de NVIDIA. Sony, Memory Stick, PlayStation et PSP sont des marques commerciales ou déposées de Sony Corporation. HDV est une marque commerciale de Sony Corporation et de Victor Company of Japan, Limited (JVC). 3GPP est une marque commerciale du European Telecommunications Standards Institute (ETSI), ce programme comprend le logiciel développé par the OpenSSL Project pour être utilisé avec la boîte à outils OpenSSL. (<http://www.openssl.org/>)\Open SSL est soumis aux copyright (C) 1998-2005 The OpenSSL Project. Tout droits réservés. Ce programme comprend un logiciel cryptographique écrit par Eric Young (eay@cryptsoft.com). Ce programme comprend un logiciel écrit par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). Le logiciel cryptographique inclus dans Open SSL est soumis aux droits d'auteur (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tout droits réservés. Adobe, Acrobat, Reader, Premiere, AIR et Flash sont des marques commerciales ou déposées d'Adobe Systems, Incorporated. AMD Athlon, AMD Opteron, AMD Sempron, AMD Turion, AMD App Acceleration ATI Catalyst, ATI Radeon, ATI, Remote Wonder et TV Wonder sont des marques commerciales ou déposées de Advanced Micro Devices, Inc. Linux est une marque déposée de Linus Torvalds. CompactFlash est une marque commerciale de SanDisk Corporation. UPnP est une marque commerciale de UPnP Implementers Corporation. Ask et Ask.com sont des marques déposées d'IAC Search & Media. IEEE est une marque déposée de The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. Philips est une marque déposée de Koninklijke Philips Electronics.N.V. InstallShield est une marque déposée de Macrovision Corporation. Unicode est une marque déposée de Unicode, Inc. Check Point est une marque déposée de Check Point Software Technologies Ltd. Labelflash est une marque commerciale de Yamaha Corporation, LightScribe est une marque déposée de Hewlett-Packard Development Company, L.P. Intel, Intel Media SDK, Intel Core, Intel XScale et Pentium sont des marques commerciales ou déposées de Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. MP3 SURROUND, MP3PRO et leurs logos sont des marques commerciales de Thomson S.A.

D'autres noms de produits et de marques peuvent être des marques commerciales de leurs détenteurs respectifs et n'impliquent aucune affiliation, parrainage ou approbation par les propriétaires.

Nero AG se réserve le droit de modifier les spécifications sans préavis. L'utilisation de ce produit est soumise à l'acceptation de l'accord de licence de l'utilisateur final lors de l'installation du logiciel. [www.nero.com](http://www.nero.com)

Nero AG, Im Stoeckmaedle 18, 76307 Karlsbad, Allemagne



## Table des matières

1	Pour un démarrage réussi	4
1.1	À propos du manuel	4
1.2	À propos de cette application	4
2	Démarrage du programme	5
2.1	Configuration	5
2.1.1	Paramètres du périphérique	5
2.1.2	Options d'édérations	6
2.1.3	Paramètres de format audio	11
3	Interface utilisateur	15
3.1	Fenêtre principale	15
3.1.1	Barre de menu	15
3.1.2	Zone de la barre d'outils	17
3.1.3	Zone d'affichage	19
3.1.4	Nero MediaBrowser	19
3.2	Fenêtre Paramètres du format d'échantillonnage	22
3.3	Fenêtre Détection de pause	24
3.4	Fenêtre Générateur de sons tests	25
3.5	Filtres	26
3.5.1	Outils	27
3.5.2	Effets	32
3.5.3	Amélioration	46
4	Lecture d'un fichier audio	52
5	Enregistrement d'un fichier audio	53
5.1	Fenêtre Console d'enregistrement	53
5.2	Enregistrement d'un fichier audio	54
6	Édition d'un fichier audio	56
6.1	Édition de la structure d'un fichier audio	56
6.2	Édition du volume d'un fichier audio	57
6.3	Application d'autres options d'amélioration	58
7	Informations techniques	59
7.1	Configuration système requise	59
7.2	Formats et codecs pris en charge	59
7.2.1	Formats audio et codecs	59
8	Glossaire	60
9	Index	61
10	Informations de contact	64







# 1 Pour un démarrage réussi

## 1.1 À propos du manuel

Le présent manuel est destiné à tous les utilisateurs qui souhaitent apprendre à utiliser Nero WaveEditor. Il se base sur les processus et explique étape par étape comment atteindre un objectif spécifique.

Afin d'optimiser l'utilisation de ces documents, veuillez tenir compte des conventions suivantes :{xe "Manuel, conventions"}{xe "Conventions, manuel"}

	Utilisé pour les avertissements, les conditions préalables ou les instructions qui doivent être strictement suivies.
	Fait référence à des informations complémentaires ou à des conseils.
<b>1. Démarrer...</b>	Un chiffre au début d'une ligne indique un appel à l'action. Réalisez ces actions dans l'ordre précisé.
	Indique un résultat intermédiaire.
	Indique un résultat.
<b>OK</b>	Indique des passages de texte ou des boutons qui figurent dans l'interface du programme. Ils apparaissent en gras.
<b>(voir...)</b>	Indique des références à d'autres chapitres. Ces références fonctionnent comme des liens et s'affichent en rouge souligné.
<b>[...]</b>	Indique des raccourcis clavier pour l'entrée de commandes.

## 1.2 À propos de cette application

Nero WaveEditor vous permet d'enregistrer de la musique, et d'éditer les fichiers audio correspondants à l'aide de plusieurs filtres et méthodes d'amélioration sonores. Vous pouvez alors graver ces fichiers audio optimisés à l'aide de Nero Burning ROM ou de Nero Express. Nero WaveEditor vous permet d'éditer les fichiers audio en temps réel sans endommager le fichier original. Grâce à un format audio basé sur une référence interne, l'historique des modifications est simultanément stocké pour que les changements puissent être annulés ultérieurement. Divers effets (par ex. : chorus, retard, flanger, hall), de nombreux outils (par ex. : processeur stéréo, égaliseur, antiparasite), des algorithmes d'amélioration sophistiqués (extrapolation de la bande, suppression du bruit, réducteur de claquements) ainsi que divers filtres et outils disponibles dans Nero WaveEditor vous aident à éditer vos fichiers.{xe "Nero WaveEditor"}



## 2 Démarrage du programme

Pour lancer Nero WaveEditor, procédez comme suit :{xe "Programme:Lancement du programme"}

1. Sélectionnez **Démarrer** (l'icône de démarrage) > **(Tous) Programmes** > **Nero** > **Nero 11** > **Nero WaveEditor**. {xe "Démarrer:Via le menu Démarrer"}

→ La fenêtre Nero WaveEditor est ouverte.



Par ailleurs, Nero WaveEditor peut être démarré depuis l'**Application de bienvenue**

→ Vous venez de lancer Nero WaveEditor.

### 2.1 Configuration

Vous pouvez configurer Nero WaveEditor selon vos besoins. Dans ce but, vous pouvez accéder aux **Paramètres du périphérique**, **Options de l'éditeur** et **Paramètres de format audio**. {xe "Options:Paramètres de format audio"}{xe "Options:Configuration"}{xe "Options:Options de l'éditeur"}{xe "Options:Paramètres du périphérique"}{xe "Options:Paramètres format audio"}{xe "Options:Options de l'éditeur"}{xe "Options:Paramètres du périphérique"}

Vous accédez à différentes fenêtres de configuration via l'entrée **Options** de la barre de menu.

#### 2.1.1 Paramètres du périphérique

Dans les **Paramètres du périphérique** de Nero WaveEditor, il vous est possible de déterminer l'entrée et la sortie audio.{xe "Configuration:Options"}{xe "Configuration:Configuration"}{xe "Configuration:Paramètres du périphérique"}{xe "Paramètres du périphérique"}

Vous accédez à cette fenêtre via l'entrée **Options** > **Paramètres du périphérique** dans la barre de menu.



Fenêtre Paramètres du périphérique

Les menus déroulants suivants sont disponibles dans la fenêtre **Paramètres du périphérique** :{xe "Paramètres du périphérique:Périphérique d'entrée"}{xe "Paramètres du périphérique:Périphérique de sortie"}



rique:Périphérique de sortie"}{xe "Paramètres du périphérique:Sortie audio"}{xe "Paramètres du périphérique:Entrée audio"}{xe "Paramètres du périphérique:Sortie audio"}{xe "Paramètres du périphérique:Entrée audio"}

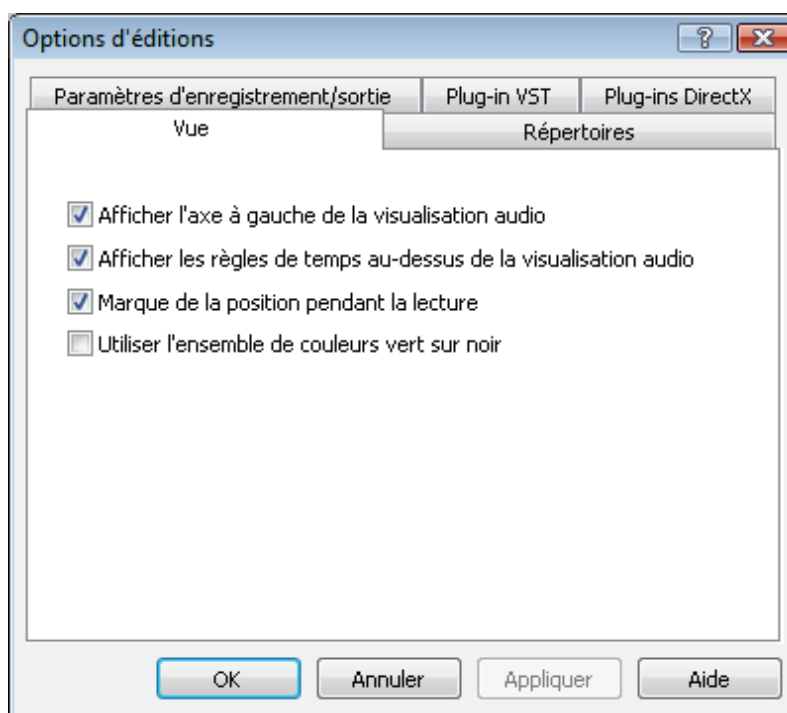
<b>Périphérique d'entrée</b>	Précise le périphérique audio pour l'entrée audio (par exemple un microphone).
<b>Périphérique de sortie</b>	Précise le périphérique audio pour la sortie audio (par exemple des haut-parleurs).

## 2.1.2 Options d'éditions

Dans la fenêtre **Options de l'éditeur** de Nero WaveEditor, il vous est possible de définir les paramètres de sortie et d'enregistrement, et de déterminer les aspects de l'affichage et des plug-ins dans différents onglets.{xe "Configuration:Options de l'éditeur"}{xe "Configuration:Options de l'éditeur"}{xe "Options"}{xe "Configuration"}

Vous accédez à cette fenêtre via la barre de menu sous **Options > Options de l'éditeur**.

### 2.1.2.1 Onglet Vue



Onglet Vue

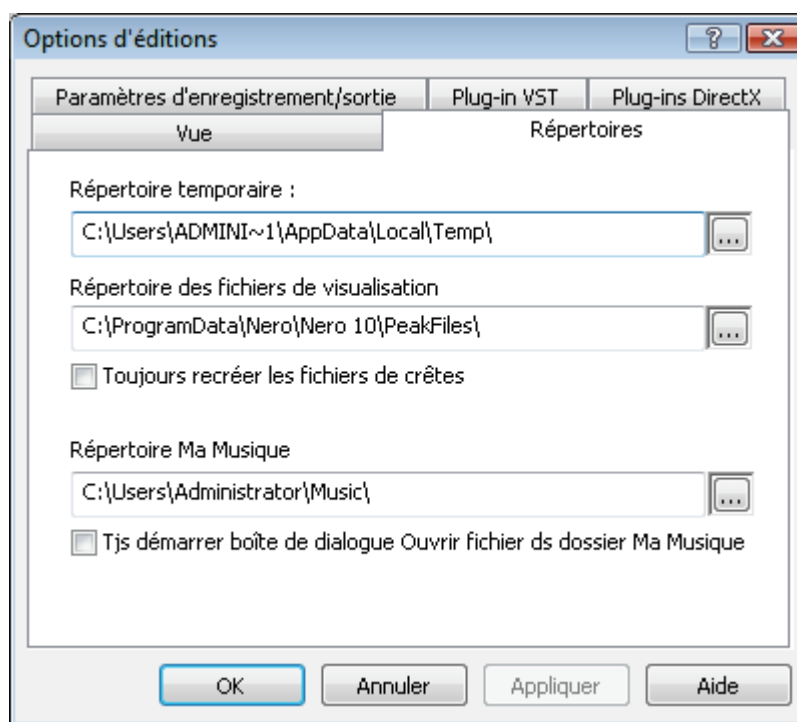
Les cases à cocher suivantes sont disponibles sur l'onglet **Vue** :

<b>Afficher l'axe à gauche de la visualisation audio</b>	Affiche un axe de pourcentage à gauche du fichier de crêtes du fichier audio. L'axe de pourcentage montre l'alignement
--	--



	de la fréquence dans les zones de pourcentage positif et négatif.
<b>Afficher les règles de temps au-dessus de la visualisation audio</b>	Affiche un axe de temps au dessus du fichier de crêtes du fichier audio. L'axe de temps montre la durée du fichier audio en heures, minutes, secondes et millisecondes.
<b>Marquer la position pendant la lecture</b>	Utilise une ligne noire pour montrer la position de la lecture dans le fichier audio.
<b>Utiliser l'ensemble de couleurs vert sur noir</b>	Affiche le fichier de crêtes en vert et l'arrière plan en noir. Par défaut, le fichier de crêtes est affiché en bleu et l'arrière-plan en blanc.

### 2.1.2.2 Onglet Répertoires




Onglet Répertoires

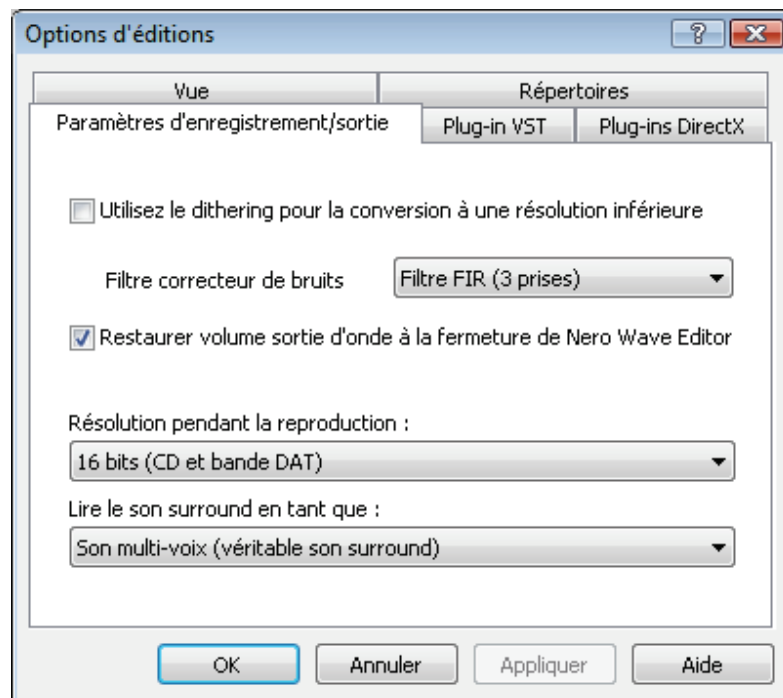
Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Répertoires** :{xe "Dossier temporaire"}{xe "Répertoires"}{xe "Dossiers"}{xe "Répertoire"}

Champ de saisie <b>Répertoire temporaire :</b>	Définit le dossier dans lequel les fichiers temporaires sont stockés. Le dossier doit être situé sur un lecteur doté d'une grande quantité d'espace de stockage.{xe "Espace de stockage"}
Champ de saisie	Précise le répertoire dans lequel les fichiers de crêtes sont



Répertoire des fichiers de crêtes	stockés. Les fichiers de crêtes sont des fichiers de cache utilisés par Nero WaveEditor pour ouvrir les fichiers audio plus rapidement. Le dossier doit être situé sur un lecteur doté d'une grande quantité d'espace disque.{xe "Dossier des fichiers de crêtes"}
Case à cocher <b>Toujours recréer les fichiers de crêtes</b>	Crée toujours un nouveau fichier de crêtes à l'ouverture d'un fichier audio. Sinon, les fichiers de crêtes sont stockés temporairement dans un répertoire et sont rappelés ici.
Champ de saisie <b>Répertoire Ma Musique</b>	Précise le répertoire par défaut dans lequel les fichiers sont stockés.
Case à cocher <b>Toujours démarrer la boîte de dialogue d'ouverture de fichier dans le dossier Ma Musique</b>	Lors d'un appel de la fenêtre <b>Ouvrir</b> , le système affichera toujours le dossier défini dans la zone de texte <b>Répertoire Ma musique</b> en premier.
Bouton 	Ouvre une fenêtre de dialogue permettant de sélectionner le dossier pour les différents fichiers.

### 2.1.2.3 Onglet Paramètres d'enregistrement/sortie



Onglet Paramètres d'enregistrement/sortie



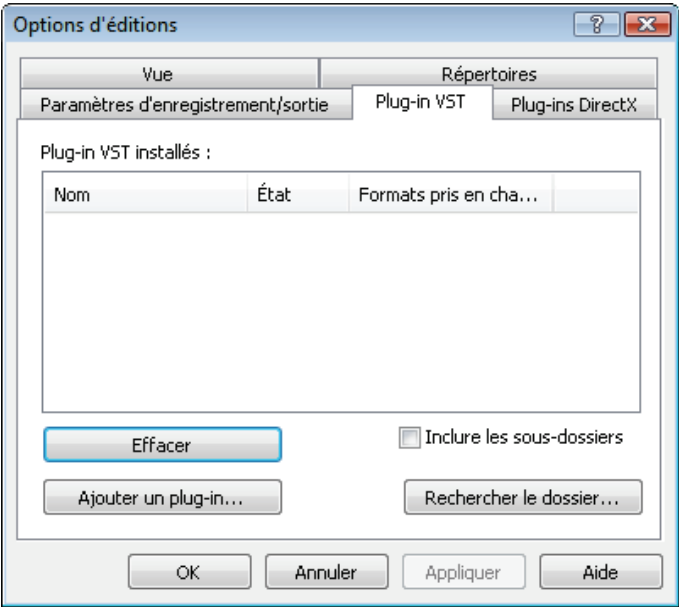


Les options suivantes sont disponibles dans l'onglet **Paramètres d'enregistrement/sortie** :{xe "Paramètres d'enregistrement/sortie"}

Case à cocher <b>Utilisez le tramage pour la conversion à une résolution inférieure</b>	Superpose les erreurs de son qui surviennent lors de la conversion à une <u>résolution</u> inférieure avec un bruit blanc à peine perceptible par l'oreille humaine. S'il n'y a pas de tramage, des interférences clairement audibles peuvent survenir lors de la conversion à une résolution inférieure.{xe "Correction de bruit"}{xe "Résolution binaire"}{xe "Tramage"}
Menu déroulant <b>Filtre correcteur de bruit</b>	Définit le type de correction du bruit.{xe "Filtre correcteur de bruit"}{xe "Filtre IIR"}{xe "Filtre FIR"} <b>Filtre IIR (2nd ordre)</b> : acronyme de Infinite Duration Impulse Response. Utilise le <u>filtre IIR</u> . Les filtres IIR offrent une réponse impulsionnelle infiniment longue et constante. Les filtres IIR permettent généralement d'atteindre une meilleure qualité audio subjective que les filtres FIR, mais ils présentent des niveaux d'interférence supérieurs en dehors de la gamme audible. De second ordre signifie que le son est atténué de 12 dB. <b>Filtre FIR (3 signaux)</b> : acronyme de Finite Impulse Response. Utilise les <u>filtres FIR</u> . Les filtres FIR possèdent une réponse impulsionnelle d'une longueur finie garantie. Cette entrée est sélectionnée par défaut.
Case à cocher <b>Restaurer le volume de sortie wave à la fermeture de Nero Wave Editor</b>	Restaure le volume du fichier audio lorsque vous quittez Nero WaveEditor.
Menu déroulant <b>Résolution pendant la reproduction</b>	Spécifie la résolution utilisée pendant la lecture du fichier audio chargé.
Menu déroulant <b>Lire le son surround en tant que</b>	Spécifie le mode de lecture du son surround. <b>Son multi-canaux</b> : lit le son surround en utilisant tous les canaux. Stéréo utilisant Nero Headphone (Virtual Surround) : lit le son surround filtré en stéréo avec un effet de surround virtuel créé pour les casques audio. <b>Stéréo utilisant Nero VirtualSpeakers (surround virtuel)</b> : lit le son surround filtré en stéréo avec un effet de son virtuel créé pour des haut-parleurs.{xe "Surround"}{xe "Son multi-canaux"}{xe "Nero Headphone"}{xe "Nero speakers"}{xe "Virtual surround"}



2.1.2.4 Onglet Plug-ins VST



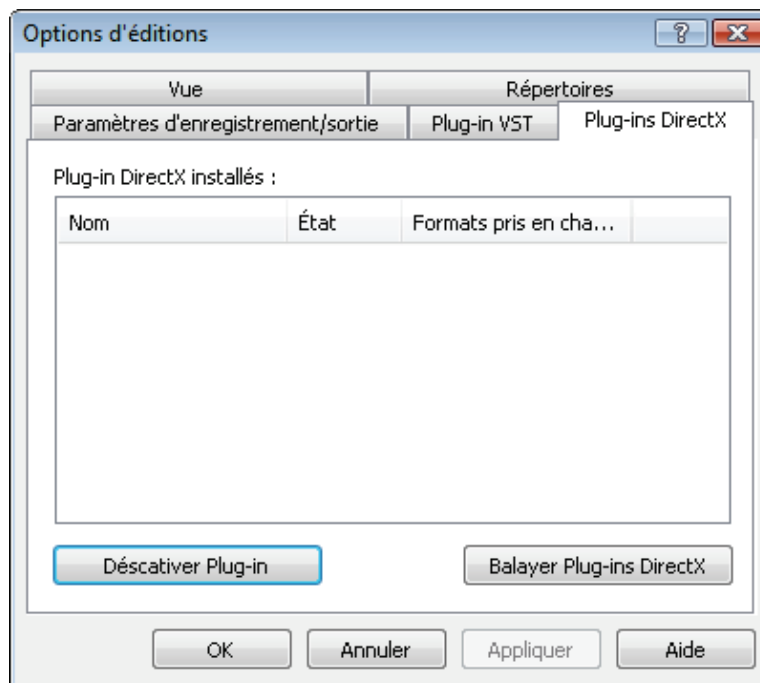
Onglet Plug-ins VST

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Plug-ins VST** :{xe "Plug-in VST"}

Zone d'affichage <b>Plugs-in VST installés</b>	Affiche les plug-ins VST actuellement installés.
Bouton <b>Effacer</b>	Supprime le plug-in VST sélectionné.
Bouton <b>Ajouter un plug-in</b>	Ouvre la boîte de dialogue <b>Ouvrir</b> . Permet d'installer un nouveau plug-in VST.
Case à cocher <b>Inclure les sous-dossiers</b>	Recherche les nouveaux plug-ins VST dans le dossier spécifié et ses sous-dossiers.
Bouton <b>Rechercher dans le dossier</b>	Ouvre la boîte de dialogue <b>Ouvrir</b> . Recherche les nouveaux plug-ins VST dans le dossier spécifié.



### 2.1.2.5 Onglet Plug-ins DirectX



Onglet Plug-ins DirectX

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Plug-ins DirectX** :{xe "Plug-in DirectX"}

Zone d'affichage <b>Plug-ins DirectX installés</b>	Affiche les plug-ins DirectX actuellement installés.
Bouton <b>Désactiver le plug-in</b>	Désactive le plug-in DirectX marqué.
Bouton <b>Balayer Plug-ins DirectX</b>	Effectue une recherche intensive pour les plug-ins DirectX.

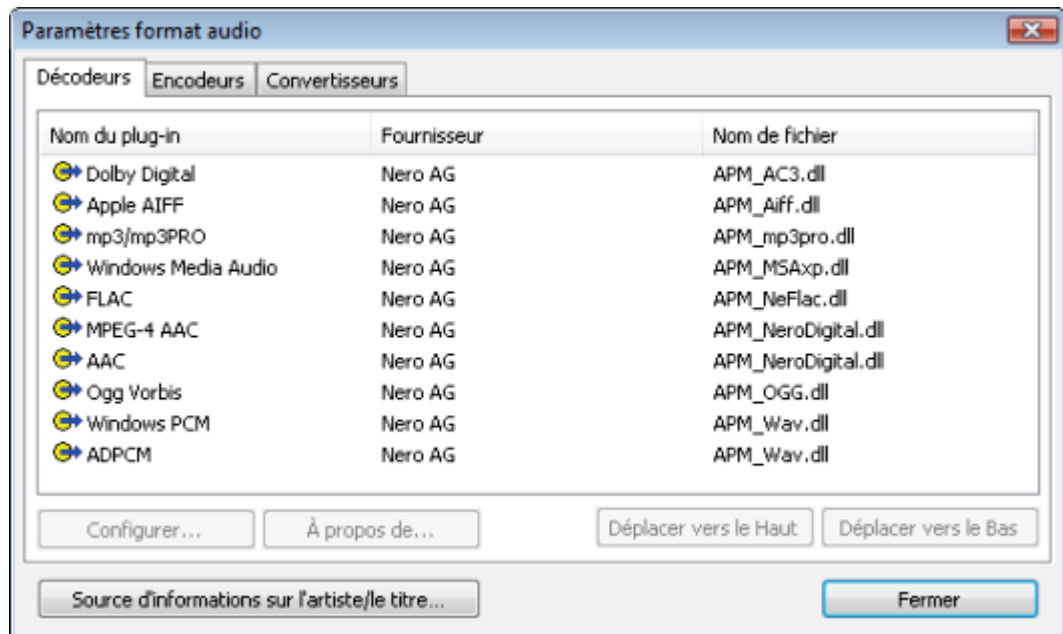
### 2.1.3 Paramètres de format audio

Dans la fenêtre **Paramètres de format audio** de Nero WaveEditor, vous pouvez configurer plusieurs définitions pour des décodeurs, des encodeurs et des convertisseurs dans différents onglets.

Vous pouvez ouvrir cette fenêtre via l'entrée **Options > Paramètres de format audio** dans la barre de menu. {xe "Configuration:Paramètres de format audio"}{xe "Configuration:Paramètres de format audio"}{xe "Configuration"}{xe "Options"}



### 2.1.3.1 Onglet Décodeurs



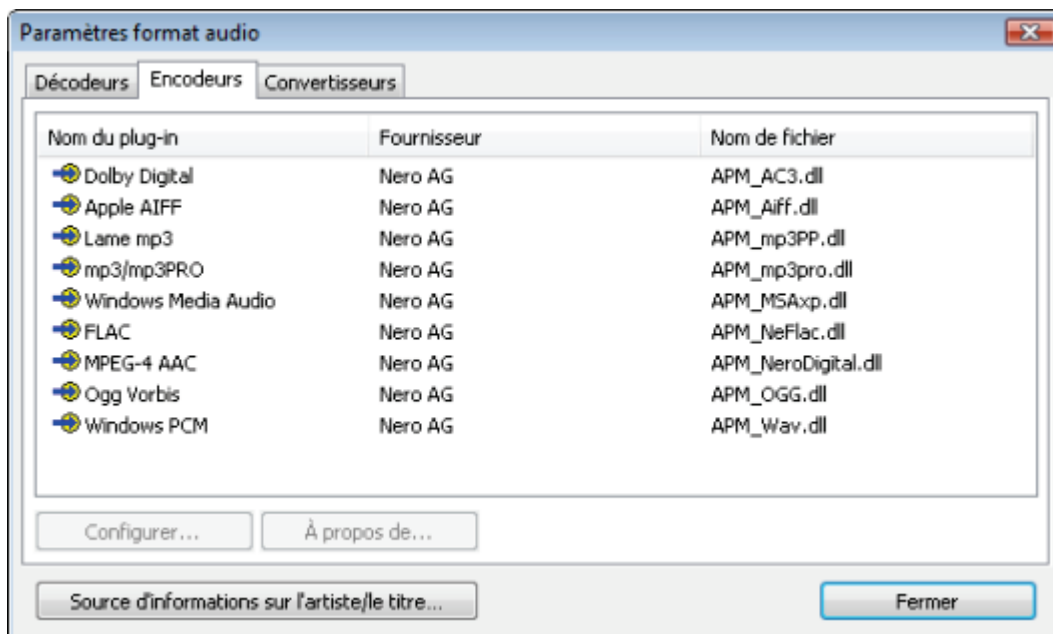
Onglet Décodeurs

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Décodeurs** :{xe "Configuration:Décodeur"}{xe "Configuration:Décodeur"}{xe "Paramètres de format audio:Décodeur"}

Zone d'affichage <b>Plug-ins décodeurs</b>	Affiche les décodeurs disponibles.
Bouton <b>Configurer</b>	Ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez configurer d'autres paramètres pour le décodeur sélectionné. Ce bouton n'est pas disponible pour tous les décodeurs.
Bouton <b>À propos de</b>	Ouvre la fenêtre <b>À propos de</b> qui affiche des informations sur le décodeur sélectionné. Ce bouton n'est pas disponible pour tous les décodeurs.
Bouton <b>Déplacer vers le Haut</b>	Déplace le décodeur d'une entrée vers le haut.
Bouton <b>Déplacer vers le Bas</b>	Déplace le décodeur d'une entrée vers le bas.
Bouton <b>Source d'informations sur l'artiste/le titre</b>	Ouvre la fenêtre <b>Obtenir des informations sur l'artiste/le titre</b> qui vous permet de définir la source des informations relatives à l'artiste et au titre.



### 2.1.3.2 Onglet Encodeurs



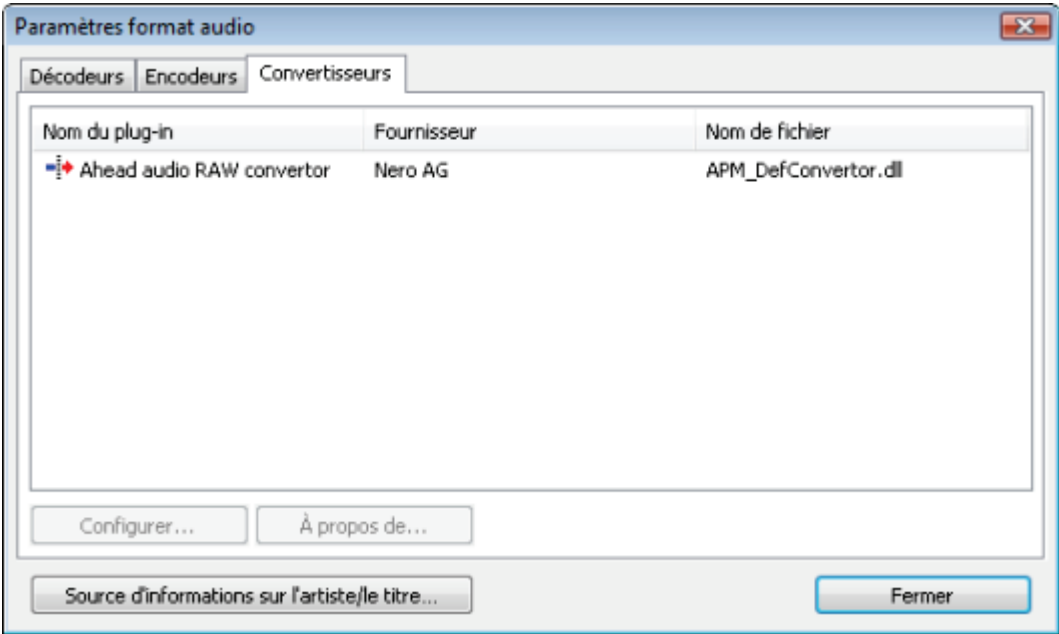
Onglet Encodeurs

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Encodeurs** :{xe "Configuration:Encodeur"}{xe "Configuration:Encodeur"}{xe "Paramètres de format audio:Encodeur"}

Zone d'affichage <b>Plug-ins encodeurs</b>	Affiche les encodeurs disponibles.
Bouton <b>Configurer</b>	Ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez configurer d'autres paramètres pour l'encodeur sélectionné. Ce bouton n'est pas disponible pour tous les encodeurs.
Bouton <b>À propos de</b>	Ouvre la fenêtre <b>À propos de</b> qui vous permet d'afficher des informations sur l'encodeur sélectionné. Ce bouton n'est pas disponible pour tous les encodeurs.
Bouton <b>Source d'informations sur l'artiste/le titre</b>	Ouvre la fenêtre <b>Obtenir des informations sur l'artiste/le titre</b> qui vous permet de définir la source des informations relatives à l'artiste et au titre.



2.1.3.3 Onglet Convertisseurs



Onglet Convertisseurs

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'onglet **Convertisseurs** :{xe "Configuration:Convertisseur"}{xe "Configuration:Convertisseur"}{xe "Paramètres de format audio:Convertisseur"}

Zone d'affichage <b>Plug-Ins conver- tisseurs</b>	Affiche les convertisseurs disponibles.
Bouton <b>Configurer</b>	Ouvre une fenêtre qui vous permet de définir des paramètres supplé- mentaires pour le convertisseur sélectionné. Ce bouton n'est pas disponible pour tous les convertisseurs.
Bouton <b>À propos de</b>	Ouvre la fenêtre <b>À propos de</b> qui vous permet d'afficher des informa- tions sur le convertisseur sélectionné. Ce bouton n'est pas disponible pour tous les convertisseurs.
Bouton <b>Source d'informa- tions sur l'ar- tiste/le titre</b>	Ouvre la fenêtre <b>Obtenir des informations sur l'artiste/le titre</b> qui vous permet de définir la source des informations sur l'artiste et le titre.

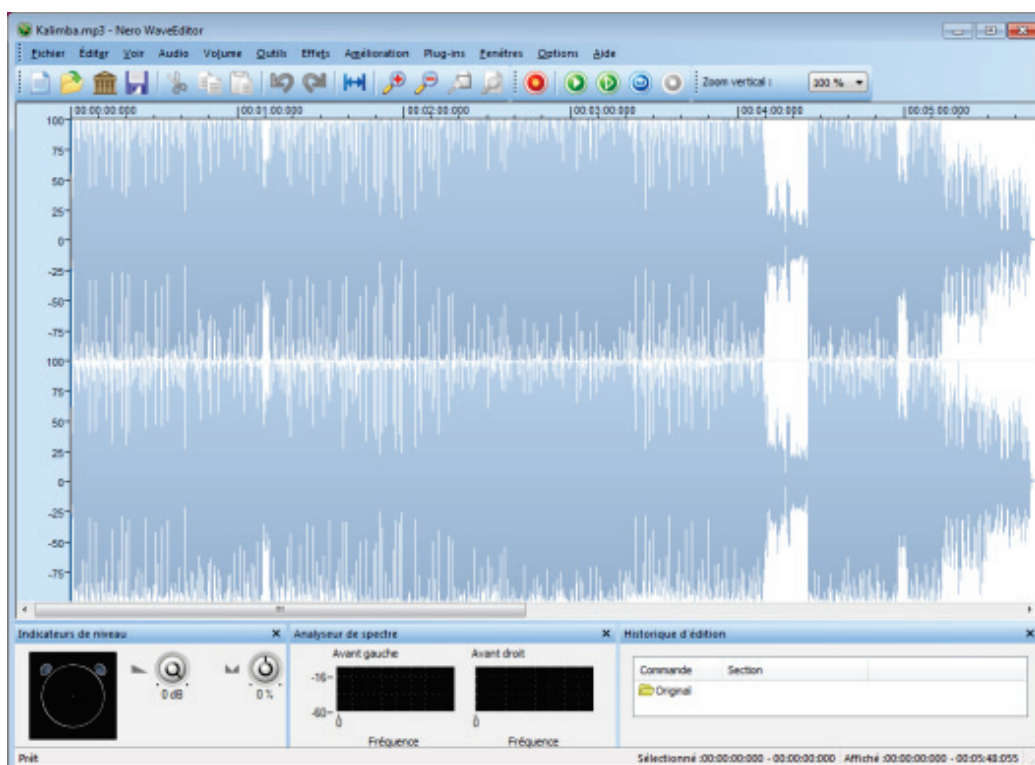


## 3 Interface utilisateur

### 3.1 Fenêtre principale

Lorsque vous démarrez Nero WaveEditor, la fenêtre principale s'affiche. Elle est divisée en une barre de menu, une barre d'outils et plusieurs zones d'affichage en bas de la fenêtre. {xe "Nero WaveEditor:Fenêtre principale"} {xe "Barre de menu"} {xe "Barre d'outils"} {xe "Fenêtre principale"}

Un fichier ouvert s'affiche en standard dans la zone d'affichage du fichier en tant que fichier de crêtes sous forme d'ondes. Vous pouvez également modifier l'affichage pour passer au spectrogramme ou à l'affichage d'ondelettes. {xe "Affichage des fichiers"} {xe "Affichage du son"} {xe "Affichage"}



Fenêtre principale

#### 3.1.1 Barre de menu

Les menus suivants sont disponibles dans la barre de menu : {xe "Barre de menu"}


<b>Fichier</b>	Ouvre le menu <b>Fichier</b> contenant les fonctions relatives aux fichiers comme l'ouverture, l'enregistrement et la fermeture, fonctions que vous connaissez déjà dans Windows.
<b>Éditer</b>	Ouvre le menu <b>Éditer</b> , qui contient des fonctions d'édition des fichiers affichés sur l'écran de sélection, telles que couper, copier et supprimer, que vous connaissez déjà dans Windows. Vous pouvez



	aussi modifier le fichier audio de différentes manières, insérer des fichiers et des sections de pistes et activer la détection automatique des pauses.
<b>Affichage</b>	Ouvre le menu <b>Affichage</b> qui donne la possibilité de paramétrer individuellement la barre de menu et la barre d'outils et d'agrandir ou de réduire la vue du projet. En outre, vous pouvez aussi modifier la vue du fichier audio, masquer et afficher les fenêtres et afficher les informations concernant le fichier audio chargé.
<b>audio</b>	Ouvre le menu <b>Audio</b> qui offre la possibilité d'enregistrer, de lire et d'arrêter la lecture des fichiers audio.
<b>Volume</b>	Ouvre le menu <b>Volume</b> où vous pouvez modifier le volume du fichier audio ouvert. Vous pouvez aussi choisir parmi différents méthodes de <b>fondue en entrée</b> et de <b>fondue en sortie</b> .
<b>Outils</b>	Ouvre le menu <b>Outils</b> , celui-ci qui vous permet de modifier le fichier audio ouvert à l'aide de toute une gamme d'outils.
<b>Effets</b>	Ouvre le menu <b>Effets</b> , celui-ci permet de modifier le fichier audio ouvert à l'aide de toute une gamme d'effets.
<b>Amélioration</b>	Ouvre le menu <b>Amélioration</b> , celui-ci permet de modifier le son du fichier audio ouvert.
<b>Plug-ins</b>	Ouvre le menu <b>Plug-ins</b> , celui-ci permet de définir des paramètres pour DirectX et les plug-ins VST.
<b>Fenêtres</b>	Ouvre le menu <b>Fenêtres</b> , celui-ci permet de fermer toutes les fenêtres en une fois.
<b>Options</b>	Ouvre le menu <b>Options</b> qui vous permet de configurer le programme.
<b>Aide</b>	Ouvre le menu <b>Aide</b> qui vous permet de consulter l'aide en ligne et d'afficher le numéro de version et d'autres données d'enregistrement.




### 3.1.1.1 Méthodes de fondue en sortie et fondue en entrée

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'entrée **Volume > Fondue en sortie** de la barre de menu :{xe "Méthodes de fondue en sortie"}





	Fondue en sortie <b>Sinusoïdal</b> .{xe "Fondue en sortie:Sinusoïdal"}{xe "Fondue en sortie:Sinusoïdal"}
---	--





	Fondu en sortie <b>Exponentiel</b> .{xe "Fondu en sortie:Exponentiel"}{xe "Fondu en sortie:Exponentiel"}
	Fondu en sortie <b>Linéaire</b> .{xe "Fondu en sortie:Linéaire"}{xe "Fondu en sortie:Linéaire"}
	Fondu en sortie <b>Logarithmique</b> .{xe "Fondu en sortie:Logarithmique"}{xe "Fondu en sortie:Logarithmique"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans l'entrée **Volume > Fondu en entrée** de la barre de menu :{xe "Méthodes de fondu en entrée"}

	Fondu en entrée <b>Sinusoïdal</b> . {xe "Fondu en entrée:Sinusoïdal"}
	Fondu en entrée <b>Exponentiel</b> . {xe "Fondu en entrée:Exponentiel"}
	Fondu en entrée <b>Linéaire</b> . {xe "Fondu en entrée:Linéaire"}
	Fondu en entrée <b>Logarithmique</b> . {xe "Fondu en entrée:Logarithmique"}













### 3.1.2 Zone de la barre d'outils

La zone des barres d'outils se compose de trois barres d'outils : la **barre d'outils standard**, la **barre d'outils de transport** et la **barre de zoom vertical**. Vous pouvez personnaliser la zone des barres d'outils en sélectionnant les barres d'outils de votre choix via le menu **Affichage**.







Les boutons suivants sont disponibles dans la **barre d'outils standard** :{xe "Outils"}

	Crée un fichier audio.
	Ouvre un fichier audio existant.



	Démarre Nero MediaBrowser qui vous permet de trouver facilement des fichiers multimédias et d'y accéder pour les afficher et les ajouter à votre projet.
	Enregistre le fichier audio.
	Coupe la section sélectionnée et l'enregistre dans le presse-papiers.
	Copie la section sélectionnée et l'enregistre dans le presse-papiers.
	Colle le contenu du presse-papiers à l'endroit sélectionné.
	Annule la dernière action.
	Rétablit la dernière action que vous avez annulée.
	Sélectionne le fichier audio entier.
	Fait un zoom avant sur le fichier audio.
	Fait un zoom arrière sur le fichier audio.
	Fait un zoom avant sur le fichier audio de façon à ce que la section sélectionnée remplisse l'écran.
	Effectue un zoom arrière sur le fichier audio de manière à afficher tout le projet.

Les boutons suivants sont disponibles dans la **barre d'outil de transport** :

	Ouvre la fenêtre <b>Console d'enregistrement</b> .
	Lit la section en surbrillance du fichier audio.
	Lit l'intégralité du fichier audio.
	Lit le fichier audio en boucle lorsque vous cliquez sur le bouton <b>Lire</b> .
	Arrête la lecture du fichier audio.
	Suspend la lecture du fichier audio. Disponible uniquement pendant la lecture d'un fichier audio.

Le menu déroulant suivant est disponible dans la **barre de zoom verticale** :

<b>Zoom vertical</b>	Vous permet de sélectionner le facteur de zoom vertical du fichier audio.
----------------------	---



### 3.1.3 Zone d'affichage

En bas de la fenêtre, vous pouvez ouvrir plusieurs zones d'affichage via le menu **Affichage**.



Zone d'affichage

Les options suivantes sont disponibles dans le menu **Affichage** :{xe "Vue-mètres"}{xe "Analyseur de spectre"}{xe "Historique d'édition"}{xe "Barre d'état"}{xe "Affichage"}{xe "Transport"}

<b>Indicateurs de niveau</b>	Ouvre la fenêtre <b>Transport</b> , dont la moitié gauche montre le son ambiant. Vous pouvez également reproduire le fichier audio dans la moitié droite de la fenêtre et modifier le volume et l'utilisation des haut-parleurs.
<b>Analyseur de spectre</b>	Ouvre la fenêtre <b>Analyseur de spectre</b> dans laquelle les <u>fréquences</u> du fichier audio sont affichées sous forme de graphique pendant la lecture.
<b>Historique d'édition</b>	Ouvre la fenêtre <b>Historique d'édition</b> qui répertorie toutes les étapes d'édition du fichier audio. Vous pouvez également revenir à n'importe quelle phase d'édition et revenir à l'état initial du fichier audio.
<b>Barre d'état</b>	Affiche la <b>Barre d'état</b> qui indique en bas de l'écran la durée des sections audio sélectionnées et de tout le fichier audio.


### 3.1.4 Nero MediaBrowser

Nero MediaBrowser est un outil qui vous permet de trouver facilement des fichiers multimédias et d'y accéder pour les afficher et les ajouter à votre projet.{xe "Nero MediaBrowser"}

Avec Nero MediaBrowser, vous pouvez également accéder à une bibliothèque multimédia qui contient tous vos fichiers multimédias indexés par Nero Kwik Media. Vous pouvez ouvrir Nero MediaBrowser à l'aide de diverses applications Nero.



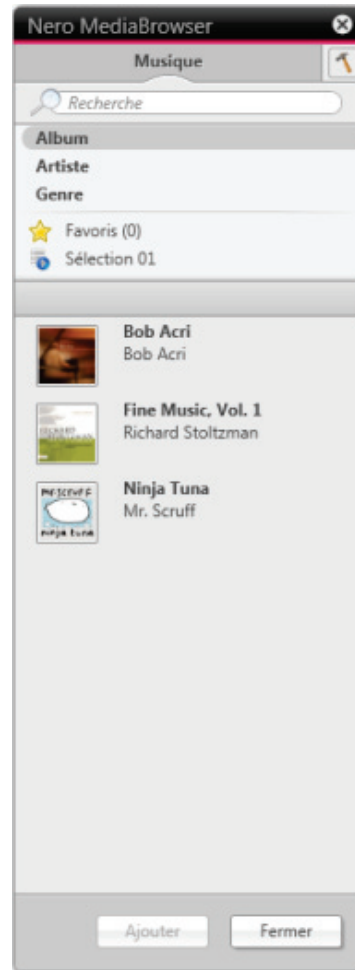
Nero MediaBrowser et la bibliothèque multimédia sont fournis avec Nero Kwik Media et sont installés ensemble. Vous trouverez plus d'informations dans le manuel de Nero Kwik Media.

Vous pouvez ouvrir Nero MediaBrowser à l'aide de l'icône . Même si Nero MediaBrowser peut être déplacé librement sur l'ensemble de votre bureau, il est inclus dans Nero WaveEditor.

Nero MediaBrowser affiche uniquement des fichiers multimédias qui peuvent être réellement utilisés dans le projet Nero WaveEditor correspondant. Pour ajouter des fichiers multimédias



à votre projet, sélectionnez les fichiers dans Nero MediaBrowser et cliquez sur le bouton **Ajouter**.



Nero MediaBrowser

La barre de tâches constitue le point de départ pour parcourir Nero MediaBrowser. Les catégories (**Photos et Vidéos**, **Musique** et **Projets**) sont identiques à celles présentées dans Nero Kwik Media. Chacune de ces catégories dispose d'une **barre de recherche**. La recherche ne peut s'effectuer que dans une seule catégorie en même temps. Lorsque l'on clique sur l'une des catégories, la zone de navigation correspondante s'affiche ci-dessous.

Plusieurs vues sont disponibles pour chaque catégorie : cliquer sur l'une des entrées dans la partie supérieure de la liste (par exemple **Plan chronologique**) affiche la même vue que lorsque vous cliquez sur les onglets correspondants dans Nero Kwik Media. Si vous cliquez sur l'une des collections dans la partie inférieure de la liste, le contenu de celle-ci s'affiche dans Nero Kwik Media. En cliquant sur un élément de la liste dans Nero MediaBrowser, le contenu correspondant s'affiche dans la zone de contenu en dessous.

Une **barre de défilement dynamique** peut être utilisée dans la zone de contenu. Si le curseur de défilement est déplacé dans une direction, le contenu sera toujours affiché dans



cette direction. La vitesse de défilement augmente à mesure que le curseur de défilement est éloigné du centre. Si le curseur de défilement est relâché, il revient à la position centrale et interrompt le défilement.

Les vues suivantes sont disponibles pour la catégorie **Photos & Vidéos** :

Entrée <b>Plan chronologique</b>	Affiche toutes les photos et vidéos triées dans l'ordre chronologique depuis la date de création.
Entrée <b>Visages</b>	Affiche toutes les photos pour lesquelles les visages des personnes ont été détectés et nommés dans la liste par ordre alphabétique. Les visages qui n'ont pas été détectés ou nommés ne sont pas affichés. Les visages sont regroupés dans des piles d'éléments de manière à ce que vous puissiez y accéder par un double clic. Vous devez installer Nero Kwik Faces.
Collection <b>Marqué</b>	Affiche le contenu actuellement marqué. Fait référence à l'option <b>Marqué</b> dans la barre latérale de Nero Kwik Media.
Collection  <b>Album</b>	Affiche le contenu des smart albums et des albums créés par l'utilisateur. Fait référence aux <b>Albums photos et vidéo</b> situés dans la barre latérale de Nero Kwik Media.
Collection  <b>Groupe de personnes</b>	Affiche le contenu des groupes de personnes générés par l'utilisateur. Vous pouvez basculer entre les photos complètes et les vues de visages seulement avec l'icône  /  . Fait référence aux <b>Visages</b> dans la barre latérale de Nero Kwik Media. Vous devez installer Nero Kwik Faces.

Les vues suivantes sont disponibles pour la catégorie **Musique** :


Entrée <b>Album</b>	Affiche toutes les pistes vidéo triées par nom d'album dans l'ordre alphabétique.
Entrée <b>Artiste</b>	Affiche toutes les pistes audio triées par nom d'artiste dans l'ordre alphabétique.
Entrée <b>Genre</b>	Affiche toutes les pistes audio triées par genre dans l'ordre alphabétique.
Collection <b>Marqué</b>	Affiche le contenu actuellement marqué. Fait référence à l'option <b>Marqué</b> dans la barre latérale de Nero Kwik Media.
Collection	Affiche le contenu des sélections générées par l'utilisateur.




 <b>Sélection</b>	Fait référence à la <b>Sélection</b> dans la barre latérale de Nero Kwik Media.
--	---

La vue suivante est disponible pour la catégorie **Projets** :

Entrée <b>Plan chronologique</b>	Affiche tous les projets triés dans l'ordre chronologique depuis la date de création.
Collection <b>Diaporama</b>	Affiche le contenu des diaporamas générés par l'utilisateur. Fait référence au <b>Diaporama</b> dans la barre latérale de Nero Kwik Media.
Collection <b>Photobook</b>	Affiche le contenu des photobooks générés par l'utilisateur. Fait référence au <b>Photobook</b> dans la barre latérale de Nero Kwik Media.

La fenêtre **Options** s'ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton  de la barre de tâches supérieure. Les options font directement référence à Nero Kwik Media. L'option de configuration suivante s'affiche :

<b>Bibliothèque</b>	Affiche la zone des paramètres du <b>Gestionnaire de bibliothèques</b> . Trois dossiers par défaut (de Windows) pour les <b>Photos</b> , la <b>Musique</b> et les <b>Vidéos</b> sont disponibles au démarrage dans la zone <b>Dossiers ou lecteurs surveillés</b> . Si vous souhaitez ajouter des dossiers multimédias personnels, cliquez sur le bouton <b>Ajouter</b> et sélectionnez le dossier de votre choix dans l'arborescence. La bibliothèque est actualisée lors du lancement de Nero Kwik Media. Pour supprimer un dossier de la liste de surveillance de l'application, cliquez sur le bouton  .
---------------------	--

## 3.2 Fenêtre Paramètres du format d'échantillonnage

Nero WaveEditor vous permet de convertir le format d'échantillonnage. {xe "Format d'échantillonnage"}

Vous pouvez accéder à la fenêtre **Paramétrages des formats de conversion** via l'entrée **Éditer > Convertir le format d'échantillonnage** de la barre de menu.



?

X

Paramétrages des format de conversion

Format d'échantillonnage

Taux d'échantillonnage :

44100

Grandeur du bit :

16 bits (CD et bande DAT)

Canaux

☐ Mono

☒ Stéréo

☐ Surround 5.1

☐ Surround 7.1

Méthode de down conversion :

Downmix standard

Configuration de conversion

Filtres anti-réverbération :

Filtre anti-réverbération moyen

OK

Annuler

Fenêtre Paramétrages des formats de conversion

Les menus déroulants suivants sont disponibles dans la zone **Format nage** :{xe "Taux d'échantillonnage"}{xe "Résolution binaire"}

<b>Taux d'échantillonnage</b>	Propose différents <u>taux d'échantillonnage</u> à choisir. La valeur par défaut est <b>44 100 Hz (CD)</b>
<b>Résolution binaire</b>	Propose différentes <u>résolutions</u> à choisir. La valeur par défaut est de <b>16 bits (CD et DAT)</b> .

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Canaux** :

Boutons d'option <b>Canaux</b>	Propose différents types de sortie à choisir. Vous pouvez créer un fichier audio Surround avec cinq ou sept canaux en sélectionnant Surround 5.1 et 7.1.
Menu déroulant <b>Méthode de down conversion</b>	Convertit un fichier audio Surround en un fichier stéréo-audio normal, un fichier audio stéréo avec du son Surround artificiel pour un casque ou un fichier audio normal avec du son Surround artificiel pour des haut-parleurs. Uniquement disponible avec des fichiers audio Surround.



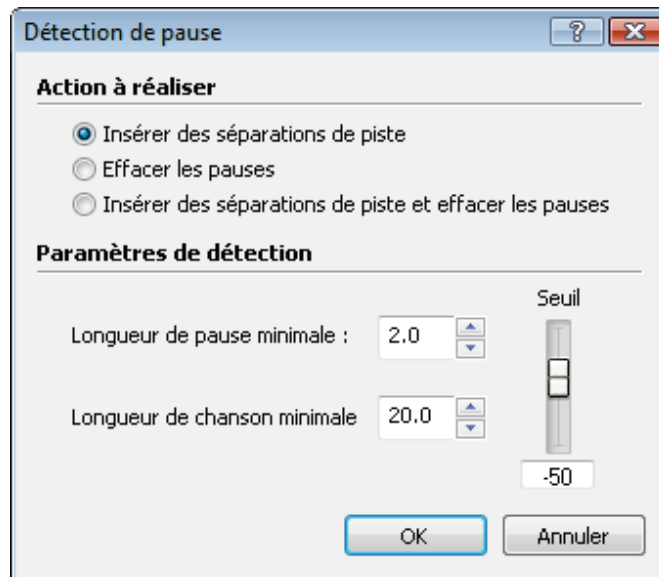
Le menu déroulant suivant est disponible dans la zone **Paramètres de conversion** :{xe "Anti-réverbération"}

<b>Filtres anti-réverbération</b>	Cette liste fournit différents types de filtres anti-réverbération.
-----------------------------------	---

### 3.3 Fenêtre Détection de pause

Nero WaveEditor vous permet de mettre en œuvre la détection automatique de pause pour le fichier audio.{xe "Fichier audio:Mise en œuvre de la détection de pause"}{xe "Détection de pause automatique"}{xe "Détection de pause"}

Vous pouvez accéder à la fenêtre **Détection de pause** via l'entrée **Éditer > Détection de pause** dans la barre de menu.



Fenêtre Détection de pause

Les champs d'options suivants sont disponibles dans la zone **Action à effectuer** :

<b>Insérer des séparations de piste</b>	Insère des séparations de piste au niveau des pauses détectées.
<b>Effacer les pauses</b>	Efface les pauses détectées.
<b>Insérer des séparations de piste et effacer les pauses</b>	Efface les pauses détectées et les remplace par des séparations de piste.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Paramètres de détection** :

Champ de saisie	Définit la longueur minimale d'une pause dans un fichier audio si
-----------------	---





<b>Longueur de pause minimale</b>	elle doit être détectée automatiquement. Ce nombre s'exprime en secondes..
Champ de saisie <b>Longueur de chanson minimale</b>	Définit la longueur minimale d'une chanson si elle doit être reconnue comme chanson entière. Ce nombre s'exprime en secondes..
Curseur <b>Seuil</b>	Définit le seuil du volume en-dessous duquel les pistes du fichier audio seront détectées comme des pauses.

### 3.4 Fenêtre Générateur de sons tests

La fenêtre **Générateur de sons tests** vous permet d'insérer un signal test dans le fichier audio. {xe "Générateur de sons tests"}

Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez l'entrée **Éditer > Insérer signal test** dans la barre de menu.

Fenêtre Générateur de sons tests

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Paramètres communs** :

Champ de saisie <b>Durée</b>	Précise la durée du signal de test en secondes.
---------------------------------	---



Curseur <b>Amplitude</b>	Précise l'amplitude du signal de test pour le son et le bruit.
-----------------------------	--

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Sons** :

Bouton d'option <b>Sons</b>	Définit que le signal de test est reproduit comme un son. Active également la zone qui contient les options de configuration de la forme d'onde, de la fréquence de début et de la fréquence de fin du signal de test.
Menu déroulant <b>Forme d'onde</b>	Précise la forme d'onde que le signal de test doit avoir.
Champ de saisie <b>Début</b>	Précise la fréquence de début du signal de test.
Champ de saisie <b>Fréquence fin</b>	Précise la fréquence de fin du signal de test.



Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Bruit** :

Bouton d'option <b>Bruit</b>	Définit que le signal de test est reproduit comme un son. Active également la zone qui définit le type de bruit.
Menu déroulant <b>Couleur</b>	Précise le type de bruit. <b>Blanc</b> est un bruit fort, <b>Rose</b> est un bruit moyen et <b>Brun</b> est un bruit doux.


## 3.5 Filtres

Vous pouvez modifier le son d'un fichier audio de différentes manières. Dans ce but, vous pouvez accéder aux options **Outils**, **Effets** et **Améliorations** dans la barre de menu. {xe "Fichier audio:Filtre"}{xe "Fichier audio:Modifier le son"}{xe "Son:Modifier"}{xe "Outils"}{xe "Effets"}{xe "Amélioration"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans toutes les fenêtres de modification des sons :

Bouton 	Lit le fichier audio modifié par le filtre.
Bouton 	Arrête la lecture.
Menu déroulant <b>Canaux actifs</b>	Donne les canaux actifs à sélectionner. Vous pouvez activer et désactiver des canaux séparément.



Bouton <b>By-pass</b>	Retient la modification du filtre pendant la durée de l'activation. Ceci vous permet d'écouter alternativement la version éditée et la version non éditée du fichier.
Bouton <b>Traitement hors ligne</b>	Traite la modification apportée au fichier audio hors ligne. Ceci permet de lire le fichier modifié avec un processeur plus faible sans saccade.
Menu déroulant 	Offre des profils prédéfinis et personnalisés à sélectionner.
Bouton <b>+</b>	Crée un nouveau profil à l'aide des paramètres actuels.
Bouton <b>-</b>	Supprimer le profil sélectionné.

## 3.5.1 Outils

### 3.5.1.1 Dessibilleur

L'outil **Dessibilleur** est utilisé pour enlever tous les sifflements désagréables (sons sibilants) d'une conversation et d'une chanson enregistrées. {xe "Outil:Dessibilleur"}{xe "Dessibilleur"}

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Dessibilleur** :

<b>Seuil</b>	Précise le niveau à partir duquel le sifflement doit être supprimé, est exprimé en dB. Si cette valeur est très faible, tout sifflement léger sera supprimé.
<b>Affaiblissement</b>	Précise jusqu'où le sifflement doit être atténué s'il n'est pas filtré complètement.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Temps de réponse** :{xe "Temps de réponse"}

<b>Temps de montée</b>	Précise combien de temps le sifflement doit durer pour pouvoir être détecté.
<b>Temps de descente</b>	Précise pendant combien de temps le sifflement doit être filtré.

### 3.5.1.2 Dynamique

Vous pouvez utiliser l'outil **Dynamique** pour régler le rapport entre le volume d'entrée et de sortie. Ceci permet, par exemple, de mettre en évidence les bruits légers, ce qui donne plus de dynamisme au fichier audio.{xe "Outil:Dynamique"}{xe "Dynamique"}



Les options de configuration suivantes sont disponibles :{xe "Sortie"}{xe "Entrée"}

Graphe <b>Caractéristiques</b>	Affiche le rapport du volume d'entrée et du volume de sortie. Dans ce cas, l'axe x représente la sortie et l'axe y représente l'entrée.
Curseur <b>Temps de montée</b>	Précise le temps nécessaire pour que l'effet complet se fasse entendre.
Curseur <b>Temps de descente</b>	Précise le temps qu'il faut avant que l'effet complet ne soit plus entendu.
Case à cocher <b>Film</b>	Traite tous les canaux Surround pour les mêmes parties. Cette option n'est activée que lorsqu'un fichier audio Surround est traité.

### 3.5.1.3 Égaliseur

L'outil **Egaliseur** vous permet d'accentuer certaines fréquences en précisant l'amplitude et la bande passante.{xe "Outil:Égaliseur"}{xe "Égaliseur"}{xe "Bande de fréquences"}{xe "Fréquences centrales"}{xe "Bande passante"}

Le graphe suivant est disponible :

<b>Graphe de réponse en fréquence</b>	Affiche la réponse en fréquence. L'axe y représente l'amplitude et l'axe x représente la fréquence.
---------------------------------------	---

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Paramètres du filtre** :

Menu déroulant <b>Filtrer</b>	Sélectionne les filtres. Les numéros dans la zone de liste déroulante <b>Filtres</b> représentent de gauche à droite les carrés dans le <b>Graphe de réponse en fréquence</b> .
Curseur <b>Fréquence centrale</b>	Indique la répartition des curseurs sur l'axe x. Vous pouvez saisir les valeurs (en Hz) des fréquences centrales dans les champs correspondants.
Curseur <b>Bande passante</b>	Indique si la bande passante de la fréquence moyenne monte ou descend soudainement ou doucement. Vous pouvez définir une valeur entre 0,1 et 3 octaves avec cette commande.
Curseur <b>Gain</b>	Précise l'amplification du signal sur l'axe y de la courbe dans le diagramme.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Low Shelf (Papillon grave)** :

Case à cocher	Augmente ou diminue les basses fréquences.
---------------	--



<b>Low Shelf (Papillon grave)</b>	
Curseur <b>Coupure</b>	Permet au filtre de démarrer après une certaine fréquence.
Curseur <b>Gain</b>	Précise le degré d'augmentation ou de diminution.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **High Shelf (Papillon aigu)** :

Case à cocher <b>High Shelf (Papillon aigu)</b>	Augmente ou diminue les hautes fréquences.
Curseur <b>Coupure</b>	Permet au filtre de démarrer après une certaine fréquence.
Curseur <b>Gain</b>	Précise le degré d'augmentation ou de diminution.

#### 3.5.1.4 Filtre karaoké

L'outil **Filtre karaoké** filtre les **fréquences** du fichier audio qui sont identiques sur les deux canaux d'un fichier stéréo. Sur des enregistrements plus anciens, c'est généralement la voix. Cependant, si la voix n'est pas répartie de manière égale sur les deux canaux, vous pouvez procéder à un réglage plus fin. {xe "Outil:Filtre Karaoke"}{xe "Filtre Karaoke"}

Les curseurs suivants sont disponibles : {xe "Panorama vocal"}{xe "Bande de fréquence"}{xe "Fréquence de coupure"}

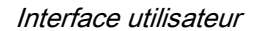
<b>Panorama vocal</b>	Précise le canal et l'intensité avec laquelle la voix doit être filtrée.
<b>Compensation de gain</b>	Augmente le volume du fichier audio qui était devenu plus faible à cause de l'application du filtre.

La zone **Bande de fréquence vocale** précise la bande de fréquence de la voix. Les curseurs suivants sont disponibles :

<b>Fréquence basse</b>	Précise la limite de fréquence inférieure pour la voix. C'est généralement une valeur de 100 Hz.
<b>Fréquence haute</b>	Précise la limite de fréquence supérieure pour la voix. C'est généralement une valeur de 8 000 Hz.

#### 3.5.1.5 Éliminateur de bruits

L'outil **Éliminateur de bruits** supprime les sections de silences dans la transmission du signal. Cela empêche, par exemple, l'apparition de bruit. L'éliminateur de bruits appartient à



Les curseurs suivants sont disponibles :

Les champs d'option suivants sont disponibles dans la zone **Mode de canal** :



<b>Échelle</b>	ramment utilisée en Europe est <b>Equally Tempered Chrome</b> (échelle chromatique tempérée).
----------------	---

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Vibrato** :

Case à cocher <b>Vibrato</b>	Ajoute des modifications de son, faibles et fortes. Ceci provoque une « vibration » de la voix.
Curseur <b>Fréquence</b>	Indique la fréquence des changements sonores.
Curseur <b>Profondeur</b>	Indique l'intensité de la modification sonore.

#### 3.5.1.7 Processeur stéréo

L'outil **Processeur Stéréo** vous permet de manipuler le son stéréo. {xe "Outil:Processeur stéréo"} {xe "Processeur stéréo"}

La zone **Sortie vers la gauche** précise l'intensité de sortie du haut-parleur gauche. Les curseurs suivants sont disponibles.

<b>Entrée à gauche</b>	Précise l'intensité du signal d'entrée à gauche pour le haut-parleur gauche.
<b>Entrée à droite</b>	Précise l'intensité du signal d'entrée à droite pour le haut-parleur droit.

La zone **Sortie vers la droite** précise l'intensité de sortie du haut-parleur droit. Les curseurs suivants sont disponibles.

<b>Entrée à gauche</b>	Précise l'intensité du signal d'entrée à gauche pour le haut-parleur droit.
<b>Entrée à droite</b>	Précise l'intensité du signal d'entrée à droite pour le haut-parleur droit.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Paramètres stéréo** :

<b>Décalage de phase</b>	Compense les différences de durée d'exécution entre le canal gauche et le canal droit.
<b>Élargissement stéréo</b>	Crée un son mono comme un enregistrement stéréo. Ce paramètre donnera une largeur supérieure à un enregistrement stéréo.

#### 3.5.1.8 Correction du temps

L'outil **Correction du temps** modifie la vitesse de lecture mais pas la tonalité. {xe "Ou-



til:Correction de temps"}{xe "Battements par minute"}{xe "Vitesse de lecture"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Facteur de modification de l'échelle temporelle** :

Bouton d'option <b>Pourcentage</b>	Change la vitesse de lecture en pourcentage. La modification peut être définie à l'aide du curseur ou saisie dans le champ correspondant.
Bouton d'option <b>Battements par minute</b>	Change la vitesse de lecture en battements par minute (BPM). Ce changement peut être saisi dans le champ d'entrée.
Menu déroulant <b>Optimisation</b>	Précise le type de musique du fichier audio à modifier afin d'optimiser les modifications de vitesse pour ce fichier.

### 3.5.1.9 Transposition

L'outil **Transposition** modifie le pas d'enregistrement. La longueur du fichier audio peut être modifiée ou conservée. Il est possible de régler la longueur du fichier audio à la vitesse de lecture la plus rapide. {xe "Outil:Transposition"}{xe "Outil:Hauteur tonale"}{xe "Transposition"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Curseur <b>Intervalle</b>	Modifie la hauteur tonale du fichier audio.
Curseur <b>Réglage fin</b>	Permet un réglage fin si la longueur originale conservée provoque une distorsion.
Case à cocher <b>Maintenir à la longueur originale</b>	Conserve la longueur originale du fichier audio.

## 3.5.2 Effets

### 3.5.2.1 Choeur

L'effet **Chorus** crée un effet écho qui, lorsqu'il est appliqué à une voix enregistrée, ressemble un peu aux voix d'un chœur en fond sonore.{xe "Effet:Chorus"}{xe "Chorus"}

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Modulation** :

<b>Profondeur</b>	Précise le degré de modification de la hauteur tonale.
<b>Fréquence</b>	Précise la fréquence de la modification dans la hauteur tonale (oscillations).





Le curseur suivant est disponible dans la zone **Retard** :

<b>Retard</b>	Précise le retard avec lequel la copie est lue par rapport au signal original.
---------------	--

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Filtre** :

Case à cocher <b>Passe-bas</b>	Active un filtre passe-bas.
Curseur <b>Passe-bas</b>	Réduit les fréquences au-dessus de la valeur précisée (en Hertz) et permet aux basses fréquences en-dessous de la valeur spécifiée de passer presque sans être filtrées.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, en précisant l'intensité du signal copié.
<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, en précisant l'intensité du signal original.

Les champs d'option suivants sont disponibles dans la zone **Chorus** :

<b>Mono/Stéréo</b>	Donne un aspect sonore respectivement plus « stéréo » ou « mono » à la partie traitée du fichier audio.
--------------------	---


### 3.5.2.2 Réverbération à convolution

L'effet **Réverbération à convolution** transfère les conditions de réverbération à convolution d'un fichier de référence et règle le fichier audio en fonction des conditions de réverbération correspondantes. {xe "Effet:Réverbération à convolution"}{xe "Échelle:Réponse d'impulsion"}{xe "Échelle:Logarithmique"}{xe "Échelle:Linéaire"}{xe "Pré-retard"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Bouton <b>Sélectionner la réponse de l'impulsion</b>	Vous permet d'ouvrir le fichier source pour la réponse d'impulsion à partir de laquelle l'effet de réverbération pour le fichier audio à éditer est généré.
Graphe <b>Gain de la réponse d'impulsion</b>	Affiche le signal de la réponse d'impulsion.
Graphe <b>Gain</b>	Affiche la limite de fréquences pour la réverbération. L'axe y de la courbe précise le gain de l'effet de réverbération dans le graphique alors que l'axe x précise la fréquence.



Bouton 	Passe d'une échelle linéaire à une échelle logarithmique (et vice-versa) pour le graphique de fréquences limites.
Curseur <b>Pré-retard</b>	Précise la durée requise par le son pour être répercuté par un obstacle, ce qui indique l'intensité de l'écho.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, en précisant l'intensité du signal original.
<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, en précisant l'intensité du signal copié.

### 3.5.2.3 Retard

L'effet **Retard** crée un écho en utilisant une copie du signal original qui est lue avec un retard. {xe "Effet:Retard"}{xe "Retard"}

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Retard** :

<b>Temps d'attente</b>	Précise le retard dans la lecture du signal copié.
<b>Réaction</b>	Précise combien de copies du signal original doivent être faites.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, précisant l'intensité du signal original.
<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, précisant l'intensité du signal copié.

### 3.5.2.4 Distorsion

L'effet **Distorsion** est utilisé pour les guitares. Cela signifie qu'un enregistrement de guitare acoustique peut subir une distorsion de manière à ce que le son ressemble à celui d'une guitare électrique. {xe "Effet:Effet Distorsion"}{xe "Effet:Distorsion"}{xe "Pré-filtrage"}{xe "Post-filtrage"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Retard** :

Menu déroulant <b>Méthode</b>	Offre toute une série d'options de distorsion, par exemple, un ancien mégaphone.
----------------------------------	--



Curseur <b>Lecteur</b>	Indique l'intensité de l'interférence.
Curseur <b>Dureté</b>	Précise la dureté de la distorsion. Ceci ne peut être réglé que si les entrées <b>Tube</b> , <b>Fuzz3</b> et <b>Variable clipping</b> ont été sélectionnées dans la liste déroulante <b>Méthode</b> .

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Pré-filtrage** :

Case à cocher <b>Pré-filtrage</b>	Filtre le signal original avant sa distorsion.
Curseur <b>Coupure inférieure</b>	Précise la limite inférieure de la bande de fréquences pour le signal original.
Curseur <b>Coupure haute</b>	Précise la limite supérieure de la bande de fréquences pour le signal original.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Post-filtrage** :

Case à cocher <b>Post-filtrage</b>	Filtre le signal déformé.
Curseur <b>Coupure inférieure</b>	Précise la limite inférieure de la bande de fréquences pour le signal édité.
Curseur <b>Coupure haute</b>	Précise la limite supérieure de la bande de fréquences pour le signal édité.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, précisant l'intensité du signal original.
<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, précisant l'intensité du signal copié.

#### 3.5.2.5 Doppler

L'effet **Doppler** simule une source de bruit qui passe et ses conséquences sur les fonctions auditives. {xe "Effet:Doppler"}{xe "Doppler"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Graphique	Affiche la cible et le point final du mouvement de la source de bruit. L'auditeur se trouve au centre du graphique.
-----------	---



	Le dessin du mouvement peut être modifié en utilisant les lignes droites du graphique.
Curseur <b>Diamètre</b>	Précise le diamètre du rayon du mouvement.
Curseur <b>Durée</b>	Précise la durée du mouvement.

### 3.5.2.6 Flanger

L'effet **Flanger** est un effet de guitare qui déforme le son en lisant une copie du signal original avec un retard. La copie est modifiée par modulation de façon à ce que le son soit déformé d'une manière caractéristique. {xe "Effet:Flanger"}{xe "Flanger"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Modulation** :

Curseur <b>Profondeur</b>	Modifie le signal copié et spécifie le degré de modification dans la hauteur tonale.
Curseur <b>Fréquence</b>	Modifie le signal copié et spécifie la fréquence de modification dans la hauteur tonale.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Mix** :

Curseur <b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, précisant l'intensité du signal original.
Curseur <b>Effet</b>	Mixe le signal original avec le signal copié, précisant l'intensité du signal copié.
Case à cocher <b>Stéréo Flanger</b>	Donne un aspect sonore plus « stéréo » à la partie traitée du fichier audio.

### 3.5.2.7 Volume

L'effet **Sonnie** augmente le volume du fichier audio sans augmenter la valeur maximale de l'amplitude (valeur 1) en augmentant l'amplitude d'autres zones du fichier audio. Le volume du fichier est donc plus fort en général sans excéder la valeur 1 de l'amplitude. {xe "Effet:Volume"}

Le curseur suivant est disponible :

<b>Gain visé</b>	Précise le degré d'amplification.
------------------	-----------------------------------



### 3.5.2.8 Basse fidélité

L'effet **Basse fidélité** crée des effets d'interférence, ce que l'on appelle des erreurs de quantification, en réduisant le débit. Le bruit peut s'entendre lorsque le débit est significativement réduit. Si le taux d'échantillonnage est réduit, le fichier audio produit un son plus terne et moins détaillé. {xe "Effet:Basse fidélité"}{xe "Erreur de quantification"}{xe "Taux d'échantillonnage"}{xe "Résolution binaire"}{xe "Débit binaire"}{xe "Effets Interférence"}{xe "Basse fidélité"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Graphe <b>Résolution binaire/taux d'échantillonnage</b>	Affiche la modification grâce aux deux curseurs situés sous le graphique.
Curseur <b>Résolution binaire</b>	Définit la <u>résolution binaire</u> . Les CD audio ont une résolution de 16 bits, par exemple.
Curseur <b>Taux d'échantillonnage</b>	Précise le <u>taux d'échantillonnage</u> . Les CD audio ont un taux d'échantillonnage de 44 100 Hz.

### 3.5.2.9 Modulation

L'effet **Modulation** permet de modifier séparément l'amplitude et la fréquence. {xe "Effet:Modulation"}{xe "Modulation d'amplitude"}{xe "Modulation de fréquence"}{xe "Modulation"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Modulation d'amplitude** :

Case à cocher <b>Modulation d'amplitude</b>	Active les options de configuration suivantes pour la modulation d'amplitude.
Graphe <b>Signal de modulation</b>	Montre l'amplitude du signal audio.
Curseur <b>Fréquence</b>	Précise la fréquence du signal.
Curseur <b>Gamme d'amplitude</b>	Précise le volume du signal.
Menu déroulant <b>Signal de modulation</b>	Sélectionne la forme du signal qui est affichée dans le graphique de modulation des amplitudes.



Case à cocher <b>Fusionner les bords</b>	Équilibre des valeurs de fin et de début différentes. Uniquement activé pour les signaux produits automatiquement.
---	---

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Modulation de fréquence** :

Case à cocher <b>Modulation de fréquence</b>	Active les options de configuration suivantes pour la modulation de fréquence.
Graphe <b>Signal de modulation</b>	Montre la fréquence du signal audio.
Curseur <b>Fréquence</b>	Précise la fréquence du signal.
Curseur <b>Profondeur</b>	Précise la profondeur du signal.
Menu déroulant <b>Signal de modulation</b>	Sélectionne la forme du signal, par exemple sinusoïdale, qui est affichée dans le graphique de modulation de fréquence.
Case à cocher <b>Fusionner les bords</b>	Équilibre des valeurs de fin et de début différentes. Uniquement activé pour les signaux produits automatiquement.



**Mix** mixe le signal original avec le signal d'amplitude modulé et le signal de fréquence modulé.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Indique l'intensité du signal original.
<b>Amplitude modulée</b>	Précise l'intensité du signal avec l'amplitude modulée.
<b>Fréquence modulée</b>	Précise l'intensité du signal avec la fréquence modulée.

### 3.5.2.10

#### Retard multi-tap

L'effet **Retard multi-tap** permet de créer plusieurs copies du signal original et de les lire avec un retard. Ceci crée l'effet de réverbération. {xe "Effet:Retard multi-tap"}{xe tard"}{xe "Retard multi-tap"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Boutons <b>Ligne de retard active</b>	Permet de choisir entre plusieurs copies. Chaque bouton représente une copie.
Graphe <b>Gain</b>	Représente les copies sous forme graphique.
Curseur <b>Retard</b>	Précise les intervalles auxquels les copies doivent être lues.
Curseur <b>Gain</b>	Précise le volume/l'intensité des copies.
Curseur <b>Panorama</b>	En cas de fichiers stéréo, ceci indique le haut-parleur sur lequel les copies doivent être entendues.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Réaction** :

Menu déroulant <b>Type</b>	Propose différents filtres pour les signaux copiés.
Curseur <b>Gain de feedback</b>	Précise le volume des copies qui sont lues après le temps spécifié par le curseur <b>Retard</b> .

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec les copies éditées, précisant l'intensité du signal original.
--------------------	--



<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec les copies éditées, précisant l'intensité du signal édité.
--------------	---

### 3.5.2.11

#### Modulateur de phase

L'effet **Modulateur de phase** est un effet de guitare qui déforme le son en lisant une copie du signal original passée au filtre passe-bande avec un retard. {xe "Effet:Modulateur de phase"}{xe "Retard"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Modulation** :

Menu déroulant <b>Fonction de modulation</b>	Offre différentes formes de signal.
Curseur <b>Fréquence</b>	Précise la <u>fréquence</u> du signal copié.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Paramètres** :

Curseur <b>Limite inférieure</b>	Précise la limite de inférieure de la bande de fréquences.
Curseur <b>Limite supérieure</b>	Précise la limite de supérieure de la bande de fréquences.
Curseur <b>Bande passante</b>	Indique la bande passante du signal.
Case à cocher <b>Stéréo Flanger</b>	Donne un aspect sonore plus «°stéréo°» à la partie traitée du fichier audio.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec la copie éditée, précisant l'intensité du signal original.
<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec la copie éditée, précisant l'intensité du signal édité.

### 3.5.2.12

#### Courbe de tonie

L'effet **Courbe de tonie** modifie la hauteur tonale sur la longueur du fichier audio à l'aide d'une courbe d'accélération. La longueur du fichier audio peut être modifiée ou vée.{xe "Effet:Courbe de tonie"}{xe "Courbe de tonie"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Graphe	Affiche la hauteur tonale sur la longueur du fichier audio.
--------	---





<b>Hauteur tonale</b>	
Curseur <b>Plage de la hauteur tonale</b>	Définit l'axe y du graphique <b>Tonie</b> . Plus la valeur est élevée, plus il est possible de modifier la hauteur tonale de manière significative.
Case à cocher <b>Conserver la longueur</b>	Conserve la longueur du fichier audio. L'axe x dans le graphe Tonie (longueur de sortie) est fixe.

### 3.5.2.13 Pseudo rembobinage

Le **Pseudo rembobinage** ne rembobine pas le fichier audio entier mais le divise en petites séquences. Celles-ci sont lues dans l'ordre inverse en marche avant. Cela signifie que le contenu du fichier audio peut encore être reconnu et crée l'effet de lecture dans l'ordre inversé.{xe "Effet:Pseudo rembobinage"}{xe "Pseudo rembobinage"}

Les champs d'option suivants sont disponibles dans la zone **Durée du rembobinage** :

<b>Durée du rembobinage</b>	Indiquer combien de temps le séquence doit être lue à l'envers.
-----------------------------	---

### 3.5.2.14 Re-analogue

L'effet **Re-analogue** ajout de l'effet au fichier audio en lui donnant artificiellement un son plus ancien.{xe "Effet:Re-analogue"}{xe "Re-analogue"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Case à cocher <b>Sifflement</b>	Ajoute du bruit au fichier audio.
Curseur <b>Niveau</b>	Précise l'intensité du bruit.
Case à cocher <b>Radio rétro</b>	Déforme légèrement le son du fichier audio, comme si le son sortait d'une vieille radio.
Curseur <b>Niveau</b>	Précise l'intensité de l'effet de distorsion.
Case à cocher <b>Claquements</b>	Ajoute un effet de rayures et de poussière sur un vieux disque.
Curseur <b>Claquements</b>	Précise la fréquence et l'intensité des claquements sur un vieux disque.{xe "Rayures"}



Curseur <b>Craquement</b>	Précise la fréquence et l'intensité des craquements comme sur un disque vinyle.{xe "Craquement"}
Boutons d'option <b>Source</b>	Proposer plusieurs types de disques différents.
Case à cocher <b>Bourdonnement</b>	Ajoute au fichier audio une faible fréquence de bourdonnement.
Curseur <b>Niveau</b>	Indique l'intensité du bourdonnement.
Curseur <b>Sons dominants</b>	Précise le nombre de sons dominants que présente la <u>fréquence</u> .
Curseur <b>Pente</b>	Précise la raideur des transitions entre le niveau haut et le niveau bas. Ce paramètre rend un son sifflant un peu « °grésillant° ».
Boutons d'option <b>Fréquence</b>	Préciser la fréquence du bourdonnement.

### 3.5.2.15

#### Réverbération

La **Réverbération** simule une réflexion du son dans un espace.{xe "Effet:Réverbération"}{xe "Réverbération"}

Les curseurs suivants sont disponibles :

<b>Durée de réverbération</b>	Précise la durée de la réverbération.
<b>Taille de la pièce</b>	Précise la taille de la pièce imaginaire dans laquelle la réverbération doit être générée.
<b>Brillance</b>	Précise la brillance de la réverbération.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec la copie éditée, précisant l'intensité du signal original.
<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec la copie éditée, précisant l'intensité du signal édité.

### 3.5.2.16

#### Cadence

L'effet **Cadence** permet de modifier le rythme du fichier audio.{xe "Effet:Cadence"}{xe "Cadence"}



Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Graphique <b>Durée du silence</b>	Affiche la durée du silence sur l'axe y et la durée du signal sur l'axe x.
Curseur <b>Durée du silence</b>	Précise la durée des silences ou des répétitions.
Curseur <b>Durée du signal</b>	Précise la durée des signaux à répéter.

Les champs d'option suivants sont disponibles dans la zone **Mode** :

<b>Muet</b>	Lit le fichier audio en mode <b>Muet</b> . Le fichier est lu pendant la durée définie à l'aide du curseur <b>Durée du signal</b> et est mis en sourdine pendant la durée définie avec le curseur <b>Durée du silence</b> . Le fichier conserve sa longueur d'origine.
<b>Étirer</b>	Lit le fichier audio en mode <b>Étiré</b> . Le fichier est lu pendant la durée définie à l'aide du curseur <b>Durée du signal</b> et est mis en sourdine pendant la durée définie avec le curseur <b>Durée du silence</b> . La longueur du fichier est modifiée parce que, après la mise en sourdine à l'endroit approprié du fichier, la lecture reprend là où s'est terminée la dernière lecture.
<b>Répéter</b>	Lit le fichier audio en mode <b>Répétition</b> . Le fichier est lu pendant la durée précisée à l'aide du curseur <b>Longueur du signal</b> . La même section du fichier audio est ensuite relue pendant la durée précisée à l'aide du curseur <b>Longueur du silence</b> . Cette opération est répétée jusqu'à ce que la zone du fichier audio soit terminée.

### 3.5.2.17

#### Expansion surround

L'effet **Expansion surround** n'est disponible que si vous éditez un fichier audio surround (5.1 ou 7.1). Celui-ci propose des paramètres avancés pour le son surround. {xe "Effet:Expansion surround"}{xe "Expansion surround"}{xe "Son surround"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Curseur <b>Expansion</b>	Indique le degré d'expansion.
Case à cocher <b>Canaux avant</b>	Étend l'expansion afin d'inclure les canaux avant.
Case à cocher <b>Canaux latéraux</b>	Étend l'expansion afin d'inclure les canaux latéraux.
Case à cocher	Étend l'expansion afin d'inclure les canaux surround.



## Canaux surround

### 3.5.2.18

#### Réverbération surround

L'effet **Réverbération surround** permet d'ajouter des effets de réverbération au fichier audio, on dirait alors que le son a été enregistré dans des espaces différents. {xe "Ef-  
fet:Réverbération surround"}{xe "Réverbération surround"}{xe "Amortissement de l'air"}{xe  
"Matière de la surface"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Dimensions de la pièce** :

Graphe <b>Dimensions de la pièce</b>	Visualise les modifications apportées aux dimensions de la pièce.
Curseur <b>Largeur</b>	Modifie la largeur de la pièce.
Curseur <b>Profondeur</b>	Modifie la profondeur de la pièce.
Curseur <b>Hauteur</b>	Modifie la hauteur de la pièce.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Paramètres de la pièce** :

Curseur <b>Amortissement de l'air</b>	Précise le niveau d'amortissement de l'air au sein de la pièce.
Menu déroulant <b>Matière de la surface</b>	Précise la matière caractéristique de la surface de la pièce (par exemple un tapis).

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Sortie** :

<b>Réflexions rapides</b>	Indique la distance entre la source audio et l'auditeur.
<b>Réflexions tardives</b>	Indique la réverbération de la source audio dans la pièce.
<b>Gain sec</b>	Indique l'intensité du signal original.

### 3.5.2.19

#### Modification de la voie

L'effet **Modification de la voix** permet de manipuler la voix dans un fichier audio. {xe "Ef-



fet:Modification de la voix"}{xe "Modification de la voix"}{xe "Mappage de l'enveloppe"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Enveloppe** :

Graphique <b>Mappage de l'enveloppe</b>	Change la fréquence d'entrée et de sortie du fichier audio. Vous pouvez modifier les lignes droites en utilisant les petits carrés. Dans le graphique, l'axe y représente la fréquence de sortie et l'axe x la fréquence d'entrée.
Curseur <b>Mise à l'échelle</b>	Déplace les éléments qui forment la voix.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Hauteur tonale** :

<b>Intervalle</b>	Modifie la hauteur tonale du fichier audio.
<b>Réglage fin</b>	Permet un réglage fin si la longueur du fichier audio original conservée provoque une distorsion à cause des modifications de l'intervalle ou de la hauteur tonale.

Le curseur suivant est disponible dans la zone **Durée** :

<b>Étirer</b>	Précise si la longueur du fichier audio doit varier ou si la longueur originale doit être conservée.
---------------	--

Les champs d'option suivants sont disponibles dans la zone **Mode** :

<b>Normal</b>	Laisse la voix des fichiers audio inchangée. Seuls les effets précédemment configurés sont utilisés.
<b>Voix de robot</b>	Ajoute une qualité «robotique» aux effets déjà activés.
<b>Murmure</b>	Ajoute une qualité semblable au murmure aux effets déjà activés.

### 3.5.2.20

#### Wah-Wah

L'effet **Wah-Wah** vous permet de déformer l'enregistrement d'une guitare.{xe "Effet:Wah-Wah"}{xe "Wah-Wah"}{xe "Bande passante"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Modulation** :

Curseur <b>Fréquence de modulation</b>	Précise la <u>fréquence</u> de la modulation.
Menu déroulant <b>Fonction de modulation</b>	Sélectionne la forme du signal de modulation.



Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mix** :

<b>Signal brut</b>	Mixe le signal original avec la copie éditée, précisant l'intensité du signal original.
<b>Effet</b>	Mixe le signal original avec la copie éditée, précisant l'intensité du signal édité.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Filtre** :

<b>Limite inférieure</b>	Définit la limite inférieure de la fréquence.
<b>Limite supérieure</b>	Définit la limite supérieure de la fréquence.
<b>Bande passante</b>	Définit la bande passante de la fréquence.
<b>Réaction</b>	Précise le nombre de signaux copiés.

### 3.5.3 Amélioration

#### 3.5.3.1 Extrapolation de bande

L'amélioration **Extrapolation de bande** permet d'accentuer ou de supprimer certaines fréquences. {xe "Amélioration:Extrapolation de bande"}{xe "Extrapolation de bande"}{xe "Basse fréquence"}{xe "Haute fréquence"}

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Mélangeur spectral** :

<b>Haute fréquence</b>	Indique l'intensité de la haute fréquence.
<b>Signal brut</b>	Indique l'intensité du signal original.
<b>Basse fréquence</b>	Indique l'intensité de la basse fréquence.

Les curseurs suivants sont disponibles dans la zone **Filtre** :

<b>Haute fréquence</b>	Indique la <u>fréquence</u> au-dessus de laquelle les hautes fréquences doivent être amplifiées.
<b>Basse fréquence</b>	Indique la fréquence en-dessous de laquelle les basses fréquences doivent être amplifiées.

#### 3.5.3.2 Réducteur de bruit Appareil photo

L'amélioration **Réducteur de bruit Appareil photo** réduit les bourdonnements et les autres



bruits de fond des enregistrements de caméra en particulier. {xe "Amélioration:Réducteur de bruit Appareil photo"}{xe "Réducteur de bruit Appareil photo"}

L'option de configuration suivante est disponible :

Graphique <b>Réduction du niveau de bruit</b>	Affiche le signal sous forme graphique.
Curseur <b>Niveau de réduction</b>	Précise le niveau de filtre des bruits interférants.

### 3.5.3.3 Correction de l'offset

La **correction de l'offset** améliore l'enregistrement venant d'équipements mal calibrés (non centrés autour d'un point zéro). {xe "Amélioration:Correction de l'offset"}{xe "Correction de l'offset"}

### 3.5.3.4 Réducteur de claquements

L'amélioration **Réducteur de claquements** permet de supprimer des bruits comme les claquements ou les craquements dans les fichiers audio. {xe "Bruit interférent:Filtrer"}{xe "Amélioration:Bruits interférants"}{xe "Amélioration:Réducteur de claquements"}{xe "Amélioration:Suppression des craquements"}{xe "Réducteur de claquements"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Réducteur de claquements** :

Case à cocher <b>Réducteur de claquements</b>	Supprime les bruits interférants comme les claquements qui peuvent se produire à cause des rayures des disques.
Curseur <b>Seuil de détection</b>	Indique le niveau sonore que les bruits interférants doivent atteindre pour être reconnus et filtrés.
Curseur <b>Longueur maximum</b>	Indique la durée maximale pendant laquelle un bruit interférent doit être filtré.
Case à cocher <b>Haute qualité</b>	Offre une qualité de filtrage maximale. Cependant, ce paramètre consomme pas mal de ressources processeur.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Suppression des craquements** :

Case à cocher <b>Suppression des craquements</b>	Supprime les bruits interférants comme les craquements qui peuvent se produire à cause de la poussière ou les sons produits par la pointe de lecture.
---	---



Curseur <b>Seuil de détection</b>	Indique le niveau sonore que les bruits interférents doivent atteindre pour être reconnus et filtrés.
Curseur <b>Niveau de réduction</b>	Précise le niveau de filtre des bruits interférents.
Case à cocher <b>Restauration automatique</b>	Définit automatiquement les valeurs optimales des deux zones <b>Réducteur de claquements</b> et <b>Suppression des craquements</b> . Cochez les cases correspondant aux zones à ajuster ainsi que l'option <b>Restauration automatique</b> .

#### 3.5.3.5 Declipper

L'amélioration **Declipper** ajoute des crêtes d'amplitude qui étaient supérieures à la valeur 1 et qui ont donc été coupées lorsqu'elles ont été importées dans Nero WaveEditor. {xe "Amélioration:Declipper"}{xe "Declipper"}

Les curseurs suivants sont disponibles : {xe "Crêtes d'amplitude"}

<b>Seuil de détection</b>	Précise le volume auquel les crêtes d'amplitude supprimées doivent être replacées.
<b>Modification du gain</b>	Remplace les crêtes d'amplitude supprimées. Cette valeur de pourcentage ne doit pas être trop élevée sinon les crêtes seront à nouveau supprimées une fois le fichier sauvegardé.

#### 3.5.3.6 Enlever le bruit de fond

L'amélioration **Enlever le bruit de fond** permet de supprimer les bruits de fond dans le fichier audio. {xe "Amélioration:Enlever le bruit de fond"}{xe "Enlever le bruit de fond"}{xe "Filtres à sillon"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Graphe <b>Réduction du bruit de fond :</b>	Affiche les quatre filtres à sillon.
Bouton <b>Détection Automatique de bruit de fond</b>	Définit automatiquement les valeurs optimales de tous les filtres.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Données du filtre anti-bruit de fond** :






Boutons d'option <b>Filtrer</b>	Propose quatre filtres à sillon différents. Ceux-ci peuvent être définis avec les curseurs. Les quatre filtres à sillon peuvent également être associés en cochant la case option <b>Lier filtres</b> . Dans ce cas, toutes les modifications effectuées à l'aide des curseurs s'appliquent à tous les filtres.
Curseur <b>Fréquence</b>	Précise la <u>fréquence</u> du bruit de fond qui doit être filtré.
Curseur <b>Gain</b>	Précise jusqu'à quel niveau le bruit de fond doit être supprimé.
Curseur <b>Largeur</b>	Précise si la plage du filtre à sillon monte et descend soudainement ou doucement.

### 3.5.3.7 Boîte à outils du filtre

L'amélioration **Boîte à outils du filtre** vous permet de définir vos propres filtres audio. {xe "Amélioration:Boîte à outils de filtres"}{xe "Boîte à outils de filtres"}{xe "Arrêt bande passante"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Case à cocher <b>Réponse du filtre définie par l'utilisateur</b>	Active l'option de modification du graphique à l'aide des petits carrés.
Graphe <b>Réponse du filtre définie par l'utilisateur</b>	Vous permet de définir un filtre vous-même au moyen de courbes ajustables.
Bouton 	Passe d'une échelle linéaire à une échelle logarithmique (et vice-versa) pour le graphique de fréquences limites.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Filtre bande passante** :

Case à cocher <b>Filtre bande passante</b>	Ajouter un filtre bande passante qui permet d'aller au-delà d'une certaine bande de fréquences.
Curseur <b>Limite supérieure</b>	Précise la limite de fréquence supérieure du filtre passe-bande.
Curseur <b>Limite inférieure</b>	Précise la limite de fréquence inférieure du filtre passe-bande.




Les cases à cocher suivantes sont disponibles dans la zone **Filtres à sillon** :

<b>Centrer</b>	Insérer jusqu'à trois filtres à sillon et des arrêts de bande passante qui empêchent d'aller au-delà d'une certaine bande de fréquences. Vous pouvez spécifier la fréquence de chaque filtre à sillon à l'aide de curseurs.
----------------	---

### 3.5.3.8 Réduction du bruit

L'amélioration Réduction du bruit supprime les bruit perturbants d'un fichier audio. {xe "Amélioration:Réduction du bruit"}{xe "Réduction du bruit"}{xe "Analyse du bruit"}

Les options de configuration suivantes sont disponibles :

Graphique <b>Profil spectral de soustraction</b>	Représentation du signal interférant.
Bouton 	Passe d'une échelle linéaire à une échelle logarithmique (et vice-versa) pour le graphique de fréquences limites.
Curseur <b>Gain Floor</b>	Précise le niveau de réduction du bruit lorsqu'un certain niveau de bruit est conservé.
Curseur <b>Niveau de réduction</b>	Précise le niveau de réduction du bruit.

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Mode** :

Bouton d'option <b>Analyse automatique du bruit</b>	Analyse automatiquement le fichier audio au niveau du bruit.
Bouton <b>Geler</b>	Fixe la courbe de bruit dans le profil de soustraction spectrale et l'utilise comme signal de référence.
Bouton d'option <b>Courbe de bruit produite</b>	Insère des petits carrés dans la courbe du bruit du profil spectral de soustraction ; ceux-ci peuvent être utilisés pour éditer la courbe.
Bouton d'option <b>Impression sonore</b>	Elle est automatiquement activée après l'analyse du bruit et après le premier appel à la fonction de suppression du bruit. La courbe de bruit générée par l'analyse du bruit peut être modifiée.
Bouton <b>Sortie résiduelle</b>	Lit uniquement le signal du bruit.




#### **3.5.3.9 Analyse du bruit**

L'amélioration **Analyse du bruit** utilise une zone en surbrillance dans le fichier audio comme son de référence du bruit. Ce son de référence est alors utilisé pour supprimer le bruit. {xe "Amélioration:Analyse du bruit"}{xe "Amélioration:Analyse du bruit"}








## 4 Lecture d'un fichier audio

Pour lire un fichier audio, procédez comme suit :{xe "Fichier audio:Lire"}{xe "Lecture:Fichier audio"}

1. Cliquez sur le bouton  dans la barre d'outils.
  - Une fenêtre s'ouvre.
2. Sélectionnez le fichier audio que vous souhaitez ouvrir dans le système de fichiers et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.
  - Les canaux du fichier audio sont présentés sous forme de fichier de crêtes.



Vous pouvez également ouvrir et insérer un fichier audio à l'aide de Nero Media-Browser. Nero MediaBrowser est accessible via l'icône  de la barre de tâches.


3. Si vous souhaitez lire l'intégralité du fichier audio, cliquez sur le bouton  de la barre d'outils.
4. Si vous avez mis en surbrillance une section du fichier audio et que vous souhaitez la lire, cliquez sur le bouton  de la barre d'outils.{xe "Fichier audio:Lire la section"}{xe "Fichier audio:Lire la section"}
5. Si vous souhaitez lire le fichier sans interruption, cliquez sur le bouton  de la barre d'outils.{xe "Boucle"}
6. Si vous souhaitez arrêter la lecture, cliquez sur le bouton  de la barre d'outils.
  - Vous venez de lire un fichier audio.

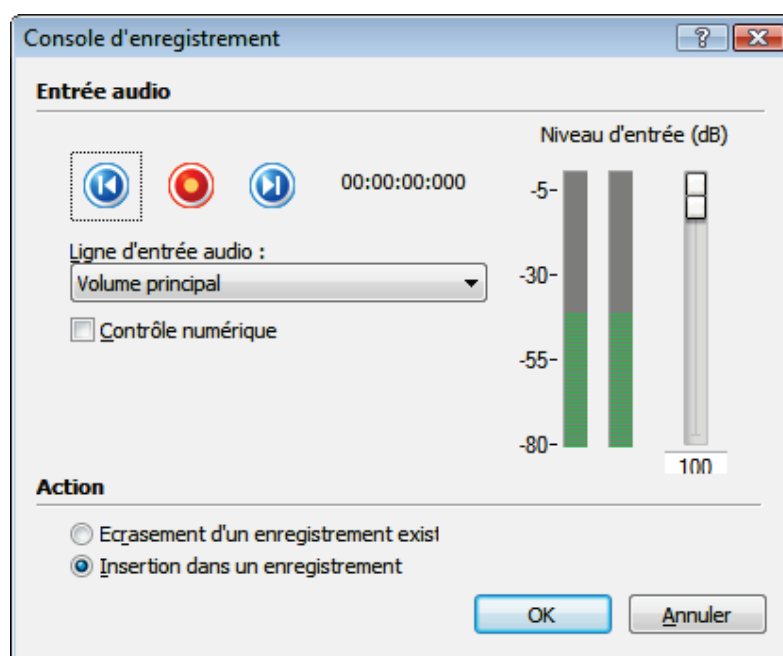


## 5 Enregistrement d'un fichier audio

Vous pouvez utiliser Nero WaveEditor pour enregistrer du son à partir de n'importe quel périphérique reconnu. L'enregistrement est contrôlé dans la fenêtre **Console d'enregistrement**.





### 5.1 Fenêtre Console d'enregistrement

Le bouton  de la barre d'outils vous permet d'accéder à la fenêtre **Console d'enregistrement**.




Fenêtre Console d'enregistrement

Les options de configuration suivantes sont disponibles dans la zone **Entrée audio** de la fenêtre **Console d'enregistrement** : {xe "Console d'enregistrement"} {xe "Contrôle numérique"} {xe "Niveau d'entrée"}

Bouton 	Revient au début de l'enregistrement de façon à pouvoir l'écraser.
Bouton 	Enregistrer un fichier audio
Bouton 	Mise en pause de l'enregistrement. Uniquement disponible en cours d'enregistrement.
Bouton 	Va à la fin de l'enregistrement pour reprendre l'enregistrement à cet



	endroit.
Menu déroulant <b>Ligne d'entrée audio</b>	Précise l'entrée audio.
Case à cocher <b>Contrôle numérique</b>	Active le son de la source audio afin que vous puissiez écouter ce que vous enregistrez.
Curseur <b>Niveau d'entrée</b>	Précise le volume de l'enregistrement. Le volume de l'enregistrement doit se trouver dans la zone jaune.

Les champs d'option suivants sont disponibles dans la zone **Action** :

<b>Ecrasement d'un enregistrement existant</b>	Écrase l'enregistrement existant ou le fichier audio ouvert dans Nero WaveEditor.
<b>Insertion dans un enregistrement</b>	Insère l'enregistrement dans le fichier audio à l'endroit où se trouve le marqueur.



#### Différences des options d'enregistrement entre Windows XP et Windows Vista/Windows 7.

Sous Windows XP, la carte son est considérée comme un périphérique. Par conséquent, la sélection d'un périphérique vous permet d'accéder à toutes les options d'entrée dans la fenêtre **Console d'enregistrement**.

Sous Windows Vista et Windows 7 chaque option d'entrée est considérée comme un périphérique distinct. Par conséquent, l'option d'entrée de la carte son doit être d'abord sélectionnée dans la fenêtre **Paramètres du périphérique**.




Ensuite, l'entrée **Volume général** de la **console d'enregistrement** représente le périphérique d'entrée sélectionné dans la fenêtre **Paramètres du périphérique**.

Voir aussi:


 [Paramètres du périphérique →5](#)

## 5.2 Enregistrement d'un fichier audio

Pour enregistrer un fichier audio, procédez comme suit :{xe "Fichier audio:Enregistrer"}{xe "Enregistrement:Fichier audio"}

1. Cliquez sur le bouton  dans la barre d'outils.  
→ La fenêtre Console d'enregistrement s'ouvre.
2. Définissez les paramètres d'enregistrement souhaités.
3. Cliquez sur le bouton  pour créer un enregistrement.  
→ Le processus d'enregistrement démarre.
4. Cliquez sur le bouton  pour interrompre l'enregistrement.




→ Le processus d'enregistrement est interrompu. Vous pouvez le reprendre en cliquant sur le bouton .

**5.** Si vous souhaitez insérer l'enregistrement dans l'affichage de fichiers, cliquez sur le bouton **OK**.

→ Les canaux de l'enregistrement sont présentés sous la forme d'un fichier de crêtes dans l'affichage de fichiers.

→ Vous venez d'enregistrer un fichier audio.



Si vous cliquez sur le bouton **Annuler** de la fenêtre **Console d'enregistrement** pendant un enregistrement, celui-ci est arrêté et la fenêtre **Console d'enregistrement** est fermée. Votre enregistrement n'est pas sauvegardé. Si vous souhaitez interrompre l'enregistrement, cliquez sur le bouton  plutôt que sur **Annu-ler**.



## 6 Édition d'un fichier audio

Nero WaveEditor propose plusieurs options d'édition de fichiers audio. Vous pouvez procéder à des modifications sur la structure du fichier (par exemple en insérant des séparations de piste), modifier le volume d'un fichier audio (par exemple en le normalisant) et appliquer d'autres options d'amélioration (par exemple en convertissant le format d'échantillonnage).

La condition suivante doit être remplie :

- Un fichier audio ouvert figure dans l'affichage des fichiers.



Vous pouvez soit éditer l'intégralité du fichier audio, soit une section spécifique. Si vous souhaitez éditer une section spécifique du fichier audio, mettez en surbrillance la section correspondante dans l'affichage de fichiers.

### 6.1 Édition de la structure d'un fichier audio

Pour éditer la structure d'un fichier audio, procédez comme suit : {xe "Édition:Fichier audio"}


1. Si vous souhaitez que les pauses dans une chanson soient détectées automatiquement afin de pouvoir les ignorer lors de la lecture du fichier audio :
  1. Cliquez sur l'option **Éditer > Détection de pause** dans la barre de menu.  
→ La fenêtre **Détection de pause** est ouverte.
  2. Définissez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton **OK**.
2. Si vous souhaitez insérer une séparation de piste dans le fichier audio afin de pouvoir atteindre directement le point de séparation, cliquez sur l'option **Éditer > Insérer une séparation de piste** dans la barre de menu.
3. Si vous souhaitez enregistrer une seule piste créée en insérant des séparations de piste en tant que fichier :
  1. Cliquez sur l'option **Éditer > Enregistrer les pistes en tant que fichiers** dans la barre de menu.  
→ La fenêtre **Enregistrer les pistes en tant que fichiers** s'ouvre.
  2. Sélectionnez la piste que vous souhaitez enregistrer, nommez-la et sélectionnez le format de fichier souhaité.
  3. Cliquez sur le bouton **OK**.
4. Si vous souhaitez insérer un fichier audio supplémentaire dans l'affichage de fichiers pour créer un fondu enchaîné entre deux fichiers :
  1. Cliquez sur l'option **Éditer > Insérer un fichier** dans la barre de menu.  
→ Une fenêtre s'ouvre.
  2. Sélectionnez le fichier audio souhaité et cliquez sur le bouton **Ouvrir**.  
→ Le fichier audio est inséré dans l'affichage de fichiers.



Pour définir l'emplacement où vous souhaitez insérer le fichier audio, vous devez cliquer sur cet emplacement avant de sélectionner l'entrée **Éditer > Insérer un fichier**.





Vous pouvez également ouvrir et insérer un fichier audio à l'aide de Nero Media-Browser. Nero MediaBrowser est accessible via l'icône  de la barre de tâches.



### Fondu enchaîné

La méthode de fondu enchaîné vous permet de combiner des fichiers audio sans interruption du son entre ces fichiers. Lors de l'application d'un fondu enchaîné, le volume du premier fichier audio est progressivement réduit à la fin et le volume du fichier suivant est progressivement augmenté au début afin de créer une transition douce entre le son de ces fichiers.

→ Vous venez d'éditer la structure du fichier audio.

## 6.2 Édition du volume d'un fichier audio

Pour éditer le volume d'un fichier audio, procédez comme suit :

1. Si vous souhaitez augmenter ou diminuer le volume de la section en surbrillance du fichier audio :

1. Cliquez sur l'option **Volume > Changer le volume** dans la barre de menu.

→ La fenêtre **Changer le volume** s'ouvre.

2. Déplacez le curseur **Changer le volume** jusqu'à la position de votre choix.

→ La valeur des dB apparaît dans le champ d'affichage.

3. Cliquez sur le bouton **OK**.



L'augmentation du volume augmente toutes les fréquences du fichier audio vers la valeur en dB précisée. La baisse de volume diminue toutes les fréquences vers la valeur en dB précisée.

2. Si vous souhaitez mettre en sourdine la section en surbrillance du fichier audio, cliquez sur l'option **Volume > Muet** dans la barre de menu.

→ Le changement de volume dans la section en surbrillance s'affiche sous forme de graphique dans l'affichage du fichier.

3. Si vous souhaitez normaliser les fréquences de la section en surbrillance du fichier audio et attribuer une valeur de dB particulière : {xe "Normaliser"}

1. Cliquez sur l'option **Volume > Normaliser** dans la barre de menu.

→ La fenêtre **Normaliser** s'ouvre.

2. Déplacez le curseur de la commande **Normaliser vers** vers la position souhaitée.

→ La valeur des dB apparaît dans le champ d'affichage.

3. Cliquez sur le bouton **OK**.

4. Si vous souhaitez augmenter ou diminuer progressivement le volume de la section en surbrillance du fichier audio, cliquez sur l'option **Volume > Fondu en entrée** ou **Fondu en sortie** dans la barre de menu et sélectionnez la méthode de votre choix.



- Le changement de volume dans la section en surbrillance s'affiche sous forme de graphique dans l'affichage du fichier.
- Vous venez d'éditer le volume du fichier audio.

## 6.3 Application d'autres options d'amélioration

Pour appliquer d'autres options d'amélioration à un fichier audio, procédez comme suit :

- 1.** Si vous souhaitez convertir le format d'échantillonnage :
  - 1.** Cliquez sur l'entrée **Éditer > Conversion de format d'échantillonnage** dans la barre de menu.
    - La fenêtre **Paramétrages des formats de conversion** s'ouvre.
  - 2.** Définissez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton **OK**.
- 2.** Si vous souhaitez lire à l'envers la section du fichier audio mise en surbrillance, cliquez sur l'entrée **Éditer > Retourner** dans la barre de menu.
- 3.** Si vous souhaitez insérer un signal test dans la section en surbrillance du fichier audio :
  - 1.** Cliquez sur l'entrée **Éditer > Insérer signal test** dans la barre de menu.
    - La fenêtre **Générateur de sons tests** s'ouvre.
  - 2.** Définissez les paramètres souhaités et cliquez sur le bouton **OK**.
    - Le signal test est ajouté dans l'affichage des fichiers.
  - 3.** Définissez maintenant la plage du signal de test en déplaçant les flèches vertes en bas de l'affichage du fichier.
  - 4.** Si vous souhaitez diminuer ou augmenter progressivement le son d'un fichier audio avant et après le signal test, déplacez les flèches bleu-vert qui se trouvent au début du fichier de la gauche vers la droite.
- 4.** Si vous souhaitez mettre en surbrillance une section spécifique avec une précision de l'ordre de la milliseconde :
  - 1.** Cliquez sur l'entrée **Éditer > Définir des marqueurs manuellement** dans la barre de menu.
    - La fenêtre **Définir des marqueurs manuellement** s'ouvre.
  - 2.** Définissez les marqueurs de votre choix dans les zones **Début de sélection** et **Fin de sélection** et cliquez sur le bouton **OK**.
- 5.** Si vous souhaitez modifier la section en surbrillance du fichier audio à l'aide d'outils d'optimisation, d'effets ou d'une amélioration :
  - 1.** Cliquez sur l'entrée correspondante **Outils**, **Effets** ou **Amélioration** dans la barre de menu.
    - La fenêtre correspondante s'ouvre.
  - 2.** Procédez aux réglages de votre choix et cliquez sur le bouton **OK**.
    - Vous venez d'éditer un fichier audio.

**Voir aussi:**

 **Filtres** →26



## 7 Informations techniques

### 7.1 Configuration système requise

Nero WaveEditor fait partie des produits Nero que vous avez installés. La configuration système requise est identique. La configuration requise détaillée pour cette application et tous les autres produits Nero sont disponibles dans la section Support de notre site Web [www.nero.com](http://www.nero.com).{xe "Configuration système requise"}

### 7.2 Formats et codecs pris en charge

#### 7.2.1 Formats audio et codecs

- Advanced Audio Coding (AAC) - import only
- Audio Interchange File
- Dolby Digital (AC3) - import only
- MP3 / mp3PRO (MP3)
- Moving Picture Experts Group-1 Audio Layer 3 (MP3)
- Moving Picture Experts Group-4 (MP4)
- Codec Nero AAC (MP4)
- OGG Vorbis (OGG, OGM)
- Format d'échange de fichiers source WAVE (WAV, WAVE)
- Windows Media Audio (WMA)
- Nero WaveEditor File (NWF)
- Free Lossless Audio Codec (FLAC)



## 8 Glossaire

### Filtre FIR

Un filtre est un système qui relie un signal entrant à une fonction de transmission et rend ce signal modifié disponible à sa sortie. Avec un filtre à réponse impulsionnelle finie (filtre FIR), le signal de sortie se compose de plusieurs valeurs de mémoire tampon partielles du signal d'entrée.

### Filtre IIR

Un filtre est un système qui relie un signal entrant à une fonction de transmission et rend ce signal modifié disponible à sa sortie. Un filtre avec une réponse impulsionnelle infinie (filtre IIR) utilise les valeurs d'entrée ainsi que des valeurs de mémoire tampon du signal de sortie.

### Fréquence

La fréquence indique les oscillations par seconde d'un champ magnétique ou électrique. Avec des fichiers audio, cela signifie que la fréquence s'accroît avec l'augmentation de la tonalité. Elle est exprimée en Hertz (Hz). La valeur maximale d'oscillation est appelée amplitude.

### Normalisation

En technologie audio, la normalisation est le processus via lequel les données audio analogiques et/ou numériques sont mises à un niveau de volume uniforme.

### Résolution binaire

Elle indique la précision avec laquelle une vibration d'oscillation est capturée. Plus cette valeur est élevée, plus l'acquisition est précise et plus la qualité du son est élevée.

### Taux d'échantillonnage

Le taux d'échantillonnage est la fréquence d'échantillonnage d'un signal par intervalle de temps. Elle est mesurée en valeurs d'échantillonnage par seconde. Plus le taux d'échantillonnage est élevé, plus la mesure sera précise et la qualité audio élevée.



## 9 Index

Affichage .....	15, 19
Affichage des fichiers .....	15
Affichage du son .....	15
Amélioration .....	26
Analyse du bruit .....	51
Boîte à outils de filtres .....	49
Bruits interférents .....	47
Correction de l'offset .....	47
Declipper .....	48
Enlever le bruit de fond .....	48
Extrapolation de bande .....	46
Réducteur de bruit Appareil photo .....	47
Réducteur de claquements .....	47
Réduction du bruit .....	50
Suppression des craquements .....	47
Amortissement de l'air .....	44
Analyse du bruit .....	50
Analyseur de spectre .....	19
Anti-réverbération .....	24
Arrêt bande passante .....	49
Bande de fréquence .....	29
Bande de fréquences .....	28
Bande passante .....	28, 45
Barre de menu .....	15
Barre d'état .....	19
Barre d'outils .....	15
Basse fidélité .....	37
Basse fréquence .....	46
Battements par minute .....	32
Boîte à outils de filtres .....	49
Boucle .....	52
Bruit interférent	
Filtrer .....	47
Cadence .....	42
Chorus .....	32
Configuration .....	6, 11
Configuration .....	5
Convertisseur .....	14
Décodeur .....	12
Encodeur .....	13
Options .....	5
Options de l'éditeur .....	6
Paramètres de format audio .....	11
Paramètres du périphérique .....	5
Configuration système requise .....	59
Console d'enregistrement .....	53
Contrôle numérique .....	53
Conventions, manuel .....	4
Correction de bruit .....	9
Correction de l'offset .....	47
Courbe de tonie .....	40
Craquement .....	42
Crêtes d'amplitude .....	48
Débit binaire .....	37
Declipper .....	48
Démarrer	
Via le menu Démarrer .....	5
Dessibilleur .....	27
Détection de pause .....	24
Détection de pause automatique .....	24
Doppler .....	35
Dossier des fichiers de crêtes .....	8
Dossier temporaire .....	7
Dossiers .....	7
Dynamique .....	27
Échelle	
Linéaire .....	33
Logarithmique .....	33
Réponse d'impulsion .....	33
Édition	
Fichier audio .....	56



Effet		Fondu en entrée	
Basse fidélité .....	37	Logarithmique .....	17
Cadence .....	42	Exponentiel .....	17
Chorus .....	32	Linéaire .....	17
Courbe de tonie .....	40	Sinusoïdal .....	17
Distorsion .....	34	Fondu en sortie	
Doppler .....	35	Logarithmique .....	17
Effet Distorsion .....	34	Exponentiel .....	17
Expansion surround .....	43	Linéaire .....	17
Flanger .....	36	Sinusoïdal .....	16
Modification de la voix .....	44	Format d'échantillonnage .....	22
Modulateur de phase .....	40	Fréquence de coupure .....	29
Modulation .....	37	Fréquences centrales .....	28
Pseudo rembobinage .....	41		
Re-analogue .....	41	Générateur de sons tests .....	25
Retard .....	34		
Retard multi-tap .....	39	Haute fréquence .....	46
Réverbération .....	42	Historique d'édition .....	19
Réverbération à convolution .....	33		
Réverbération surround .....	44	Lecture	
Volume .....	36	Fichier audio .....	52
Wah-Wah .....	45		
Effets .....	26	Manuel, conventions .....	4
Effets Interférence .....	37	Mappage de l'enveloppe .....	45
Égaliseur .....	28	Matière de la surface .....	44
Éliminateur de bruit .....	30	Méthodes de fondu en entrée .....	17
Enlever le bruit de fond .....	48	Méthodes de fondu en sortie .....	16
Enregistrement		Modification de la voix .....	45
Fichier audio .....	54	Modulation .....	37
Entrée .....	28	Modulation d'amplitude .....	37
Equally Tempered Chrome (échelle chromatique tempérée) .....	30	Modulation de fréquence .....	37
Erreur de quantification .....	37		
Espace de stockage .....	7	Nero Headphone .....	9
Expansion surround .....	43	Nero MediaBrowser .....	19
Extrapolation de bande .....	46	Nero VirtualSpeakers .....	9
		Nero WaveEditor .....	4
Fenêtre principale .....	15	Fenêtre principale .....	15
Fichier audio		Niveau d'entrée .....	53
Enregistrer .....	54	Normaliser .....	57
Filtre .....	26		
Lire .....	52		
Lire la section .....	52		
Mise en œuvre de la détection de pause .....	24		
Modifier le son .....	26		
Filtre correcteur de bruit .....	9		
Filtre FIR .....	9		
Filtre IIR .....	9		
Filtre Karaoke .....	29		
Filtres à sillon .....	48		
Flanger .....	36		



Options .....	6, 11
Configuration .....	5
Options de l'éditeur .....	5
Paramètres de format audio .....	5
Paramètres du périphérique .....	5
Paramètres format audio .....	5
Outil .....	
Correction de temps .....	31
Dessibilleur .....	27
Dynamique .....	27, 30
Égaliseur .....	28
Éliminateur de bruit .....	30
Filtre Karaoke .....	29
Hauteur tonale .....	30, 32
Processeur stéréo .....	31
Réglage du ton .....	30
Transposition .....	32
Outils .....	17, 26
Panorama vocal .....	29
Paramètres de format audio .....	
Convertisseur .....	14
Décodeur .....	12
Encodeur .....	13
Paramètres d'enregistrement/sortie .....	9
Paramètres du périphérique .....	5
Entrée audio .....	6
Périphérique de sortie .....	5
Périphérique d'entrée .....	5
Sortie audio .....	6
Plug-in DirectX .....	11
Plug-in VST .....	10
Post-filtrage .....	34
Pré-filtrage .....	34
Pré-retard .....	33
Processeur stéréo .....	31
Programme .....	
Lancement du programme .....	5
Pseudo rembobinage .....	41
Rayures .....	41
Re-analogue .....	41
Réducteur de bruit Appareil photo .....	47
Réducteur de claquements .....	47
Réduction du bruit .....	50
Répertoire .....	7
Répertoires .....	7
Résolution binaire .....	9, 23, 37
Retard .....	34, 39, 40
Retard multi-tap .....	39
Réverbération .....	42
Réverbération surround .....	44
Seuil .....	30
Son .....	
Modifier .....	26
Son multi-canaux .....	9
Son surround .....	43
Sortie .....	28
Surround .....	9
Taux d'échantillonnage .....	23, 37
Temps de réponse .....	27
Tramage .....	9
Transmission du signal .....	30
Transport .....	19
Transposition .....	32
Vibrato .....	30
Virtual surround .....	9
Vitesse de lecture .....	32
Vue-mètres .....	19
Wah-Wah .....	45



## 10 Informations de contact

Nero WaveEditor est un produit Nero AG.

### Nero AG

Im Stoeckmaedle 18

76307 Karlsbad

Allemagne

**Site Internet :** [www.nero.com](http://www.nero.com)

**Aide :** <http://support.nero.com>

**Fax :** +49 724 892 8499

### Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800

Glendale, CA 91203-2335

États-Unis

**Site Internet :** [www.nero.com](http://www.nero.com)

**Aide :** <http://support.nero.com>

**Fax :** (818) 956 7094

**Courrier électronique :** [US-CustomerSupport@nero.com](mailto:US-CustomerSupport@nero.com)

### Nero KK

Rover Center-kita 8 F-B, 1 - 2 - 2 Naka-gawa-chuou Tsuzuki-ku

Yokohama, Kanagawa

Japon 224-0003

**Site Internet :** [www.nero.com](http://www.nero.com)

**Aide :** <http://support.nero.com>

Copyright © 2011 Nero AG et ses concédants. Tous droits réservés.