

Comment utiliser l'aide

A propos de l'aide en ligne

Adobe Systems Incorporated fournit une documentation complète sous la forme d'un système d'aide au format Adobe PDF. Cette aide inclut des informations sur tous les outils, les commandes et les fonctionnalités de l'application correspondante. Le format PDF permet de naviguer facilement dans l'aide qui peut être également imprimée et utilisée comme référence. En outre, ce format prend en charge les lecteurs d'écran tiers fonctionnant sous Windows.

Navigation parmi les rubriques d'aide

L'aide s'ouvre dans une fenêtre Adobe Acrobat en affichant le volet Signets. (Si le volet Signets n'est pas affiché, cliquez sur l'onglet Signets dans le coin gauche de la fenêtre.) Chaque page affichée comporte une barre de navigation contenant les liens vers la page (Comment utiliser l'aide), les rubriques (Sommaire) et l'index.

Pour passer d'une page à l'autre, cliquez sur les flèches Page suivante ▶ et Page précédente ◀. Vous pouvez également cliquer sur les flèches de navigation au bas de la page. Cliquez sur Précédent pour revenir à la dernière page affichée.

Vous pouvez également naviguer dans l'aide en utilisant les signets, le sommaire, l'index ou la commande Rechercher (Acrobat 5 et 6).

Pour rechercher une rubrique à l'aide des signets :

- 1 Dans le volet Signets, cliquez sur le signe plus (+) (Windows) ou la flèche vers la droite (Mac OS) en regard d'une rubrique pour afficher ses sous-rubriques.
- 2 Cliquez sur le signet pour afficher la rubrique correspondante.

Pour rechercher une rubrique à l'aide du sommaire :

- 1 Cliquez sur Sommaire dans la barre de navigation.
- 2 Dans la page Sommaire, cliquez sur une rubrique pour l'afficher.
- 3 Pour afficher la liste des sous-rubriques d'une rubrique, cliquez sur le signe plus (+) (Windows) ou la flèche vers la droite (Mac OS) en regard de la rubrique dans le volet Signets.

Pour rechercher une rubrique à l'aide de l'index :

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Cliquez sur Index dans la barre de navigation, puis sur la lettre souhaitée en haut de la page.
 - Dans le volet Signets, développez le signet Index pour afficher les sous-rubriques associées aux lettres. Cliquez ensuite sur la lettre souhaitée.



2 Repérez l'entrée appropriée, puis cliquez sur le numéro de page pour afficher la rubrique correspondante.

3 Pour afficher d'autres entrées correspondant à la rubrique, cliquez sur Précédent pour revenir au même endroit dans l'index, puis cliquez sur un autre numéro de page.

Pour rechercher une rubrique à l'aide de la commande Rechercher (Acrobat 6) :

1 Sélectionnez Edition > Rechercher.

2 Entrez un mot ou une phrase dans la zone de saisie, puis cliquez sur Rechercher. Acrobat recherche alors dans le document actif et affiche chaque occurrence du mot ou de la phrase recherchée dans la zone Résultats du volet Recherche PDF.

Pour rechercher une rubrique à l'aide de la commande Rechercher (Acrobat 5) :

1 Sélectionnez Edition > Rechercher.

2 Entrez un mot ou une phrase dans la zone de saisie, puis cliquez sur Rechercher. Acrobat recherche alors dans le document actif en commençant par la page affichée et met en surbrillance la première occurrence du mot ou de la phrase recherchée.

3 Pour rechercher l'occurrence suivante, sélectionnez Edition > Poursuivre la recherche.

Impression de l'aide

L'affichage de l'aide à l'écran a été optimisé ; néanmoins, vous pouvez imprimer une sélection de pages ou l'ensemble du fichier.

Pour imprimer l'aide :

Sélectionnez Fichier > Imprimer ou cliquez sur l'icône Imprimer dans la barre d'outils d'Acrobat.

Sommaire

[A propos d'Adobe Audition 4](#)

[Nouveautés d'Adobe Audition 1.5 7](#)

[Didacticiels 9](#)

[Présentation de l'espace de travail 20](#)

[Configuration d'Adobe Audition 41](#)

[Importation, enregistrement et lecture de données audio 62](#)

[Edition audio 81](#)

[Optimisation et restauration du son 113](#)

[Application d'effets jouant sur la stéréo, la hauteur de ton et le retard 156](#)

[Mixage de sessions multipistes 207](#)

[Utilisation de boucles 244](#)

[Utilisation de la vidéo 253](#)

[Création d'un son surround 258](#)

[Enregistrement, exportation et fermeture de fichiers 270](#)

[Scripts et traitement par lots 284](#)

[Gravure de CD audio 294](#)

[Raccourcis clavier 299](#)

[L'ABC de l'audio numérique 303](#)

[Glossaire 309](#)

[Avertissement légal 322](#)



A propos d'Adobe Audition

Pour obtenir de l'aide

Il existe différentes manières d'obtenir l'aide nécessaire dans Adobe Audition. Les trois tableaux suivants vous aideront à trouver des informations spécifiques sur les fonctions, les manuels de formation et le support technique d'Adobe Audition.

Obtenir de l'aide sur les fonctions d'Adobe Audition	
Si ...	Essayez ceci ...
Vous voulez des informations sur l'installation d'Adobe Audition	<ul style="list-style-type: none">• Insérez le CD de l'application Adobe Audition dans le lecteur de CD-ROM et suivez les instructions d'installation qui s'affichent à l'écran. (Vous ne pouvez pas exécuter Adobe Audition depuis le CD-ROM.)• Consultez le fichier Installation disponible sur le CD-ROM de l'application.
Vous utilisez Adobe Audition pour la première fois et voulez obtenir une présentation des outils et fonctions	<ul style="list-style-type: none">• Pour obtenir des informations sur des tâches spécifiques, voir « Utilisation d'Adobe Audition », page 6.• Pour obtenir des informations sur l'interface utilisateur, voir « A propos de l'espace de travail », page 20.• Déplacez le pointeur sur les différents outils et boutons pour afficher leur nom.• Consultez les didacticiels pour débutants disponibles dans l'Aide.
Vous mettez à niveau une ancienne version d'Adobe Audition	Voir « Nouveautés d'Adobe Audition 1.5 », page 7 pour une présentation des nouvelles fonctions.
Vous cherchez des informations détaillées sur une fonction	<ul style="list-style-type: none">• Dans Aide, utilisez les onglets Index ou Rechercher.• Dans les fenêtres et les boîtes de dialogue, cliquez sur le bouton Aide ou appuyez sur F1.
Vous voulez obtenir une liste des raccourcis clavier	Voir « Raccourcis clavier », page 299.



Obtenir de l'aide sur les manuels de formation d'Adobe Audition	
Si ...	Essayez ceci ...
Vous voulez suivre une formation approfondie d'Adobe Audition	<ul style="list-style-type: none"> • Reportez-vous aux didacticiels disponibles sur le site Web Adobe Studio à l'adresse http://studio.adobe.com/fr/. • Parcourez les documentations Adobe Press à l'adresse www.adobepress.com (en anglais uniquement) et les manuels de formation disponibles à l'adresse http://www.adobe.fr/support/training.html. • Pour des leçons pas à pas, consultez la série Adobe Classroom in a Book.
Vous recherchez de la documentation sur l'audio numérique	Voir « Glossaire », page 309 et « L'ABC de l'audio numérique », page 303 .
Vous voulez des informations sur la manière de devenir un Expert certifié Adobe	Visitez le site Web Partnering with Adobe à l'adresse http://partners.adobe.com . La certification est accessible dans plusieurs zones géographiques différentes.
Vous voulez suivre une formation donnée par un Formateur certifié Adobe	Reportez-vous à la page Training du site Web Adobe à l'adresse http://www.adobe.fr/support/training.html .

Obtenir un support technique pour Adobe Audition	
Si ...	Essayez ceci ...
Vous voulez contacter le service clients ou le support technique	<ul style="list-style-type: none"> • Reportez-vous à la carte de support technique fournie avec le logiciel. • Consultez la page de support d'Adobe Audition à l'adresse www.adobe.com/support/products/audition.html. • Reportez-vous au fichier Lisez-moi installé en même temps qu'Adobe Audition pour prendre connaissance des informations qui ont été communiquées après l'impression du présent manuel.
Vous voulez obtenir des réponses à des questions de dépannage fréquentes	Consultez la page de support d'Adobe Audition à l'adresse www.adobe.com/support/products/audition.html .
Vous voulez enregistrer votre copie d'Adobe Audition	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsque vous lancez Adobe Audition pour la première fois, vous êtes invité à vous inscrire en ligne. Complétez le formulaire, puis envoyez-le directement ou faxez une version imprimée. • Complétez et renvoyez la carte d'inscription fournie avec le logiciel.
Vous voulez accéder à des téléchargements ou des liens vers des forums d'utilisateurs	Visitez la page principale Adobe Audition à l'adresse www.adobe.com/audition .

Utilisation d'Adobe Audition

Vous pouvez travailler avec Adobe Audition de diverses manières. Vous trouverez dans les rubriques correspondantes des renvois à des informations spécifiques qui vous aideront à accomplir certaines tâches courantes d'Adobe Audition.

Pour accroître votre productivité

- Utilisez la fenêtre Organiseur pour organiser rapidement des fichiers, prévisualiser des boucles et appliquer des effets. Voir « [Organisation des fichiers et des effets](#) », page 33 et « [Prévisualisation des données audio à l'aide de la fenêtre Organiseur](#) », page 75.
- Convertissez automatiquement les données audio d'un CD en une forme d'onde modifiable. Voir « [Importation de données audio à partir d'un CD](#) », page 65.
- Stockez des sélections et des points de départ dans des repères de manière à accélérer les tâches d'édition et de navigation. Voir « [Utilisation des repères](#) », page 91.
- Traitez les fichiers par lots pour exécuter rapidement vos traitements de prédilection ou préparer des données audio pour des supports spécifiques, tels que des CD audio ou le Web. Voir « [Scripts et traitement par lots](#) », page 284.

Pour créer des pistes sonores vidéo

- Créez et remixez en toute facilité des pistes audio utilisées dans des projets Adobe® Premiere® Pro et After Effects®. Voir « [Utilisation d'Adobe Premiere Pro et After Effects](#) », page 253.
- Procédez à une expansion temporelle des clips audio en fonction des vidéos. Voir « [Expansion temporelle des clips audio](#) », page 223.
- Produisez différents bruits et tonalités pour obtenir des effets sonores. Voir « [Génération de données audio](#) », page 100.
- Créez des mixages de sons d'ambiance. Voir « [A propos du son surround](#) », page 258.

Pour enregistrer et mixer des compositions musicales

- Enregistrez et éditez sans détruire des sessions multipistes comportant jusqu'à 128 pistes. Voir « [A propos du mixage des sessions multipistes](#) », page 207.
- Automatisez les mixages avec des enveloppes de mixage. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.
- Appliquez, éditez et réarrangez des effets en temps réel, sans apporter de modifications permanentes. Voir « [Utilisation des effets en temps réel](#) », page 233.
- Créez des compositions avec des boucles musicales. Voir « [A propos des boucles](#) », page 244.
- Synchronisez Adobe Audition avec ReWire et SMPTE. Voir « [Configuration des connexions ReWire](#) », page 46 et « [Paramétrage pour la synchronisation SMPTE](#) », page 45.

Nouveautés d'Adobe Audition 1.5

Utilisation d'outils intégrés

Adobe Audition est étroitement intégré à des technologies audio flexibles telles que ReWire et VST et des applications vidéo telles que Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects.

Prise en charge de ReWire Transférez des données audio pleine résolution entre Adobe Audition et d'autres logiciels audio tels que Propellerhead Reason et Ableton Live. Voir « [Configuration des connexions ReWire](#) », page 46.

Prise en charge du plug-in VST Elargissez vos possibilités grâce à la prise en charge intégrée des plug-ins VST de fabricants tiers, que vous pouvez également utiliser dans Adobe Premiere Pro. Voir « [Utilisation d'effets plug-in](#) », page 39.

Intégration vidéo enrichie Modifiez des pistes audio vidéo en toute facilité. Visualisez des images vidéo dans l'affichage de la piste et importez un vaste choix de formats de fichiers vidéo, parmi lesquels AVI, MPEG et WMV. Voir « [A propos de l'utilisation de la vidéo](#) », page 253.

Flux de tâches amélioré avec d'autres produits Adobe Travaillez avec souplesse avec Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects et Adobe® Encore™ DVD grâce à des outils, des menus et des raccourcis clavier similaires. Voir « [Utilisation d'Adobe Premiere Pro et After Effects](#) », page 253.

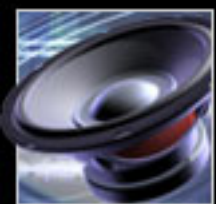
Génération de sons optimaux

Grâce au traitement interne à 32 bits haute fidélité, Adobe Audition prend en charge des fichiers faisant jusqu'à 32 bits et des taux d'échantillonnage pouvant atteindre 10 MHz. Des effets performants et des outils de restauration et de correction de la hauteur de ton vous permettent de créer avec précision le son recherché.

Outil de correction de la hauteur de ton Corrigez les performances en dehors du ton et créez des effets basés sur la hauteur de ton. Utilisez le mode automatique pour des résultats rapides ou le mode manuel pour un contrôle précis. Voir « [Utilisation de l'effet Correction hauteur de ton \(vue Edition uniquement\)](#) », page 172.

Modification de l'espace de fréquence Isolez visuellement, sélectionnez et modifiez des sons à la fréquence et au tempo corrects grâce à un outil de type Rectangle de sélection. Voir « [Sélection de fréquences sonores dans la Vue spectrale](#) », page 85.

Elimination automatique des clics et des pops Restaurez rapidement et en toute facilité des enregistrements numériques de supports en vinyle, de micros sans fil, de caméras DV et d'autres données audio de production. Voir « [Utilisation de l'effet Antiparasite automatique \(Vue Edition uniquement\)](#) », page 122.



Réverbération studio Appliquez une réverbération de qualité supérieure qui préserve les ressources de traitement, tout en offrant un contrôle étendu. Voir « [Utilisation de l'effet Réverbération studio](#) », page 193.

Nouvelles sessions d'échantillons Avancez rapidement en utilisant l'une des 20 sessions d'échantillons fournies avec Adobe Audition. Modifiez les échantillons pour créer votre propre musique. Voir « [A propos du mixage des sessions multipistes](#) », page 207.

Nouvelles boucles exemptes de droits Utilisez plus de 500 nouvelles boucles musicales (parmi plus de 5000) appartenant à divers styles tels que le disco des années 70, la rumba classique et des musiques de mariage et d'événements. Voir « [A propos des boucles](#) », page 244.

Extraction vocale Extrayez rapidement et en toute facilité les parties vocales d'une piste pour créer des pistes a cappella ou pour le karaoké, tout en préservant l'image stéréo. Voir « [Utilisation de l'effet Extracteur canal central](#) », page 161.

Echelonnage flexible des enveloppes Redéfinissez les points de contrôle des enveloppes de panoramique, de volume et d'effets pour modifier rapidement un clip dans un mixage multipiste. Echelonnez tous les points simultanément tout en préservant la relation relative et absolue entre les points. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.

Un travail efficace

Adobe Audition met à votre disposition tous les outils nécessaires pour travailler rapidement et de manière efficace. Une interface intuitive vous rend opérationnel en un rien de temps, tandis que des outils d'édition, de mixage et de gravure de CD intégrés rationalisent vos tâches audio.

Gravure de CD intégrée Créez des bandes originales de vos compositions audio en gravant des CD audio sans blanc directement depuis Adobe Audition. Voir « [Utilisation de la vue Projet CD](#) », page 294.

Expansion temporelle Faites glisser visuellement le bord de n'importe quel clip audio d'un mixage multipiste pour atteindre une durée spécifique, en affectant ou non la hauteur de ton du clip. Ajustez rapidement les effets sonores et les dialogues en fonction des clips vidéo. Voir « [Expansion temporelle des clips audio](#) », page 223.

Lecture Preroll et Postroll Accélérez les procédures d'exécution de modifications destructrices et d'application d'effets en écoutant les données audio qui précèdent ou suivent une sélection. Voir « [Lecture de données audio à l'aide des commandes de transport](#) », page 74.

Raccourcis clavier personnalisés Personnalisez les raccourcis clavier afin d'adapter Adobe Audition à votre méthode de travail. Voir « [Utilisation de raccourcis](#) », page 23.

Prévisualisations de boucles au tempo correct Utilisez la fenêtre Organiseur pour prévisualiser des boucles au tempo et à la hauteur de ton de la session en cours avant de les ajouter à votre mixage. Voir « [Prévisualisation des données audio à l'aide de la fenêtre Organiseur](#) », page 75.

Documentation basée sur les tâches Apprenez rapidement à exécuter des tâches de production audio à l'aide d'un système d'aide mis à jour et d'un guide de l'utilisateur organisé par sujets, tels que l'édition, la création de boucle et la vidéo.

Didacticiels

A propos de ces didacticiels

Les didactiels suivants proposent une présentation rapide des fonctions de base d'Adobe Audition 1.5. Avant de commencer, familiarisez-vous avec les concepts de base d'Adobe Audition en parcourant la section « [A propos de l'espace de travail](#) », page 20.

A mesure que vous avancerez dans ces didactiels, de nouvelles idées et questions pourraient surgir. Pour vous aider à comprendre Adobe Audition, Adobe met à votre disposition diverses ressources. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « [Pour obtenir de l'aide](#) », page 4.



Pour obtenir des didactiels Audition plus poussés, visitez le site Web Adobe à l'adresse www.adobe.com/products/tips/audition.html.

Edition d'une voix off et suppression du bruit de fond

Grâce à la vue Edition, vous pouvez importer et modifier rapidement des fichiers audio en provenance de diverses sources, telles que des fichiers WAV, des CD audio et vos propres enregistrements. Des outils d'édition performants vous permettent de supprimer avec précision des sections indésirables d'une performance ou un silence et d'ajouter plusieurs fichiers. Si un fichier audio contient des bruits, vous pouvez facilement les éliminer grâce à plusieurs effets de réduction du bruit.

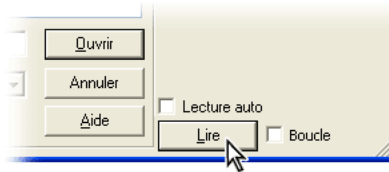
Dans ce didacticiel, vous allez utiliser la vue Edition pour combiner deux fichiers et modifier une voix off. Si vous n'êtes pas certain de la différence entre la vue Edition et la vue Multipiste, prenez quelques minutes pour lire les sections « [A propos de l'utilisation des vues Edition et Multipiste](#) », page 21 et « [Basculement entre les vues](#) », page 22.

1. Importation d'un fichier audio

Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Ouvrir et sélectionnez le premier fichier à utiliser comme voix off. Si vous n'êtes pas certain du fichier à utiliser, utilisez les commandes Lecture de la boîte de dialogue Ouvrir pour prévisualiser les fichiers. Cliquez sur Lire pour écouter le fichier sélectionné ; sélectionnez Boucle si vous voulez que le fichier se répète jusqu'à ce que vous cliquiez sur Arrêter ou cliquez sur Lecture auto pour lire automatiquement un fichier lorsque vous le sélectionnez.



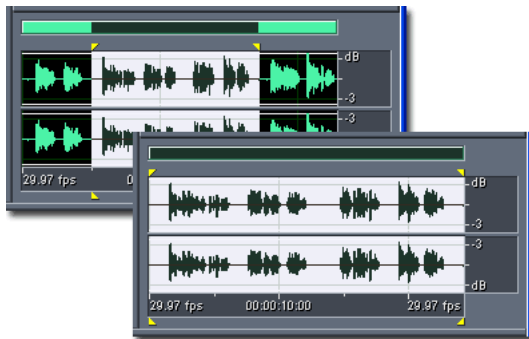
Si vous ne disposez d'aucun fichier approprié sous la main, vous pouvez facilement en enregistrer un dans Adobe Audition ou en extraire un depuis un CD. Pour plus de détails, voir « [Enregistrement de données audio](#) », page 71 et « [Extraction de pistes à partir de CD](#) », page 65.



2. Suppression de données audio indésirables

Dans l'affichage de la forme d'onde, faites glisser le curseur pour sélectionner la plage de données audio à supprimer. Cliquez ensuite sur Edition > Supprimer la sélection. Vous pouvez également sélectionner le segment de données audio à conserver et cliquer sur Edition > Raccorder.

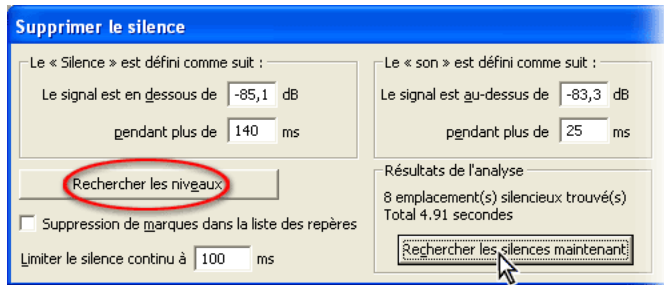
Dans cet exemple, nous avons utilisé la commande Raccorder pour supprimer des données audio indésirables de chaque côté des données audio sélectionnées.



3. Suppression d'un silence

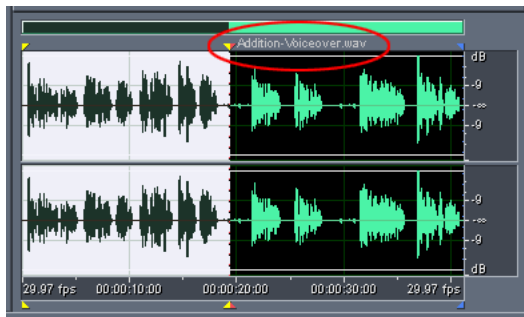
Choisissez Edition > Supprimer le silence. Pour localiser automatiquement un point de départ approprié pour les niveaux du silence et du signal audio, cliquez sur Rechercher les niveaux. Cliquez sur Rechercher les silences maintenant pour prévisualiser la quantité de silence qui sera retirée, ainsi que le nombre de sections de silence qui ont été trouvées. Si vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur OK. Sinon, ajustez les options Supprimer le silence et cliquez à nouveau sur Rechercher les silences maintenant.

La suppression du silence est utile lorsque vous voulez nettoyer des invites vocales et accélérer des narrations sans affecter les données audio d'avant-plan. Outre la suppression du silence, vous pouvez également créer un silence afin d'introduire des pauses dans un fichier audio. Ainsi, vous pouvez par exemple choisir d'introduire un silence à la fin d'une forme d'onde avant d'ajouter un autre fichier. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « [Suppression de silence](#) », page 98.



4. Ajout d'un autre fichier audio

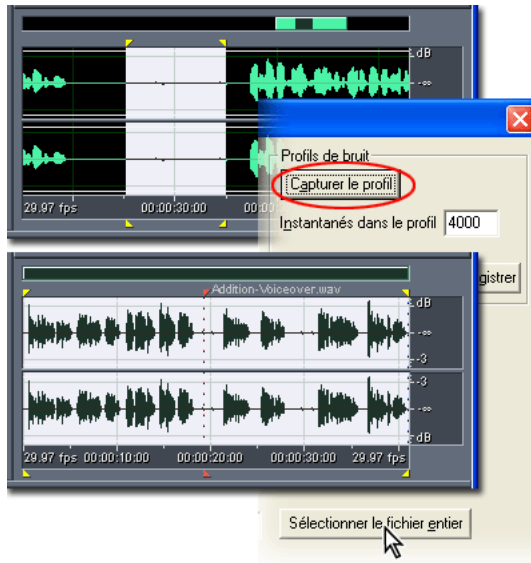
Vous pouvez très facilement combiner deux fichiers audio en choisissant Fichier > Ouvrir et ajouter. Sélectionnez le fichier à ajouter à la fin du fichier actuel, puis cliquez sur Ajouter.



5. Suppression du bruit de fond

Si votre voix off contient un bruit de fond, celui-ci sera audible là où vous devriez avoir un silence. Pour supprimer ce bruit, sélectionnez une plage de données audio contenant uniquement du bruit et d'une longueur comprise entre une demi-seconde et deux secondes (un échantillon de deux secondes est plus approprié). Choisissez ensuite Effets > Réduction du bruit > Réduction du bruit et cliquez sur Capturer le profil. Adobe Audition détermine automatiquement les réglages les plus appropriés pour réduire le bruit sur la base de ce profil.

Cliquez ensuite sur Sélectionner le fichier entier pour appliquer la réduction du bruit à l'ensemble de la forme d'onde. Cliquez sur Prévisualiser pour écouter le résultat et sur Ignorer pour comparer la prévisualisation aux données audio d'origine. Si vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur OK. Sinon, essayez d'autres réglages de réduction du bruit. Pour plus de détails sur des options spécifiques de la réduction du bruit, voir « [Options de réduction du bruit](#) », page 132.



6. Sauvegarde du fichier

Une fois que vous êtes satisfait des données audio, choisissez Fichier > Enregistrer sous. Spécifiez l'emplacement du fichier, tapez un nom et choisissez un format. Selon le format sélectionné, des options supplémentaires peuvent être disponibles. Pour afficher et paramétrer des options propres au format, cliquez sur Options. Lorsque les options sont paramétrées, cliquez sur Enregistrer.

En général, le format PCM Windows est le choix le plus approprié pour enregistrer des données audio non compressées, tandis que dans le cas de données audio compressées, l'idéal est de choisir mp3PRO® ou Windows Media Audio. Pour plus de détails sur les différents formats audio pris en charge par Adobe Audition, ainsi que sur les options propres au format, voir « [Sélection d'un format de fichier audio](#) », page 274.

Mixage de la voix off avec la musique de fond

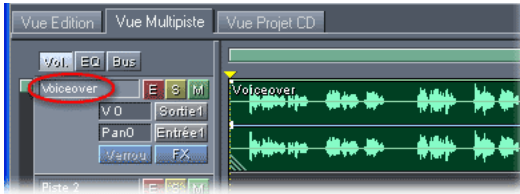
Dans la vue Multipiste, vous pouvez mixer plusieurs fichiers audio pour créer des pistes sonores multiples et élaborer des compositions musicales. Dans la mesure où le mixage se fait en temps réel et n'est pas destructeur, il est extrêmement flexible, de sorte que vous pouvez ajuster des mixages et enregistrer des pistes supplémentaires pendant la lecture, sans effectuer de changements permanents. Si un mixage ne vous satisfait plus la semaine prochaine, voire l'année prochaine, il vous suffira alors de remixer les fichiers audio d'origine.

Dans ce didacticiel, vous allez utiliser la voix off éditée du précédent didactiel comme point de départ. Vous allez ensuite enregistrer une musique de fond sur une piste distincte, appliquer un effet en temps réel et mixer le tout dans un nouveau fichier audio.

1. Insertion d'un fichier audio existant dans une piste

Au-dessus de l'affichage de forme d'onde, cliquez sur l'onglet Vue Multipiste. Dans les commandes de la piste 1, tapez **Voix off** dans la zone de texte du nom. Dans l'affichage de la piste, positionnez l'indicateur d'instant présent au début de la session multipiste. Choisissez ensuite Insérer > Audio et sélectionnez le fichier de voix off que vous avez créé dans le didacticiel précédent. Le fichier devient un clip audio dans la piste sélectionnée.

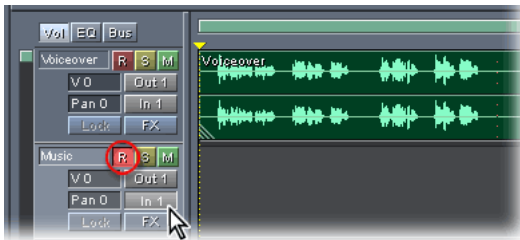
Si un fichier audio est actuellement ouvert dans la vue Edition, il n'est pas nécessaire d'utiliser la commande Insérer > Audio. Choisissez simplement le fichier parmi la liste des éléments récents en bas du menu Insertion.



2. Configuration d'une autre piste pour l'enregistrement

Dans les commandes de la piste 2, tapez **Musique** dans la zone de texte du nom, cliquez sur le bouton d'activation de l'enregistrement **R**, puis cliquez sur le bouton Entrée. Dans la boîte de dialogue Périphériques d'entrée, sélectionnez une entrée de carte son à laquelle vous avez connecté un microphone et cliquez sur OK.

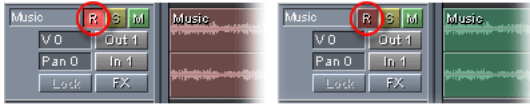
Si votre carte son possède plusieurs entrées, vous pouvez utiliser cette procédure pour enregistrer simultanément sur plusieurs pistes. Vous pouvez par exemple enregistrer la performance d'un groupe en live et placer les percussions, les claviers et les guitares sur des pistes distinctes. De même, si votre carte son possède peu d'entrées ou si la performance d'un groupe est peu pratique, vous pouvez enregistrer séquentiellement chaque instrument sur une piste différente.



3. Enregistrement de la musique de fond

Pour éviter tout retour micro, coupez le volume des haut-parleurs de votre moniteur et mettez le casque. Dans la fenêtre Commandes de transport, cliquez sur le bouton Enregistrer **R** et jouez la musique de fond tout en écoutant la voix off. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Arrêter **■** de la fenêtre Commandes de transport. Le nouvel enregistrement devient un clip audio dans la piste sélectionnée. Pour éviter d'enregistrer accidentellement sur le clip, cliquez à nouveau sur le bouton d'activation de l'enregistrement **R** dans les commandes de piste ; le clip perd sa couleur rouge.

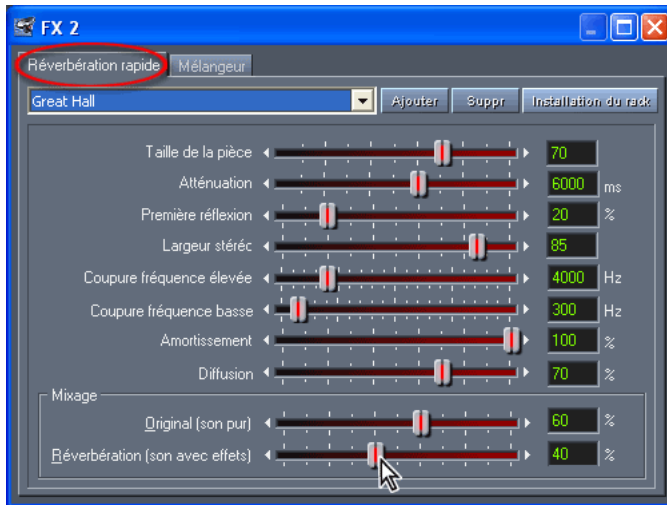
Si vous n'aimez pas une section de votre performance musicale, vous pouvez enregistrer dessus à l'aide de la commande Introduire. Voir « [Enregistrement de données audio dans la vue Multipiste](#) », page 72.



4. Application d'un effet en temps réel

Dans l'affichage de la session, sélectionnez la piste Musique. Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez le menu Effets de délai et double-cliquez sur Réverbération studio. Dans l'onglet Réverbération studio de la boîte de dialogue FX, choisissez Great Hall dans le menu déroulant prédéfini. Ajustez ensuite la balance du son d'origine et réverbéré en faisant glisser les curseurs Original et Réverbération.

Lorsque vous choisissez un effet de réverbération, vous devez faire des compromis entre la qualité sonore et la charge de traitement. Par exemple, l'effet Réverbération avancée propose un son très riche, mais exige un traitement important, qui réduit les performances d'Adobe Audition. Par contre, l'effet Réverbération studio peut être utilisé dans la plupart des tâches de réverbération et le traitement est moins lourd.



5. Edition du mixage

Dans la fenêtre Commandes de transport, appuyez sur le bouton Boucle ∞. Tandis que la session est lue, réglez le volume et le panoramique dans les commandes de piste et affinez la balance du son d'origine et réverbéré dans la boîte de dialogue FX. Pour lancer la voix off après la musique de fond, cliquez sur l'outil Déplacer/Copier dans la barre d'outils et faites glisser le clip de la voix off vers la droite.

Les paramètres de mixage ne modifient pas les fichiers audio, de sorte que vous pouvez tester à votre guise de nouveaux paramètres jusqu'à ce que vous obteniez le son voulu. Vous pouvez même automatiser les paramètres de mixage au fil du temps en utilisant des enveloppes de clip. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.



6. Mixage vers un nouveau fichier audio

Lorsque vous êtes satisfait du son du mixage, enregistrez la session, puis exportez un fichier de mixage audio. Pour enregistrer la session, choisissez Fichier > Enregistrer la session, saisissez **PremièreSession.ses** comme nom de fichier et cliquez sur Enregistrer. Pour exporter un mixage audio, choisissez Fichier > Exporter > Audio, spécifiez un nom de fichier et un format et cliquez sur Enregistrer.

A partir d'un fichier de session unique, vous pouvez créer plusieurs mixages audio optimisés pour un support distinct, tel que la radio, une vidéo ou le Web. Vous pouvez exporter les mixages audio dans un vaste choix de formats courants, de WAV à mp3. Vous pouvez ensuite éditer les fichiers de mixage exportés dans la vue Edition ou les graver sur des CD audio. Vous pouvez également les insérer dans d'autres sessions, à l'aide des commandes en temps réel de la vue Multipiste afin de créer rapidement des compositions musicales multiples et des pistes sonores vidéo.

Enrichissement d'une piste sonore vidéo

Adobe Audition est étroitement intégré à des techniques de vidéo numérique, qui permettent d'enrichir des projets vidéo grâce à des sons de qualité professionnelle. Pour créer des pistes sonores complexes, vous pouvez combiner Adobe Audition avec Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects afin de profiter pleinement des fonctions de mixage flexibles d'Adobe Audition.

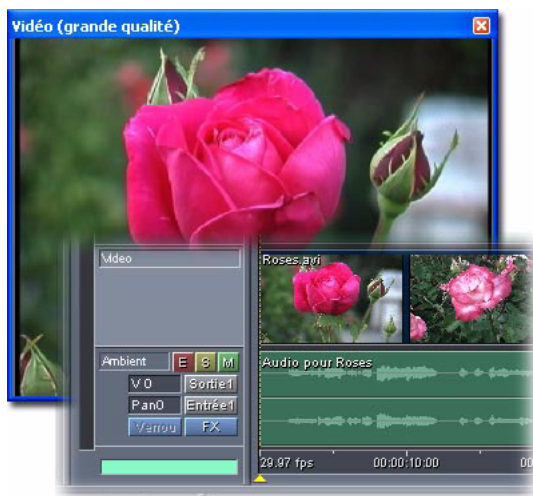
Dans ce didacticiel, vous allez créer un fichier de mixage distinct optimisé pour une vidéo. Pour ce faire, vous allez ajouter un clip vidéo à la session multipiste créée au cours du précédent didactiel. Ensuite, vous enrichirez et remixerez une piste sonore vidéo à partir d'un projet Adobe Premiere Pro ou After Effects.

1. Insertion d'un fichier vidéo dans la session

Ouvrez **PremièreSession.ses**, la session que vous avez enregistrée dans le précédent didacticiel. Dans la vue Multipiste, sélectionnez la piste 3 et tapez **Vidéo** dans la zone de texte du nom de la piste. Tapez ensuite **Ambiant** dans la zone de texte du nom de la piste 4. Sélectionnez la piste 3 et faites glisser l'indicateur d'instant présent jusqu'au point où vous voulez insérer le fichier vidéo.

À présent, choisissez Insérer > Vidéo et sélectionnez un fichier vidéo AVI exporté d'Adobe Premiere Pro ou d'Adobe After Effects. Le fichier vidéo est inséré dans la piste sélectionnée que vous avez appelée « Vidéo », tandis que les données audio qui l'accompagnent sont insérées dans la piste en-dessous, appelée « Ambiant ». Dans notre exemple, la piste audio contient des sons de la nature qui ont été enregistrés au moment où la vidéo a été réalisée. Si les données audio que vous insérez ont été enregistrées à un taux d'échantillonnage différent de celui de votre session, Adobe Audition vous en avertit et vous permet de les convertir au taux correct.

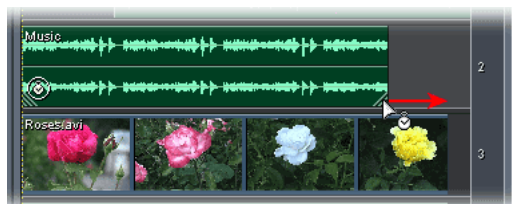
Notez qu'une fenêtre Vidéo distincte s'ouvre dans Adobe Audition et affiche les images en provenance du fichier vidéo. Cette fenêtre vous permet de visualiser la vidéo pendant la lecture des données audio, afin de vous assister dans le mixage et la synchronisation des pistes. Vous ne devez cependant pas vous inquiéter car la vidéo d'origine de votre projet Adobe Premiere Pro ou After Effects reste inchangée.



2. Repositionnement et expansion temporelle des clips audio en fonction des vidéos

Faites glisser tous les clips des pistes de la session précédente de manière à les aligner avec le début des pistes Vidéo et Ambiant que vous venez d'insérer. De cette façon, toutes les pistes commenceront en même temps. Si les clips audio de la session précédente se terminent trop tôt (comme c'est le cas dans notre exemple), allongez-les afin de les synchroniser avec la fin du clip vidéo.

Maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites glisser le coin inférieur droit de chaque clip audio de façon à l'étendre jusqu'à la fin du clip vidéo. L'expansion temporelle vous permet d'allonger le clip sans modifier la hauteur de ton des sons qu'il renferme. Voir « [Expansion temporelle des clips audio](#) », page 223.



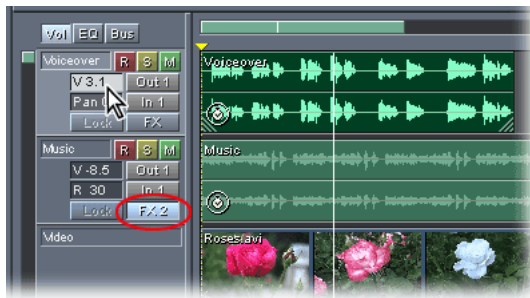
3. Prévisualisation et mixage de la piste sonore enrichie

Cliquez sur le bouton Lecture ▶ pour prévisualiser la piste sonore. Si les données audio ne sont pas synchronisées avec la vidéo ou si le son ne vous plaît pas, modifiez celui-ci, ajustez les pistes audio et prévisualisezles à nouveau jusqu'à ce que le résultat vous convienne. Lorsque vous avez terminé, enregistrez la session.

Par exemple, vous pouvez augmenter le volume de la piste Voix off en faisant glisser le pointeur vers la droite dans la zone de texte V. Vous pouvez également modifier la réverbération de la piste Musique en cliquant sur le bouton FX de la piste pour afficher l'effet Réverbération studio appliqué. Ou encore, vous pouvez ajuster l'expansion temporelle du clip audio de la piste Voix pour que ce dernier se termine un peu plus tôt.



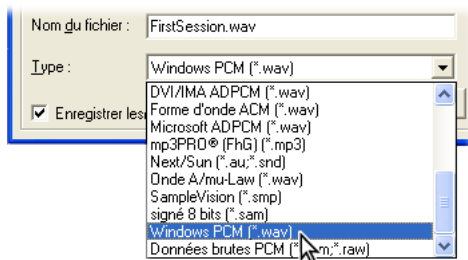
Pour modifier les paramètres de mixage pendant des événements vidéo tels que des changements de scène, utilisez des enveloppes de clip automatisées. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.



4. Exportez la piste son enrichie.

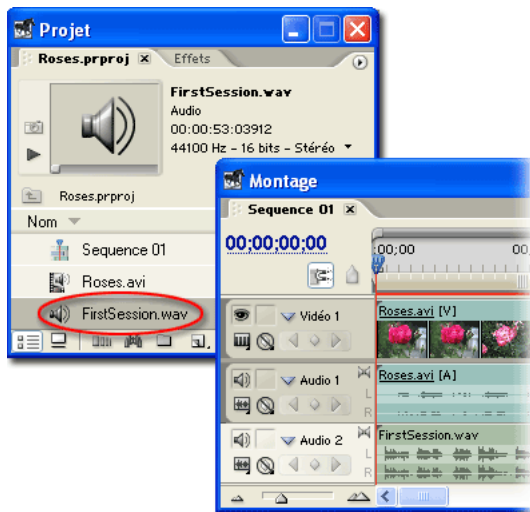
Vous êtes maintenant prêt à exporter les données audio dans votre application vidéo. Comme vous voulez exporter l'ensemble de la session audio, assurez-vous qu'aucun élément n'est sélectionné dans l'affichage de la piste. Si nécessaire, cliquez sur l'affichage de la piste pour faire apparaître l'indicateur d'instant présent. Choisissez Options > Paramètres, cliquez sur l'onglet Débit et sélectionnez Données de lien de projet incorporé pour la fonctionnalité Modifier l'original. Choisissez ensuite Fichier > Exporter > Audio. Attribuez un nom au fichier, choisissez le format WAV comme type de fichier et cliquez sur OK.

Adobe Audition vous permet d'exporter des mixages audio ou vidéo. Si vous créez une sortie vidéo finale à l'aide d'une application d'édition de vidéos (telle que Adobe Premiere Pro), vous créez un mixage audio. Par contre, si vous ne disposez pas d'application d'édition de vidéos, vous pouvez exporter des mixages vidéo combinant des données audio stéréo et vidéo. Dans ce didacticiel, nous avons choisi le format WAV car celui-ci permet de rééditer facilement le fichier dans Adobe Audition depuis Adobe Premiere Pro ou After Effects.



5. Importation de la piste sonore enrichie dans Adobe Premiere Pro ou After Effects

Dans Adobe Premiere Pro ou After Effects, ouvrez votre projet vidéo. Choisissez ensuite Fichier > Importer et importez le fichier de mixage audio que vous avez créé dans Adobe Audition.

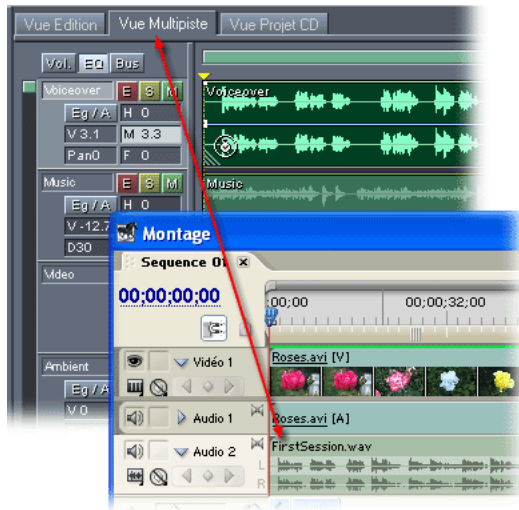


6. Remixage de la piste sonore vidéo dans Adobe Audition

Lisez les données vidéo et audio dans Adobe Premiere Pro ou After Effects, puis éditez le projet à votre guise. Si vous devez modifier la piste sonore de manière à refléter les changements apportés à la vidéo, vous pouvez la remixer facilement dans Adobe Audition. Pour cela, il vous suffit de sélectionner le fichier de mixage dans le projet Adobe Premiere Pro ou After Effects et de choisir Edition > Modifier l'original. Sélectionnez Lancer la session multipiste Audition qui a créé ce fichier et cliquez sur OK.

La session s'ouvre dans Adobe Audition et vous pouvez alors effectuer les modifications de son que vous souhaitez. Par exemple, pour mettre la piste Voix off plus en avant, augmentez la plage moyenne en cliquant sur l'onglet EQ dans les commandes de piste et en faisant glisser le pointeur vers la droite dans la zone de texte M. Diminuez ensuite le volume de la piste Musique.

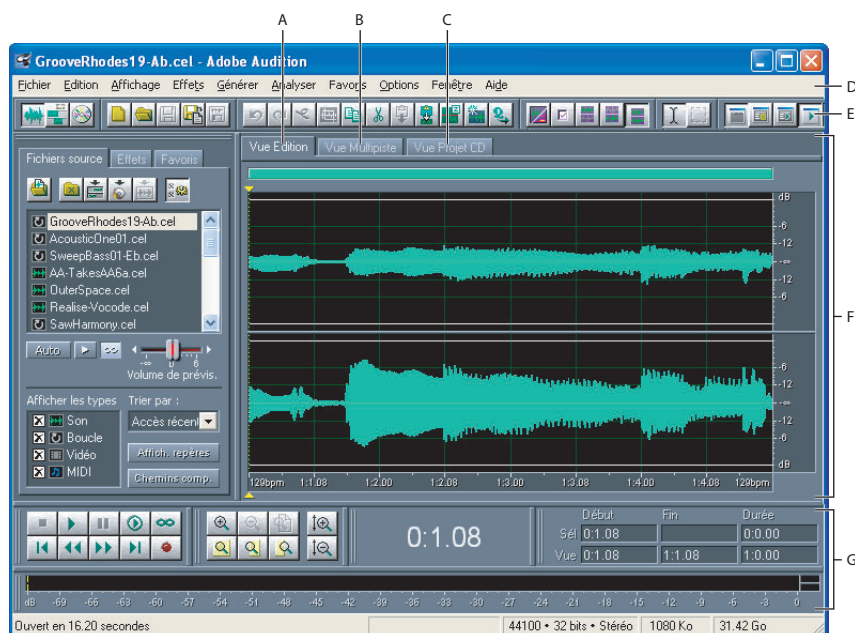
Lorsque les modifications sont terminées, enregistrez à nouveau la session, puis réexportez le fichier de mixage audio. Adobe Premiere Pro ou After Effects détecte automatiquement le nouveau fichier enregistré et le met à jour dans le projet vidéo.



Présentation de l'espace de travail

A propos de l'espace de travail

Adobe Audition est divisé en trois grands espaces de travail : les vues Edition, Multipiste et Projet CD. Cette division a pour but de vous aider à vous concentrer sur les principales tâches d'édition de fichiers audio, de mixage de sessions et de gravure de CD. Pour plus de détails sur les différences entre les vues Edition et Multipiste, voir « [A propos de l'utilisation des vues Edition et Multipiste](#) », page 21. Pour plus de détails sur la vue Projet CD, voir « [Utilisation de la vue Projet CD](#) », page 294.



Espace de travail Adobe Audition

A. onglet Vue Edition **B.** onglet Vue Multipiste **C.** onglet Vue Projet CD **D.** menus
E. barres d'outils **F.** fenêtre d'affichage **G.** fenêtres diverses

Ces trois vues ont une interface utilisateur similaire, constituée des composants suivants :

Menus. Les menus de la barre de menus contiennent des commandes permettant d'exécuter des tâches. Voir « [Choix des commandes](#) », page 22.

Barres d'outils. Les barres d'outils regroupent les boutons utilisés pour exécuter des fonctions courantes. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.



Fenêtres. Diverses fenêtres, telles que Organiseur, Commandes de transport, Commandes de zoom, Règles de niveau et Commandes de sélection/vue, vous aident à surveiller et à modifier les fichiers audio. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Fenêtre d'affichage. La fenêtre d'affichage vous montre le son sous une forme facile à manipuler. Dans la vue Edition, cette fenêtre vous permet de modifier des formes d'onde isolées, tandis que dans la vue Multipiste, c'est là que vous mixez plusieurs fichiers audio dans une session. Voir « [A propos de l'édition audio](#) », page 81 et « [A propos du mixage des sessions multipistes](#) », page 207.



Vous pouvez modifier de nombreux aspects de l'apparence d'Adobe Audition, parmi lesquels le modèle de couleurs ou l'apparence des boutons et de l'affichage de la forme d'onde, grâce à la boîte de dialogue Paramètres. Voir « [Définition des préférences Adobe Audition](#) », page 48.

A propos de l'utilisation des vues Edition et Multipiste

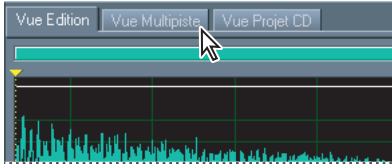
Adobe Audition propose différents espaces de travail vous permettant d'éditer des formes d'onde individuelles et de créer des mixages multipistes. Utilisez la vue Edition pour éditer des formes d'onde et la vue Multipiste pour mixer plusieurs formes d'onde avec des fichiers MIDI et vidéo.

Les vues Edition et Multipiste utilisent des méthodes d'édition différentes, présentant toutes deux des avantages uniques. La vue Edition utilise une méthode *destructive*, qui modifie les données audio en altérant les fichiers enregistrés de façon permanente. De tels changements sont préférables en cas de conversion du taux d'échantillonnage et de la résolution, de gravure ou de traitement par lots. La vue Multipiste utilise une méthode *non destructive*, à la fois instantanée et non permanente, qui exige une puissance de traitement plus grande, mais au profit d'une flexibilité accrue. Une telle flexibilité est souhaitable en cas de création progressive et de réévaluation d'une composition musicale ou d'une piste sonore vidéo multiple.

Vous pouvez combiner l'édition destructive et non destructive pour les besoins d'un projet. Si un clip multipiste exige une édition destructive, par exemple, il vous suffit de double-cliquer dessus pour accéder à la vue Edition. De même, si vous n'aimez pas les modifications récentes apportées à une forme d'onde, utilisez la commande Annuler pour revenir à l'état initial — les modifications destructives ne sont pas appliquées tant que vous n'enregistrez pas le fichier. Pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Edition, voir « [A propos de l'édition audio](#) », page 81 ; pour plus de détails sur l'utilisation de la vue Multipiste, voir « [A propos du mixage des sessions multipistes](#) », page 207.

Basculement entre les vues





Vous pouvez utiliser les onglets au-dessus de la fenêtre d'affichage ou les commandes de menu pour basculer entre les vues Edition, Multipiste et Projet CD. Si vous préférez ne pas utiliser ces onglets, vous pouvez les masquer.



Onglets de vue au-dessus de la fenêtre d'affichage

Pour basculer entre les vues :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Affichage > Vue Edition de forme d'onde, Vue > Vue Multipiste ou Vue > Vue Projet CD.
- Cliquez sur l'onglet Vue Edition, Vue Multipiste ou Vue Projet CD au-dessus de la fenêtre d'affichage.
- Cliquez sur le bouton Vue Edition de forme d'onde , Vue Multipiste  ou Vue CD Projet  dans la barre d'outils. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.
- Dans la vue Multipiste, double-cliquez sur un fichier dans l'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur ou sélectionnez un fichier et cliquez sur le bouton Modifier le fichier . Vous pouvez également double-cliquer sur un bloc de forme d'onde dans la fenêtre d'affichage.

Pour afficher et masquer les onglets de vue au-dessus de la fenêtre d'affichage :

Choisissez Affichage > Afficher les onglets de vue. La présence d'une coche indique que les onglets sont visibles.

Choix des commandes

Les commandes vous permettent d'effectuer diverses tâches. Vous pouvez choisir des commandes dans les menus situés en haut de l'écran ou cliquer sur des boutons d'une barre d'outils. Vous pouvez également utiliser des menus contextuels (en cliquant avec le bouton droit) et des raccourcis clavier pour exécuter rapidement des commandes.

Utilisation de menus contextuels

Adobe Audition utilise les menus contextuels de manière très libre. Chaque fois que vous voyez un bouton de fonction simple, une commande, une fenêtre ou une action de forme d'onde, essayez de cliquer dessus avec le bouton droit. Vous serez sans doute agréablement surpris par l'apparition d'un menu de raccourcis utile ou par un ensemble d'options pratiques qui facilitent l'utilisation d'Adobe Audition.

Utilisation de raccourcis

Adobe Audition propose une série de raccourcis clavier standard destinés à vous aider à accélérer le processus d'édition. Par exemple, au lieu d'utiliser la souris pour ouvrir le menu Edition et choisir la commande Couper, vous pouvez simplement appuyer sur Ctrl + X pour couper la partie sélectionnée d'une forme d'onde. Lorsqu'un raccourci clavier est disponible, il apparaît à droite du nom de la commande dans le menu ou dans l'info-bulles d'un bouton ou d'une icône. Adobe Audition fournit également des raccourcis clavier pour exécuter certaines actions de la souris. Ces raccourcis sont répertoriés dans l'annexe Raccourcis clavier.



Si un raccourci ne fonctionne pas, il est probable que la fenêtre à partir de laquelle vous tentez de l'exécuter n'est pas active. Par exemple, si vous êtes dans la vue Edition et que vous appuyez sur F11 pour ouvrir la boîte de dialogue Convertir le type d'échantillon et que rien ne se produit, il y a de fortes chances que l'affichage de la forme d'onde ne soit pas la fenêtre active. Cliquez sur cet affichage pour l'activer, puis essayez à nouveau le raccourci.

Vous pouvez modifier pratiquement tous les raccourcis par défaut et en ajouter à d'autres fonctions. Vous pouvez en outre ajouter des raccourcis vous permettant d'exécuter des commandes à l'aide des touches d'un clavier MIDI, d'un séquenceur ou de tout autre périphérique capable d'envoyer une commande MIDI. Ce type de raccourci est appelé un déclencheur MIDI. Il est par exemple possible d'attribuer la commande Lecture d'Adobe Audition à la note Do4 du clavier MIDI.

Pour activer le déclenchement MIDI :

Choisissez Options > Activer les déclencheurs MIDI. Une coche indique que le déclenchement MIDI est activé.

Important : Avant d'essayer d'activer le déclenchement MIDI, vous devez choisir un périphérique pour MIDI In reconnu par Windows. Pour plus de détails, voir « [Sélection des périphériques à utiliser](#) », page 42.

Pour personnaliser un raccourci :

1 Choisissez Options > Raccourcis clavier et déclencheurs MIDI.

2 Sélectionnez la fonction à laquelle vous voulez attribuer un raccourci.

Remarque : Vous pouvez filtrer la liste des fonctions en choisissant une option dans le menu Catégorie et en cliquant sur le bouton Vue Multipiste ou Vue Edition. Pour afficher toutes les fonctions, choisissez (afficher tout) dans le menu Catégorie et désélectionnez les boutons Vue Multipiste et Vue Edition.

3 Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour attribuer un raccourci clavier à la fonction, cliquez dans la zone de texte Raccourci clavier et appuyez sur la combinaison de touches souhaitée. De nombreux utilisateurs Adobe Audition trouvent les raccourcis à une seule touche (tels que *n* pour Normaliser) plus rapides et plus faciles à mémoriser.
- Pour affecter un déclencheur MIDI à la fonction, cliquez dans la zone de texte Déclencheur MIDI et appuyez sur la touche souhaitée du clavier MIDI. Vous pouvez également appliquer des événements MIDI autrement qu'en appuyant sur des touches (en enfonçant la pédale, par exemple).

- Pour supprimer un raccourci clavier ou un déclencheur MIDI de la fonction, cliquez sur Effacer.
- 4 Si vous entrez une combinaison de touches déjà utilisée, Adobe Audition vous signale le conflit dans la zone de texte Conflit de touches. Cliquez sur Effacer et saisissez un autre raccourci avant de poursuivre.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour restaurer les raccourcis clavier par défaut :

- 1 Choisissez Options > Raccourcis clavier et déclencheurs MIDI.
- 2 Choisissez Paramétrage par défaut Adobe Audition dans la liste Définir, puis cliquez sur OK.

Utilisation des barres d'outils

La plupart des fonctions les plus utilisées d'Adobe Audition sont représentées par des boutons dans des barres d'outils, qui apparaissent en haut de l'interface principale. Ces boutons vous permettent d'accéder instantanément à des effets, des fonctions de gestion de fichiers, des options d'affichage, etc. d'une simple pression.



Pour voir le rôle d'un bouton, placez le pointeur de la souris dessus afin d'afficher une info-bulles décrivant la fonction en termes simples.

Pour afficher ou masquer une barre d'outils :

Choisissez Affichage > Barres d'outils et choisissez un nom de barre d'outils dans le sous-menu. Une coche indique que la barre d'outils est affichée.

Pour spécifier le nombre de lignes de boutons à afficher :


Choisissez Affichage > Barres d'outils et choisissez un nombre de lignes dans le sous-menu.

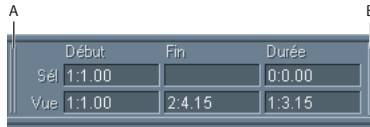
Utilisation des fenêtres

De nombreuses fenêtres de l'interface Adobe Audition peuvent être repositionnées et redimensionnées en fonction de vos besoins. Vous pouvez également masquer les fenêtres que vous n'utilisez pas et les réafficher lorsque cela s'avère nécessaire. Pour plus de détails sur des fenêtres spécifiques, reportez-vous aux onglets Index ou Rechercher de l'aide.

Repositionnement et redimensionnement des fenêtres

Lorsque vous repositionnez une fenêtre, vous pouvez l'ancrer à un endroit donné de l'interface ou la désancrer de manière à ce qu'elle flotte au-dessus de la fenêtre principale. Pour identifier des fenêtres ancrées, recherchez deux lignes minces verticales ou horizontales. Celles-ci correspondent à la *poignée* (ou barre de saisie) d'une fenêtre ancrée. Déplacez la souris au-dessus d'une poignée. Le curseur prend alors la forme d'un signe plus avec des flèches à chaque extrémité ➕.

Certaines fenêtres ancrées peuvent également être redimensionnées. Dans ce cas, la fenêtre ancrée dispose d'une seule barre verticale ou horizontale plus épaisse, appelée *barre de redimensionnement*. Lorsque vous déplacez la souris au-dessus de cette barre, le curseur prend la forme de deux lignes accompagnées de deux flèches .



	Début	Fin	Durée
Sél	1:1.00		0:0.00
Vue	1:1.00	2:4.15	1:3.15

Fenêtre ancrée

A. Poignée **B.** Barre de redimensionnement

Pour désancrer une fenêtre :

Faites glisser la poignée de la fenêtre vers le milieu de l'espace de travail jusqu'à ce que le contour de la fenêtre apparaisse.

La fenêtre est désormais une fenêtre flottante standard, que vous pouvez déplacer en faisant glisser sa barre de titre.



Appuyez sur Ctrl tandis que vous déplacez une fenêtre flottante pour empêcher son ancrage. De cette façon, vous pouvez faire flotter la fenêtre au-dessus d'une zone à laquelle elle aurait normalement essayé de s'ancrer. Pour désactiver cette fonction, sélectionnez Ctrl permet d'ancrer les fenêtres ancrables dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Paramètres. Voir [« Définition des préférences Adobe Audition », page 48](#).

Pour ancrer une fenêtre à un autre endroit :

1 Faites glisser la poignée de la fenêtre dans l'espace de travail afin de localiser les zones d'ancrage potentielles. Les barres de redimensionnement des autres fenêtres ancrées apparaissent en surbrillance en cas de possibilité d'ancrage.

2 Lorsque vous avez localisé la zone d'ancrage souhaitée, relâchez le bouton de la souris. La fenêtre est introduite dans le nouvel emplacement.



Si une fenêtre est ancrée dans la même ligne que d'autres fenêtres, vous pouvez obliger la fenêtre à aller dans une nouvelle ligne en cliquant avec le bouton droit sur la poignée de la fenêtre et en sélectionnant Forcer nouvelle ligne. De la même manière, désélectionnez Forcer nouvelle ligne pour obliger la fenêtre à s'ancrer à la ligne précédente (s'il y a de la place).

Pour redimensionner une fenêtre ancrée :

Faites glisser la barre de redimensionnement de la fenêtre.

Même si la barre de redimensionnement est visible, il est possible que vous ne puissiez pas modifier les dimensions de la fenêtre à cause des autres fenêtres situées dans la même ligne.



Pour restaurer la présentation par défaut des fenêtres, sélectionnez Rétablir l'espace de travail par défaut dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Paramètres. Voir [« Définition des préférences Adobe Audition », page 48](#).

Affichage et masquage des fenêtres

Vous pouvez libérer de la place dans l'espace de travail en fermant les fenêtres que vous n'utilisez pas et en les réaffichant quand nécessaire. Le menu Fenêtre répertorie toutes les fenêtres disponibles ; une coche indique qu'une fenêtre est actuellement visible.

Pour masquer une fenêtre :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez le nom de la fenêtre dans le menu Fenêtre.
- Cliquez sur le bouton correspondant au nom de la fenêtre dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.
- Dans le cas de fenêtres ancrées, cliquez avec le bouton droit sur la poignée de la fenêtre et choisissez Fermer.
- Pour les fenêtres non ancrées, cliquez sur le bouton X dans la barre de titre de la fenêtre.

Pour afficher une fenêtre :

Choisissez le nom de la fenêtre dans le menu Fenêtre ou cliquez sur le bouton correspondant à la fenêtre dans la barre d'outils Affichage.

Utilisation de fenêtres réservées

Les fenêtres réservées vous permettent de définir le rapport d'apparence d'une zone d'ancrage. Par exemple, si vous essayez d'ancrer les commandes Egaliseur de piste au-dessus des commandes de transport, elles finiront par aller en dessous de l'affichage de l'ensemble de la session, de sorte que vous obtenez une vue quelque peu inutile (ou inesthétique). Vous pouvez toutefois utiliser un espace réservé de l'un ou l'autre côté de la fenêtre Egaliseur de piste pour obliger l'égaliseur à adopter un certain rapport d'apparence. Vous pouvez également utiliser des espaces réservés uniquement à des fins d'apparence, simplement parce que vous aimez la manière dont ils vous permettent de personnaliser l'espace de travail.

Vous pouvez créer jusqu'à quatre fenêtres réservées et les insérer partout où l'ancrage est autorisé. Vous pouvez également modifier l'apparence des fenêtres réservées en y introduisant un modèle.

Pour insérer une fenêtre réservée :

- 1 Choisissez Fenêtre > Espaces réservés.
- 2 Ancrez l'espace réservé à l'endroit voulu. La fenêtre est automatiquement redimensionnée en fonction de la zone ancrée.

Pour modifier l'apparence d'une fenêtre réservée :

Cliquez avec le bouton droit sur la poignée de la fenêtre et choisissez une option de remplissage : Rien, Texture cool ou Carrés. Pour obliger les fenêtres réservées ultérieures à adopter l'apparence actuelle, choisissez Créer par défaut.

Pour supprimer une fenêtre réservée :

Cliquez avec le bouton droit sur la poignée de la fenêtre et choisissez Fermer.

Navigation dans la fenêtre d'affichage

La fenêtre d'affichage vous montre la forme d'onde (dans la vue Edition) ou la session (dans la vue Multipiste) en cours. Vous pouvez contrôler la partie de la forme d'onde ou de la session affichée grâce aux fonctions de zoom et de défilement. Vous pouvez également utiliser les commandes de sélection et de vue pour déterminer l'heure de début et de fin et la longueur des données audio présentes dans la fenêtre d'affichage.

Zoom

Le zoom vous permet d'adapter la vue de la fenêtre d'affichage à vos besoins. Vous pouvez par exemple faire un zoom avant pour voir clairement les échantillons d'une forme d'onde ou faire un zoom arrière pour avoir une vue d'ensemble de la forme d'onde ou de la session.


La fenêtre Commandes de zoom propose divers outils de zoom. Vous pouvez également faire un zoom en faisant glisser la barre de défilement horizontale ou verticale (vue Multipiste uniquement) ou la règle verticale.



Commandes de zoom

Pour afficher ou masquer les commandes de zoom :





Exécutez l'une des opérations suivantes :





- Choisissez Fenêtre > Commandes de zoom. Une coche indique que les commandes sont visibles.
- Cliquez sur le bouton Masquer/Afficher les commandes de zoom  dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Si l'emplacement par défaut des commandes de zoom ne vous satisfait pas, vous pouvez les repositionner ou les désancrer pour qu'elles flottent au-dessus de la fenêtre principale. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière à l'aide des commandes de zoom :


Exécutez l'une des opérations suivantes :


- Cliquez sur le bouton Agrandissement horizontal  pour faire un zoom avant sur le centre de la fenêtre de la forme d'onde visible ou de la session.
- Cliquez sur le bouton Agrandissement vertical  pour augmenter la résolution de l'échelle verticale de l'affichage d'amplitude d'une forme d'onde (dans la vue Edition) ou réduire le nombre de pistes présentes dans l'affichage de la session (dans la vue Multipiste).
- Cliquez sur le bouton Ajustement à la sélection  pour faire un zoom avant sur la plage de la forme d'onde ou de la session sélectionnée.
- Cliquez sur le bouton Agrandissement du bord droit de la sélection  pour faire un zoom avant sur le bord droit de la plage de la forme d'onde ou de la session sélectionnée.

- Cliquez sur le bouton Agrandissement du bord gauche de la sélection  pour faire un zoom avant sur le bord gauche de la plage de la forme d'onde ou de la session sélectionnée.
- Cliquez sur le bouton Réduction horizontale  pour faire un zoom arrière à partir du centre de la fenêtre de la forme d'onde visible ou de la session.
- Cliquez sur le bouton Réduction totale sur les deux axes  pour faire un zoom arrière et afficher ainsi l'ensemble de la forme d'onde ou des blocs présents dans une session.
- Cliquez sur le bouton Réduction verticale  pour diminuer la résolution de l'échelle verticale de l'affichage d'amplitude d'une forme d'onde (dans la vue Edition) ou afficher un plus grand nombre de pistes dans l'affichage de la session (dans la vue Multipiste).

Pour faire un zoom avant ou arrière à l'aide d'une barre de défilement ou d'une règle :

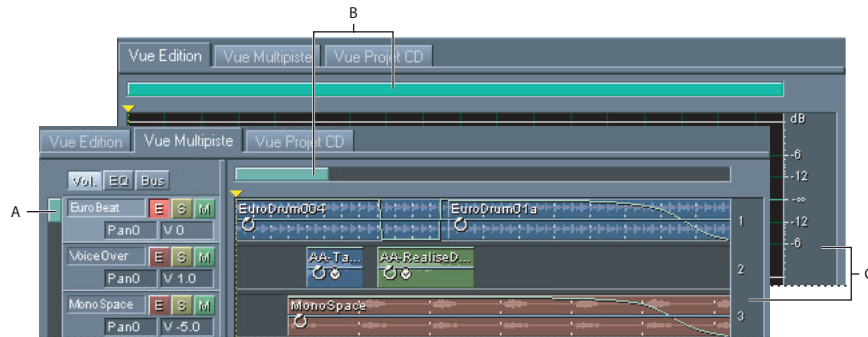
Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour modifier la plage de temps visible, positionnez le pointeur sur la ligne de temps ou au-dessus du bord gauche ou droit de la barre de défilement horizontale. Faites-le ensuite glisser vers la gauche ou la droite. Une icône représentant une loupe et des flèches  apparaît tandis que vous le faites glisser.
- Pour modifier la plage visible de l'amplitude (dans la vue Edition) ou des pistes (dans la vue Multipiste), maintenez le bouton droit de la souris enfoncé sur la règle verticale et faites-la glisser vers le haut ou le bas. L'icône en forme de loupe et de flèches apparaît tandis que vous la faites glisser.

 Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour faire un zoom avant ou arrière. Pour cela, placez le pointeur sur la barre de défilement horizontale, la ligne de temps, la barre de défilement verticale (vue Multipiste uniquement) ou la règle verticale et actionnez la molette de la souris. Pour définir un pourcentage de zoom pour la molette de la souris, entrez une valeur dans la zone Facteur de zoom de l'onglet Général de la boîte de dialogue Paramètres. Voir « [Définition des préférences Adobe Audition](#) », page 48.

Défilement

La fenêtre d'affichage propose plusieurs périphériques de défilement. La barre de défilement horizontale — qui, par défaut, se trouve en haut de la fenêtre d'affichage — vous permet de faire avancer ou reculer dans le temps une forme d'onde (dans la vue Edition) ou une session (dans la vue Multipiste). La règle verticale à droite de la fenêtre d'affichage vous permet de faire défiler les pages d'amplitude (dans la vue Edition) ou les sessions (dans la vue Multipiste). La vue Multipiste propose en outre une barre de défilement verticale sur la gauche de la fenêtre d'affichage, grâce à laquelle vous pouvez faire défiler les pistes.



Périphériques de défilement

A. Barre de défilement verticale **B.** Barre de défilement horizontale **C.** Règle verticale

Pour faire défiler la fenêtre d'affichage :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour la faire défiler vers la gauche ou la droite, faites glisser la barre de défilement horizontale. Ou cliquez à gauche ou à droite de la barre de défilement pour faire défiler l'affichage écran par écran.
- Pour la faire défiler vers le haut ou le bas, faites glisser la règle verticale. Dans la vue Multipiste, vous pouvez également faire glisser la barre de défilement verticale ou cliquer au-dessus ou en dessous de la barre de défilement pour faire défiler l'affichage écran par écran.



Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour faire défiler la fenêtre d'affichage. Pour cela, placez le pointeur sur la fenêtre d'affichage et actionnez la molette de la souris.

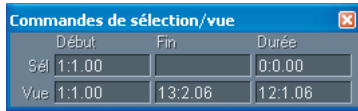
Pour modifier la position de la barre de défilement horizontale :

Cliquez avec le bouton droit sur la barre de défilement horizontale et choisissez une option d'affichage : Affichage au-dessus ou Affichage en-dessous.

Utilisation des commandes de sélection et de vue

La fenêtre Commandes de sélection/vue affiche les points de départ et de fin, ainsi que la longueur totale de la sélection et de la section de la forme d'onde ou de la session actuellement visible. Tant la plage de sélection que celle d'affichage sont affichées au format actuel de l'affichage du temps. Pour plus de détails sur le changement du format de l'affichage du temps, voir « [Contrôle du temps](#) », page 69.


En plus d'afficher des informations sur le temps, les commandes de sélection et de vue vous permettent également d'ajuster des sélections et de modifier la section des données audio visible dans la fenêtre d'affichage. Il vous suffit d'entrer de nouvelles valeurs dans les champs Début, Fin et Durée. Après avoir cliqué dans une zone de texte, vous pouvez cliquer avec le bouton droit pour accéder à d'autres commandes du menu contextuel.



Commandes de sélection et de vue

Pour afficher les commandes de sélection et de vue :

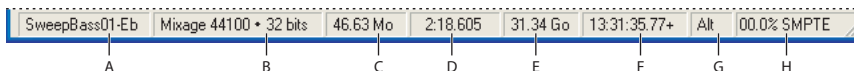
Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Commandes de sélection/vue. Une coche indique que la fenêtre est affichée.
- Cliquez sur le bouton Masquer/Afficher les commandes de sélection/vue  dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Si l'emplacement par défaut des commandes de sélection et de vue ne vous satisfait pas, vous pouvez les repositionner ou les désancrer pour qu'elles flottent au-dessus de la fenêtre principale. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Utilisation de la barre d'état

La barre d'état longe le bas de la fenêtre principale d'Adobe Audition. Elle affiche des informations telles que le format de l'échantillon, la taille du fichier et l'espace disque disponible.




Barre d'état

A. Données sur le curseur **B.** Format d'échantillon **C.** Taille du fichier **D.** Taille du fichier (durée)
E. Espace libre **F.** Espace libre (durée) **G.** Modificateurs de clavier **H.** Stabilité de l'esclave SMPTE

Pour afficher ou masquer la barre d'état :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Affichage > Barre d'état > Afficher. Une coche indique que la barre d'état est visible.
- Cliquez sur le bouton Masquer/Afficher la barre d'état  dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Pour modifier le type d'informations affichées dans la barre d'état :

Choisissez Affichage > Barre d'état ou cliquez avec le bouton droit sur la barre d'état et sélectionnez les options d'affichage souhaitées. Les éléments sélectionnés apparaissent dans la barre d'état, tandis que les autres sont masqués.

Vous avez le choix entre les options suivantes :

Données sur le curseur. Affiche des informations utiles telles que le canal (si la forme d'onde actuelle est en stéréo), l'amplitude (mesurée en décibels) et le temps (heures:minutes:secondes:centièmes de secondes) écoulé depuis le début du fichier audio. Ces données sont calculées à l'endroit précis où se trouve le pointeur de la souris dans l'affichage de l'onde et changent dynamiquement lorsque vous déplacez le pointeur. Par exemple, si vous voyez *R : -15,2 dB @ 0:00:242* dans la barre d'état de la vue Edition, cela signifie que votre pointeur est au-dessus du canal droit à 0,242 secondes dans la forme d'onde et que l'amplitude à ce point précis est de -15,2 dB.

Dans la vue Multipiste, vous verrez des données encore plus utiles, telles que les positions des enveloppes de panoramique, de volume et d'effets, les paramètres d'effets dynamiques et la position actuelle du bloc d'onde tandis que vous le faites glisser.

Format d'échantillon. Affiche des informations sur l'échantillon de la forme d'onde actuellement ouverte. Par exemple, un fichier stéréo de 16 bits à 44 100 kHz est présenté sous la forme *44100 – 16 bits – stéréo*.

Taille du fichier. Représente la largeur du fichier audio actif, mesurée en kilooctets. Si la barre d'état affiche *308 Ko*, cela signifie que la taille de la forme d'onde ou de la session en cours est de 308 Ko.

Taille du fichier (durée). Affiche la longueur (mesurée en temps) de la forme d'onde ou de la session en cours. Par exemple, *0:01:247* signifie que la forme d'onde ou la session a une longueur de 1 247 secondes.

Espace libre. Dans les vues Edition et Multipiste, montre l'espace disponible sur le disque dur. Dans la vue Projet CD, montre l'espace restant sur un CD en fonction de l'élément de menu Affichage sélectionné : CD de 74 mn ou CD de 80 mn.

Espace libre (durée). Dans les vues Edition et Multipiste, affiche le temps restant disponible pour l'enregistrement, en fonction du taux d'échantillonnage actuellement sélectionné. Cette valeur est affichée en minutes, secondes et millièmes de secondes. Par exemple, si vous paramétrez Adobe Audition pour enregistrer une forme d'onde mono de 8 bits à 11 025 kHz, le temps restant sera plus ou moins affiché sous la forme suivante *4399:15.527 libre*. Si vous remplacez les options d'enregistrement par stéréo 16 bits à 44 100 kHz, la valeur de temps restant deviendra *680:44.736 libre*.

Dans la vue Projet CD, montre l'espace restant sur un CD en fonction de l'élément de menu Affichage sélectionné : CD de 74 mn ou CD de 80 mn.

Modificateurs de clavier. Affiche le statut des touches Ctrl, Maj. et Alt du clavier.


Stabilité de l'esclave SMPTE. Indique la stabilité du code temporel entrant SMPTE par rapport à l'horloge interne d'Adobe Audition. Par exemple, *95,0% SMPTE* indique un signal SMPTE très fort. Des pourcentages supérieurs à 80% devraient être suffisamment stables pour maintenir la synchronisation. Pour plus de détails sur la synchronisation SMPTE, voir « [Paramétrage pour la synchronisation SMPTE](#) », page 45 et « [Utilisation des sessions comme maîtres ou esclaves SMPTE](#) », page 212.

Annulation et rétablissement des modifications

Adobe Audition garde la trace des modifications que vous effectuez au cours d'une session d'édition. Celles-ci sont stockées dans un fichier temporaire sur votre disque dur. Elles ne sont pas appliquées de façon permanente au fichier tant que vous ne l'enregistrez pas et que vous ne fermez pas, ce qui vous permet de les annuler et de les rétablir à votre guise.

Lorsque vous travaillez avec des fichiers audio de grande taille, il est possible que vous ne disposiez pas de suffisamment d'espace libre pour sauvegarder les données d'annulation avant de poursuivre une modification. En outre, le temps nécessaire à l'enregistrement des informations d'annulation risque de ralentir votre travail. Vous pouvez résoudre ce problème en désactivant la fonction Annuler.

Pour annuler une modification :

Choisissez Edition > Annuler *[nom de la modification]*. Ou cliquez sur le bouton Annuler  dans la barre d'outils.

La commande Annuler indique de façon commode la modification que vous êtes en train d'annuler. Elle affiche par exemple Annuler supprimer ou Annuler normaliser. Si vous n'avez pas encore modifié une forme d'onde ou si la fonction Annuler est désactivée, cette commande indique Annulation désactivée.




Si vous avez oublié la dernière modification apportée à une forme d'onde, regardez dans la commande Annuler pour vous rafraîchir la mémoire, que vous vouliez ou non annuler l'action.

Pour annuler les modifications effectuées depuis la dernière sauvegarde du fichier :

Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Rétablir la dernière version enregistrée.

Pour rétablir une modification :

Dans la vue Edition, choisissez Edition > Rétablir *[nom de la modification]*. Ou cliquez sur le bouton Rétablir  dans la barre d'outils.

Pour répéter la dernière commande :

Dans la vue Edition, choisissez Edition > Répéter la dernière commande. Cette commande vous permet de répéter la plupart des fonctions d'édition dans Adobe Audition, à quelques exceptions près (telles que Supprimer).

Pour désactiver ou activer la fonction Annuler :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Dans la vue Edition, choisissez Edition > Activer Annuler/Rétablir. Une coche indique que la fonction Annuler est activée.
- Choisissez Options > Paramètres et cliquez sur l'onglet Système. Sélectionnez ou désélectionnez Activer Annuler, puis cliquez sur OK. Vous pouvez également spécifier le nombre minimum de niveaux d'annulation et purger tous les fichiers d'annulation. Voir « [Options système](#) », page 50.



Si vous ne disposez pas de suffisamment d'espace libre pour enregistrer les informations d'annulation, vous pouvez transférer le dossier Temp vers un autre lecteur, si vous en avez un.

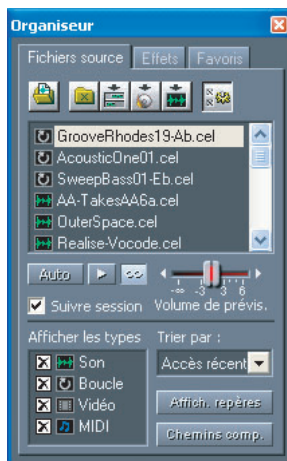
Organisation des fichiers et des effets

La fenêtre Organiseur apparaît dans les vues Edition, Multipiste et Projet CD. Cette fenêtre à onglet bien pratique vous permet d'ouvrir et de fermer facilement les fichiers, d'afficher une liste de toutes les formes et de tous les fichiers MIDI ouverts, de choisir des effets en toute facilité, etc. Par défaut, la fenêtre Organiseur est ancrée à gauche de l'affichage de la forme d'onde ou de la session. Vous pouvez toutefois la repositionner ou la désancrer pour qu'elle flotte au-dessus de la fenêtre principale. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Organisation des fichiers

L'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur affiche une liste des formes d'onde, fichiers MIDI et fichiers vidéo ouverts. Vous pouvez utiliser cet onglet pour importer des fichiers, sélectionner des fichiers à éditer, insérer des clips dans des sessions ou des pistes dans des CD et fermer des fichiers.



L'onglet Fichiers source propose également diverses options avancées qui vous permettent d'afficher ou de masquer des repères, de modifier les listes ou l'ordre de tri des fichiers et de lire des fichiers. Vous pouvez choisir de masquer les options avancées si vous ne les utilisez pas.



Onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur

Pour afficher l'onglet Fichiers source :

- 1 Si la fenêtre Organiseur n'apparaît pas, choisissez Fenêtre > Organiseur pour l'afficher.
- 2 Cliquez sur l'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur. Les boutons suivants apparaissent en haut de l'onglet :
 - Le bouton Importer un fichier 📁 vous permet d'importer des fichiers audio, MIDI et vidéo dans Adobe Audition.
 - Le bouton Fermer les fichiers 🗑️ vous permet de fermer tous les fichiers sélectionnés de l'onglet Fichiers.
 - Le bouton Insérer dans une multipiste 📑 vous permet d'insérer tous les fichiers sélectionnés, chacun dans sa propre piste, dans la vue Multipiste. Voir « [Insertion de fichiers audio dans des sessions multipistes](#) », page 64.

- Le bouton Insérer dans un projet CD  vous permet d'insérer tous les fichiers sélectionnés dans la vue Projet CD. Voir « [Insertion de pistes](#) », page 294.
- Le bouton Modifier le fichier  vous permet d'ouvrir le fichier sélectionné dans la vue Edition. Voir « [Basculement entre les vues](#) », page 22.

Pour sélectionner des fichiers dans l'onglet Fichiers source :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour sélectionner un fichier unique, cliquez dessus.
- Pour sélectionner des fichiers adjacents (ou *contigus*), cliquez sur le premier fichier de la plage concernée, puis cliquez sur le dernier tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.
- Pour sélectionner des fichiers non adjacents (ou *non contigus*), cliquez dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Remarque : Si vous sélectionnez plusieurs fichiers, seul le dernier apparaît dans la vue Edition.

Pour afficher ou masquer des options avancées dans l'onglet Fichiers :

Cliquez sur le bouton Options avancées  en haut de l'onglet Fichiers source. Les options avancées apparaissent en bas de l'onglet.

Pour plus de détails sur les commandes de lecture de l'onglet Fichiers source, voir « [Prévisualisation des données audio à l'aide de la fenêtre Organiseur](#) », page 75.

Pour afficher la liste et l'ordre de tri des fichiers dans l'onglet Fichiers source :

Vérifiez que les options avancées sont affichées et exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour afficher ou masquer des fichiers, sélectionnez l'option Afficher les types. Un X indique que les fichiers du type spécifiés sont affichés.
- Pour modifier l'ordre de tri des fichiers, sélectionnez une option dans le menu Trier par.
- Pour afficher le chemin d'accès complet [*lecteur, dossier(s), nom du fichier*] des entrées de l'onglet Fichiers source, sélectionnez le bouton Chemins complets. Pour afficher uniquement les noms des fichiers, désélectionnez ce bouton.

Pour afficher ou masquer les repères dans l'onglet Fichiers source :

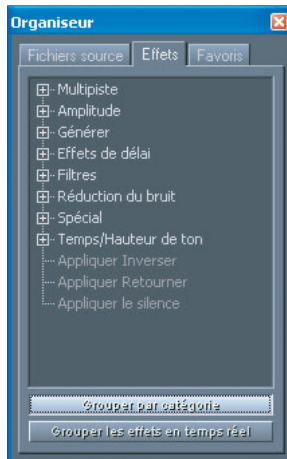
Vérifiez que les options avancées sont affichées et cliquez sur Afficher les repères.

Lorsque l'option Afficher les repères est sélectionnée, le signe plus apparaît à côté des fichiers contenant des repères. Cliquez sur dessus pour afficher les noms des repères.

Pour plus de détails sur les repères, voir « [Utilisation des repères](#) », page 91.

Organisation des effets

L'onglet Effets de la fenêtre Organiseur répertorie tous les effets mis à votre disposition. Cette liste inclut tous les effets d'Adobe Audition ainsi que tous les plug-ins DirectX et VST installés. Vous pouvez modifier les groupes d'effets en fonction de vos besoins.



Onglet Effets de la fenêtre Organiseur

Pour afficher l'onglet Effets :

- 1 Si la fenêtre Organiseur n'apparaît pas, choisissez Fenêtre > Organiseur pour l'afficher.
- 2 Cliquez sur l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur.

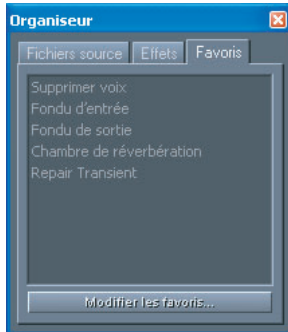
Pour modifier les groupes d'effets :

Cliquez sur les boutons en bas de l'onglet Effets :

- Sélectionnez Grouper par catégorie pour répertorier les effets dans une hiérarchie présentant les catégories et leurs entrées dans le même ordre que dans le menu Effets.
- Désélectionnez Grouper par catégorie pour afficher tous les effets dans l'ordre où ils apparaissent dans les menus Effets et Générer.
- Sélectionnez Grouper les effets en temps réel pour répertorier les effets dans une hiérarchie regroupant les effets en temps réel, les effets hors ligne et les effets multipiste dans des catégories distinctes.
- Désélectionnez Grouper les effets en temps réel pour revenir à la vue précédente.

Organisation des favoris

Les *favoris* sont des effets, des scripts ou encore des outils de fabricants tiers que vous avez enregistrés en vue d'y accéder plus facilement. L'onglet Favoris de la fenêtre Organiseur répertorie tous les favoris que vous avez créés. (Ces mêmes éléments sont repris dans le menu Favoris.)



Onglet Favoris de la fenêtre Organiseur

Pour afficher l'onglet Favoris :

- 1 Si la fenêtre Organiseur n'apparaît pas, choisissez Fenêtre > Organiseur pour l'afficher.
- 2 Cliquez sur l'onglet Favoris de la fenêtre Organiseur.

Pour plus de détails sur la création et l'édition de favoris, voir « [Utilisation des favoris \(vue Edition uniquement\)](#) », [page 292](#).

Utilisation des effets

Les *effets* sont la principale fonctionnalité d'Adobe Audition. Vous pouvez par exemple les utiliser pour supprimer du bruit, optimiser le volume, modifier la hauteur de ton ou ajouter de la réverbération. Si Adobe Audition ne propose pas l'effet dont vous avez besoin, vous pouvez acheter un effet plug-in pour exécuter la tâche.

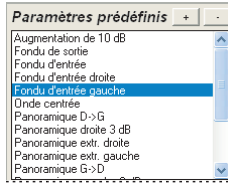
Tandis que vous appliquez des effets, vous noterez des similitudes entre les boîtes de dialogue d'effets d'Adobe Audition. Ainsi, de nombreuses boîtes de dialogue d'effet proposent des préconfigurations permettant de stocker et de rappeler vos paramètres préférés. D'autres fournissent également des commandes graphiques permettant d'ajuster les paramètres. Lorsque vous effectuez de tels ajustements, vous pouvez utiliser l'option Prévisualiser pour obtenir un aperçu des effets en temps réel.



Pour plus de détails sur l'utilisation d'effets spécifiques, recherchez le nom de l'effet dans l'aide ou regardez dans l'index.

Utilisation de préconfigurations

Bon nombre d'effets et autres fonctions d'Adobe Audition proposent des préconfigurations permettant de stocker et de rappeler facilement vos paramètres préférés. Vous pouvez ajouter et supprimer des préconfigurations à tout moment.



Préconfigurations dans la boîte de dialogue Amplification/Fondu

Pour appliquer une préconfiguration :

Double-cliquez sur le nom de la préconfiguration. Les paramètres définis par la préconfiguration sont reflétés dans la boîte de dialogue.

Pour ajouter une préconfiguration :

- 1 Ajustez les paramètres de l'effet selon vos besoins.
- 2 Cliquez sur Ajouter dans la zone Préconfigurations de la boîte de dialogue des effets.
- 3 Entrez un nom pour la préconfiguration et cliquez sur OK. Votre nouvelle préconfiguration est ajoutée à la liste, qui est automatiquement triée par ordre alphabétique.

Pour modifier une préconfiguration :

- 1 Double-cliquez sur le nom de la préconfiguration et ajustez les paramètres selon vos besoins.
- 2 Cliquez sur Ajouter, entrez le nom de la préconfiguration en cours et cliquez sur OK.
- 3 Cliquez sur OK lorsque le système vous invite à remplacer la préconfiguration.

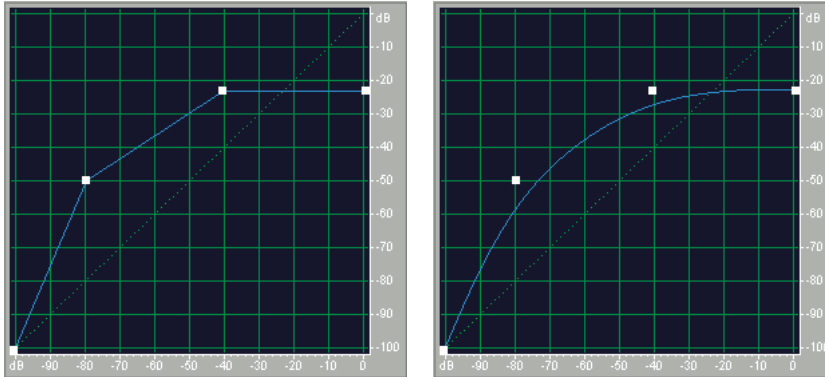
Pour supprimer une préconfiguration :

Sélectionnez la préconfiguration et cliquez sur Supprimer.

Utilisation des commandes graphiques

De nombreux effets d'Adobe Audition utilisent des commandes graphiques pour régler les paramètres. En ajoutant et en déplaçant des points de contrôle sur le graphique, vous pouvez ajuster très précisément l'effet en fonction de vos besoins.

Par défaut, les graphiques affichent des lignes droites entre les points de contrôle. Certains graphiques proposent toutefois une option Splines ou Courbes splines permettant de créer une courbe entre des points de contrôle. Celles-ci créent des transitions plus douces entre les points.



Graphique avec des lignes droites entre les points de contrôle comparé à un graphique avec des courbes splines



Lorsque vous utilisez des courbes splines, la ligne ne va pas directement jusqu'aux points de contrôle. À la place, les points contrôlent la forme de la courbe. Pour rapprocher la courbe d'un point de contrôle, cliquez pour créer plus de points de contrôle à proximité du point en question. Plus le nombre de points de contrôle regroupés est important, plus la courbe spline sera proche de ces points.

Pour utiliser des commandes graphiques :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour ajouter un point de contrôle au graphique, cliquez dans la grille à l'endroit où vous voulez placer le point.
- Pour saisir les valeurs numériques d'un point de contrôle, cliquez avec le bouton droit sur le point pour ouvrir la boîte d'édition ou double-cliquez sur la boîte du graphique.
- Pour déplacer un point sur le graphique, faites-le glisser vers un nouvel emplacement.
- Pour supprimer un point du graphique, faites-le glisser hors du graphique.

Remarque : Lorsque le pointeur se trouve au-dessus d'un point de contrôle, il se transforme en main (à la place d'une flèche).

Prévisualisation des effets dans la vue Edition

La plupart des boîtes de dialogue proposent un bouton Prévisualiser permettant d'afficher un aperçu des effets en temps réel. Cela signifie que vous pouvez contrôler le signal traité avant d'appliquer l'effet à la forme d'onde. La fonction de prévisualisation effectue les mises à jour en temps réel, ce qui signifie que les modifications que vous apportez aux paramètres des effets dans la boîte de dialogue de cet effet sont directement audibles, pendant la lecture des données audio.

Gardez à l'esprit que les performances du système affectent la fonction de prévisualisation. Sur des systèmes plus lents, certains effets ont tendance à s'interrompre ou à être ignorés pendant la prévisualisation. Dans la vue Multipiste, la prévisualisation n'est pas nécessaire, dans la mesure où les effets sont utilisés de manière non destructive. Au fond, chaque effet de la vue Multipiste est à tout moment en mode prévisualisation. Pour plus de détails sur les différences entre l'édition destructive et non destructive, voir [« A propos de l'utilisation des vues Edition et Multipiste », page 21](#).

Dans le mode Edition, vous pouvez ajouter une quantité de lecture Preroll ou Postroll à la durée de la prévisualisation. C'est particulièrement utile lors de la prévisualisation d'effets pour de petites plages ou des rectangles de sélection car cela vous permet de voir de quelle manière les paramètres d'effets affectent les transitions entrantes et sortantes.

Pour prévisualiser les effets en temps réel :

- 1 Cliquez sur le bouton Prévisualisation pour lancer la lecture des données audio.
- 2 Ajustez les paramètres de l'effet selon vos besoins.
- 3 Pour comparer les données audio d'origine à celles traitées, sélectionnez et désélectionnez l'option Ignorer. Lorsque l'option est sélectionnée, vous entendez les données audio d'origine. Lorsqu'elle est désélectionnée, vous entendez les données audio traitées.
- 4 Lorsque vous êtes satisfait des paramètres, cliquez sur Arrêter.

Pour ajouter une durée Preroll et Postroll à une prévisualisation :

- 1 Dans la vue Edition, cliquez avec le bouton droit sur le bouton Lire du curseur à la fin de la vue ▶ ou Lire du curseur à la fin du fichier ⏮ dans les commandes de transport, puis choisissez Options Preroll et Postroll.
- 2 Dans la section Prévisualisation des effets de la boîte de dialogue Options Preroll et Postroll, entrez les durées de la lecture Preroll et Postroll, puis cliquez sur OK.
- 3 Exécutez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Effets > Activer la prévisualisation Preroll et Postroll.
 - Dans une boîte de dialogue d'effets, sélectionnez Activer la prévisualisation Preroll et Postroll. Cette option apparaît sous les préconfigurations. Si une boîte de dialogue ne possède pas de prévisualisation, l'option Activer la prévisualisation Preroll et Postroll n'apparaît pas. Vous pouvez cependant activer la prévisualisation Preroll et Postroll en choisissant Effets > Activer la prévisualisation Preroll et Postroll.
- 4 Prévisualisez un effet comme décrit dans la procédure ci-dessus.

Utilisation d'effets plug-in

Les plug-ins DirectX et VST vous permettent d'étendre les effets déjà performants proposés par Adobe Audition. Avant de pouvoir commencer à utiliser des effets plug-in, vous devez les configurer dans Adobe Audition. Pour les effets DirectX, ce processus implique l'activation des effets et le rafraîchissement de la liste des effets. Dans le cas des effets VST, vous devez vérifier qu'Adobe Audition scanne les répertoires dans lesquels les effets sont installés, avant de rafraîchir la liste des effets.

Après cela, l'utilisation des effets plug-in est aussi simple que d'utiliser un autre effet d'Adobe Audition. Il vous suffit de sélectionner une zone à traiter et de choisir l'effet dans le menu Effets > DirectX ou Effets > VST (ou dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur). Vous devez évidemment consulter la documentation fournie par le fabricant du plug-in pour obtenir de l'aide par rapport à ces fonctions.

Remarque : Si Adobe Premiere Pro et Adobe Audition sont installés sur le même ordinateur, Adobe Audition affiche automatiquement les plug-ins VST fournis avec Adobe Premiere Pro.

Pour activer les effets DirectX :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Dans la vue Edition, choisissez Effets > Activer les effets DirectX.
- Dans la vue Multipiste, cliquez sur le bouton FX dans les commandes de la piste. Dans la boîte de dialogue Rack d'effets de la piste, cliquez sur Activer les effets DirectX, puis cliquez sur OK.

Adobe Audition scanne le système à la recherche de plug-ins DirectX. Une fois les plug-ins activés, l'option Activer les effets DirectX est supprimée du menu et de la boîte de dialogue.

Pour configurer des répertoires destinés aux effets VST :

1 Dans la vue Edition, choisissez Effets > Ajouter/Supprimer le répertoire VST.

La commande Ajouter/Supprimer le répertoire VST répertorie les répertoires scannés par Adobe Audition à la recherche de plug-ins VST lorsque vous sélectionnez Effets > Actualiser la liste des effets.

2 Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour ajouter un nouveau répertoire, cliquez sur Ajouter, localisez ou créez le dossier que doit scanner Adobe Audition à la recherche de plug-ins VST, puis cliquez sur OK.
- Pour supprimer un répertoire, sélectionnez le répertoire et cliquez sur Supprimer.

Pour mettre à jour la liste des effets après avoir installé de nouveaux effets :

Dans la vue Edition, choisissez Effets > Actualiser la liste des effets.

Configuration d'Adobe Audition

A propos de la configuration d'Adobe Audition

Les tâches de configuration se répartissent en différentes catégories dont la plus importante est probablement la configuration des périphériques que vous souhaitez utiliser avec Adobe Audition. Si vous disposez de plusieurs cartes son ou d'une seule carte dotée de plusieurs entrées et sorties, vous devez spécifier les périphériques à utiliser pour la lecture et pour l'enregistrement. Vous pouvez en outre configurer des périphériques MIDI, des contrôleurs externes et des connexions ReWire en vue de les utiliser avec Adobe Audition. Pour plus d'informations sur ces tâches, voir « [Configuration des périphériques](#) », page 41.

Deuxième catégorie de tâches de configuration, la personnalisation des préférences Adobe Audition internes en vue de répondre au mieux à vos besoins. Ainsi, vous pouvez modifier l'apparence de l'espace de travail, définir la taille des tampons pour des performances optimales, modifier l'emplacement des dossiers temporaires pour une meilleure utilisation de l'espace disque et personnaliser l'affichage des ondes et des sessions. Pour plus d'informations sur ces tâches, voir « [Définition des préférences Adobe Audition](#) », page 48.

Enfin, la dernière catégorie de tâches est la gestion de la taille des fichiers temporaires. La taille des fichiers temporaires est uniquement limitée par la quantité d'espace disque disponible. Toutefois, lorsque vous travaillez avec des fichiers très lourds (ou que plusieurs fichiers sont ouverts en même temps), vous risquez de tomber à court d'espace disque. Dans ce cas, vous pouvez supprimer les fichiers temporaires que vous n'utilisez pas, effacer quelques actions annulées et modifier la quantité d'espace réservé. Pour plus d'informations sur ces tâches, voir « [Gestion des fichiers temporaires](#) », page 60.

Configuration des périphériques

Adobe Audition vous permet d'utiliser un large éventail de périphériques. Les entrées des cartes son permettent l'entrée de signaux audio dans Adobe Audition via des sources telles que des microphones, des magnétophones et des unités d'effets numériques, tandis que les sorties permettent de contrôler les signaux audio via des sources telles que des haut-parleurs et un casque. Les ports MIDI, quant à eux, permettent de connecter Adobe Audition à des synthétiseurs et des claviers MIDI. Vous pouvez également synchroniser Adobe Audition avec des applications ReWire, mais aussi des composants matériels et logiciels prenant en charge le code temporel SMPTE/MTC.



Sélection des périphériques à utiliser

La boîte de dialogue Ordre des périphériques vous permet de spécifier les périphériques à utiliser avec Adobe Audition. Utilisez la vue Edition pour spécifier un périphérique de sortie stéréo pour la lecture et un périphérique d'entrée stéréo pour l'enregistrement. La vue Multipiste vous permet quant à elle d'affecter différents périphériques d'entrée et de sortie à chaque piste audio. Avant cela, vous devez toutefois spécifier les périphériques que vous envisagez d'utiliser et l'ordre dans lequel vous souhaitez les afficher.

Si votre système audio comporte des périphériques MIDI, vous pouvez également spécifier les périphériques d'entrée et de sortie MIDI à utiliser. Par exemple, vous pouvez sélectionner un clavier MIDI à utiliser pour déclencher des commandes et un canal de synthétiseur MIDI pour la lecture. Voir « [A propos de l'utilisation des périphériques MIDI](#) », page 44.

Pour spécifier les périphériques à utiliser, procédez comme suit :

- 1 Choisissez Options > Ordre des périphériques.
- 2 Cliquez sur l'onglet correspondant au type de périphérique de votre choix : Lecture, Enregistrement, Sortie MIDI ou Entrée MIDI.
- 3 Déplacez les périphériques que vous désirez utiliser de la liste Périphériques inutilisés vers la liste Ordre de préférences des périphériques multipiste et cliquez sur Utiliser. Supprimez les périphériques que vous ne désirez plus utiliser en les sélectionnant dans la liste Ordre de préférences des périphériques multipiste, puis en cliquant sur Supprimer.

Remarque : Vous pouvez sélectionner un maximum de 16 périphériques stéréo ou 32 périphériques mono dans la liste Ordre de préférences des périphériques multipiste.

- 4 Spécifiez le périphérique que vous désirez utiliser dans la vue Edition en le sélectionnant et en cliquant sur Utiliser dans VE. [VE] apparaît derrière le nom du périphérique.
- 5 Définissez le nombre de périphériques à utiliser dans la vue Multipiste en sélectionnant un périphérique et en cliquant sur Déplacer vers le haut ou Déplacer vers le bas.

Le premier périphérique de la liste est le périphérique par défaut. En d'autres termes, le premier périphérique de lecture est affecté par défaut comme sortie pour toutes les pistes audio d'une session et le premier périphérique d'enregistrement en tant qu'entrée. De même, le premier périphérique de sortie MIDI est affecté en tant que sortie pour toutes les pistes MIDI. Vous pouvez toutefois réaffecter facilement les périphériques d'une piste. Voir « [Utilisation de la fenêtre Propriétés de la piste](#) », page 225 et « [Importation et mappage de fichiers MIDI](#) », page 232.

- 6 Si vous le souhaitez, cliquez sur un autre onglet pour configurer l'ordre d'un autre type de périphérique. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur OK.



Pour consulter ou modifier rapidement les propriétés d'un périphérique, sélectionnez-le et cliquez sur Propriétés.

Définition des propriétés des périphériques de sortie audio

La boîte de dialogue Propriétés du périphérique vous permet de spécifier les paramètres d'Adobe Audition pour la lecture des formes d'onde. Si vous disposez de plusieurs cartes son ou d'une seule carte dotée de plusieurs sorties audio, vous pouvez personnaliser les propriétés de chaque sortie.

Pour définir les propriétés des périphériques de sortie audio, procédez comme suit :

- 1 Choisissez Options > Propriétés des périphériques, puis cliquez sur l'onglet Onde Sortie.
- 2 Sélectionnez un périphérique dans la liste qui s'affiche en haut de la boîte de dialogue. Les fonctionnalités du périphérique de sortie sélectionné s'affichent dans le tableau Formats pris en charge. Un Oui ou un Non indique les différentes combinaisons de taux d'échantillonnage et de résolution en bits. Ce tableau indique également, le cas échéant, les formats 32 bits que peut traiter le périphérique de sortie et s'il accepte le format d'onde extensible du pilote WDM.
- 3 Définissez les propriétés suivantes. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez configurer un autre périphérique ou cliquer sur OK pour fermer la boîte de dialogue :

Ordre. Affiche l'ordre des périphériques à utiliser dans la vue Multipiste. Cliquez sur Modifier pour ouvrir la boîte de dialogue Ordre des périphériques et modifier cet ordre. Voir « [Sélection des périphériques à utiliser](#) », page 42.

Utiliser ce périphérique dans la vue Edition. Indique qu'Adobe Audition utilisera ce périphérique pour lire les formes d'onde dans la vue Edition.

Limiter la lecture à. Sous-échantillonne les données audio pour la lecture. Utilisez cette option pour compenser les limites imposées par votre matériel. Par exemple, si votre carte son ne traite pas correctement les données audio de 32 bits, vous pouvez configurer Adobe Audition pour limiter la lecture des fichiers 32 bits à 16 ou 8 bits.

Envoyer un son 32 bits au format. Spécifie la manière dont Adobe Audition envoie les données audio 32 bits vers le périphérique de sortie. Cette option n'est pas disponible si vous sélectionnez une option de limitation de la lecture. Si le périphérique de sortie le permet, vous pouvez envoyer un son 32 bits sous la forme de PCM compacté 3 octets, PCM 4 octets ou flottant IEEE 4 octets.

Activer le dithering. Active le dithering lors de la lecture audio à une résolution limitée. Si vous désélectionnez cette option, Adobe Audition tronque les données audio. En d'autres termes, les bits non utilisés sont simplement coupés et ignorés. Il est recommandé d'activer le dithering pour travailler avec des fichiers audio dont la résolution est supérieure à celle prise en charge par la carte son. Lorsque le dithering est activé, vous pouvez définir les options suivantes :

- L'option bits spécifie le nombre de bits auquel s'applique le dithering. Si vous utilisez une carte son de 20 bits, par exemple, vous pouvez définir un dithering à 20 bits car les bits supplémentaires ne seront pas utilisés par la carte. Même pour les cartes son de 16 bits uniquement, un dithering à 16 bits permet d'améliorer la qualité lors de la lecture du son de 32 bits.
- La fonction p.d.f. (Probability Distribution Function) contrôle la répartition des sons coupés par rapport à la valeur d'échantillonnage du son d'origine. En principe, l'utilisation d'une fonction p.d.f. triangulaire est un choix judicieux car c'est le meilleur compromis entre le SNR, la distorsion et la modulation du bruit.
- L'option Mise en forme dessine une courbe permettant de déplacer le bruit à différentes fréquences. Vous pouvez également choisir de ne pas utiliser de mise en forme du bruit.

Définition des propriétés des périphériques d'entrée audio

La boîte de dialogue Propriétés du périphérique vous permet de spécifier les paramètres d'Adobe Audition pour l'enregistrement des formes d'onde. Si vous avez plusieurs cartes son, ou une seule carte dotée de plusieurs entrées, vous pouvez personnaliser les propriétés de chaque périphérique d'entrée audio.

Pour définir les propriétés des périphériques d'entrée audio, procédez comme suit :

- 1 Choisissez Options > Propriétés des périphériques, puis cliquez sur l'onglet Onde Entrée.
- 2 Sélectionnez un périphérique dans la liste qui s'affiche en haut de la boîte de dialogue. Les fonctionnalités du périphérique d'enregistrement sélectionné s'affichent dans le tableau Formats pris en charge. Un Oui ou un Non indique les différentes combinaisons de taux d'échantillonnage et de résolution en bits.
- 3 Paramétrez les propriétés suivantes. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez configurer un autre périphérique ou cliquer sur OK pour fermer la boîte de dialogue :

Ordre . Affiche l'ordre des périphériques à utiliser dans la vue Multipiste. Cliquez sur Modifier pour ouvrir la boîte de dialogue Ordre des périphériques et modifier cet ordre. Voir « [Sélection des périphériques à utiliser](#) », page 42.

Utiliser ce périphérique dans la vue Edition. Indique qu'Adobe Audition utilisera ce périphérique pour enregistrer les formes d'onde dans la vue Edition.

Obtenir du son 32 bits avec. Spécifie la manière dont le périphérique d'entrée envoie les données audio 32 bits vers Adobe Audition. Si le périphérique de sortie le permet, vous pouvez envoyer un son de 32 bits sous la forme PCM compacté 3 octets, PCM 4 octets ou flottant IEEE 4 octets.

Temps d'attente. Spécifie le temps d'attente (ou *latence*) qu'introduit le périphérique pendant l'enregistrement. Bon nombre de cartes son permettent de contrôler les signaux d'entrée source sans temps d'attente. Toutefois, si vous remarquez une désynchronisation des pistes, il est probable que l'un des périphériques utilisés pour l'enregistrement a introduit un temps d'attente. Une fois que vous avez déterminé le périphérique à l'origine de la désynchronisation, vous pouvez entrer le nombre de millisecondes de retard de lecture d'une piste par rapport à la lecture de toutes les autres afin de rétablir la synchronisation.

Ajuster à zéro DC lors de l'enregistrement. Supprime tout retard DC détecté lors de l'enregistrement.

A propos de l'utilisation des périphériques MIDI

MIDI est l'acronyme de « Musical Instrument Digital Interface » et est un mode de communication d'informations sur les performances entre des éléments logiciels ou matériels. Ces informations peuvent prendre la forme d'une simple instruction de note, comme dans Mi4, ou transmettre des informations détaillées sur différents paramètres tels que le minutage ou des données de sonorité. Windows permet la transmission interne d'informations MIDI entre des programmes, de même que le transfert de données MIDI de l'ordinateur vers des périphériques externes et inversement (par exemple, un clavier MIDI) via le port MIDI d'une carte son ou un autre périphérique d'interface MIDI.

Vous ne pouvez pas enregistrer de son directement depuis un périphérique d'entrée MIDI dans Adobe Audition. Pour travailler avec des données MIDI dans Adobe Audition, vous devez d'abord enregistrer les données sur un fichier à l'aide d'une application de séquençage MIDI, puis importer le fichier MIDI dans une session sous la forme d'un clip. Lorsqu'une session contient des clips MIDI, vous pouvez les mapper sur un périphérique de sortie MIDI spécifique et un canal pour la lecture. Voir « [Utilisation des pistes MIDI](#) », page 231.

Si vous disposez d'un périphérique MIDI connecté à l'interface MIDI de votre système, vous pouvez l'utiliser pour exécuter des commandes dans Adobe Audition. Il est par exemple possible d'attribuer la commande Lecture d'Adobe Audition à la note Do4 du clavier MIDI. C'est ce que l'on appelle le *déclenchement MIDI*. Voir « [Utilisation de raccourcis](#) », page 23.

Vous pouvez également utiliser les ports d'entrée et de sortie MIDI de votre système pour l'envoi et la réception du code temporel SMPTE/MTC. Ce processus vous permet de synchroniser l'enregistrement et la lecture multipiste d'Adobe Audition avec des composants matériels et logiciels qui prennent en charge le code SMPTE/MTC. Voir « [Paramétrage pour la synchronisation SMPTE](#) », page 45 et « [Utilisation des sessions comme maîtres ou esclaves SMPTE](#) », page 212.

Paramétrage pour la synchronisation SMPTE

Vous pouvez utiliser le code temporel SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) pour synchroniser les commandes de transport d'Adobe Audition avec l'application de séquençage MIDI ou un périphérique externe tel qu'un magnétoscope. Voir « [Utilisation des sessions comme maîtres ou esclaves SMPTE](#) », page 212.

Adobe Audition envoie et reçoit le code SMPTE via MTC (MIDI timecode), que Windows transmet via les ports d'entrée et de sortie MIDI de votre système. Le code MTC est un signal numérique. Pour convertir le code SMPTE analogique provenant d'un magnétoscope ou d'un magnétophone en code MTC numérique, vous devez utiliser une interface MIDI appropriée.

Pour sélectionner les périphériques à synchroniser, procédez comme suit :

- 1 Choisissez Options > Propriétés des périphériques.
- 2 Cliquez sur l'onglet Sortie MIDI et choisissez un périphérique pour la sortie SMPTE. C'est sur ce périphérique qu'Adobe Audition enverra le code temporel MIDI.
- 3 Cliquez sur l'onglet Entrée MIDI et choisissez un périphérique dans Périphérique esclave SMPTE. C'est de ce périphérique qu'Adobe Audition recevra le code temporel MIDI.
- 4 Cliquez sur OK.

Pour définir des options pour le code SMPTE entrant, procédez comme suit :

- 1 Si votre interface MIDI prend en charge la synchronisation précise de l'échantillon, choisissez Options > Sync précise d'échantillon.
- 2 Choisissez Options > Paramètres, puis cliquez sur l'onglet SMPTE.
- 3 Paramétrez les options suivantes :

Délai d'exécution. Spécifie le temps (en millisecondes) nécessaire à Adobe Audition pour effectuer la synchronisation avec le code temporel entrant. Des valeurs peu élevées (200 ms et moins) entraînent une réponse de transport plus rapide mais peuvent empêcher Adobe Audition d'effectuer la synchronisation. Des valeurs comprises entre 500 ms et 1000 ms sont suffisantes sur la plupart des systèmes.

Délai d'arrêt. Spécifie la durée (en millisecondes) pendant laquelle Adobe Audition poursuit la lecture en cas de perte d'informations du code temporel.

Temps de latence. Spécifie le nombre d'échantillons entre le code temporel entrant et les données audio sortantes. Cette valeur tient compte des incohérences dues aux tampons de la carte son. La valeur par défaut est 10 échantillons.

Marge d'erreur. Spécifie le nombre de trames pour lequel Adobe Audition peut perdre la synchronisation avec le code temporel avant repositionnement de l'indicateur d'instant présent par rapport au code ou avant resynchronisation complète. Il est conseillé de paramétrer cette valeur sur 2,5 trames, le code temporel incorrect étant généralement corrigé lors de l'envoi de la trame suivante. La valeur par défaut est 1 trame.

Temps de correction de la dérive de l'horloge. Spécifie le nombre d'échantillons auquel doit s'appliquer le fondu enchaîné lors de corrections temporelles de la synchronisation du son par rapport au code temporel. La valeur par défaut est 200 échantillons.

Repositionner le curseur de lecture lors de la lecture à vitesse variable. Réajuste la position de lecture en cas de désynchronisation par rapport à la marge d'erreur.

Resynchronisation complète lors de la lecture à vitesse variable. Effectue une resynchronisation complète en cas de désynchronisation par rapport à la marge d'erreur.

Configuration des contrôleurs externes

Vous pouvez utiliser des contrôleurs externes (par exemple, Mackie Control) lors de l'enregistrement et du mixage dans Adobe Audition. Ces périphériques vous permettent d'éditer les pistes audio à l'aide de boutons réels et de curseurs automatiques au lieu de la souris et du clavier de l'ordinateur. La boîte de dialogue Propriétés du périphérique vous permet de configurer des contrôleurs externes et de spécifier un incrément de volume.

Pour configurer des contrôleurs externes :

- 1 Choisissez Options > Propriétés des périphériques et cliquez sur l'onglet Contrôleur ext.
- 2 Sélectionnez le contrôleur externe de votre choix et spécifiez un incrément de volume pour ce périphérique.
- 3 Cliquez sur Configurer pour définir des options supplémentaires pour le périphérique. Ces options sont fournies par le logiciel contrôleur. Pour plus d'informations, reportez-vous à la documentation du contrôleur.
- 4 Cliquez sur OK.

Configuration des connexions ReWire

ReWire (produit de Propellerhead Software) est une technologie destinée aux applications audio de synchronisation. Vous pouvez configurer Adobe Audition de manière à ce qu'il accepte l'entrée de données audio de toute application compatible ReWire. Une fois Adobe Audition configuré pour accepter l'entrée ReWire, il devient un *hôte* ReWire. Les applications qui fournissent l'entrée audio sont quant à elles appelées *esclaves* ReWire et les canaux de sortie qu'elles proposent à l'hôte sont appelés périphériques.

Pour établir une connexion ReWire, vous devez tout d'abord activer la prise en charge ReWire dans Adobe Audition, puis activer une application esclave ReWire et affecter la sortie de l'esclave à une ou plusieurs pistes Audition. Adobe Audition fait office d'hôte ReWire jusqu'à la fermeture de l'application. Vous pouvez également désactiver la prise en charge ReWire manuellement. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'Adobe Audition en tant qu'hôte ReWire, voir « [Utilisation des pistes ReWire](#) », page 231.

Remarque : Avant d'activer ReWire dans Adobe Audition, fermez toutes les autres applications hôtes et esclaves ReWire. Après avoir activé une application esclave dans Adobe Audition, lancez l'application pour établir la connexion ReWire.

Pour établir une connexion ReWire :

- 1 Dans la vue Multipiste, choisissez Options > Propriétés des périphériques et sélectionnez l'onglet ReWire.
- 2 Cliquez sur Activer. La boîte de dialogue affiche automatiquement une liste des applications esclaves ReWire installées.
- 3 Activez la case à côté de l'application que vous désirez activer en tant qu'esclave.
- 4 Choisissez une des options d'affectation de piste suivantes :
 - Insérer la sortie stéréo totale dans la première piste disponible. Tous les périphériques ReWire proposent une sortie stéréo totale. Cette option dirige la sortie stéréo totale vers la première piste inoccupée de la session en cours.
 - Insérer toutes les sorties dans des pistes individuelles. Les périphériques ReWire peuvent proposer plusieurs sorties de canaux. Cette option dirige chaque sortie ReWire disponible vers sa propre piste, en commençant par la première piste inoccupée et en poursuivant avec les suivantes.
 - Insérer les sorties manuellement à l'aide des boîtes de dialogue de saisie des périphériques audio. Choisissez cette option pour affecter manuellement des sorties à l'aide de la boîte de dialogue Périphérique d'entrée. Voir « [Utilisation des pistes ReWire](#) », page 231.
- 5 Cliquez sur Lancer pour lancer l'application esclave ReWire et établir la connexion ReWire. Adobe Audition affecte la sortie de l'esclave ReWire à une ou plusieurs pistes suivant l'option d'affectation de piste sélectionnée.
- 6 Ouvrez la session de votre choix dans l'application esclave ReWire pour permettre l'arrivée du son dans Adobe Audition.

Remarque : Un seul hôte ReWire pouvant être actif à la fois, vous devez désactiver ReWire dans Adobe Audition avant d'activer une autre application hôte ReWire.

Pour désactiver la prise en charge ReWire :

- 1 Dans la vue Multipiste, choisissez Options > Propriétés des périphériques et sélectionnez l'onglet ReWire.
- 2 Cliquez sur Désactiver, puis sur OK.

Définition des préférences Adobe Audition

La boîte de dialogue Réglages permet de personnaliser l'espace de travail Adobe Audition, l'utilisation de la mémoire et de l'espace disque, la vue spectrale, le comportement lors de l'opération de collage et différents autres paramètres.

Pour utiliser la boîte de dialogue Réglages :

- 1 Choisissez Options > Paramètres.
- 2 Cliquez sur un onglet en haut de la boîte de dialogue pour afficher les groupes d'options souhaités.
- 3 Une fois les options définies, cliquez sur OK. Pour fermer la boîte de dialogue Réglages sans rien modifier, cliquez sur Annuler.

Lorsque vous cliquez sur OK, la plupart des modifications prennent effet immédiatement. Si une modification nécessite de fermer et de rouvrir Adobe Audition, un message vous y invite. C'est notamment le cas lorsque vous configurez un autre dossier temporaire.

Options générales

L'onglet Général de la boîte de dialogue Réglages contient des options de réglage du comportement de la souris dans Adobe Audition, ainsi que des paramètres de lecture, de mise à jour et de défilement automatiques, entre autres.

La barre d'espace déclenche toujours la lecture. Oblige la barre d'espace à déclencher la lecture quelle que soit la fenêtre ancrable active.

Lecture auto au chargement de la ligne de commande. Permet de lancer Adobe Audition et de lire un fichier à partir de la ligne de commande. Par exemple, si vous entrez "c:\Program Files\Adobe\Audition 1.5\Audition.exe" "c:\Program Files\Adobe\Audition 1.5\Audition Theme\TalkBackVerb.cel" en tant que ligne de commande dans la commande Exécuter du menu Démarrer de Windows, Adobe Audition démarre et lit le fichier TalkBackVerb.cel.

Mise à jour auto lors de l'enregistrement. Active le dessin automatique de la forme d'onde pendant l'enregistrement. Sur les ordinateurs plus rapides, il est possible d'afficher la forme d'onde en temps réel pendant l'enregistrement de données audio. Cependant, si les données audio enregistrées s'avèrent instables, désactivez l'option.



Dans le mode spectral de la vue Edition et à des résolutions spectrales plus faibles (environ 256), cette option vous permet d'obtenir un joli tracé spectral lors de l'enregistrement.

Défilement auto lors de la lecture et de l'enregistrement. Active le défilement synchronisé de l'affichage de la forme d'onde avec la lecture. Le défilement automatique ne prend effet que lorsque vous faites un zoom sur une partie d'une forme d'onde et que la lecture passe sur la partie en question.

Remarque : Le taux de rafraîchissement est directement lié au paramètre Tampon total de l'onglet Système de la boîte de dialogue Réglages. Une taille de tampon inférieure (p.ex. 1) donne un effet de défilement doux, tandis qu'une taille de tampon élevée (p.ex. 8) donne un affichage plus instable. Voir « [Options système](#) », page 50.

Après modification manuelle de défilement, zoom ou sélection. Détermine le comportement du défilement automatique en cas de modification manuelle du défilement, du zoom ou de la sélection dans Adobe Audition. Vous pouvez abandonner le défilement automatique jusqu'à la prochaine lecture ou au prochain enregistrement, le reprendre uniquement lorsque le curseur de lecture entre dans la vue ou encore le reprendre immédiatement. Choisissez la solution qui convient le mieux à vos besoins.

Affichage code temporel personnalisé. Définit le nombre de trames par seconde (FPS) affecté au format de temps personnalisé dans le menu Affichage > Format d'affichage de l'heure.

Rétablir l'espace de travail par défaut. Restaure les positions et les dimensions par défaut des fenêtres d'Adobe Audition.

Ctrl permet d'ancrer les fenêtres ancrables. Désactive la touche Ctrl empêchant l'ancrage d'une fenêtre lors de son déplacement dans l'espace de travail.

Molette de la souris. Détermine le degré de zoom avant lors de la rotation de la molette de la souris présente sur les périphériques de pointage compatibles Intellipoint. L'idéal est d'utiliser des valeurs comprises entre 10 et 80 %. Plus la valeur est élevée, plus le degré de zoom est élevé lors de l'utilisation de la molette de souris.

Curseur de sélection temporelle. Détermine si le pointeur de la souris doit prendre la forme d'une flèche ou d'un I lorsqu'il se trouve sur l'affichage de la forme d'onde.

Clics droits dans la vue Edition. Détermine le comportement du clic droit dans l'affichage de la forme d'onde.

- **Menu contextuel :** Si vous activez cette option, un menu s'affiche lorsque vous cliquez avec le bouton droit dans l'affichage de la forme d'onde. Vous pouvez ensuite cliquer tout en maintenant la touche Maj. enfoncée pour étendre la sélection.
- **Etendre la sélection :** Lorsque vous sélectionnez cette option, en cliquant avec le bouton droit dans l'affichage de la forme d'onde de la vue Edition, vous pouvez étendre le bord de sélection d'une forme d'onde au lieu d'afficher le menu contextuel. Pour afficher le menu contextuel, cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Marge de sélection par défaut. Détermine le volume de données de la forme d'onde sélectionné automatiquement (si rien n'est mis en évidence) lorsque vous appliquez un effet.

- **Affichage :** Lorsque cette option est activée, la zone sélectionnée automatiquement est limitée à la zone visible à l'écran.
- **Onde complète :** Lorsque vous activez cette option, toute la forme d'onde est automatiquement sélectionnée, même si vous n'en voyez qu'une partie.



Double-cliquez pour sélectionner la vue en cours et cliquez trois fois pour sélectionner la forme d'onde entière.

Mettre en évidence après collage. Met en évidence la sélection insérée lors de l'opération Coller. Désélectionnez cette option pour placer le curseur à la fin de la sélection collée.



Désélectionnez cette option pour des collages successifs plus faciles.

Options système

L'onglet Système de la boîte de dialogue Réglages propose des options de configuration de l'interaction d'Adobe Audition avec le système.

Tampon lecture/enregistrement de la vue Edition. Détermine la taille du tampon (en secondes) à utiliser lors du transfert de données de et vers la carte son pendant la lecture ou l'enregistrement dans la vue Edition. Les paramètres de tampon de mémoire peuvent différer en fonction des périphériques de carte son. En principe, les paramètres par défaut conviennent à la plupart des cartes son, mais si vous remarquez une instabilité (sauts ou pertes d'informations) lors de l'enregistrement ou de la lecture, vous devrez peut-être adapter la taille du tampon ou le nombre de tampons utilisés. Par exemple, si vous observez des coupures au niveau du son ou que vous ne pouvez pas arrêter l'enregistrement en cours, augmentez la taille du tampon.

Utilisez les deux champs de la zone Tampon lecture/enregistrement de la vue Edition pour réserver davantage de mémoire à l'enregistrement et à la lecture en augmentant la taille du tampon, en secondes, et le nombre de tampons.



N'oubliez pas qu'une taille de tampon supérieure vous permet d'effectuer plusieurs tâches simultanément lors de la lecture de données audio, mais nécessite également davantage de mémoire.

Cache d'onde. Détermine la quantité de mémoire réservée au traitement des données. Les tailles de cache recommandées varient entre 8192 et 32768 Ko (8192 Ko étant la valeur par défaut).

Sélectionnez Utiliser le cache du système pour laisser Windows gérer la mise en cache. Souvenez-vous que la mise en cache est généralement mieux gérée par Adobe Audition que par Windows. Cette option réserve toutefois une quantité minimale de mémoire et est par conséquent indiquée pour les systèmes à faible mémoire RAM.

Tampon de prévisualisation VE. Détermine la taille de tampon minimale utilisée lors de l'envoi des données vers la carte son pour la fonction de prévisualisation en temps réel que proposent la plupart des boîtes de dialogue. La valeur par défaut est 250 millisecondes.

Les paramètres de tampon de mémoire peuvent différer en fonction des ports de carte son. En cas d'instabilité du son (sauts ou pertes d'informations) lors de l'utilisation de la fonction Prévisualisation, essayez de régler la taille du tampon. L'instabilité peut également être due à une puissance de traitement insuffisante. N'oubliez pas que plus la taille du tampon de prévisualisation est élevée, plus vous aurez besoin de mémoire.

Utiliser infos positionnement carte son. Permet à Adobe Audition de demander à la carte son l'emplacement réel et la synchronisation du curseur avec le son. Cette option est utile si une carte son ne permet pas la lecture ou l'enregistrement à 44 100 Hz (certaines cartes son, par exemple, travaillent à 44 050 Hz ou 44 130 Hz). Ne sélectionnez cette option que si le curseur est désynchronisé avec les données audio.

Options périphérique CD. Spécifie l'interface SCSI utilisée par le périphérique CD : ASPI (Advanced SCSI Programming Interface) ou SPTI (SCSI Pass Through Interface).

Dossiers temporaires. Spécifie les dossiers dans lesquels Adobe Audition doit stocker les fichiers temporaires. Adobe Audition crée des fichiers temporaires qui sont utilisés lors de modifications des données audio. Tous les fichiers temporaires commencent par CEP et ont l'extension .tmp. Le reste du nom de fichier est choisi au hasard au moment de la création du fichier. Si aucune copie d'Adobe Audition n'est en cours d'exécution, il ne devrait y avoir aucun fichier de ce type puisqu'en principe Adobe Audition supprime les fichiers temporaires existants. Ces fichiers peuvent toutefois être conservés en cas d'extrême nécessité, notamment en cas de blocage d'Adobe Audition ou si Windows se ferme de manière inattendue alors qu'Adobe Audition est actif. Vous pouvez supprimer ces fichiers de manière sûre pour autant qu'Adobe Audition ne soit pas en cours d'exécution. Vous pouvez également utiliser la fonction Gestion de l'espace réservé dans les dossiers temporaires pour supprimer les fichiers temporaires que vous n'utilisez pas pendant l'exécution d'Adobe Audition. Voir « [Gestion des fichiers temporaires](#) », page 60.

Important : Ces dossiers doivent contenir suffisamment d'espace disponible pour prendre en charge la taille totale des fichiers audio que vous désirez éditer simultanément.

Utilisez les champs d'espace réservé pour définir un volume à laisser libre, si nécessaire, pour les dossiers temporaires primaires et secondaires.

- **Dossier Temp :** Spécifie le dossier temporaire principal d'Adobe Audition. Idéalement, ce dossier doit se trouver sur le disque dur le plus rapide.
- **Secondaire :** Spécifie le dossier temporaire secondaire d'Adobe Audition. Pour des résultats optima, ce dossier doit se trouver sur un disque dur physique différent du dossier temporaire principal. Ceci est particulièrement vrai lors de l'enregistrement simultané de plusieurs pistes dans la vue Multipiste dans la mesure où les enregistrements des pistes impaires vont dans un dossier temporaire et ceux des pistes paires dans l'autre, afin de répartir la charge de travail.

Remarque : Si l'espace disponible est suffisant sur le disque contenant le dossier temporaire primaire, Adobe Audition peut travailler sans dossier secondaire.

Annuler. Spécifie les options de la fonction Annuler d'Adobe Audition qui vous permet de revenir à la dernière modification en appuyant sur un raccourci clavier (Ctrl+Z), une commande de menu ou un bouton de la barre d'outils.

- **Activer Annuler :** Active la fonction Annuler. La fonction Annuler exigeant de l'espace disque pour les fichiers temporaires et du temps pour les enregistrer avant traitement, il est parfois souhaitable de la désactiver.
- **Niveaux (minimum) :** Spécifie le nombre minimum de niveaux d'annulation.
- **Purger Annuler :** Supprime tous les fichiers Annuler d'Adobe Audition. Cette fonction libère de l'espace disque, mais ne vous permet plus de revenir aux éditions précédentes.

Supprimer les fichiers du Presse-papiers en quittant. Supprime les fichiers du Presse-papiers Adobe Audition lorsque vous quittez. Il convient généralement de laisser cette option activée. En effet, lorsqu'une session Adobe Audition est terminée, les fichiers contenus dans le Presse-Papiers ne sont plus nécessaires, mais utilisent de l'espace disque. Désélectionnez cette option pour conserver les fichiers du Presse-papiers Adobe Audition sur le disque dur après avoir quitté le programme.

Forcer purge complète avant l'enregistrement. Désactive la fonction d'enregistrement rapide d'Adobe Audition qui permet d'enregistrer rapidement des fichiers ne contenant que des modifications mineures. Si vous activez cette option et que vous effectuez une purge avant l'enregistrement, Adobe Audition enregistre tous les fichiers en faisant une copie de sauvegarde du fichier en interne avant d'écrire à nouveau le fichier entier.

Par défaut, cette option est désactivée. Lorsqu'elle est activée, elle augmente considérablement le temps d'enregistrement des gros fichiers. Elle doit donc de préférence n'être utilisée qu'en cas de problème d'enregistrement sous le même nom de fichier ou avec la fonction d'enregistrement rapide d'Adobe Audition.

Options de couleurs

L'onglet Couleurs de la boîte de dialogue Réglages contient des options de modification du modèle de couleurs d'Adobe Audition.

Préconfigurations de couleur. Répertorie les modèles de couleurs préconfigurés fournis avec le programme ainsi que ceux que vous avez créés. Pour en choisir un, sélectionnez-le dans la liste. Le modèle de couleurs sélectionné s'affiche dans la fenêtre Exemple.

Enregistrer sous. Enregistre le modèle de couleurs sélectionné en tant que préconfiguration.

Supprimer. Supprime le modèle de couleurs préconfiguré mis en évidence.

Onglet Forme d'onde. Répertorie tous les éléments de forme d'onde d'Adobe Audition auxquels vous pouvez affecter des couleurs personnalisées. Choisissez un élément dans la liste et cliquez sur le bouton Modifier la couleur pour changer la couleur.

Pour régler l'apparence des parties de formes d'onde et de blocs sélectionnées (mises en évidence), sélectionnez une option dans Sélection :

- **Transparence :** Faites glisser le curseur ou entrez une valeur pour régler la valeur de transparence (en %) d'une sélection (0 pour aucune transparence et 100 pour une transparence maximale).
- **Inverser :** Sélectionnez cette option pour inverser les couleurs sélectionnées et celles non sélectionnées.

Onglet Spectral. Répertorie les éléments de l'affichage spectral d'Adobe Audition. Sélectionnez un élément dans la liste et cliquez sur le bouton Modifier la couleur pour régler la couleur de l'élément.

Pour Spectre, choisissez une des options suivantes :

- **Retourner Direction :** Inverse les couleurs normales de l'affichage du spectre, de la même manière que la commande Inversion ou Négatif d'un éditeur de photographies.
- **Gamma :** Règle la luminosité globale de la vue spectrale. Les nombres positifs rendent l'affichage plus lumineux et les nombres négatifs plus sombre. Ce paramètre fonctionne de la même manière que la fonction Gamma de nombreux éditeurs d'images.

Pour régler l'apparence des parties sélectionnées (mises en évidence) des formes d'onde dans la vue spectrale, choisissez une option dans la zone Sélection :

- **Transparence :** Faites glisser le curseur ou entrez une valeur pour régler la valeur de transparence (en %) d'une sélection (0 pour aucune transparence et 100 pour une transparence maximale).

- **Inverser** : Sélectionnez cette option pour inverser les couleurs sélectionnées et celles non sélectionnées.

Onglet Commandes. Répertoire les éléments de commande d'Adobe Audition dont vous pouvez modifier les couleurs. Sélectionnez un élément dans la liste et cliquez sur le bouton Modifier la couleur pour régler la couleur de l'élément.

Sélectionnez Barre de progression segmentée pour afficher la barre de progression sous une forme segmentée et non pleine. Cette barre s'affiche lorsque vous appliquez un effet ou que vous ouvrez ou enregistrez des formes d'onde de grande taille.

Sélectionnez Arrière-plan de barre de progression blanc pour afficher l'arrière-plan de la barre de progression en blanc.

Dans la zone Fenêtres ancrables, sélectionnez une des options suivantes :

- **Utiliser la couleur 3D système** : Sélectionnez cette option pour que les fenêtres ancrables utilisent la couleur 3D de votre système. Il s'agit de la couleur que Windows utilise pour la plupart des fenêtres du système.
- **Utiliser la couleur 3D système obscurcie** : Sélectionnez cette option pour que les fenêtres ancrables utilisent la couleur 3D version obscurcie de votre système.
- **Utiliser la couleur 3D spécifiée** : Sélectionnez cette option pour que les fenêtres ancrables d'Adobe Audition utilisent la couleur 3D que vous spécifiez.

Pour modifier la couleur 3D, sélectionnez Fenêtre couleur 3D ancrable dans la liste des commandes, puis cliquez sur le bouton Modifier la couleur pour sélectionner une nouvelle couleur.

Options d'affichage

L'onglet Afficher de la boîte de dialogue Réglages contient des options permettant de régler l'affichage spectral et de forme d'onde d'Adobe Audition.

Fonction de fenêtrage. Détermine la méthode d'organisation des données spectrales avant de les afficher. Les segments (fenêtres) sont répertoriés de bande de fréquence minimum/bruit maximum à bande de fréquence maximum/bruit minimum. Blackmann ou Blackmann-Harris sont de bons choix.

Résolution. Spécifie le nombre de bandes verticales pour le dessin des fréquences. Gardez à l'esprit que plus cette valeur est élevée, plus il faudra de temps à Adobe Audition pour rendre l'affichage spectral. Les performances varient en fonction de la vitesse de l'ordinateur.

Largeur de la fenêtre. Spécifie la largeur de la fenêtre (ou la taille de la trame) utilisée pour tracer les données spectrales, 100 % correspondant à une taille de trame de la taille de la FFT. La fonction Largeur de la fenêtre permet d'augmenter la résolution dans le temps au détriment de la résolution de certaines fréquences. L'affichage est ainsi plus précis sur l'axe du temps (gauche et droite) et moins précis sur celui de la fréquence (haut et bas) au fur et à mesure que la largeur de la fenêtre diminue. Le paramètre par défaut est 75 %, mais vous devez diminuer cette valeur (50 à 75 % fonctionne mieux) pour augmenter la résolution sur le plan horizontal, afin de voir notamment où commence exactement une fréquence donnée.

Style de tracé. Spécifie un style pour les fréquences de tracé :

- **Tracé de l'énergie logarithmique :** Dans ce mode, les couleurs changent avec la valeur en décibels de l'énergie, à un moment et une fréquence donnés. Vous pouvez également voir davantage de détails dans les plages très calmes, particulièrement si la valeur Plage est relativement élevée (supérieure à 150 dB). Utilisez la valeur Plage pour régler la sensibilité des fréquences de traçage.
- **Tracé de l'énergie linéaire :** Lorsque cette option est sélectionnée, les couleurs sont choisies sur la base du pourcentage d'amplitude maximale au lieu de l'amplitude en décibels. Ce tracé peut s'avérer utile pour afficher l'aperçu global d'un signal sans s'enliser dans des détails à des niveaux beaucoup plus calmes. Vous pouvez régler le facteur Echelle pour mettre en évidence le son de différentes intensités.

Afficher les lignes de repères et d'intervalles. Affiche le marqueur de repère et les lignes d'intervalle dans l'affichage de forme d'onde. Le marqueur de repères et les entrées de plage de la liste des repères s'affichent sous la forme de lignes verticales pointillées superposées au son et reliant les flèches du haut vers le bas de l'affichage.

Afficher le quadrillage. Affiche le quadrillage dans l'affichage de forme d'onde. Le quadrillage affiche le temps sur l'axe x (axe horizontal) et l'amplitude sur l'axe y (axe vertical).

Afficher les lignes centrales. Affiche les lignes centrales dans l'affichage de forme d'onde. Les lignes centrales représentent l'amplitude zéro des canaux gauche et droit de la forme d'onde.

Afficher les bordures. Affiche les bordures dans l'affichage de forme d'onde. Les bordures sont les lignes horizontales qui indiquent visuellement les endroits où l'amplitude de la forme d'onde approche ou dépasse le niveau d'écrêtage. La valeur de l'option Afficher les bordures spécifie l'amplitude à laquelle apparaissent les bordures.

Fichier Peak. Spécifie les options des fichiers Peak (.pk) dans lesquels Adobe Audition stocke les informations relatives à l'affichage des fichiers WAV. Les fichiers Peak permettent l'ouverture quasi instantanée des fichiers, réduisant ainsi sensiblement le temps nécessaire au traçage de la forme d'onde (particulièrement avec les gros fichiers).

- **Cache Peak :** Détermine le nombre d'échantillons par bloc à utiliser lors du stockage des fichiers Peak. Des valeurs élevées réduisent la quantité de mémoire RAM nécessaire pour les fichiers lourds mais en contrepartie ralentit légèrement le tracé à certains niveaux de zoom. Si vous avez peu de mémoire RAM et que vous travaillez avec de très gros fichiers (plusieurs centaines de mégaoctets ou plus), il est recommandé d'augmenter la valeur Cache Peak à 1024, voire 1536 ou 2048.
- **Enregistrer des fichiers cache Peak :** Spécifie que les fichiers Peak sont enregistrés dans le même dossier que les fichiers WAV avec le nom du fichier audio d'origine suivi de l'extension .pk.
- **Regénérer l'affichage de l'onde maintenant :** Cliquez sur cette option pour réanalyser les amplitudes d'échantillon du fichier en cours et retracer la forme d'onde.

Options de données

L'onglet Débit de la boîte de dialogue Réglages contient diverses options permettant de contrôler la manière dont Adobe Audition traite les données audio.

Données de lien de projet incorporé pour la fonctionnalité Modifier l'original. Lie les fichiers d'une session à des fichiers de mixage exportés. Une fois les fichiers liés, vous pouvez sélectionner un fichier de mixage dans Adobe Premiere Pro ou After Effects avant d'ouvrir et de remixer la session correspondante dans la vue Multipiste d'Adobe Audition.

Convertir automatiquement toutes les données en 32 bits à l'ouverture. Convertit toutes les données 8 et 16 bits en 32 bits à l'ouverture d'un fichier, toutes les opérations ultérieures conservant les données en 32 bits.

Interpréter les fichiers PCM .wav 32 bits au format flottant 16.8. Rend cette version d'Adobe Audition compatible avec les versions antérieures pour ce qui est du traitement des fichiers PCM .wav 32 bits.

Résultats transformation dither (augmente plage dynamique). Active le dithering lors du traitement d'effets tels que Filtre FFT ou Amplification. Lors du traitement, Adobe Audition utilise généralement des opérations arithmétiques supérieures à 16 bits, les résultats étant ensuite reconvertis en 16 bits. Pendant cette conversion, le dithering offre une plage dynamique plus élevée et des résultats plus nets, avec en outre moins de distorsions et d'artefacts négatifs. Grâce au dithering, vous bénéficiez d'une performance d'échantillon proche de 24 bits avec seulement 16 bits, la plage dynamique étant augmentée de 10 dB environ, ce qui permet d'obtenir des signaux jusqu'à -105 dB.

Si cette option est désactivée, les résultats sont tronqués à 16 bits lors de la reconversion avec, pour conséquence, la perte des informations les plus imperceptibles.

Lorsqu'elle est activée, l'ajout de dithering permet de conserver ces infimes informations. Le seul inconvénient est qu'à chaque opération s'ajoute un peu de bruit blanc au niveau de volume le plus faible. Le compromis entre l'utilisation du dither (avec ajout de bruit) et la perte de données (avec création d'artefacts et distorsion de quantification) penche généralement en faveur du dither, de sorte qu'il est préférable de laisser cette option activée.

Utiliser le dither symétrique. Active le dithering symétrique. Dans la plupart des cas, il est préférable de laisser cette option sélectionnée. Si elle est désactivée, un décalage d'un demi échantillon est ajouté à chaque application de dither à des données. Le dithering symétrique ajoute autant d'échantillons au-dessus qu'en dessous de zéro. En revanche, le dithering asymétrique varie entre 0 et 1. Lors d'un dithering final, il peut être souhaitable de réduire la plage de bits du dither. Quoi qu'il en soit, ces deux méthodes produisent les mêmes résultats à tous points de vue.

Lisser les bordures supprimées et coupées. Lisse les opérations Couper et Supprimer au point de division, évitant tout clic audible à ces endroits.

Lisser toutes les bordures par fondu enchaîné. Applique automatiquement un fondu enchaîné aux bordures de début et de fin de la sélection. Cette option lisse toutes les transitions abruptes à ces extrémités, évitant ainsi tout clic audible lors du filtrage de petites parties de son. Vous pouvez entrer une valeur (en millisecondes) dans la zone correspondante afin de spécifier la durée de fondu enchaîné à appliquer.

Convertir automatiquement les réglages pour le collage. Lorsque vous collez différents formats d'échantillon, Adobe Audition utilise ces réglages pour la conversion automatique du Presse-papiers au format d'échantillon actuel. La plage de valeurs valides va de 30 à 1 000.

- Niveau de qualité du sous-échantillonnage : Entrez une valeur (30 à 1 000) pour la qualité du sous-échantillonnage. Des valeurs plus élevées conservent plus de hautes fréquences tout en évitant l'aliasing des fréquences plus hautes vers les fréquences plus basses. Un paramètre de qualité inférieure nécessite moins de temps de traitement, mais entraîne la perte de certaines hautes fréquences, occasionnant ainsi un son étouffé. La pente de coupure du filtre étant plus abrupte pour les valeurs de qualité supérieure, le risque de bourdonnement aux hautes fréquences est accru. En principe, des valeurs comprises entre 80 et 400 sont idéales. La valeur par défaut est 80.
- Préfiltre : Pour éviter tout risque d'aliasing, le préfiltre appliqué au sous-échantillonnage supprime toutes les fréquences dépassant la limite Nyquist, empêchant ainsi la génération de fausses fréquences en fin de spectre. Cette option permet généralement d'obtenir des résultats optima.
- Niveau de qualité du sur-échantillonnage : Entrez une valeur (30 à 1 000) pour la qualité du sur-échantillonnage. Des valeurs plus élevées conservent plus de hautes fréquences tout en évitant l'aliasing des fréquences plus hautes vers les fréquences plus basses. Un paramètre de qualité inférieure nécessite moins de temps de traitement, mais entraîne la perte de certaines hautes fréquences, occasionnant ainsi un son étouffé. La pente de coupure du filtre étant plus abrupte pour les valeurs de qualité supérieure, le risque de bourdonnement aux hautes fréquences est accru. En principe, des valeurs comprises entre 100 et 400 sont idéales. La valeur par défaut est 120.



Utilisez une valeur supérieure lorsque vous passez d'un taux d'échantillonnage élevé à un taux faible. Dans le cas du sur-échantillonnage, une valeur inférieure produit une qualité quasiment identique à une valeur supérieure. La différence réside au niveau du changement de phase plus large qu'impliquent les fréquences plus hautes, mais passe relativement inaperçu puisqu'il est complètement linéaire. Le sous-échantillonnage, même aux valeurs les plus faibles, n'introduit généralement aucun artefact sonore indésirable. Par contre, il peut légèrement étouffer le son en raison du filtrage accru des extrémités.

- Post-filtre : Pour éviter tout risque d'aliasing, le post-filtre appliqué au sur-échantillonnage supprime toutes les fréquences dépassant la limite Nyquist, empêchant ainsi la génération de fausses fréquences en fin de spectre. Cette option permet généralement d'obtenir des résultats optima.

Quantité de dither pour enregistrer les données 32 bits en fichiers 16 bits. Active le dithering lors du collage du son 32 bits en 16 bits. La valeur par défaut 1 (bit) active le dithering, tandis que la valeur 0 le désactive. Pour un semi-dithering, choisissez une valeur de 0,5.

Grâce au dithering, vous bénéficiez d'une performance d'échantillon proche de 24 bits avec seulement 16 bits, la plage dynamique étant augmentée de 10 dB environ. Cela permet d'obtenir des signaux allant jusqu'à -105 dB.

Autoriser les données partiellement traitées après l'annulation de l'effet. Déterminez ce qui se passe lorsque vous cliquez sur le bouton Annuler lors de l'application d'un effet à une forme d'onde. Lorsque cette option est sélectionnée, l'effet appliqué à toutes les données traitées est maintenu jusqu'au moment où vous cliquez sur Annuler. Lorsqu'elle est désactivée, en revanche, l'effet appliqué aux données traitées est automatiquement supprimé quand vous cliquez sur Annuler.

Options multipiste

L'onglet Multipiste de la boîte de dialogue Réglages contient des options qui permettent d'optimiser les performances pendant l'enregistrement, la lecture et le mixage.

Taille tampon de lecture. Détermine la taille du tampon (en secondes) utilisé pour l'envoi des données à la carte son lors de la lecture d'une session multipiste. Les paramètres de taille du tampon peuvent différer en fonction des pilotes de la carte son. Les paramètres par défaut d'Adobe Audition conviennent en principe à la plupart des cartes son. En cas d'instabilité (sauts ou pertes d'informations) de la lecture multipiste, réglez la taille du tampon. L'instabilité de la lecture multipiste peut également résulter du démarrage du processus de mixage en arrière-plan. Une taille de tampon supérieure nécessite davantage de mémoire. La valeur par défaut est 1.

Tampons de lecture. Spécifie le nombre de tampons utilisés pour la lecture dans l'environnement multipiste. En cas de coupures au niveau du son, réduisez le nombre de tampons. L'augmenter peut également parfois être utile pour certaines configurations. La valeur par défaut est 10.

Taille tampon d'enregistrement. Réserve de la mémoire pour l'enregistrement dans une session multipiste en entrant une taille de tampon (en secondes). Les paramètres de taille du tampon peuvent différer en fonction des pilotes de la carte son. Les paramètres par défaut d'Adobe Audition conviennent en principe à la plupart des cartes son. En cas de pertes d'informations lors de l'enregistrement multipiste (particulièrement lorsque la lecture semble bonne), essayez d'augmenter la valeur. Vérifiez d'abord que le processus de mixage en arrière-plan est suffisamment avancé pour commencer l'enregistrement, sans quoi vous risquez d'avoir le même problème. Une taille de tampon supérieure nécessite davantage de mémoire. La valeur par défaut est 2 secondes.

Tampons d'enregistrement. Spécifie le nombre de tampons utilisés pour l'enregistrement dans l'environnement multipiste. En cas de coupures au niveau du son, réduisez le nombre de tampons. L'augmenter peut également parfois être utile pour certaines configurations. La valeur par défaut est 10.

Priorité mixage arrière-plan. Spécifie le niveau de priorité du processus de mixage en arrière-plan dans une session multipiste. Des valeurs faibles indiquent un haut niveau de priorité par rapport aux autres événements système. Vous pouvez utiliser des nombres décimaux (p. ex., 0,8). La valeur par défaut est 2.

Ordre d'ouverture. Détermine l'ordre dans lequel s'ouvrent les ports de lecture (entrée) et d'enregistrement (sortie) d'une carte son dans l'environnement multipiste. Cet ordre ne concerne que les anciennes cartes son qui ne prennent pas en charge la transmission bidirectionnelle simultanée.

Ordre de démarrage. Détermine l'ordre dans lequel démarrent les ports de lecture (entrée) et d'enregistrement (sortie) d'une carte son dans l'environnement multipiste. Cet ordre ne concerne que les anciennes cartes son qui ne prennent pas en charge la transmission bidirectionnelle simultanée.

Corriger les dérives dans les enregistrements. Synchronise le périphérique de lecture audio maître (généralement, le premier périphérique de sortie listé dans la session, celui de la piste 1) et le périphérique d'enregistrement de la forme d'onde enregistrée. Si les taux d'échantillonnage réels des cartes diffèrent au point d'entraîner une désynchronisation par rapport à l'original (si les deux étaient lus exactement avec le même taux d'échantillonnage), l'enregistrement est alors corrigé par rééchantillonnage pour revenir à la longueur appropriée. Cette option ne fonctionne que pour les nouvelles pistes d'enregistrement, pas celles situées en haut des formes d'onde existantes (points d'entrée).

Remarque : *Sur les cartes son qui prennent en charge des périphériques de synchronisation précise d'échantillons (à savoir le démarrage de périphérique synchronisé et la désactivation de tous les périphériques à partir de la même horloge), vous ne devez pas sélectionner cette option. Cette option permet, dans une certaine mesure, une synchronisation précise des échantillons entre différentes cartes son ou avec une seule carte son qui n'utilise pas la même horloge pour la lecture et l'enregistrement (ce qui est courant sur les cartes son grand public et bas de gamme).*

Corriger la synchronisation du démarrage dans les enregistrements. Compare l'instant précis du démarrage du périphérique d'enregistrement par rapport à celui du périphérique de lecture principal. En cas d'écart, la position du bloc enregistré est réglée de manière à synchroniser parfaitement le démarrage de l'enregistrement et celui de la lecture. Cette option ne fonctionne que pour les nouvelles pistes d'enregistrement, pas celles situées en haut des formes d'onde existantes (points d'entrée).

Si cette option est activée et que vous effectuez un essai en boucle (en connectant l'entrée et la sortie audio et en enregistrant certains points) mais que chaque enregistrement est toujours désynchronisé d'une valeur donnée, vous pouvez corriger le problème en entrant la valeur en question (en millisecondes) dans le champ Temps d'attente sous Options > Propriétés des périphériques du périphérique d'enregistrement utilisé. Pour calculer les millisecondes, prenez l'écart entre les échantillons, multipliez-le par 1 000 et divisez ensuite le résultat par le taux d'échantillonnage. Par exemple, si l'enregistrement est systématiquement 27 échantillons en avance sur la lecture, le temps d'attente sera de $27 \times 1\,000 / 44\,100$, soit 0,61 millisecondes environ. On compte en millisecondes et pas en échantillons parce que pour différents taux d'échantillonnage, ce temps d'attente diffère en terme d'échantillons, mais reste identique en termes de millisecondes.

Remarque : *Sur les cartes son qui prennent en charge les périphériques de synchronisation précise d'échantillons (à savoir le démarrage de périphérique synchronisé et la désactivation de tous les périphériques à partir de la même horloge), vous ne devez pas sélectionner cette option. Cette option permet, dans une certaine mesure, une synchronisation précise des échantillons entre différentes cartes son ou avec une seule carte son qui n'utilise pas la même horloge pour la lecture et l'enregistrement. (Cette situation est fréquente avec les cartes son grand public ou bas de gamme.)*

Supprimer anciennes prises après fusion. Supprime automatiquement les prises inutilisées créées à un point d'entrée lorsque vous sélectionnez une prise. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les prises inutilisées restent disponibles pour la session (dans le menu Insérer) et occupent de l'espace disque.

Durée du fondu. Détermine la durée (en millisecondes) du fondu enchaîné lorsqu'une prise créée à l'aide d'un point d'entrée est fusionnée dans la forme d'onde avoisinante.

Mixages finaux. Détermine la résolution utilisée pour un mixage final. Quel que soit le format de la session (16 ou 32 bits), cette option vous permet de générer des mixages finaux de qualité. La valeur par défaut est 16 bits. Cliquez sur Options de dithering pour spécifier le dithering appliqué au mixage final 16 bits.

Enregistrement piste. Spécifie le mode de création des formes d'onde lors de l'enregistrement direct dans la vue Multipiste : mono ou stéréo et 16 ou 32 bits.

Prémixage. Détermine la taille en bits utilisée pour le processus de mixage en arrière-plan. Pour une qualité optimale, laissez la valeur par défaut de 32 bits. Si vous utilisez plusieurs cartes son, il peut toutefois être avantageux et plus rapide de choisir 16 bits pour le prémixage puisque moins de données sont transférées entre les disques durs. Pour les périphériques à une seule sortie ou pour les disques durs plus rapides, il est préférable de choisir 32 bits pour un mixage final optimal.

Mode panoramique. Spécifie la méthode utilisée pour le panoramique des formes d'onde dans une session multipiste.

- Coupe G/D (log.) : Effectue un panoramique gauche en réduisant le volume du canal droit et un panoramique droit en réduisant le volume du canal gauche. Le canal auquel est appliqué le panoramique n'augmente pas en volume à l'approche de 100%.
- Sinus équipuissance : Effectue un panoramique de puissance égale sur les canaux gauche et droit, donnant ainsi un panoramique gauche fort d'une intensité sonore égale aux deux canaux réunis, avec pour conséquence une augmentation de 3 dB RMS sur le canal auquel est appliqué le panoramique lorsqu'il atteint 100 %.

Remarque : Le panoramique pouvant donner à un canal une intensité sonore supérieure à la forme d'onde originale, un écrêtage audible est possible dans les sessions 16 bits. Pour éviter cela, travaillez en 32 bits si vous utilisez la méthode de panoramique Sinus équipuissance.

Contre vérification auto. du zéro. Règle automatiquement les points de début et de fin de toutes les opérations de type Couper, Copier et Coller au point le plus proche de l'intersection de la forme d'onde avec la ligne centrale (point d'amplitude zéro).

Si les amplitudes ne sont pas alignées sur les deux côtés de la sélection, les extrémités se trouvent à des amplitudes différentes, entraînant souvent des bruits parasites audibles à ce point.

Lisser défilement auto lors de la lecture. Active le lissage du défilement lors de la lecture audio dans la vue Multipiste. Par défaut, Adobe Audition utilise une méthode de défilement par page dans la vue Multipiste au lieu des techniques de défilement lisse utilisées dans la vue Edition, ce qui permet d'économiser des ressources système.

Enregistrer les fichiers de piste verrouillés après la fermeture des sessions. Enregistre les fichiers temporaires associés à des pistes verrouillées. Lorsque vous rouvrez la session, Adobe Audition utilise les fichiers temporaires au lieu d'effectuer un mixage final des pistes verrouillées.

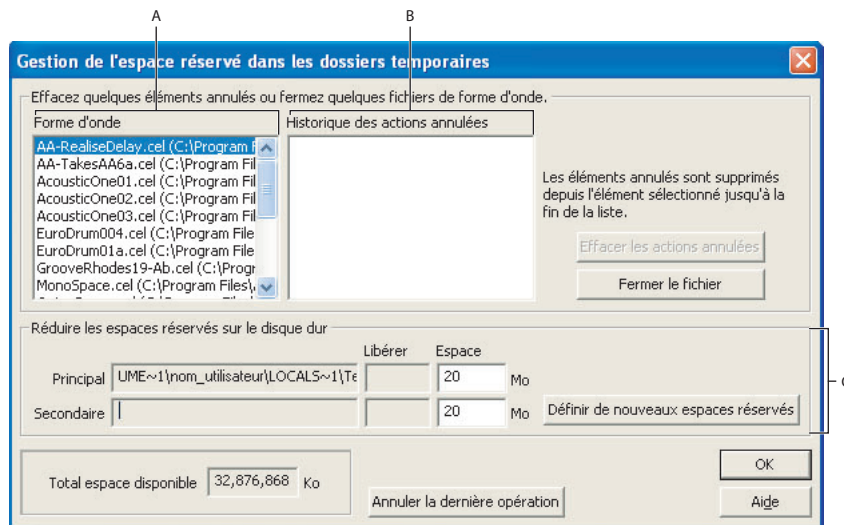
Options SMPTE

L'onglet SMPTE de la boîte de dialogue Réglages contient des options de paramétrage du code SMPTE entrant. Pour plus de détails, voir « [Paramétrage pour la synchronisation SMPTE](#) », page 45.

Gestion des fichiers temporaires

Lorsque vous éditez un fichier, Adobe Audition convertit les données audio en une forme d'onde temporaire interne. Ce processus permet une édition plus rapide, un meilleur traitement des gros fichiers et l'annulation des modifications. Vous pouvez spécifier les dossiers dans lesquels les fichiers temporaires doivent être stockés et personnaliser les options d'annulation de l'onglet Système de la boîte de dialogue Réglages. Voir [« Définition des préférences Adobe Audition », page 48.](#)

Les fichiers temporaires offrent notamment l'avantage de pouvoir avoir des tailles de forme d'onde pratiquement illimitées puisque la taille de forme d'onde maximale dépend uniquement de la taille du disque dur. L'inconvénient, par contre, est que les fichiers temporaires peuvent devenir extrêmement gros, de sorte que vous risquez de ne pas pouvoir enregistrer la totalité sur le même disque dur. Si vous constatez de longs retards entre les éditions et ou une hésitation à la lecture, vous manquez probablement d'espace disque pour enregistrer le fichier temporaire. Dans ce cas, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Gestion de l'espace réservé dans les dossiers temporaires pour supprimer les fichiers temporaires que vous n'utilisez pas, effacer des éléments annulés spécifiques et modifier la quantité d'espace réservé. Cette boîte de dialogue s'affiche automatiquement lorsque l'espace disque disponible approche zéro kilo-octet.



Boîte de dialogue Gestion de l'espace réservé dans les dossiers temporaires

A. Formes d'onde ouvertes **B.** Éléments annulés pour la forme d'onde sélectionnée

C. Emplacement des dossiers temporaires primaire et secondaire



Utilisez la barre d'état pour contrôler la quantité d'espace disque disponible. Voir [« Utilisation de la barre d'état », page 30.](#)

Adobe Audition ne crée pas de fichier temporaire pour une forme d'onde tant que celle-ci n'est pas éditée. Vous pouvez toutefois forcer la création d'un fichier temporaire à l'aide de la commande Eliminer le fichier virtuel. Cette fonction est utile lorsque vous devez utiliser une forme d'onde simultanément dans Adobe Audition et dans une autre application.

Pour gérer l'espace réservé dans les dossiers temporaires :

- 1 Choisissez Fichier > Gestion de l'espace réservé dans les dossiers temporaires.
- 2 Exécutez l'une des opérations suivantes :
 - Pour fermer un fichier temporaire que vous n'utilisez plus, sélectionnez-le dans la liste Forme d'onde, puis cliquez sur Fermer le fichier. Il est cependant impossible de fermer la forme d'onde active de cette manière.
 - Pour effacer des éléments annulés pour un fichier, sélectionnez le fichier dans la liste Forme d'onde. La liste Historique des actions annulées affiche les actions conservées dans le système et la quantité d'espace disque nécessaire pour chacune d'elles. Sélectionnez une action et cliquez sur Effacer les actions annulées. Toutes les actions jusqu'au niveau sélectionné sont supprimées.
 - Pour modifier la quantité d'espace à garder sur les disques où résident les fichiers temporaires, entrez une valeur dans la zone de texte Espace et cliquez sur Définir de nouveaux espaces réservés.
 - Pour interrompre une action en cours, comme l'application d'un effet ou toute autre édition, cliquez sur Annuler la dernière opération. Cette option n'est utile que si la boîte de dialogue s'affiche automatiquement pour cause d'espace insuffisant.



En cas de blocage d'Adobe Audition, vous devez supprimer manuellement le fichier CEPx*.tmp du dossier des fichiers temporaires.

Pour forcer la création d'un fichier temporaire pour la forme d'onde en cours :

Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Purger le fichier virtuel.

Importation, enregistrement et lecture de données audio

Ouverture de fichiers audio et de sessions multipistes

Les vues Edition et Multipiste proposent diverses méthodes d'ouverture des fichiers. La première vous permet d'ouvrir des fichiers audio et la deuxième des fichiers de session.

Ouverture de fichiers audio dans la vue Edition

Dans la vue Edition, vous pouvez ouvrir des données audio dans divers formats de fichier audio, parmi lesquels MP3, WAV et AIFF. Pour en savoir plus sur les formats de fichier pris en charge, consultez le chapitre « [Sélection d'un format de fichier audio](#) », page 274.

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le type d'échantillon des données audio au moment de leur importation ou ajouter les données audio à la fin de la forme d'onde actuelle. Quelle que soit la méthode d'ouverture des fichiers choisie, Adobe Audition propose diverses options qui vous permettent de prévisualiser le contenu des fichiers avant de les ouvrir.

Pour ouvrir un fichier audio :

1 Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Ouvrir. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Ouvrir 📁 dans la barre d'outils ou sur le bouton Importer 📁 dans l'onglet Fichiers de la fenêtre Organiseur.

2 Localisez et sélectionnez le fichier à ouvrir. Pour sélectionner plusieurs fichiers adjacents, cliquez sur le premier fichier, puis sur le dernier en maintenant la touche Maj. enfoncée. Pour sélectionner plusieurs fichiers non adjacents, cliquez dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Remarque : Si vous ne voyez pas le nom du fichier voulu, choisissez Tous les médias pris en charge dans le menu Types de fichiers. Si le fichier n'est toujours pas visible, il est possible qu'il soit stocké dans un format qu'Adobe Audition ne peut pas lire.

3 Cliquez sur Ouvrir.

Pour prévisualiser le contenu d'un fichier sélectionné :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur Lire pour écouter le fichier une fois.
- Sélectionnez Boucle pour répéter le fichier jusqu'à ce que vous cliquiez sur Arrêter.
- Cliquez sur Lecture auto pour lire automatiquement des fichiers lorsque vous les sélectionnez.



Pour ajouter un fichier audio à la forme d'onde en cours :

1 Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Ouvrir et ajouter.

Si le taux d'échantillonnage, la résolution ou le type de canal des nouvelles données audio sont différents de ceux de la forme d'onde en cours, Adobe Audition les convertit en fonction de ceux-ci. Pour obtenir des résultats optimaux, il est conseillé d'ajouter des fichiers dont le taux d'échantillonnage est identique à celui de la forme d'onde.

2 Localisez et sélectionnez le fichier à ouvrir. Pour sélectionner plusieurs fichiers adjacents, cliquez sur le premier fichier, puis sur le dernier en maintenant la touche Maj. enfoncée. Pour sélectionner plusieurs fichiers non adjacents, cliquez dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

3 Cliquez sur Ouvrir.

Pour modifier le taux d'échantillonnage, la résolution ou le type de canal des données audio pendant l'importation :

1 Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Ouvrir en tant que.

2 Localisez et sélectionnez le fichier à ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.

3 Paramétrez les options souhaitées dans la boîte de dialogue Ouvrir fichier(s) en tant que, puis cliquez sur OK :

Taux d'échantillonnage. Détermine le nombre de fréquences pouvant être encodées dans le signal audio. (Plus les taux d'échantillonnage seront élevés, plus la largeur de bande sera importante.) Pour en savoir plus, consultez le chapitre [« A propos des taux d'échantillonnage », page 104](#).

Canaux. Détermine si la forme d'onde est en mode mono ou stéréo. Sélectionnez Mono pour créer une forme d'onde ne possédant qu'un seul canal d'informations audio. Cette option est idéale lorsque l'enregistrement ne contient que des voix. Sélectionnez Stéréo pour créer une forme d'onde à deux canaux avec des canaux gauche et droit distincts. Cette option est généralement conseillée pour les enregistrements musicaux. Dans la mesure où elles contiennent deux fois plus de données, les formes d'onde stéréo consomment deux fois plus d'espace de stockage que les mono.

Résolution. Détermine le nombre de niveaux d'amplitude uniques que peut utiliser Adobe Audition pour représenter un son. Le niveau de 32 bits est idéal lorsque vous travaillez dans Adobe Audition. Vous pouvez le convertir pour la sortie si nécessaire.

Remarque : Il est possible que les anciennes cartes son ne puissent pas lire les fichiers de 32 bits correctement. Pour vérifier les propriétés de votre carte son, choisissez Options > Propriétés des périphériques. Si votre carte son ne prend pas en charge les fichiers de 32 bits, vous pouvez convertir ceux-ci à un débit plus lent (16 bits, par exemple) pour la lecture.


Ouverture de fichiers de session dans la vue Multipiste

Les fichiers de session ne contiennent pas de données audio. Il s'agit en fait de petits fichiers qui renvoient vers d'autres fichiers audio présents sur le disque dur. Ils gardent la trace des fichiers qui constituent la session et de leur emplacement dans la multipiste, des enveloppes et des fichiers appliqués aux pistes, etc. Pour plus de détails sur la création de fichiers de session, voir [« Création de nouvelles sessions », page 208](#).

Dans la vue Multipiste, vous pouvez ouvrir des fichiers de session individuels et ajouter des sessions les unes aux autres pour élaborer rapidement des compositions partageant un thème commun. Lorsque vous ajoutez des sessions, les pistes ajoutées apparaissent sous les pistes en cours. Par exemple, si la session en cours utilise les pistes 1-4, Adobe Audition ajoute les pistes 5 et ultérieures et les place au début de la ligne temporelle. Si vous le souhaitez, vous pouvez ensuite déplacer les clips des pistes ajoutées à un autre endroit. Voir « [Sélection et déplacement de clips](#) », page 216.

Remarque : Vous ne pouvez ajouter une session que si celle-ci utilise le même taux d'échantillonnage et la même résolution que la session en cours. Ces informations sont affichées dans la barre d'état.

Pour ouvrir un fichier de session :

- 1 Dans la vue Multipiste, choisissez Fichier > Ouvrir session. Ou cliquez sur le bouton Ouvrir  de la barre d'outils.
- 2 Localisez et sélectionnez le fichier à ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.

Pour ajouter un fichier de session à la fin de la session en cours :


- 1 Dans la vue Multipiste, choisissez Fichier > Ajouter à la session.
- 2 Localisez et sélectionnez le fichier à ouvrir, puis cliquez sur Ouvrir.

Insertion de fichiers audio dans des sessions multipistes

Lorsque vous insérez un fichier audio dans la vue Multipiste, celui-ci devient un clip audio de la piste sélectionnée. Pour plus de détails sur les clips audio, voir « [Utilisation des clips](#) », page 215.

Pour insérer un fichier audio dans une session multipiste :

- 1 Dans la vue Multipiste, positionnez l'indicateur d'instant présent au point d'insertion souhaité.
- 2 Sélectionnez la piste de votre choix.
- 3 Exécutez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Insérer > Audio, sélectionnez le fichier audio et cliquez sur Ouvrir. Pour prévisualiser le contenu d'un fichier sélectionné, cliquez sur Lire pour écouter le fichier une fois ou sur Lecture auto pour lire automatiquement le fichier au moment de sa sélection. Sélectionnez Boucle pour répéter le fichier jusqu'à ce que vous cliquiez sur Arrêter.
 - Choisissez Insérer et sélectionnez le nom d'une forme d'onde ouverte récemment dans le sous-menu.
 - Choisissez Insérer > Fichiers/Repère Liste. Une fenêtre répertoriant tous les fichiers actuellement ouverts dans la vue Edition apparaît. Si un fichier contient des repères, le signe plus (+) apparaît en regard de son nom pour vous permettre de développer ce fichier et de voir tous ses repères. Cliquez sur le fichier ou le repère à insérer. Vous pouvez également faire glisser le fichier ou le repère dans l'affichage de la piste.

- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans l'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur et cliquez sur Insérer dans Multipiste . Si vous sélectionnez plusieurs fichiers, ceux-ci seront insérés dans des pistes distinctes. Cette méthode vous permet d'insérer un fichier dans une session sans quitter la vue Edition. Voir « [Organisation des fichiers](#) », page 33.

Remarque : Si la taille du fichier audio est supérieure à l'espace disponible sur la piste sélectionnée, Adobe Audition insère le nouveau clip dans la piste vide la plus proche.

Importation de données audio à partir d'un CD

Si vous voulez importer des données audio dans Adobe Audition à partir d'un CD, vous pouvez soit les extraire numériquement, soit les enregistrer en interne. Il est conseillé d'utiliser l'extraction numérique dans la mesure où cette méthode produit des données audio de meilleure qualité que l'enregistrement interne. N'utilisez ce dernier que si votre lecteur de CD-ROM ne prend pas en charge l'extraction numérique.

Extraction de pistes à partir de CD

Si le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur prend en charge l'extraction numérique de données audio (également appelée *ripping*), vous pouvez extraire des pistes à partir de CD audio. Une fois que les données audio sont dans Adobe Audition, vous pouvez les éditer au même titre que n'importe quelle autre forme d'onde. Bien sûr, si le CD est un disque compact en lecture seule, vous ne pourrez pas enregistrer les modifications apportées sur le CD. Vous devez donc enregistrer les pistes modifiées sur un disque dur ou les graver sur un nouveau CD.

Adobe Audition propose deux méthodes d'extraction de pistes à partir de CD : à l'aide de la commande Ouvrir ou de la commande Extraire audio du CD. La commande Ouvrir est la méthode la plus rapide et est conseillée pour l'extraction de pistes entières. La commande Extraire audio du CD vous offre un contrôle plus précis, avec la possibilité notamment d'extraire des pistes partielles et de spécifier le processus d'extraction utilisé.

Pour extraire des pistes d'un CD à l'aide de la commande Ouvrir :

- 1 Introduisez un CD audio dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur.
- 2 Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Ouvrir.
- 3 Choisissez CD Digital Audio (*.cda) en tant que type de fichier et allez jusqu'au lecteur de CD-ROM.
- 4 Sélectionnez les pistes à extraire et cliquez sur Ouvrir.

Pour extraire des pistes d'un CD à l'aide de la commande Extraire audio du CD :

- 1 Introduisez un CD audio dans le lecteur de CD-ROM de l'ordinateur.
- 2 Dans la vue Edition ou Projet CD, choisissez Fichier > Extraire audio du CD.
- 3 Dans Périphérique, choisissez le lecteur qui contient le CD audio.
- 4 Dans Sélection de la source, exécutez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Piste pour extraire un ou plusieurs pistes complètes du CD. Une liste de toutes les pistes présentes sur le CD apparaît, en même temps que leur longueur au format Mn:S:Trame. (Chaque seconde de données audio d'un CD correspond à 75 trames.)

- Sélectionnez Temps pour extraire une partie d'une piste ou un segment de données audio qui s'étend sur plusieurs pistes. Entrez la trame du début dans la case Début et le nombre total de trames à extraire dans la case Durée. (Chaque seconde de données audio d'un CD correspond à 75 trames.) L'heure de début et la durée réelles apparaissent au format Mn:S:Trame au-dessus des cases correspondantes. La barre Plage propose une représentation graphique de la quantité de données audio à extraire et de leur emplacement sur le CD. Cependant, si vous ne sélectionnez qu'une faible quantité de données audio, il est possible que la barre Plage ne change pas d'aspect.



L'option Temps est idéale pour extraire des pistes masquées d'un CD, ainsi que pour réunir des pistes qui ont été séparées par des index de pistes (des CD de pistes de performances et des albums live, par exemple).

5 Dans Options d'interface, choisissez Generic Win32 ou ASPI / SPTI. Dans la plupart des cas, l'idéal est de choisir ASPI / SPTI. Sélectionnez Generic Win32 uniquement si l'option ASPI / SPTI ne donne pas de résultats satisfaisants. Avec l'option Generic Win32, la fonction Extraire audio du CD utilise des codes de commande Entrée/Sortie au lieu de commandes SCSI.

Pour plus de détails sur les options ASPI/SPTI, voir « [Extraire audio du CD, options](#) », [page 66](#).

6 Dans Correction erreurs, l'option Compatible CDDA est automatiquement sélectionnée lorsque le lecteur de CD-ROM dispose d'une fonction de correction des erreurs d'extraction intégrée. Pour ces types de lecteurs, aucune correction des erreurs n'est nécessaire, de sorte que vous ne pouvez pas sélectionner les options de cette partie de la boîte de dialogue Extraire audio du CD.

Par contre, si votre lecteur n'est pas compatible CDDA, vous avez accès aux options Pas de correction et Correction instabilité. Pas de correction signifie, vous l'aurez compris, que les erreurs ne sont pas corrigées. L'option Correction instabilité compense les problèmes de lecture de données que pourraient avoir des lecteurs plus anciens.

7 Pour écouter les pistes sélectionnées avant de les extraire, cliquez sur Prévisualiser.

8 Pour sauvegarder les paramètres en vue d'un usage ultérieur, enregistrez une préconfiguration. Voir « [Utilisation de préconfigurations](#) », [page 37](#).

9 Lorsque les options sont paramétrées, cliquez sur OK.

Extraire audio du CD, options

Si vous sélectionnez ASPI / SPTI dans la boîte de dialogue Extraire audio du CD, paramétrez les options suivantes selon vos besoins :

Méthode de lecture. Vous permet de choisir la manière dont Adobe Audition lit les données audio du CD. Il existe plusieurs méthodes, la plupart d'entre elles ayant été développées avant la publication des spécifications de SCSI 3. (Les spécifications de SCSI 2 ne prennent pas en charge l'extraction à partir de CD.)

- MMC – Lecture CD est un paramètre propre à SCSI 3 qui fonctionne avec la plupart des lecteurs récents. Si vous avez un lecteur CD-ROM récent, essayez ce paramètre en premier.

- SBC – Lecture (10) est un paramètre de lecture SCSI standard qui utilise un SRB (SCSI Request Block) de 10 octets. Tous les périphériques SCSI sont tenus de prendre en charge ce paramètre.
- SBC – Lecture (6) est un paramètre de lecture SCSI standard qui utilise un SRB (SCSI Request Block) de 6 octets. De nombreux périphériques SCSI prennent en charge ce paramètre, mais dans la mesure où il est facultatif, tous ne le font pas.
- Plector (D8) envoie le code D8 SCSI Op au lecteur de CD-ROM. Utilisez ce paramètre avec des lecteurs de CD-ROM Plector plus anciens.
- D5 envoie le code D5 SCSI Op au lecteur de CD-ROM.
- NEC fonctionne avec des lecteurs de CD-ROM NEC plus anciens.

Vitesse CD. Répertorie toutes les vitesses d'extraction prises en charge par le lecteur de CD-ROM sélectionné et vous permet de choisir la vitesse souhaitée. L'option Vitesse maximale donne généralement des résultats satisfaisants, mais si des erreurs se produisent, choisissez une vitesse plus lente.

Taille tampon. Spécifie la quantité de données qu'Adobe Audition appelle dans le module Extraction du CD en vue de les extraire. Elle détermine donc le nombre de données extraites du CD chaque fois que vous appelez la commande de lecture. La taille par défaut est de 16 Ko, mais vous pouvez essayer d'autres tailles (pouvant aller jusqu'à la taille de tampon maximale prise en charge par le lecteur de CD-ROM). Un tampon de grande taille accélère l'extraction, mais *risque* d'introduire des erreurs dans le fichier extrait.

Permuter l'ordre des octets. Fait passer l'ordre des octets de Little Endian à Big Endian et vice-versa. Certains lecteurs de CD-ROM conçus pour fonctionner uniquement avec d'autres types d'ordinateurs (tels que les systèmes DEC et Macintosh) envoient des données en utilisant l'ordre des octets Little Endian, tandis que les PC utilisent la méthode Big Endian. Normalement, vous ne devez pas cocher cette case. Faites-le *uniquement* si l'extraction semble se dérouler correctement mais que les résultats au niveau audio sont mauvais.

Permuter les canaux. Place le canal de gauche des données audio d'un CD dans le canal de droite de l'affichage de l'onde et le canal de droite des données audio dans le canal gauche de l'affichage.

Mettre en rotation avant extraction. Fait tourner le lecteur de CD-ROM avant qu'Adobe Audition n'extraie les données. Certains lecteurs de CD-ROM offrent une plus grande précision lorsqu'ils lisent le CD après avoir commencé à tourner. Cette option ne présente par contre aucun avantage pour d'autres lecteurs.

Enregistrement interne à partir de CD


Si vous disposez d'un ancien lecteur de CD-ROM qui ne prend pas en charge l'extraction de données ou que vous avez des problèmes pour extraire une piste dans Adobe Audition, vous pouvez enregistrer à partir d'un CD en temps réel via la carte son de l'ordinateur. Cette méthode est appelée *enregistrement interne*. Gardez à l'esprit que tous les PC ne disposent pas d'un câble analogique partant d'un lecteur de CD et que tous les ordinateurs ne réagissent pas de la même manière à l'enregistrement interne. Il est dès lors toujours préférable d'avoir recours à l'extraction numérique.

Avant d'effectuer un enregistrement interne, vous devez toujours prévisualiser le niveau d'entrée des données audio du CD et vous assurer qu'aucun écrêtage n'interviendra.

Pour prévisualiser le niveau d'entrée des données audio du CD :

- 1 Ouvrez votre application de lecteur de CD tierce préférée (par exemple Windows Media Player).
- 2 Commencez la lecture de la partie du CD dont le volume est le plus fort. Basculez ensuite vers Adobe Audition et choisissez Options > Surveiller le niveau d'enregistrement.
- 3 Utilisez les règles de niveau d'Adobe Audition pour surveiller l'amplitude du signal entrant. Vous voulez que le niveau d'entrée soit le plus fort possible sans dépasser 0 dB. Si ce niveau est dépassé, un *écrêtage* se produit. Voir « [Contrôle des niveaux d'enregistrement et de lecture](#) », page 77.
- 4 Si vous devez ajuster le niveau d'entrée des données audio du CD, choisissez Options > Mélangeur d'enregistrement Windows pour ouvrir le panneau de contrôle de l'enregistrement de Windows. Réglez le niveau d'entrée des données audio du CD selon vos besoins.
- 5 Une fois le niveau d'entrée contrôlé, choisissez Options > Surveiller le niveau d'enregistrement.

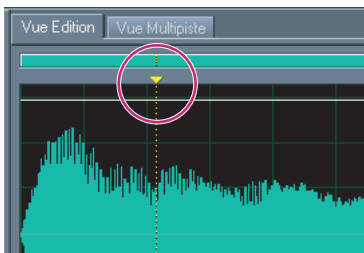
Pour enregistrer à partir d'un CD en interne :

- 1 Dans la vue Edition, créez un nouveau fichier.
- 2 Cliquez sur le bouton Enregistrer .
- 3 Lancez la piste souhaitée dans l'application de votre lecteur CD.
- 4 Lorsque vous le souhaitez, interrompez l'enregistrement dans Adobe Audition et dans l'application du lecteur de CD.

Paramétrage de l'indicateur d'instant présent

L'*indicateur d'instant présent* est une ligne verticale en pointillés qui apparaît dans la fenêtre d'affichage. Vous pouvez le régler de manière à démarrer la lecture ou l'enregistrement à un point précis d'une forme d'onde.

Lorsque vous travaillez avec plusieurs fichiers dans la vue Edition, vous pouvez utiliser la commande Synchroniser le curseur sur les fenêtres pour conserver la position de l'indicateur d'instant présent d'un fichier à l'autre. Cette commande est utile si vous basculez entre plusieurs versions d'une même forme d'onde pendant l'édition. Dans la vue Multipiste, vous pouvez utiliser la commande Synchroniser les clips sur la vue Edition pour conserver la position de l'indicateur d'instant présent lorsque vous basculez entre les vue Multipiste et Edition.



Indicateur d'instant présent

Pour paramétrer l'indicateur d'instant présent :

Exécutez l'une des opérations suivantes dans la fenêtre d'affichage :

- Cliquez à l'endroit très précis où vous voulez définir l'instant présent.
- Positionnez le pointeur sur le triangle au-dessus ou en-dessous de l'indicateur d'instant présent. (Ce triangle représente la *poignée* de l'indicateur d'instant présent.) Faites glisser la poignée à l'endroit voulu sur la ligne de temps.

Après avoir paramétré l'indicateur d'instant présent, vous pouvez le sauvegarder en tant que repère pour toute référence ultérieure. Pour plus de détails, voir « [Utilisation des repères](#) », page 91.

Pour synchroniser l'indicateur d'instant présent entre des formes d'onde :

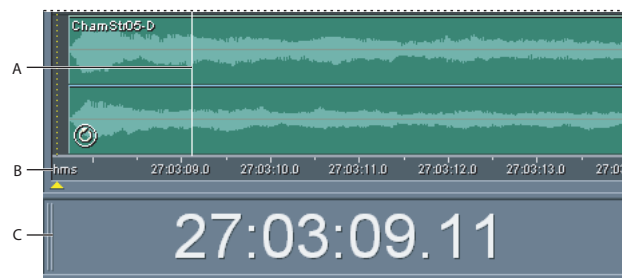
Dans la vue Edition, choisissez Options > Synchroniser le curseur sur les fenêtres.

Pour synchroniser l'indicateur d'instant présent entre les vues Multipiste et Edition :

Dans la vue Multipiste, choisissez Options > Synchroniser les clips sur la vue Edition.

Contrôle du temps

Adobe Audition propose plusieurs fonctions pour vous aider à contrôler le temps pendant l'enregistrement et la lecture. Le *curseur de lecture* — ligne blanche verticale qui apparaît dans la fenêtre d'affichage — vous montre le temps actuel dans la forme d'onde. La fenêtre temporelle affiche le temps actuel au format numérique. Le format d'affichage par défaut est mm:ss:ddd (minutes:secondes:millièmes de seconde), mais vous pouvez le changer très facilement. Ce format d'affichage est également utilisé par la ligne temporelle qui longe le bas de la fenêtre d'affichage.




Fonctions qui vous aident à contrôler le temps:

A. Curseur de lecture **B.** Ligne de temps **C.** Fenêtre temporelle

Pour afficher la fenêtre temporelle :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Durée. Une coche indique que la fenêtre est affichée.
- Cliquez sur le bouton Masquer/Afficher la fenêtre temporelle  dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Si l'emplacement par défaut de la fenêtre temporelle ne vous satisfait pas, vous pouvez la repositionner ou la désancrer pour qu'elle flotte au-dessus de la fenêtre principale. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Pour modifier le format d'affichage de l'heure :

Choisissez Affichage > Format d'affichage de l'heure et sélectionnez l'option souhaitée :

- Décimal (mm:ss.ddd) affiche l'heure en minutes, secondes et millièmes de seconde.
- Disque compact 75 fps affiche l'heure dans le format utilisé par les disques compacts audio, chaque seconde correspondant à 75 trames.
- SMPTE 30 fps affiche l'heure au format SMPTE, chaque seconde correspondant à 30 trames.
- Temps réel SMPTE (29,97 fps) affiche l'heure au format SMPTE en temps réel, chaque seconde correspondant à 29,97 trames.
- SMPTE 29,97 fps affiche l'heure au format SMPTE non en temps réel, chaque seconde correspondant à 29,97 trames.
- SMPTE 25 fps (EBU) affiche l'heure en utilisant la fréquence de trame européenne standard, chaque seconde correspondant à 25 trames.
- SMPTE 24 fps (Film) affiche l'heure dans un format où chaque seconde correspond à 24 trames, idéal pour les films.
- Echantillons affiche l'heure dans un format numérique, en utilisant le nombre réel d'échantillons qui se sont écoulés depuis le début du fichier édité comme référence.
- Mesures et temps affiche l'heure sous la forme de mesures musicales, à savoir mesures:temps:points. Pour ajuster les paramètres, choisissez Modifier tempo. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « [Calcul du tempo d'une plage sélectionnée](#) », [page 246](#).
- Personnalisation (X trames/s) affiche l'heure dans un format personnalisé. Pour modifier un format personnalisé, choisissez Modifier format de la durée personnalisé, entrez un nombre de trames par seconde dans Affichage code temporel personnalisé et cliquez sur OK.

Utilisation des commandes de transport

A l'instar de nombreux périphériques d'enregistrement et de lecture audio basés sur du matériel, Adobe Audition propose des commandes de transport pour la lecture, l'enregistrement, l'arrêt, la pause, l'avance rapide et le rembobinage des formes d'onde et des sessions.




Cliquez avec le bouton droit sur les boutons des commandes de transport pour paramétrer les options de lecture, d'enregistrement, d'avance rapide et de rembobinage des données audio.



Commandes de transport

Pour afficher ou masquer les commandes de transport :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Commandes de transport. Une coche indique que les commandes sont visibles.
- Cliquez sur le bouton Masquer/Afficher les commandes de transport  dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Si l'emplacement par défaut des commandes de transport ne vous satisfait pas, vous pouvez les repositionner ou les désancrer pour qu'elles flottent au-dessus de la fenêtre principale. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Enregistrement de données audio

Vous pouvez enregistrer des données audio à partir d'un microphone ou de n'importe quel signal que vous pouvez brancher dans le port Entrée de ligne d'une carte son.

Remarque : Il peut s'avérer nécessaire d'ajuster le signal d'entrée pour obtenir un enregistrement et un rapport signal-bruit supérieurs. Voir « [Réglage des niveaux d'une carte son](#) », page 79.

Par défaut, Adobe Audition affiche les formes d'onde en temps réel pendant l'enregistrement. Cependant, si les données audio enregistrées sont boiteuses, désélectionnez l'option Mise à jour auto lors de l'enregistrement dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Réglages. Voir « [Définition des préférences Adobe Audition](#) », page 48.

Enregistrement de données audio dans la vue Edition

Dans la vue Edition, vous pouvez enregistrer des données audio dans un nouveau fichier ou sur des données existantes. Vous pouvez également désactiver le bouton Enregistrer pour éviter de lancer l'enregistrement par inadvertance.

Pour enregistrer dans la vue Edition :

1 Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Créez un nouveau fichier. Voir « [Création de fichiers audio](#) », page 82.
- Dans un fichier existant, placez l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous voulez démarrer l'enregistrement. Voir « [Paramétrage de l'indicateur d'instant présent](#) », page 68.

2 Cliquez sur le bouton Enregistrer  pour commencer l'enregistrement.

3 Cliquez sur le bouton Arrêter  pour interrompre l'enregistrement.

Pour désactiver le bouton Enregistrer :

Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Enregistrer et choisissez Désactiver le bouton Enregistrement. Répétez l'opération pour réactiver le bouton.


Utilisation du mode Enregistrement programmé

Utilisez le mode Enregistrement programmé pour définir l'heure de début et de fin de l'enregistrement. Vous pouvez spécifier une durée d'enregistrement maximale, ainsi que définir l'heure de début et de fin de l'enregistrement automatique.

Pour activer ou désactiver le mode Enregistrement programmé :

Choisissez Fichier > Mode Enregistrement programmé. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le bouton Enregistrer et choisir Mode Enregistrement programmé. Une coche indique que le mode Enregistrement programmé est activé.

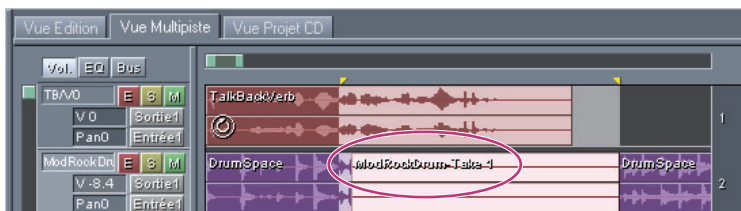
Pour définir l'heure de début et de fin de l'enregistrement :

- 1 Activez le mode Enregistrement programmé.
- 2 Cliquez sur le bouton Enregistrer .
- 3 Spécifiez la durée maximale de l'enregistrement :
 - Sélectionnez Pas de durée limite pour enregistrer jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton Arrêter (ou qu'il n'y ait plus de place sur le disque).
 - Sélectionnez Durée de l'enregistrement pour enregistrer pendant la durée spécifiée dans la case Durée de l'enregistrement.
- 4 Précisez à quel moment doit commencer l'enregistrement :
 - Sélectionnez Immédiatement pour lancer l'enregistrement dès que vous cliquez sur OK.
 - Sélectionnez la date et l'heure pour lancer l'enregistrement au moment indiqué (par exemple, pour qu'Adobe Audition enregistre une émission radio à une certaine heure). Entrez l'heure et la date de début dans les zones de texte appropriées, puis paramétrez les options d'heure et de date souhaitées.
- 5 Cliquez sur OK.

Enregistrement de données audio dans la vue Multipiste


Dans la vue Multipiste, vous pouvez enregistrer des données audio sur plusieurs pistes par surimpression. Lorsque vous superposez des pistes, vous pouvez entendre les pistes enregistrées auparavant et jouer dessus pour créer des compositions en couche avancées.

Chaque enregistrement devient un nouveau clip audio sur une piste. Si vous n'êtes pas satisfait d'une section d'un clip enregistré, vous pouvez la sélectionner et introduire un nouvel enregistrement — en laissant intact le reste du clip d'origine. Dans le cas de sections particulièrement difficiles ou importantes, vous pouvez introduire plusieurs prises (versions différentes), puis sélectionnez la meilleure.



Prise créée à l'aide de la commande Introduire

Pour enregistrer un nouveau clip dans une piste :

- 1 Dans la zone de commandes de la piste, cliquez sur le bouton Entrée 1, sélectionnez l'entrée souhaitée de votre carte son, puis cliquez sur OK.
- 2 Cliquez sur le bouton d'activation de l'enregistrement  de la piste.
- 3 Pour enregistrer simultanément sur plusieurs pistes, répétez les étapes 1-2 pour chacune.


4 Positionnez l'indicateur d'instant réel au point de départ de l'enregistrement souhaité ou sélectionnez la plage où vous voulez enregistrer le clip.

5 Cliquez sur le bouton Enregistrer  pour lancer l'enregistrement.

6 Cliquez sur le bouton Arrêter  pour interrompre l'enregistrement.

Pour enregistrer en boucle :

1 Spécifiez la source d'entrée, la piste, le point de départ (ou plage) de l'enregistrement, comme décrit dans la procédure ci-dessus.

2 Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Enregistrer et choisissez une des options suivantes  :

- Boucler pendant l'enregistrement (vue ou sél.) pour faire une boucle lorsque le curseur atteint la fin de la plage visible de la piste. Si une plage est sélectionnée, la boucle est créée lorsque le curseur atteint la fin de cette plage.
- Boucler pendant l'enregistrement (tout ou sél.) pour faire une boucle lorsque le curseur atteint la fin de la piste. Si une plage est sélectionnée, la boucle est créée lorsque le curseur atteint la fin de cette plage.

3 Cliquez sur le bouton Enregistrer  pour lancer l'enregistrement.

4 Cliquez sur le bouton Arrêter  pour interrompre l'enregistrement.



Si vous utilisez l'une des options Boucler pendant l'enregistrement pour introduire des données audio, une nouvelle prise est créée pour chaque boucle.

Pour introduire des données dans une plage d'un clip :

1 Dans l'affichage de la piste, sélectionnez la plage du clip.

2 Choisissez Edition > Introduire.

3 Positionnez l'indicateur d'instant présent quelques secondes avant le début de la plage sélectionnée.

4 Dans la fenêtre Commandes de transport, appuyez sur le bouton Enregistrer .

5 Pour introduire plusieurs prises, répétez l'étape 4 autant de fois que nécessaire.

Remarque : Vous ne pouvez pas introduire de prise dans un clip activé par boucle. Pour plus de détails sur la désactivation des boucles, voir « [Définition des propriétés de boucle non permanentes dans la vue Multipiste](#) », page 248.

Pour sélectionner plusieurs prises dans un clip :

1 Sélectionnez le clip.

2 Choisissez Edition > Historique de la prise et sélectionnez la prise souhaitée.

Pour fusionner une prise sélectionnée dans un clip :

Choisissez Edition > Historique de la prise > Fusionner cette prise (destructeur).

Remarque : La fusion destructive ajoute un fondu enchaîné de 30 millisecondes aux bords de la prise.

Pour supprimer une prise sélectionnée :

Choisissez Edition > Historique de la prise > Supprimer cette prise.

Lecture de données audio

Adobe Audition propose plusieurs méthodes de lecture des données audio, telles que l'utilisation des commandes de transport pour lire le fichier actif, l'utilisation de la fenêtre Organiseur pour prévisualiser des fichiers et l'utilisation de la commande Exécuter de Windows pour démarrer Adobe Audition et lancer la lecture d'un fichier.

Lecture de données audio à l'aide des commandes de transport

Les commandes de transport proposent plusieurs options pour lire le fichier actif. Vous pouvez par exemple lire uniquement la section visible d'une forme d'onde, la section allant de l'indicateur d'instant présent à la fin du fichier ou l'ensemble de la forme d'onde. Vous pouvez en outre paramétrer des options Preroll et Postroll pour lire une sélection précédée ou suivie de quelques données audio.



Pour lancer la lecture sans utiliser les commandes de transport, appuyez sur la barre d'espace. Appuyez de nouveau dessus pour interrompre la lecture.

Pour lire une plage de données audio :

Sélectionnez la plage à lire et cliquez sur le bouton Lire ▶ de la fenêtre Commandes de transport.

Pour lire les données à partir de l'indicateur d'instant présent et jusqu'à la fin de la vue en cours :

Placez l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous voulez démarrer la lecture et cliquez sur le bouton Lire de la fenêtre Commandes de transport.

Pour lire les données à partir de l'indicateur d'instant présent et jusqu'à la fin du fichier :

Placez l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous voulez démarrer la lecture et cliquez sur le bouton Lire du curseur à la fin du fichier ⏮ de la fenêtre Commandes de transport.

Pour lire la partie visible du fichier :

Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Lire ou Lire du curseur à la fin du fichier et choisissez Lire la vue. Cliquez ensuite à nouveau sur le bouton pour lancer la lecture.

Pour lire l'ensemble d'un fichier :

Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Lire ou Lire du curseur à la fin du fichier et choisissez Lire la totalité du fichier. Cliquez ensuite à nouveau sur le bouton pour lancer la lecture.

Pour boucler des données audio pendant la lecture :

Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Pour lire la partie actuellement visible des données audio dans une boucle continue, cliquez sur le bouton Lire en boucle 🔁 de la fenêtre Commandes de transport.
- Pour boucler l'ensemble d'une forme d'onde ou d'une session (ou simplement la plage sélectionnée), cliquez avec le bouton droit sur le bouton Lire en boucle et choisissez

Boucler tout (ou la sélection). Cliquez ensuite à nouveau sur le bouton pour lancer la lecture.

Remarque : Par défaut, la fenêtre d'affichage défile en même temps que la lecture lorsque celle-ci s'étend au-delà de la section visible d'une forme d'onde. L'onglet Général de la boîte de dialogue Réglages vous permet de définir des options pour le défilement automatique ou de désactiver cette fonction. Voir [« Définition des préférences Adobe Audition », page 48](#).

Utilisation de Preroll et de Postroll pendant la lecture (vue Edition uniquement)

Dans la vue Edition, vous pouvez lire les données audio situées avant et après une plage sélectionnée. Ces données sont connues sous le nom de *Preroll* et *Postroll*. La lecture de Preroll et de Postroll est utile pour ajuster les sélections et écouter les transitions sans endommager une sélection. La durée par défaut de Preroll et de Postroll est d'une seconde. Vous pouvez toutefois l'ajuster en fonction de vos besoins.

Pour lire une plage sélectionnée de données audio avec Preroll et Postroll :

- 1 Dans la vue Edition, cliquez avec le bouton droit sur le bouton Lire ▶ ou Lire du curseur à la fin du fichier ⏮ dans la fenêtre Commandes de transport, puis choisissez une des options suivantes : Lire Preroll et Postroll, Lire Preroll et la sélection, Lire Postroll ou Lire Preroll, Postroll et la sélection.

- 2 Cliquez à nouveau sur le bouton pour lancer la lecture.



Vous pouvez également utiliser des raccourcis clavier pour lire Preroll et Postroll. Pour plus de détails sur des raccourcis clavier spécifiques, voir [« Touches pour la lecture de données audio », page 299](#).

Pour régler la durée de Preroll et Postroll :

- 1 Dans la vue Edition, cliquez avec le bouton droit sur le bouton Lire ▶ ou Lire du curseur à la fin du fichier ⏮ dans la fenêtre Commandes de transport.

- 2 Choisissez Options Preroll et Postroll.

- 3 Dans la section Vue Edition - Lecture de la boîte de dialogue Options Preroll et Postroll, précisez la durée de lecture Preroll et de Postroll.

- 4 Cliquez sur OK.

Prévisualisation des données audio à l'aide de la fenêtre Organiseur

L'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur propose plusieurs options de lecture qui permettent de prévisualiser facilement des boucles et d'autres fichiers. Ces options sont particulièrement utiles lorsque vous travaillez dans la vue Multipiste car elles vous permettent de prévisualiser les boucles au tempo de la session. Pour plus de détails sur l'utilisation de l'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur, voir [« Organisation des fichiers », page 33](#).

Pour prévisualiser un fichier :

- 1 Vérifiez que les options avancées — et notamment les commandes de prévisualisation et de tri — apparaissent dans l'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur. Si elles n'y sont pas, cliquez sur le bouton Options avancées ⚙ en haut de l'onglet Fichiers source.

2 Sélectionnez le fichier à prévisualiser et cliquez sur le bouton Lire ►. Cliquez sur le bouton Arrêter pour interrompre la prévisualisation. Utilisez le curseur de volume pour ajuster le volume de la prévisualisation.

Pour activer la lecture automatique :

Cliquez sur le bouton Auto de l'onglet Fichiers source. Adobe Audition prévisualise automatiquement les fichiers sélectionnés. Pour désactiver la lecture automatique, cliquez à nouveau sur le bouton Auto.

Pour prévisualiser un fichier au tempo de la session (vue Multipiste uniquement) :

Dans la vue Multipiste, sélectionnez Suivre session dans l'onglet Fichiers source, puis cliquez sur le bouton Lire ou activez la lecture automatique et sélectionnez un fichier.

Remarque : *Seuls les fichiers activés par boucle peuvent être prévisualisés au tempo de la session. Ces fichiers sont identifiés par une icône en forme de boucle dans l'onglet Fichiers source.*

Pour activer la prévisualisation de boucles en continu :

Cliquez sur le bouton Boucle ∞ dans l'onglet Fichiers source, puis cliquez sur le bouton Lire ou activez la lecture automatique et sélectionnez un fichier. Pour désactiver la prévisualisation de boucles en continu, cliquez à nouveau sur le bouton Boucle.

Lecture de données audio à l'aide de la commande Exécuter de Windows

Vous pouvez démarrer Adobe Audition et lancer la lecture d'un fichier à l'aide de la commande Exécuter de Windows. Avant d'utiliser cette commande, assurez-vous que l'option Lecture auto au chargement de la ligne de commande de l'onglet Général de la boîte de dialogue Réglages est sélectionnée. Voir « [Définition des préférences Adobe Audition](#) », page 48.

Pour lire des données audio à partir de la ligne de commande :

Dans la boîte de dialogue Exécuter de Windows, tapez le texte suivant, puis cliquez sur OK :

"[lecteur]";\Program Files\Adobe\Audition 1.5\Audition.exe" "[chemin d'accès au fichier]"

Par exemple, tapez la commande suivante pour lire le fichier de boucle TalkBackVerb :

"c:\Program Files\Adobe\Audition 1.5\Audition.exe" "c:\Program Files\Adobe\Audition 1.5\Audition Theme\TalkBackVerb.cel"

Arrêt, pause et ajustement du curseur de lecture

Les commandes de transport fournissent des boutons permettant d'arrêter ou de faire une pause dans l'enregistrement et la lecture et d'ajuster le curseur de lecture.



Pour arrêter la lecture sans utiliser les commandes de transport, appuyez sur la barre d'espacement. Appuyez de nouveau dessus pour démarrer la lecture.

Pour arrêter la lecture ou l'enregistrement de données audio :



Cliquez sur le bouton Arrêter ■ de la fenêtre Commandes de transport.

Pour faire une pause dans la lecture ou l'enregistrement de données audio :

Cliquez sur le bouton Pause  de la fenêtre Commandes de transport. Cliquez à nouveau sur le bouton Pause pour reprendre la lecture ou l'enregistrement.


Pour ajuster le curseur de lecture :

Cliquez sur l'un des boutons suivants dans la fenêtre Commandes de transport :

- Le bouton Début  place le curseur de lecture au début de la forme d'onde ou de la session.
- Le bouton Rembobinage  fait reculer le curseur de lecture dans le temps. Cette fonction prend en charge l'épuration, ce qui signifie que sur certaines cartes son, le fichier audio est lu à un volume inférieur tandis que le curseur de lecture se déplace sur la forme d'onde ou la session.




Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Rembobinage pour définir la vitesse de déplacement du curseur.

- Le bouton Avance rapide  fait avancer le curseur de lecture dans le temps. Cette fonction prend en charge l'épuration, ce qui signifie que sur certaines cartes son, le fichier audio est lu à un volume inférieur tandis que le curseur de lecture se déplace sur la forme d'onde ou la session.



Cliquez avec le bouton droit sur le bouton Avance rapide pour définir la vitesse de déplacement du curseur.

- Le bouton Fin  place le curseur de lecture à la fin d'une forme d'onde (vue Edition) ou à la fin de la liste de clips d'une session (vue Multipiste).

Contrôle des niveaux d'enregistrement et de lecture

Adobe Audition propose des règles de niveau pour vous aider à surveiller l'amplitude du signal pendant l'enregistrement ou la lecture. Si l'amplitude est trop grande, un *écrêtage* se produit et entraîne une distorsion. Si elle est trop faible, la qualité du son est réduite.

Si vous estimez que le signal est trop élevé ou trop faible pendant l'enregistrement et la lecture, vous pouvez régler les niveaux d'entrée et de sortie de la carte son.

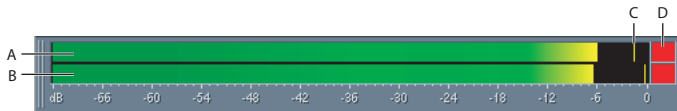
Utilisation des règles de niveau

Les règles de niveau représentent le signal entrant en *dBFS* (decibels below full scale), un niveau de 0 dB correspondant à l'amplitude maximale possible avant l'écrtage. Les indicateurs de crête jaunes restent affichés pendant 1,5 secondes pour vous permettre de lire l'amplitude de crête. En cas d'écrtage, l'indicateur de clip à droite de la règle s'allume et reste allumé jusqu'à ce que vous l'effaciez. Lorsque des données audio stéréo sont affichées, la règle supérieure représente le canal de gauche et celle du bas le canal de droite.

Vous pouvez personnaliser les règles de niveau de diverses manières, par exemple en changeant la plage de décibels, en affichant les indicateurs Valleys (amplitude minimum) et en changeant le mode des indicateurs de crête.



Cliquez avec le bouton droit sur les règles de niveau pour paramétrer les options de mesure.




Règles de niveau

A. Canal gauche **B.** Canal droit **C.** Indicateurs de crête **D.** Indicateurs de clip

Pour afficher ou masquer les règles de niveau :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Règles de niveau. Une coche indique que les règles de niveau sont visibles.
- Cliquez sur le bouton Masquer/Afficher les règles de niveau  dans la barre d'outils Affichage. Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Si l'emplacement par défaut des règles de niveau ne vous satisfait pas, vous pouvez les repositionner ou les désancrer pour qu'elles flottent au-dessus de la fenêtre principale. Voir « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Pour démarrer ou arrêter la surveillance des niveaux d'une source d'entrée :

Choisissez Options > Surveiller le niveau d'enregistrement ou double-cliquez sur les règles de niveau.

Pour activer ou désactiver les règles de niveau pendant l'enregistrement ou la reproduction :

Choisissez Options > Afficher les niveaux pendant la lecture et l'enregistrement. La désactivation des règles de niveau améliore les performances des ordinateurs de moindre capacité.

Pour effacer un indicateur de clip :

Cliquez sur l'indicateur de clip ou cliquez avec le bouton droit sur les règles de niveau et choisissez Effacer indicateurs de clip.

Remarque : Les indicateurs de clip s'allument toujours en cas d'écartèlement, mais si l'option Ajuster pour CC est activée, ils ne s'allumeront que si les données audio présentent un décalage CC.

Pour ajuster un décalage CC :

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de niveau et choisissez Ajuster pour CC.

De nombreuses cartes son enregistrent des données audio avec un léger décalage CC, ce qui signifie que le centre de la forme d'onde est enregistré un peu au-dessus ou en-dessous du centre de l'affichage de forme d'onde. Ce décalage peut déboussole considérablement les règles de niveau, dans la mesure où la valeur du décalage peut être interprétée comme un son constant à ce volume. Il est conseillé d'activer cette option lors de l'enregistrement.

Pour afficher ou masquer les indicateurs Valleys :

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de niveau et choisissez Afficher Valleys.

Si les indicateurs Valleys sont proches des indicateurs de crête, la plage dynamique (la différence entre les sons les plus légers et les plus forts) est faible. S'ils sont éloignés, la plage dynamique est élevée.

Pour modifier la plage de décibels des règles de niveau :

Cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs de niveau et choisissez une option Plage.

Pour modifier le mode des indicateurs de crête :

Cliquez avec le bouton droit sur les règles de niveau et choisissez une des options suivantes :

- Crêtes dynamiques réinitialise les indicateurs de niveau de crête jaunes sur un nouveau niveau de crête au bout de 1,5 secondes, ce qui vous permet de voir directement l'amplitude de crête. À mesure que les données audio deviennent plus calmes, les indicateurs de crête reculent.
- Crêtes statiques empêche la réinitialisation des niveaux de crête, ce qui vous permet de conserver l'amplitude maximale du signal depuis le début de la surveillance, de la lecture ou de l'enregistrement. La crête peut être réinitialisée manuellement à tout moment en effaçant les indicateurs de clip (autrement dit, en cliquant sur l'indicateur de clip situé à droite).



Sélectionnez Crêtes statiques afin de voir la force du volume d'un morceau avant de l'enregistrer. Commencez par surveiller les niveaux, puis lisez le morceau. À la fin du morceau, les indicateurs de pic montrent le volume de la partie la plus forte.

Réglage des niveaux d'une carte son

Adobe Audition ne contrôle pas directement les niveaux d'enregistrement (gain d'entrée) et de lecture (volume de sortie) d'une carte son. Vous pouvez régler ces niveaux à l'aide de l'application de mixeur livrée avec la carte son ou du mixeur intégré dans Windows. Il peut s'avérer nécessaire de régler les niveaux si les enregistrements sont trop faibles (ce qui provoque des bruits indésirables), trop forts (entraînant l'apparition de sons écrêtés, distordus) ou inaudibles lors de la lecture dans Adobe Audition.



Pour obtenir des résultats sonores optimaux, il est conseillé d'enregistrer les données audio le plus fort possible sans produire d'écrêtage. Essayez de maintenir le point le plus fort quelque part entre -2 dB et 0 dB lorsque vous réglez les niveaux d'enregistrement.

Pour régler les niveaux d'enregistrement et de lecture d'une carte son à l'aide de Windows :

1 Ouvrez le programme Contrôle du volume de Windows.

Vous pouvez généralement accéder à ce programme via le menu Programmes > Accessoires > Divertissement (ou Multimédia) du menu Démarrer de Windows. Sur de nombreux systèmes, vous pouvez également double-cliquer sur l'icône représentant un haut-parleur dans la zone de notification pour accéder au programme Contrôle du volume, qui ressemble à une petite table de mixage avec des curseurs verticaux.

2 Pour ajuster le niveau de lecture (sortie) de la carte son, positionnez les curseurs du mixeur Windows sur le volume souhaité. Vérifiez que l'option Muet sous les deux curseurs n'est pas sélectionnée.

3 Pour régler le niveau d'enregistrement (entrée) de la carte son, choisissez Options > Propriétés dans Contrôle du volume. Sélectionnez Enregistrement et cliquez sur OK. Vérifiez que la source sonore à utiliser est sélectionnée et positionnez les autres curseurs du mixeur Windows selon vos besoins.



Pour accéder rapidement à la section Enregistrement du mixeur Windows, choisissez Options > Mélangeur d'enregistrement Windows dans Adobe Audition.

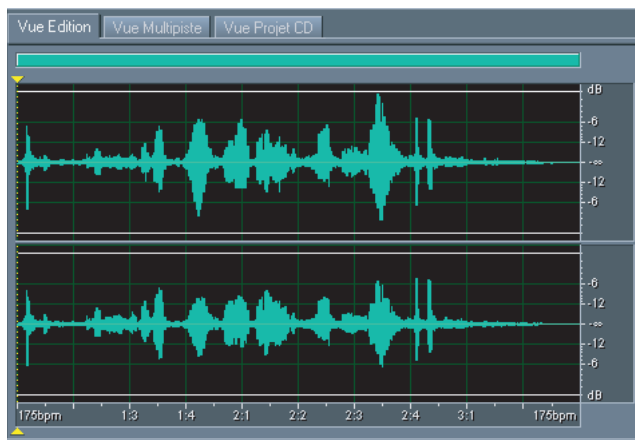
Edition audio

A propos de l'édition audio

Lorsque vous ouvrez un fichier audio dans la vue Edition, vous obtenez l'*affichage de forme d'onde*, une représentation visuelle de l'onde sonore, encore appelée *forme d'onde*. Si vous ouvrez un fichier stéréo, la forme d'onde du canal gauche apparaît dans la partie supérieure et celle du canal droit dans la partie inférieure. Si vous ouvrez un fichier mono, la forme d'onde utilise la totalité de l'affichage de forme d'onde. Les pics et les creux de la forme d'onde représentent respectivement une pression de l'air positive et négative. Un son calme présente des pics et des creux moins accentués qu'un son bruyant.



Pour plus de détails sur l'utilisation du son numérique, voir « [Principes de base du son](#) », page 303.



Forme d'onde stéréo dans la vue Edition

De nombreuses tâches d'édition exigent la sélection d'une plage précise de la forme d'onde. Lors de cette sélection, vous pouvez effectuer un zoom avant afin d'agrandir l'affichage de forme d'onde. Voir « [Zoom](#) », page 27. Adobe Audition propose différents outils pour sélectionner les données audio avec précision, notamment le réglage des sélections aux passages à zéro, la recherche de temps et l'accrochage. Voir « [Sélection des données audio](#) », page 84.

Vous avez la possibilité d'annuler les modifications apportées à une forme d'onde tant que vous n'avez pas enregistré le fichier. Voir « [Annulation et rétablissement des modifications](#) », page 32.




Création de fichiers audio

La commande Fichier > Nouveau vous permet de créer un fichier audio vide. Elle est particulièrement utile pour coller des données audio dans un fichier vide en vue de les modifier ou pour enregistrer du son dans un nouveau fichier.



Vous pouvez rapidement créer un fichier à partir d'une sélection en choisissant Edition > Copier vers nouveau Voir « [Copie de données audio](#) », page 88.

Pour créer un fichier audio :

1 Choisissez Fichier > Nouveau. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Nouveau fichier , situé dans la barre d'outils.

2 Sélectionnez un taux d'échantillonnage dans la liste ou saisissez une valeur personnalisée dans la zone de texte.

Le taux d'échantillonnage détermine le nombre de fréquences pouvant être codées dans le signal sonore. Des valeurs d'échantillonnage élevées impliquent une plus grande largeur de bande. Pour plus de détails, voir « [A propos des taux d'échantillonnage](#) », page 104.

3 Sélectionnez un nombre de canaux :

- L'option Mono crée une forme d'onde avec un seul canal d'informations audio. Elle convient aux enregistrements vocaux.
- L'option Stéréo crée une forme d'onde avec des canaux droit et gauche distincts. Elle est généralement plus adaptée pour les enregistrements musicaux. Les formes d'onde stéréo contiennent deux fois plus de données que les formes d'onde mono et demandent par conséquent un espace de stockage deux fois plus important.

4 Sélectionnez une résolution, puis cliquez sur OK :

- L'option 8 bits crée une forme d'onde en privilégiant la taille de fichier réduite au détriment de la qualité. Les formes d'onde à 8 bits sont généralement adaptées aux applications téléphoniques ou au son incorporé au sein de pages Web. Elles présentent souvent un niveau de bruit plus élevé que celles à 16 bits, mais leur taille est deux fois moins importante.
- L'option 16 bits génère une forme d'onde de qualité CD. Elle convient à la plupart des enregistrements de diffusion et de musique.
- L'option 32 bits crée une forme d'onde permettant le traitement audio le plus précis ; elle est recommandée pour l'édition des fichiers dans Adobe Audition. Après avoir édité un fichier, vous pouvez lui appliquer un sous-échantillonnage pour générer une sortie à 16 ou 8 bits. Vous obtiendrez ainsi de meilleurs résultats que si vous effectuez vos tâches d'édition avec une résolution de 16 ou 8 bits. Voir « [Modification de la résolution](#) », page 107.

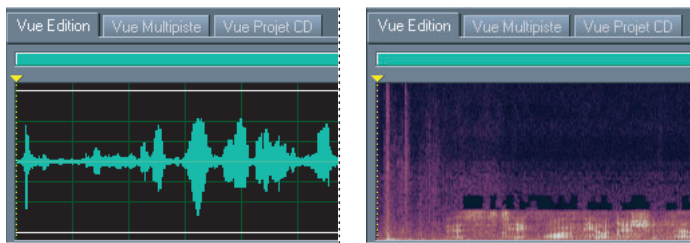
Remarque : Il est possible que les anciennes cartes son ne puissent pas lire les fichiers de 32 bits correctement. Pour vérifier les propriétés de votre carte son, choisissez Options > Propriétés des périphériques. Si votre carte son ne prend pas en charge les fichiers de 32 bits, vous pouvez limiter la lecture à 16 bits tout en conservant une résolution interne de 32 bits. Voir « [Définition des propriétés des périphériques de sortie audio](#) », page 42.

Affichage des formes d'onde

Dans la vue Edition, l'affichage de forme d'onde fournit une représentation visuelle d'une forme d'onde. Par défaut, cette représentation affiche l'amplitude d'une forme d'onde dans le temps. Toutefois, vous pouvez afficher la fréquence d'une forme d'onde dans le temps en basculant vers la Vue spectrale. Vous avez également la possibilité de définir l'échelle utilisée par Adobe Audition pour mesurer l'amplitude ou la fréquence des formes d'onde.

Basculement entre la Vue forme d'onde et la Vue spectrale


L'affichage de forme d'onde offre deux types de représentation des données audio : la Vue forme d'onde et la Vue spectrale.



Vue forme d'onde et Vue spectrale

- La Vue forme d'onde (activée par défaut) représente une forme d'onde à l'aide de pics positifs et négatifs. L'axe horizontal (x) représente le temps et l'axe vertical (y) mesure les pointes, ou l'augmentation d'amplitude, dans une forme d'onde.
- La Vue spectrale affiche les composants de fréquence d'une forme d'onde ; l'axe horizontal représente le temps et l'axe vertical mesure la fréquence. Cette vue vous permet d'analyser les données audio afin de déterminer les fréquences dominantes. Plus un composant d'amplitude de signal est élevé au sein d'une plage de fréquences spécifique, plus sa couleur est claire. Les couleurs vont du bleu foncé (signifiant que les fréquences ont une très faible amplitude) au jaune clair (représentant des fréquences de forte amplitude).

Pour basculer entre la Vue forme d'onde et la Vue spectrale :

Choisissez **Affichage > Vue forme d'onde** ou **Affichage > Vue spectrale**. Vous pouvez également cliquer sur le bouton de basculement entre les vues de forme d'onde et spectrale , situé dans la barre d'outils.

Adobe Audition vous permet de personnaliser certaines fonctions de la Vue forme d'onde et de la Vue spectrale. Par exemple, vous pouvez afficher ou masquer le quadrillage dans la Vue forme d'onde et modifier la résolution dans la Vue spectrale. Pour plus de détails, voir « [Options d'affichage](#) », page 53.

Modification de l'échelle verticale

Dans la Vue forme d'onde, la règle verticale indique la valeur en décibels des données audio. Vous pouvez toutefois modifier ce paramètre d'échelle de la règle et choisir des valeurs d'échantillonnage, des valeurs normalisées ou des pourcentages.

Remarque : Dans la Vue spectrale, l'échelle verticale est toujours exprimée en hertz (Hz).

Pour modifier l'échelle de la règle verticale :

Choisissez Affichage > Format de l'échelle verticale, puis l'option voulue :

- Valeurs d'échantillonnage indique l'amplitude comme la valeur d'échantillonnage exacte des données.
- Valeurs normalisées indique l'amplitude sur la base d'une valeur d'échelle normalisée allant de -1 à 1.
- Pourcentage indique l'amplitude sur la base d'une valeur d'échelle en pourcentage allant de -100 % à 100 %.
- Décibels indique l'amplitude à l'aide d'une valeur d'échelle en décibels allant de -infini à zéro.



Vous pouvez double-cliquer sur la règle verticale pour passer d'une échelle à l'autre.

Sélection des données audio

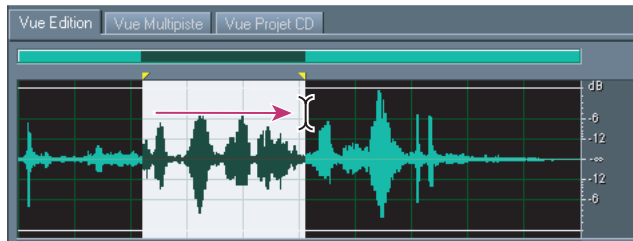
Pour modifier une forme d'onde, vous devez tout d'abord sélectionner les données audio à changer. Adobe Audition permet d'effectuer et d'ajuster les sélections selon plusieurs méthodes.



Les plages de repères vous permettent de gagner du temps lors la sélection. Voir « [Utilisation des repères](#) », page 91.

Sélection à l'aide de la souris

Vous pouvez sélectionner une plage de données audio en faisant glisser le curseur de la souris sur l'affichage de forme d'onde. Si votre sélection doit être précise, effectuez un zoom avant pour afficher les détails de la forme d'onde. Voir « [Zoom](#) », page 27.



Sélection d'une plage en faisant glisser la souris

Pour sélectionner une plage de forme d'onde :

Faites glisser le curseur de la souris pour sélectionner la plage voulue de la forme d'onde.

Pour étendre ou raccourcir une sélection :

Cliquez en maintenant la touche Maj enfoncée sur la fin de la sélection à modifier, puis faites glisser le curseur pour l'étendre ou la raccourcir.

Remarque : Il est également possible d'étendre ou de raccourcir une sélection en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris. Pour pouvoir utiliser cette fonctionnalité, activez l'option *Etendre la sélection*, située sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Réglages. Voir « [Définition des préférences Adobe Audition](#) », page 48.

Pour sélectionner une plage au sein d'un seul canal :

Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le curseur de la souris près du bord supérieur du canal gauche (en haut). Le curseur affiche une icône *G* qui représente le canal gauche.
- Faites glisser le curseur de la souris près du bord inférieur du canal droit (en bas). Le curseur affiche une icône *D* qui représente le canal droit.

Pour sélectionner la plage visible d'une forme d'onde :

Double-cliquez dans l'affichage de forme d'onde.

Sélection de la totalité d'une forme d'onde

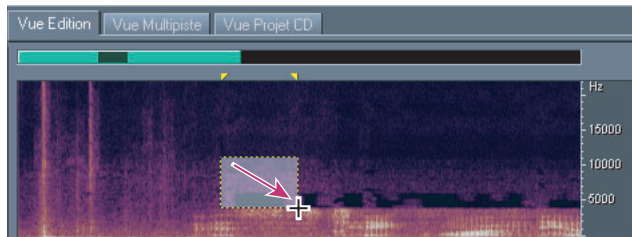
La commande Sélectionner toute l'onde vous permet de sélectionner l'ensemble des données audio dans une forme d'onde. Vous pouvez également effectuer cette sélection à l'aide de la souris.

Pour sélectionner la totalité d'une forme d'onde :

Choisissez Edition > Sélectionner toute l'onde, ou bien triple cliquez dans l'affichage de forme d'onde.

Sélection de fréquences sonores dans la Vue spectrale

Dans la Vue spectrale, vous pouvez utiliser l'outil Rectangle de sélection pour sélectionner des données audio au sein de fréquences spécifiques. Cette méthode est adaptée au traitement et à l'édition avec des limitations de bande et offre une plus grande flexibilité pour les opérations de restauration du son. Par exemple, si vous détectez une anomalie ou une erreur audio, vous pouvez sélectionner et modifier uniquement les fréquences concernées et obtenir ainsi de meilleurs résultats plus rapidement.



Utilisation de l'outil Rectangle de sélection dans la Vue Spectrale

Pour utiliser l'outil Rectangle de sélection :

1 Dans la Vue spectrale, cliquez sur le bouton Rectangle de sélection , situé dans la barre d'outils.

Si le bouton n'est pas visible, choisissez Affichage > Barres d'outils > Sélection spectrale.

2 Faites glisser le curseur dans l'affichage de forme d'onde pour sélectionner les données audio voulues.



Lorsque vous utilisez l'outil Rectangle de sélection dans une forme d'onde stéréo, la sélection est appliquée aux deux canaux. Pour sélectionner des données audio dans un seul canal, choisissez Edition > Modifier un canal, puis Modifier le canal gauche ou Modifier le canal droit.

Pour déplacer un rectangle de sélection :

Placez le curseur dans le rectangle de sélection, puis faites-le glisser à l'emplacement voulu.

Pour redimensionner un rectangle de sélection :


Placez le curseur sur un coin ou un bord du rectangle, puis faites-le glisser pour obtenir la taille voulue.

Réglage des sélections sur des points de passage à zéro

Pour de nombreuses tâches d'édition, telles que la suppression ou l'insertion de son au milieu d'une forme d'onde, les meilleurs emplacements de sélection sont les points auxquels l'amplitude est égale à zéro (appelés *passages à zéro*). La sélection de points de passage à zéro limite le risque de générer des bruits audibles de « pop » ou « clic » lors de l'édition. Vous pouvez facilement régler une sélection sur les passages à zéro les plus proches grâce aux commandes Passages à zéro.

Pour régler une sélection sur des points de passage à zéro :

Choisissez Edition > Passages à zéro, puis l'une des commandes suivantes :

- Régler la sélection vers l'intérieur pour ajuster les deux bords de la plage vers l'intérieur, jusqu'au point de passage à zéro suivant. Vous pouvez également cliquer sur le bouton de passage à zéro , situé dans la barre d'outils.
- Régler la sélection vers l'extérieur pour ajuster les deux bords de la plage vers l'extérieur, jusqu'au point de passage à zéro suivant.
- Régler le côté gauche sur la gauche pour ajuster le bord gauche de la plage vers la gauche, jusqu'au point de passage à zéro suivant.
- Régler le côté gauche sur la droite pour ajuster le bord gauche de la plage vers la droite, jusqu'au point de passage à zéro suivant.
- Régler le côté droit sur la gauche pour ajuster le bord droit de la plage vers la gauche, jusqu'au point de passage à zéro suivant.
- Régler le côté droit sur la droite pour ajuster le bord droit de la plage vers la droite, jusqu'au point de passage à zéro suivant.

Recherche des temps

Pour certaines tâches d'édition, telles que la création de boucles de percussions ou de phrases musicales similaires, vous devez sélectionner le son entre des temps. Il est généralement possible d'identifier l'emplacement des temps en recherchant les pics dans une forme d'onde. Vous pouvez également utiliser une commande Rechercher des temps.



Pour retrouver facilement des temps identifiés, enregistrez-les en tant que repères de temps. Voir « [Utilisation des repères](#) », page 91.

Pour rechercher le début d'un temps :

- 1 Cliquez dans l'affichage de forme d'onde, à gauche du premier temps recherché.
- 2 Choisissez Edition > Rechercher des temps > Rechercher le temps suivant (à gauche). Le curseur se place au début du temps suivant.

Pour sélectionner du son entre des temps :

- 1 Recherchez le début d'un temps.
- 2 Choisissez Edition > Rechercher des temps > Rechercher le temps suivant (à droite) pour sélectionner le temps suivant à partir de la position actuelle du curseur.
- 3 Pour sélectionner plusieurs temps, choisissez de nouveau Edition > Rechercher des temps > Rechercher le temps suivant (à droite). Chaque fois que vous choisissez cette commande, Adobe Audition ajoute le temps suivant à la sélection.



Si vous sélectionnez du son pour créer une boucle, cliquez sur le bouton Lire en boucle dans les commandes de transport afin de prévisualiser la boucle. Une fois les réglages nécessaires effectués, vous pouvez enregistrer, coller ou ajouter la boucle à la liste des repères.

Pour ajuster les paramètres utilisés par Adobe Audition pour la recherche des temps :

Choisissez Edition > Rechercher des temps > Paramètres des temps. Entrez de nouvelles valeurs dans les champs Montée en dB et Temps de montée, puis cliquez sur OK.



Pour la recherche des temps avec un matériel doté d'attaques transitoires rapides, telles que les percussions, spécifiez un temps de montée rapide et une montée en décibels élevée de manière à ne pas couper le début de l'attaque. Pour le matériel aux attaques plus douces, telles que les basses, le temps de montée peut être légèrement inférieur par rapport à la montée en décibels.

Accrochage

L'*accrochage* entraîne le déplacement des bords de la sélection, ainsi que l'indicateur temporel actuel, vers des éléments, tels que les repères, les points de la règle, les points de passage à zéro et les trames. L'activation de cette fonction permet une sélection précise, mais vous pouvez la désactiver pour des éléments spécifiques, si vous préférez.

Pour activer ou désactiver l'accrochage :

Choisissez Edition > Accrochage, puis les commandes suivantes. Une coche devant la commande signifie qu'elle est activée :

- Accrocher aux repères pour accrocher le curseur à un point de repère. Pour plus de détails sur les repères, voir « [Utilisation des repères](#) », page 91.
- Accrocher aux règles (grossier) pour accrocher le curseur uniquement aux principales divisions numériques (décimal, SMPTE, échantillons, etc.) sur la ligne temporelle.

Remarque : Vous ne pouvez activer qu'une seule commande Accrocher aux règles à la fois.

- Accrocher aux règles (fin) pour accrocher le curseur à chaque subdivision (décimal, SMPTE, échantillons, etc.) de la ligne temporelle. Si vous effectuez un zoom avant (cliquez à l'aide du bouton droit de la souris et faites glisser le curseur sur la ligne temporelle), vous obtenez des subdivisions supplémentaires qui vous permettent de placer le curseur avec plus de précision sur la ligne temporelle.
- Accrocher aux passages à zéro pour accrocher le curseur au point d'intersection le plus proche entre la forme d'onde et la ligne médiane (en d'autres termes, le point d'amplitude zéro).

- Accrocher aux trames (toujours) pour accrocher le curseur au bord d'une trame, lorsque le format temporel est mesuré en trames (notamment CD et SMPTE). Cette commande est particulièrement utile pour travailler sur les données audio destinées à un CD.






Vous pouvez accéder aux commandes d'accrochage en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris sur la ligne temporelle.

Spécification du canal d'une forme d'onde stéréo à modifier :

Par défaut, Adobe Audition applique les sélections et les modifications aux deux canaux d'une forme d'onde stéréo. Toutefois, vous pouvez facilement sélectionner et modifier le canal (gauche ou droit) concerné.

Pour spécifier le canal à modifier :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Edition > Modifier un canal, puis le canal à modifier.
- Cliquez sur le bouton de modification du canal gauche , du canal droit  ou des deux canaux , situés dans la barre d'outils Affichage Voir « [Utilisation des barres d'outils](#) », page 24.

Copie, coupure, collage et suppression

Adobe Audition prend en charge l'ensemble des fonctions d'édition de base, ainsi que plusieurs commandes propres à l'édition audio.

Sélection d'un Presse-papiers

Adobe Audition permet d'accéder à cinq Presse-papiers internes pour le stockage temporaire des données. Leur fonctionnement est similaire à celui du Presse-papiers Windows, mais ils peuvent traiter plus rapidement une quantité supérieure de données.

Pour sélectionner un Presse-papiers :

Choisissez Edition > Définir le Presse-papiers actif, puis sélectionnez un Presse-papiers.




Choisissez le Presse-papiers Windows si vous voulez copier des données audio vers d'autres applications Windows.

Copie de données audio

La commande Copier vous permet de copier des données audio dans le Presse-papiers actif. Pour copier des données et les coller dans un nouveau fichier, utilisez plutôt la commande Copier vers nouveau.


Pour copier des données audio :

- 1 Dans l'affichage de forme d'onde, sélectionnez les données audio à copier. Pour copier la totalité de la forme d'onde, désélectionnez toutes les données audio.
- 2 Choisissez Edition > Copier ou Edition > Copier vers nouveau. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Copier , situé dans la barre d'outils.

Coupure de données audio

La commande Couper vous permet de supprimer des données audio de la forme d'onde actuelle et de les copier dans le Presse-papiers actif.

Pour couper des données audio :

- 1 Sélectionnez les données audio à couper. Pour couper la totalité de la forme d'onde, désélectionnez toutes les données audio.
- 2 Choisissez Edition > Couper. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Couper , situé dans la barre d'outils.

Collage de données audio


La commande Coller vous permet de coller des données audio du Presse-papiers actif dans la forme d'onde actuelle. Si le format des données du Presse-papiers est différent de celui du fichier de destination, Adobe Audition convertit automatiquement les données avant de les coller.

La commande Coller vers nouveau vous permet de créer un nouveau fichier pour y coller les données audio du Presse-papiers actif. Le nouveau fichier hérite automatiquement des propriétés (taux d'échantillonnage, fréquence d'échantillonnage, etc.) des données du Presse-papiers d'origine.



La case à cocher Mettre en évidence après collage, située sous l'onglet Général de la boîte de dialogue Réglages, détermine si les données collées dans un fichier sont mises en surbrillance ou non.

Pour coller des données audio dans le fichier actif :

- 1 Dans l'affichage de forme d'onde, placez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer les données audio ou sélectionnez les données audio que vous souhaitez remplacer.
- 2 Choisissez Edition > Coller. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Coller , situé dans la barre d'outils.

Pour coller des données audio dans un nouveau fichier :

Choisissez Edition > Coller vers nouveau.


Mixage des données audio lors du collage

La commande Mixer et coller vous permet de mixer des données audio du Presse-papiers ou d'un fichier avec la forme d'onde actuelle. Si le format des données du Presse-papiers est différent de celui du fichier de destination, Adobe Audition convertit automatiquement les données avant de les coller.



La commande Mixer et coller constitue une alternative rapide à l'utilisation des fonctionnalités multipistes plus puissantes et flexibles d'Adobe Audition.

Pour mixer des données audio avec la forme d'onde actuelle :

- 1 Dans l'affichage de forme d'onde, placez le curseur au point de départ du mixage des données audio. Vous pouvez également sélectionner les données audio à remplacer, le cas échéant.
- 2 Choisissez Edition > Mixer et coller. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Mixer et coller , situé dans la barre d'outils.
- 3 Sélectionnez les options suivantes, puis cliquez sur OK.

Volume. Ajuste le niveau sonore des canaux gauche et droit avant le collage. Déplacez les curseurs de volume, ou bien entrez un pourcentage dans les zones de texte situées à leur droite.



Pour coller dans un seul canal (gauche ou droit), réglez le curseur du canal opposé sur zéro.

Inverser. Renverse ce canal dans la forme d'onde (les échantillons au-dessus de la ligne médiane sont placés en dessous et ceux situés au-dessous de la ligne sont placés au-dessus).



Cette option s'avère utile lorsque vous voulez prélever la différence entre deux échantillons (ou soustraire un signal d'un autre).

Verrouiller Gauche/Droite. Verrouille les curseurs du volume pour permettre leur déplacement simultané.

Insérer. Insère les données audio à l'emplacement ou la sélection en cours ; toutes les données sélectionnées sont remplacées. Si vous n'avez pas sélectionné de données audio, Adobe Audition insère les données audio à l'emplacement du curseur et déplace toutes les données existantes derrière le point d'insertion.

Superposer. Mixe les données audio au niveau de volume sélectionné avec la forme d'onde actuelle. Si les données audio sont plus longues que la forme d'onde actuelle, cette dernière est allongée en conséquence.

Remplacer. Ré-enregistre les données audio à partir de l'emplacement du curseur et remplace les données existantes pour la durée des données collées. Par exemple, si vous collez 5 secondes de données, les 5 premières secondes existantes après le curseur sont supprimées.

Moduler. Module le son avec la forme d'onde actuelle et permet d'obtenir un effet intéressant. Le résultat est similaire à celui de la superposition, mais les valeurs des deux formes d'onde sont multipliées entre elles, échantillon par échantillon, au lieu d'être ajoutées.



Pour créer des effets « combo » étonnants, sélectionnez une partie d'onde et choisissez la commande Mixer et coller, puis cochez la case Moduler. La sélection est ainsi modulée avec le signal sonore du Presse-papiers.

Fondu enchaîné. Applique un fondu au début et à la fin des données audio collées. Entrez une valeur pour indiquer le nombre de millisecondes du fondu.



Cette option permet d'obtenir des transitions plus douces au début et à la fin des données audio collées.

A partir du Presse-papiers [nombre]. Colle les données audio à partir du Presse-papiers interne actif.

A partir du Presse-papiers Windows. Colle les données audio à partir du Presse-papiers Windows. Si le Presse-papiers Windows ne contient pas de données audio, cette option est indisponible.

A partir d'un fichier. Colle les données audio à partir d'un fichier. Cliquez sur le bouton Sélectionner fichier pour rechercher le fichier voulu.


Coller et boucler. Colle les données audio le nombre de fois indiqué. Si les données audio sont plus longues que la sélection actuelle, cette dernière est automatiquement allongée en conséquence.

Suppression de données audio


Adobe Audition permet de supprimer des données audio de deux manières : Utilisez la commande Supprimer la sélection pour supprimer une plage de la forme d'onde, ou bien la commande Rogner pour supprimer les données audio dont vous ne voulez plus, situées des deux côtés de la sélection.

Remarque : Les données supprimées ne sont pas placées dans le Presse-papiers. Pour les récupérer, vous pouvez uniquement choisir Edition > Annuler ou Fichier > Rétablir la dernière version enregistrée, à condition de ne pas avoir enregistré le fichier depuis la suppression.

Pour supprimer des données audio :

- 1 Dans l'affichage de forme d'onde, sélectionnez les données audio à supprimer.
- 2 Choisissez Edition > Supprimer la sélection. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Supprimer , situé dans la barre d'outils.

Pour rogner des données audio :

- 1 Dans l'affichage de forme d'onde, sélectionnez les données audio à conserver.
- 2 Choisissez Edition > Raccorder. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Raccorder , situé dans la barre d'outils.

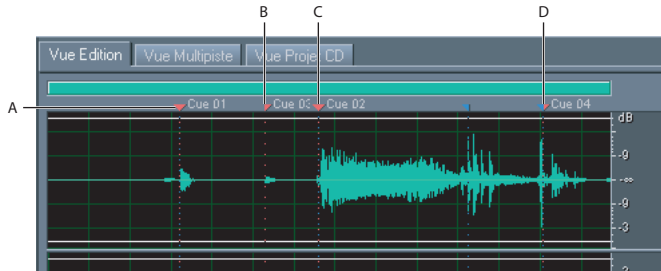
Utilisation des repères

Les *repères* sont des emplacements que vous définissez dans une forme d'onde. Ils vous permettent de parcourir facilement une forme d'onde en vue d'effectuer des sélections, d'apporter des modifications ou de lire les données audio.

A propos des repères

Dans Adobe Audition, un repère peut correspondre à un *point* ou à une *plage*. Un point de repère désigne une position exacte au sein d'une forme d'onde (par exemple, 1:08.566 à partir du début de l'onde). Une plage de repères comprend à la fois un point de début et un point de fin (par exemple, l'ensemble de la forme d'onde de 1:08.566 à 3:07.379). Vous pouvez faire glisser le début et la fin d'une plage de repères vers d'autres points dans le temps.

Les repères sont dotés de poignées triangulaires qui apparaissent dans les parties supérieure et inférieure de l'affichage de forme d'onde. Ces poignées vous permettent de sélectionner et d'ajuster les repères. Vous pouvez également cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur une poignée pour afficher les commandes relatives aux repères.



Exemples de repères :


A. Poignée de repère **B.** Point de repère **C.** Plage de repères **D.** Plage de repères sans division

Remarque : Pour conserver les repères lorsque vous enregistrez un fichier, veillez à cocher la case *Enregistrer les informations non audio supplémentaires*.

Définition et sélection de repères

La fenêtre Liste des repères vous permet de définir et de sélectionner des repères. Vous pouvez également définir des repères à l'aide des commandes de menu contextuel et des raccourcis clavier.


Pour afficher la liste des repères :

Choisissez Fenêtre > Liste des repères. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Masquer/Afficher la liste des repères , situé dans la barre d'outils.

Pour définir un repère :

1 Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Placez le curseur à l'endroit exact où vous voulez insérer le point de repère dans l'affichage de forme d'onde.
- Sélectionnez les données audio que vous voulez définir comme plage de repères dans l'affichage de forme d'onde.

2 Cliquez sur Ajouter dans la fenêtre Liste des repères. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Ajouter à la liste des repères , situé dans la barre d'outils.

Pour sélectionner des repères :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur un repère dans la liste des repères.
- Double-cliquez sur une poignée de repère dans l'affichage de forme d'onde.
- Pour sélectionner des repères adjacents (*contigus*), cliquez sur le premier repère dans la liste, puis maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le dernier repère voulu.
- Pour sélectionner des repères non adjacents (*non contigus*), maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur les repères voulus dans la liste.

Lecture des repères

Lorsque vous cliquez sur le bouton Lecture auto situé dans la fenêtre Liste des repères, Adobe Audition lit automatiquement les repères sélectionnés.

Pour activer ou désactiver la lecture automatique des repères :

Cliquez sur le bouton Lecture auto dans la fenêtre Liste des repères.

Sélection d'un type de repère

Adobe Audition propose quatre types de repères. Ceux-ci peuvent être aussi bien des plages que des points, bien que la définition de plages en tant que repères d'index n'ait pas forcément un sens. Lorsque vous choisissez un type de repère, prenez en considération les éléments suivants :

- Les repères simples vous permettent de marquer les sections importantes d'une forme d'onde pour référence (par exemple, pour vous souvenir d'un point de modification). Ce type de repère s'avère également utile pour indiquer les positions d'arrêt et de départ de la liste de lecture.
- Les repères de temps sont identiques aux repères simples, mais utilisés pour marquer les temps musicaux. Un fichier audio enregistré avec des repères de temps permet d'obtenir des boucles de temps d'une grande précision. Pour plus de détails sur la création et l'utilisation des boucles, voir « [A propos des boucles](#) », page 244.
- Les repères de piste vous permettent de signaler une division au sein des pistes destinées à un CD audio ; ce type de repère est réservé à l'enregistrement des CD Voir « [Insertion de pistes](#) », page 294.
- Les repères d'index vous permettent de définir des marqueurs au sein d'une piste de CD (certains lecteurs de CD disposent de commandes pour les repères d'index). De plus, l'intervalle entre le repère de début de piste et le premier repère d'index de cette même piste apparaît sur le lecteur comme « temps négatif ».

Pour modifier le type de repère :

- 1 Sélectionnez un repère.
- 2 Cliquez sur Modifier les infos du repère dans la fenêtre Liste des repères.
- 3 Sélectionnez un type de repère dans la liste déroulante Type.

Vous pouvez également cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur la poignée du repère, puis choisir un type de repère dans le menu contextuel qui s'affiche.

Dénomination des repères

Lorsque vous avez créé un repère, vous pouvez le renommer et lui ajouter une description.

Pour renommer un repère et ajouter une description :

- 1 Sélectionnez un repère.
- 2 Cliquez sur Modifier les infos du repère dans la fenêtre Liste des repères.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes ou les deux :
 - Entrez un nouveau nom dans la zone de texte Libellé.
 - Entrez une description dans la zone de texte Description.

Réglage des repères

Vous pouvez facilement ajuster la position des repères, ainsi que la durée des plages de repères.

Pour repositionner un repère :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour les points de repère, faites glisser la poignée du repère jusqu'à l'emplacement voulu dans l'affichage de forme d'onde.
- Pour les plages de repères, faites glisser la poignée rouge de départ jusqu'à l'emplacement voulu dans l'affichage de forme d'onde.
- Sélectionnez le repère, puis cliquez sur Modifier les infos du repère dans la fenêtre Liste des repères. Entrez une nouvelle valeur dans la zone de texte Début.

Pour modifier la durée d'une plage de repère :

- Faites glisser la poignée de fin bleue jusqu'à l'emplacement voulu dans l'affichage de forme d'onde.
- Sélectionnez le repère, puis cliquez sur Modifier les infos du repère dans la fenêtre Liste des repères. Entrez une nouvelle valeur dans la zone de texte Fin ou Durée.

Fusion, conversion et suppression des repères

Dans Adobe Audition, vous pouvez fusionner des repères, mais également convertir des points de repère en plages de repères et vice versa. De plus, vous avez la possibilité de supprimer les repères dont vous n'avez plus besoin.

Pour fusionner des repères :

1 Sélectionnez les repères à fusionner. La fusion ne peut être appliquée qu'à deux plages de repères, mais il n'y a aucune limitation concernant le nombre de points de repère fusionnés.

2 Cliquez sur Fusionner dans la fenêtre Liste des repères.

Remarque : Le nom du premier repère est attribué au nouveau repère résultant de la fusion. Vous perdez toutes les informations indiquées dans les zones de texte Libellé et Description pour les repères suivants concernés par la fusion.

Pour convertir un point de repère en plage de repères :

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la poignée du repère, puis choisissez Créer plage. La poignée est divisée en deux poignées distinctes.

Pour convertir une plage de repères en point de repère :

Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur une poignée de repère, puis choisissez Créer point. Les deux poignées fusionnent pour n'en former qu'une seule ; le point de départ de la plage devient le point de repère.

Pour supprimer des repères :

1 Sélectionnez un ou plusieurs repères.

2 Cliquez sur Suppr dans la fenêtre Liste des repères. Vous pouvez également cliquer à l'aide du bouton droit de la souris sur la poignée du repère, puis choisir Supprimer.

Traitement par lots des repères

Dans la fenêtre Liste des repères, le bouton Lot vous permet d'ajouter du silence entre des repères et d'enregistrer les données audio se trouvant entre ces mêmes repères dans de nouveaux fichiers.

Pour traiter des repères par lots :

- 1 Sélectionnez un ou plusieurs repères. Au moins un des repères que vous sélectionnez doit faire partie d'une plage.
- 2 Cliquez sur Lot dans la fenêtre Liste des repères.
- 3 Paramétrez les options suivantes selon vos besoins et cliquez sur OK :

Définir une durée de silence. Ajoute du silence entre les points de repère dans la forme d'onde. Entrez les valeurs souhaitées (en secondes) dans les zones de texte Ajouter du silence avant et Ajouter du silence après.

Enregistrer dans des fichiers. Enregistre les données audio qui se trouvent entre les points de repère dans des nouveaux fichiers.

Préfixe de nom de fichier. Permet de spécifier un préfixe pour les nouveaux fichiers. Adobe Audition ajoute automatiquement des nombres après le préfixe (phrase02, phrase03, etc.), ainsi que l'extension appropriée, en fonction du format de sortie sélectionné.

Dossier de destination. Indique le dossier dans lequel Adobe Audition place les nouveaux fichiers. Cliquez sur le bouton Parcourir pour spécifier un autre dossier.

Format de sortie. Indique le format de sortie des nouveaux fichiers. Si le format choisi dispose d'options, le bouton Options est activé et vous pouvez cliquer dessus pour les sélectionner.

Définition automatique des repères

La fonctionnalité des repères automatiques vous permet de localiser des phrases ou des temps et de les ajouter automatiquement à la liste des repères. Vous pouvez également l'utiliser pour supprimer du silence au début et à la fin d'un fichier.

Pour définir des repères automatiquement :

- 1 Sélectionnez la plage générale dans laquelle vous voulez rechercher les phrases et les temps.
- 2 Choisissez Edition > Repères automatiques, puis l'une des commandes suivantes :
 - Ajuster la sélection à la phrase sélectionne une phrase au sein de la plage sélectionnée en ajustant la mise en surbrillance intérieure, sans prendre en compte le silence avant et après les données audio. Aucun élément n'est ajouté à la liste des repères.
 - Rechercher les phrases et marquer analyse la plage sélectionnée et marque les plages sans silence en tant que repères simples, ajoutés à la liste des repères.
 - Rechercher les temps et marquer analyse la plage sélectionnée et marque les temps en tant que repères de temps, ajoutés à la liste des repères.

Pour personnaliser les paramètres des repères automatiques :

- 1 Choisissez Edition > Repères automatiques > Paramètres des repères automatiques.
- 2 Ajustez les paramètres suivants, puis cliquez sur OK :

- La zone Le son sera considéré comme un « silence » lorsque indique les paramètres de recherche de silence. Dans la zone de texte Le signal est en dessous de, entrez l'amplitude (en décibels) qui doit représenter le niveau maximal de silence pour Adobe Audition. Dans la zone de texte Pendant plus de, entrez la durée (en millisecondes) de cette amplitude maximale.



Pour un son de grande qualité, très calme, entrez une amplitude faible (par exemple, -60 dB). Pour un son plus bruyant, la valeur peut être bien supérieure (par exemple, -30 dB). Entrez une longue durée pour conserver des groupes de mots ensemble, par exemple.

- La zone Le son sera considéré comme valide lorsque indique les paramètres de validation du son. Dans la zone de texte Le signal est au-dessus de, entrez l'amplitude (en décibels) qui doit représenter le niveau minimal sonore pour Adobe Audition. Dans la zone de texte Pendant plus de, entrez la durée (en millisecondes) de cette amplitude minimale.



Entrez une durée plus longue pour ignorer les brèves périodes de son indésirable (tel que les bruits de clic, statiques, etc.). Toutefois, si la valeur est trop grande (supérieure à 200 millisecondes), des mots courts risquent d'être ignorés.

- Cliquez sur le bouton Rechercher les niveaux pour qu'Adobe Audition analyse la forme d'onde (ou une plage sélectionnée) et définisse automatiquement le point de départ approprié pour les niveaux de signal. Des propositions sont insérées dans les zones de texte correspondantes.



Si ces valeurs ne conviennent pas (par exemple, si des mots ou des phrases sont tronqués), diminuez les valeurs de niveau de signal. Augmentez ces valeurs, si la quantité de silence supprimée est insuffisante.

Pour raccorder le silence au début et à la fin d'un fichier :


Choisissez Edition > Repères automatiques > Raccorder silence numérique.

Si vous sélectionnez le milieu d'une forme d'onde, cette commande fonctionne de manière identique à la commande de raccordage classique. Elle raccorde tout le reste, y compris le silence numérique aux extrémités de la plage mise en surbrillance.

Création de listes de lecture

Une *liste de lecture* est un arrangement de plages de repères que vous pouvez lire dans un ordre donné et en boucle, le nombre de fois spécifié. Grâce à une liste de lecture, il est possible d'essayer différentes versions d'un arrangement avant de procéder aux modifications. Les listes de lecture sont créées à partir de la fenêtre Liste de lecture.

Pour afficher la fenêtre Liste de lecture :

Choisissez Fenêtre > Lire liste. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Masquer/Afficher la liste de lecture , situé dans la barre d'outils.

Pour créer une liste de lecture :

1 Si la fenêtre Liste des repères n'est pas visible, cliquez sur Afficher la liste des repères dans la fenêtre Liste de lecture.

2 Dans la fenêtre Liste des repères, sélectionnez les plages de repères que vous voulez ajouter à la liste de lecture. Voir « [Définition et sélection de repères](#) », page 92.

3 Cliquez sur Insérer repère(s) dans la fenêtre Liste de lecture. La sélection est insérée soit avant l'élément actuellement sélectionné, soit à la fin si aucun élément n'est sélectionné.

Pour lire les éléments d'une liste de lecture :

Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Pour lire la liste de lecture entière, sélectionnez le premier élément de la liste, puis cliquez sur Lecture dans la fenêtre Liste de lecture.
- Pour lire une partie de la liste de lecture, sélectionnez le premier élément à lire, puis cliquez sur Lecture dans la fenêtre Liste de lecture.
- Pour lire un élément spécifique de la liste, sélectionnez celui-ci, puis cliquez sur Autorepère dans la fenêtre Liste de lecture.

Pour changer l'ordre des éléments d'une liste de lecture :

- 1** Sélectionnez l'élément à déplacer.
- 2** Cliquez sur Haut ou Bas.

Pour définir le nombre de boucles d'un élément dans une liste de lecture :

Sélectionnez l'élément voulu, puis entrez un nombre dans la zone de texte Boucles. Chaque élément de la liste de lecture peut avoir un nombre de boucles différent.

Pour supprimer des éléments d'une liste de lecture :

Sélectionnez les éléments à supprimer, puis cliquez sur Supprimer dans la fenêtre Liste de lecture.

Création et suppression de silence

Adobe Audition permet de créer et de supprimer du silence dans une forme d'onde de plusieurs manières. La création de silence s'avère utile pour insérer des pauses et supprimer le bruit superflu d'un fichier audio. La suppression de silence permet de nettoyer les guides vocaux et d'accélérer la narration sans affecter le son au premier plan.

Création de silence

Dans Adobe Audition, vous disposez de deux méthodes pour créer du silence dans une forme d'onde : rendre silencieuse une partie de la forme d'onde existante ou insérer une nouvelle période de silence.

Pour rendre silencieuses des données audio existantes :

- 1** Sélectionnez la plage de données audio voulue.
- 2** Choisissez Effets > Silence.

Tandis que le fait de supprimer ou de couper une sélection colle les données qui l'entourent, l'application de l'effet Silence laisse la période de la sélection intacte et seule son amplitude est ramenée à la valeur zéro.

Pour insérer une nouvelle période de silence :

- 1 Placez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer du silence. Si vous voulez remplacer une partie de la forme d'onde existante, sélectionnez la plage de données audio correspondante.
- 2 Choisissez Générer > Silence.
- 3 Entrez le nombre de secondes du silence à générer. Utilisez des décimales pour entrer des fractions de secondes. Par exemple, tapez « 0.3 » pour générer trois dixièmes de seconde de silence.
- 4 Cliquez sur OK. Les données audio situées à droite du curseur sont poussées dans le temps, ce qui allonge la durée de la forme d'onde.

Suppression de silence

La commande Supprimer le silence détecte et supprime le silence entre des mots ou d'autres données audio. Elle constitue un très bon moyen de nettoyer les guides vocaux et d'accélérer la narration sans affecter le son au premier plan.

Pour supprimer du silence :

- 1 Si vous voulez supprimer le silence d'une partie de la forme d'onde, sélectionnez la plage de données audio correspondante. Si vous ne sélectionnez rien, Adobe Audition supprime le silence dans la totalité de la forme d'onde.
- 2 Choisissez Edition > Supprimer le silence.
- 3 Paramétrez les options suivantes selon vos besoins et cliquez sur OK :

Le « silence » est défini comme suit. Cette zone permet de définir ce qu'Adobe Audition considère comme du silence. Dans la zone de texte Le signal est en dessous de, entrez l'amplitude (en décibels) qui doit représenter le niveau maximal de silence pour Adobe Audition. Dans la zone de texte Pendant plus de, entrez la durée (en millisecondes) de cette amplitude maximale.



Pour un son très calme avec un bruit de fond réduit, entrez une amplitude faible (par exemple, -60 dB). Pour un son plus bruyant, la valeur peut être bien supérieure (par exemple, -30 dB). Entrez une longue durée pour conserver des groupes de mots ensemble, par exemple.

Le « son » est défini comme suit. Cette zone permet de définir ce qu'Adobe Audition considère comme du son. Dans la zone de texte Le signal est au-dessus de, entrez l'amplitude (en décibels) qui doit représenter le niveau minimal sonore pour Adobe Audition. Dans la zone de texte Pendant plus de, entrez la durée (en millisecondes) de cette amplitude minimale.



Entrez une plus grande durée pour ignorer les brèves périodes de son indésirable (tel que les bruits de clic, statiques, etc.). Toutefois, si la valeur est trop grande (supérieure à 200 millisecondes), des mots courts risquent d'être ignorés.

Rechercher les niveaux. Cliquez sur ce bouton pour qu'Adobe Audition analyse la forme d'onde (ou la plage sélectionnée) et définisse automatiquement le point de départ approprié pour les niveaux de signal. Des propositions sont insérées dans les zones de texte correspondantes.



Si ces valeurs ne conviennent pas (par exemple, si des mots ou des phrases sont tronqués), diminuez les valeurs de niveau de signal. Augmentez ces valeurs, si la quantité de silence supprimée est insuffisante.

Suppression de marques dans la liste des repères. Cochez cette case pour ajouter tous les emplacements de suppression de silence dans la liste des repères.

Limiter le silence continu à. Cette zone de texte permet de spécifier la durée de silence maximale (en millisecondes) à respecter. Les plages de silence inférieures à cette durée ne sont pas supprimées ; les plages supérieures à cette valeur sont raccourcies de manière à conserver exactement la durée spécifiée. Pour supprimer le plus de silence possible, entrez la valeur zéro.



Pour raccourcir des segments vocaux, utilisez une valeur d'environ 150 millisecondes afin d'obtenir une pause plus naturelle et réaliste. Avec des valeurs supérieures, la pause générée risque de sembler artificielle.

Rechercher les silences maintenant. Prévisualise le silence à supprimer. Cette option indique la quantité de silence à supprimer et le nombre d'emplacements de silence trouvés. L'activation de ce bouton ne supprime pas le silence, mais vous donne une idée du résultat que vous obtiendrez si vous cliquez sur OK avec les paramètres actuels.



Si votre présentation audio comprend de nombreuses coupes séparées par du silence (comme une bande de plusieurs jingles), choisissez Edition > Supprimer le silence pour vous assurer que la durée du silence entre chaque coupe est identique. Par exemple, si la différence entre les coupes 1 et 2 est de 3,2 secondes, que celle entre les coupes 2 et 3 est de 4,1 secondes et que celle entre les coupes 3 et 4 est de 3,7 secondes, vous pouvez utiliser la commande Supprimer le silence afin de définir un silence d'une durée de 3 secondes exactement entre les quatre coupes.

Inversion et retournement audio

L'effet Inverser génère simplement l'inversion des échantillons de la forme d'onde ; tous les décalages positifs deviennent négatifs et tous les décalages négatifs deviennent positifs. Cet effet s'avère utile pour le réglage des courbes d'amplitude lors de la création de boucles ou du collage. L'inversion d'un canal d'un enregistrement stéréo vous permet de corriger les canaux déphasés ou de créer d'intéressants effets de phase. Pour plus de détails sur la phase, consultez le glossaire.

L'effet Retourner inverse l'ordre des échantillons d'une forme d'onde de manière à les lire à l'envers. Il vous permet de créer des effets spéciaux.

Pour inverser une forme d'onde :

- 1 Si vous voulez inverser une partie de la forme d'onde, sélectionnez la plage correspondante. Pour inverser la totalité de la forme d'onde, désélectionnez toutes les données audio.
- 2 Choisissez Effets > Inverser.

Pour retourner une forme d'onde :

- 1 Si vous voulez retourner une partie de la forme d'onde, sélectionnez la plage correspondante. Pour retourner la totalité de la forme d'onde, désélectionnez toutes les données audio.
- 2 Choisissez Effets > Retourner.

Génération de données audio

Adobe Audition propose plusieurs commandes vous permettant de générer de nouvelles données audio. Ces commandes sont différentes des effets ; elles insèrent de nouveaux sons au sein d'une forme d'onde, au lieu de modifier des sons existants.

Génération de signaux DTMF

Les signaux DTMF (Dual Tone Multi-Frequency ou Double tonalité multifréquence) sont utilisés pour composer les numéros de téléphones via des lignes téléphoniques capables de répondre aux signaux DTMF. Le Comité consultatif international téléphonique et télégraphique (CCITT) recommande ces signaux pour les téléphones à touches au niveau international.

Veuillez noter que les signaux DTMF générés par les touches d'un téléphone diffèrent des tonalités multifréquences (MF) générées par le réseau téléphonique pour transmettre les informations. La commande Signaux DTMF vous permet également de générer des tonalités MF.

Pour générer des signaux DTMF :

- 1 Placez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer les signaux. Si vous voulez remplacer une partie de la forme d'onde existante, sélectionnez la plage de données audio correspondante.
- 2 Choisissez Générer > Signaux DTMF.
- 3 Paramétrez les options suivantes selon vos besoins et cliquez sur OK :

Chaîne de numérotation. Indique le numéro de téléphone pour lequel vous voulez générer des tonalités. Vous pouvez également entrer d'autres caractères, tels que l'astérisque (*), le signe dièse (#), ainsi que les lettres « A », « B », « C » et « D ». La saisie d'un caractère de pause (voir « Caractère de pause » dans cette liste) insère une pause d'une longueur définie.

Durée de la tonalité. Indique la durée des tonalités en millisecondes. La durée standard des tonalités DTMF est de 100 millisecondes.

Temps d'arrêt. Indique la durée du silence entre les tonalités successives (en millisecondes).

Temps de pause. Indique la longueur affectée au caractère de pause utilisé dans la zone de texte Chaîne de numérotation.

Caractère de pause. Indique le caractère interprété par Adobe Audition en tant que pause.

Signaux DTMF. Génère des signaux DTMF à l'aide de combinaisons des fréquences 697 Hz, 770 Hz, 852 Hz, 941 Hz, 1 209 Hz, 1 336 Hz, 1 477 Hz et 1 633 Hz.

Signaux MF (CCITT R1). Génère des signaux MF (tonalités internes aux réseaux téléphoniques) à l'aide de combinaisons par paires des fréquences 700 Hz, 900 Hz, 1 100 Hz, 1 300 Hz, 1 500 Hz et 1 700 Hz.

Personnalisé. Permet de spécifier les combinaisons de fréquences à utiliser pour générer les signaux. Sélectionnez cette option, puis entrez des valeurs dans les zones de texte Hz du pavé numérique.

Amplitude. Détermine le niveau du volume (en pourcentage) des tonalités générées, où 100 % correspond au volume maximum sans écrêtage.

Modulation. Indique la différence de volume entre la tonalité de fréquence supérieure et la tonalité de fréquence inférieure. Entrez une valeur (en décibels) dans cette zone de texte pour augmenter le volume de la tonalité de fréquence supérieure en conséquence.

Rétablir DTMF. Si vous cliquez sur ce bouton, toutes les fréquences personnalisées sont effacées et remplacées par les combinaisons de fréquences DTMF standard.

Génération de bruit

La commande Bruit vous permet de générer du bruit aléatoire de différentes couleurs. Le terme de *couleur* est habituellement utilisé pour décrire la composition spectrale du bruit ; chaque couleur a ses propres caractéristiques. La génération de bruit est utile pour la création de sons apaisants, tels que le bruit d'une chute d'eau, (parfait en combinaison avec la fonction Panoramique auto binaural d'Adobe Audition) et pour la génération de signaux pouvant être utilisés pour vérifier la réponse en fréquence d'un haut-parleur, d'un micro ou d'un autre composant du système audio.

Pour générer du bruit :

1 Placez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer du bruit. Si vous voulez remplacer une partie de la forme d'onde existante, sélectionnez la plage de données audio correspondante.

2 Choisissez Générer > Bruit.

3 Paramétrez les options suivantes selon vos besoins et cliquez sur OK :

Couleur. Indique la couleur du bruit :

- Marron correspond à un bruit d'une fréquence spectrale de $1/f^2$. En d'autres termes, le bruit a beaucoup plus de fréquences basses. Le son est semblable à celui d'une chute d'eau ou du tonnerre. L'onde du bruit marron suit une courbe de mouvement brownien (d'où le terme de bruit « brown » en anglais). C'est-à-dire que l'échantillon suivant dans la forme d'onde est égal à l'échantillon précédent, plus une petite quantité aléatoire. Sur un graphique, cette forme d'onde ressemble à une chaîne de montagnes.
- Rose correspond à un bruit d'une fréquence spectrale de $1/f$ et se trouve le plus souvent dans la nature. Il s'agit du bruit qui sonne le plus naturel. En appliquant un égaliseur aux sons, vous pouvez générer des bruits de pluie, de chute d'eau, de vent, de rivière et d'autres sons naturels. Le bruit rose se situe exactement entre les bruits marron et blanc (d'où l'ancienne appellation de « bruit ocre »). Il n'est ni aléatoire, ni prévisible ; sa représentation visuelle est du type fractal. Lorsque vous effectuez un zoom avant sur ce bruit, la seule différence du motif est son amplitude inférieure.

- Blanc correspond à un bruit d'une fréquence spectrale de 1, c'est-à-dire qu'il contient toutes les fréquences à proportions égales. L'oreille humaine étant plus sensible aux fréquences hautes, le bruit blanc est un son très sifflant. Adobe Audition génère un bruit blanc en choisissant des valeurs aléatoires pour chaque échantillon.

Style. Indique le style du bruit :

- Stéréo spatiale génère du bruit en utilisant trois sources de bruit uniques et les code dans l'espace de manière à ce qu'elles semblent provenir respectivement du côté gauche, du centre et du côté droit. Lorsque vous écoutez le résultat avec un casque stéréo, vous percevez un son semblant provenir de tout autour de vous. Pour spécifier la distance du centre à partir des sources de bruit de droite et de gauche, entrez un délai exprimé en microsecondes. Les valeurs d'environ 900 à 1 000 microsecondes correspondent au délai perceptible maximal. Un délai de zéro est identique au bruit monaural, pour lequel les canaux gauche et droit sont identiques.
- Canaux indépendants génère du bruit en utilisant deux sources de bruit uniques, une pour chaque canal. Le bruit du canal gauche est totalement indépendant de celui du canal droit.
- Mono génère du bruit à l'aide d'une seule source de bruit ; les canaux gauche et droit sont définis de manière égale par rapport à cette source.
- Inverse génère du bruit à l'aide d'une seule source de bruit (semblable à l'option Mono). Toutefois, le bruit du canal gauche est exactement l'inverse de celui du canal droit. Lorsque vous écoutez le résultat avec un casque stéréo, vous percevez un son semblant provenir de l'intérieur de votre tête, plutôt que de l'extérieur.

Intensité. Indique l'intensité du bruit sur une échelle de 2 à 40. Lorsque l'intensité est élevée, le bruit devient plus irrégulier et sonne plus dur et fort.

Durée. Indique la durée du bruit (en secondes) généré par Adobe Audition.



Pour les bruits très longs, il est plus rapide de générer un bruit d'une courte durée (environ 10 à 20 secondes), puis de supprimer les excès de bruit situés au début et à la fin de manière à ce que les ondes commencent et se terminent au milieu. Ensuite, il suffit de copier et de faire autant de boucles (choisir Edition > Mixer et coller) que nécessaire.

Génération de tonalités

La commande Tonalités vous permet de créer une forme d'onde simple et de définir de nombreux paramètres liés à la fréquence et à l'amplitude. La génération de tonalités est le point de départ idéal en vue de créer de nouveaux effets sonores.

Pour générer des tonalités :

- 1 Placez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer les tonalités. Si vous voulez remplacer une partie de la forme d'onde existante, sélectionnez la plage de données audio correspondante.
- 2 Choisissez Générer > Tonalités.
- 3 Exécutez l'une des opérations suivantes :
 - Pour créer une tonalité constante, cochez la case Verrouiller avec ces paramètres uniquement. Ensuite, définissez les paramètres voulus, puis cliquez sur OK.

- Pour créer une tonalité qui change de manière dynamique dans le temps, supprimez la coche de la case Verrouiller avec ces paramètres uniquement. Sous l'onglet Paramètres de départ, définissez les paramètres de la tonalité initiale et, sous l'onglet Paramètres d'arrivée, définissez les paramètres de la tonalité finale. Lorsque vous avez défini tous les paramètres voulus, cliquez sur OK. La tonalité générée passe progressivement de l'état initial à l'état final.

Pour plus de détails, voir [« Options de la boîte de dialogue Générer des tonalités », page 103.](#)

Options de la boîte de dialogue Générer des tonalités

La boîte de dialogue Générer des tonalités fournit les options suivantes :

Fréquence de base. Indique la fréquence principale à utiliser pour générer les tonalités.

Moduler de. Module la fréquence de base dans la hauteur de ton au cours d'une plage définie par l'utilisateur. Par exemple, un paramètre de 100 Hz module la fréquence d'origine par ± 100 Hz ; avec ce paramètre, la modulation d'une tonalité de 1 000 Hz surviendrait entre 950 Hz et 1 050 Hz.

Fréquence de. Indique le taux (nombre de fois par seconde) auquel la fréquence varie. La valeur 10, par exemple, génère des tonalités qui semblent modulées en amplitude au taux de 10 fois par seconde. Les tonalités sont en réalité modulées en hauteur de ton (fréquence), comme il se doit, mais étant donné l'écart des niveaux d'énergie perçus par l'oreille humaine pour les différentes fréquences, ces tonalités semblent modulées en amplitude.

Composants de fréquence. Permet d'ajouter jusqu'à cinq harmoniques à la fréquence fondamentale (Fréquence de base).

Entrez un multiplicateur pour chaque harmonique sous les curseurs Composants de fréquence. (La fréquence réelle est obtenue en multipliant la fréquence fondamentale d'autant.) Ensuite, utilisez les curseurs pour mixer chacun des composants individuels (0 à 100 %) les uns par rapport aux autres. Le gain général (niveau de signal) peut être réglé à l'aide des curseurs de la zone Volume dB.

Si la case Verrouiller avec ces paramètres uniquement n'est pas cochée, toutes les valeurs peuvent varier pendant la durée du fichier audio ; elles se métamorphosent entre les paramètres de départ et d'arrivée.

Volume dB. Indique le gain général pour chacun des canaux gauche et droit ; les valeurs sont comprises entre -80 dB et 0 dB. Pour la génération de tonalités stéréo, vous pouvez régler les deux canaux séparément.

Phase début. Indique le point de départ du cycle produit. Si cette valeur correspond à 0 degré, les ondes commencent sur la ligne de base. Si vous entrez 90 degrés, l'onde commence à une amplitude totale (ce qui génère en outre un bruit de clic notable). Cette option s'avère particulièrement utile, si vous souhaitez définir des tonalités très détaillées et que vous avez besoin d'une phase répondant exactement à vos attentes.

Différence phase. Permet au canal gauche d'être déphasé par rapport au canal gauche. Si cette valeur correspond à 0, les canaux restent entièrement en phase ; la valeur 180 entraîne leur déphasage total.

Taux modif. Génère une modification dynamique de la phase relative entre les deux canaux d'un fichier audio stéréo dans le temps et à un taux défini. Par exemple, si vous entrez 1 Hz, vous obtenez une différence de phase cyclique de 360 degrés pour chaque seconde.

Décalage DC. Permet d'ajouter une amplitude CC (courant continu) constante à la tonalité ; la forme d'onde est centrée par un décalage vers le haut ou vers le bas selon le pourcentage spécifié. Par exemple, vous pouvez appliquer un décalage CC pour corriger un signal entrant qui a été altéré par la pollution électrique d'un courant adjacent élevé.

Type. Indique le type de forme d'onde à utiliser. Chaque type est doté d'un son particulier unique. Les formes d'onde sinusoïdales sont fondamentales, sans harmoniques (tonalités pures). Les formes d'onde triangulaires sont dotées d'harmoniques impaires avec une amplitude propre de 1 (carré). Les formes d'onde carrées sont dotées d'harmoniques impaires avec une amplitude propre de 1. Les formes d'onde en dents de scie sont dotées de toutes les harmoniques avec une amplitude propre de 1.

Durée. Indique la longueur de la tonalité générée (en secondes). Utilisez des décimales pour entrer des fractions de secondes. Par exemple, tapez « 0.25 » pour générer des tonalités durant exactement un quart de seconde.

Moduler. Lorsqu'une plage de données audio est sélectionnée et que vous cochez cette case, le son est *modulé en anneau*, ou multiplié, par les paramètres de tonalité actifs. Cette option est particulièrement utile pour ajouter des effets spéciaux.

Démoduler. Lorsqu'une plage de données audio est sélectionnée et que vous cochez cette case, le son est démodulé. La démodulation d'une source déjà modulée permet de produire des effets intéressants.

Superposer (mixage). Lorsqu'une plage de données audio est sélectionnée et que vous cochez cette case, les tonalités générées sont superposées (mixées) à la sélection audio.

Remarque : Pour plus de détails sur l'utilisation des préconfigurations et la prévisualisation des résultats, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Conversion du type d'échantillon

Le type d'échantillon d'un fichier détermine son taux d'échantillonnage et sa résolution en bits, ainsi que le format de canal (forme d'onde mono ou stéréo). Vous pouvez convertir le type d'échantillon pour modifier un ou plusieurs de ces attributs.

Lorsque vous convertissez le type d'échantillon d'un fichier, Adobe Audition traite directement les échantillons au sein du fichier, ou bien rééchantillonne les données, de manière à ce que le son conserve une hauteur de ton et une durée identiques à celles du fichier d'origine.

A propos des taux d'échantillonnage

Durant l'échantillonnage, un signal analogue entrant est échantillonné selon des intervalles temporels discrets. Chaque intervalle de signal analogue correspond à un moment d'observation et représente ainsi un niveau de voltage mesurable spécifique. Une conversion mathématique permet de générer une série de nombres numériques qui représente le niveau du signal à ce moment précis. Les données obtenues peuvent faire l'objet d'un stockage et d'un traitement numériques.

Le *taux d'échantillonnage* est le nombre d'échantillons (ou d'instantanés) pris à partir d'un signal sonore par seconde. Par exemple, un taux d'échantillonnage de 44 100 Hz correspond au prélèvement de 44 100 échantillons par seconde. Etant donné que l'échantillonnage est directement lié au composant temporel, le taux d'échantillonnage d'un système détermine sa largeur de bande globale, autrement dit le nombre de fréquences codées au sein du signal sonore. Les taux d'échantillonnage plus élevés permettent généralement d'obtenir une forme d'onde de meilleure qualité.

Les taux d'échantillonnage les plus usuels pour l'édition audio sont les suivants :

- 11 025 Hz Faible qualité radio AM/vocale (multimédia de base)
- 22 050 Hz Proche de la qualité radio FM (multimédia supérieur)
- 32 000 Hz Meilleur que la qualité radio FM (taux de diffusion standard)
- 44 100 Hz Qualité CD
- 48 000 Hz Qualité DAT (bande audionumérique)
- 96 000 Hz Qualité DVD

Prévisualisation d'un taux d'échantillonnage différent

La commande Régler le taux d'échantillonnage vous permet de prévisualiser le résultat de son application sur un fichier audio. Cette commande ne convertit pas le taux d'échantillonnage du fichier audio. Pour ce faire, utilisez plutôt la commande Convertir le type d'échantillon. Voir « [Modification du taux d'échantillonnage](#) », page 105.

Pour régler le taux d'échantillonnage :


- 1 Choisissez Edition > Régler le taux d'échantillonnage.
- 2 Entrez un taux d'échantillonnage dans la zone de texte, ou bien sélectionnez un taux usuel dans la liste.
- 3 Cliquez sur OK.

Remarque : Adobe Audition vous permet de créer et de modifier n'importe quel taux d'échantillonnage. Cependant, votre carte son risque de ne pas pouvoir le lire correctement. Pour vérifier les propriétés de votre carte son, choisissez Options > Propriétés des périphériques. Voir « [Définition des propriétés des périphériques de sortie audio](#) », page 42.

Modification du taux d'échantillonnage

Le taux d'échantillonnage d'un fichier détermine la largeur de bande globale de la forme d'onde (c.-à-d. le nombre de fréquences codées au sein du signal sonore). Lorsque vous modifiez ce taux, n'oubliez pas que la plupart des cartes son prennent en charge uniquement certains taux d'échantillonnage.

Pour modifier le taux d'échantillonnage d'un fichier :

- 1 Choisissez Edition > Convertir le type d'échantillon. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Convertir le type d'échantillon , situé dans la barre d'outils.
- 2 Sélectionnez un taux dans la liste Taux d'échantillonnage ou saisissez une valeur personnalisée dans la zone de texte.
- 3 Faites glisser le curseur Qualité min/max pour ajuster la qualité de la conversion d'échantillonnage.

Les valeurs élevées permettent de conserver plus de fréquences hautes (elles préviennent l'aliasing, ou le repliement, des fréquences hautes vers des fréquences plus basses) ; la conversion dure plus longtemps. Les valeurs inférieures demandent moins de temps de traitement, mais génèrent l'« atténuation » des fréquences hautes ; le résultat ressemble à des sons assourdis. Généralement, des valeurs entre 100 et 400 conviennent à la plupart des besoins de conversion.



Utilisez des valeurs supérieures pour tout sous-échantillonnage d'un taux élevé vers un taux réduit. Pour le suréchantillonnage, les résultats sont presque identiques que les valeurs entrées soient supérieures ou inférieures.

4 Cochez la case Filtre pré/post pour prévenir l'apparition de fausses fréquences à l'extrémité inférieure du spectre sonore. L'activation de cette option vous permet d'obtenir les meilleurs résultats.

5 Cliquez sur OK.

Conversion stéréo/mono

La commande Convertir le type d'échantillon est la manière la plus rapide de convertir une forme d'onde mono en stéréo et vice-versa. (Vous pouvez également copier la forme d'onde à son volume actuel directement dans un canal ou l'autre.) Si vous voulez placer des formes d'onde distinctes sur chaque canal d'un fichier stéréo et les mixer à différents niveaux de volume, utilisez plutôt la commande Mixer et coller.

Pour convertir une forme d'onde mono en stéréo et vice versa :

1 Choisissez Edition > Convertir le type d'échantillon. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Convertir le type d'échantillon , situé dans la barre d'outils.

2 Sélectionnez l'option Mono ou Stéréo.

3 Entrez des pourcentages dans les zones de texte Mixage gauche et Mixage droit :

- Si vous convertissez une forme d'onde mono en stéréo, les zones Mixage gauche et Mixage droit vous permettent de spécifier l'amplitude relative selon laquelle le signal mono d'origine est placé de chaque côté du nouveau signal stéréo. Par exemple, vous pouvez placer la source mono sur le canal gauche uniquement, le canal droit uniquement ou à tout autre point de balance entre les deux.
- Lorsque vous convertissez une forme d'onde stéréo en mono, les zones Mixage gauche et Mixage droit vous permettent de définir le pourcentage du signal du canal correspondant qui sera mixé dans la forme d'onde mono finale. La méthode habituelle de mixage consiste à utiliser 50 % des deux canaux.

4 Cliquez sur OK.



Pour supprimer la totalité ou la plupart des chanteurs de nombreux enregistrements musicaux stéréo, vous pouvez convertir une forme d'onde en mono avec 100 % pour le mixage gauche et -100 % pour le mixage droit. La plupart des pistes vocales sont positionnées au milieu du champ stéréo en phase. Donc, si vous convertissez le signal de manière à ce qu'il soit déphasé, le niveau de la piste vocale est souvent fortement réduit, voire éliminé.

Pour créer une forme d'onde stéréo avec des formes d'onde distinctes dans chaque canal :

- 1 Copiez la forme d'onde mono que vous voulez placer dans le canal gauche.
- 2 Créez un nouveau fichier, puis choisissez Edition > Mixer et coller.
- 3 Sélectionnez l'option Superposer et supprimez la coche de la case Verrouiller Gauche/Droite. Entrez un volume gauche de 100 % et un volume droit de 0 %, puis cliquez sur OK.
- 4 Copiez la forme d'onde mono que vous voulez placer dans le canal droit.
- 5 Retournez au fichier que vous venez de créer, puis choisissez Edition > Mixer et coller.
- 6 Cette fois, entrez un volume gauche de 0 % et un volume droit de 100 %. Cliquez sur OK.

Modification de la résolution


La résolution (en bits) d'un fichier détermine la plage dynamique du son. Par exemple, une résolution de 8 bits fournit 256 volumes uniques possibles, tandis qu'une résolution de 16 bits en fournit 65 536. Adobe Audition prend en charge des résolutions allant jusqu'à 32 bits.

Vous pouvez augmenter la résolution du fichier pour obtenir une plus grande plage dynamique, ou réduire cette résolution pour diminuer la taille du fichier. Lorsque vous effectuez une conversion vers une résolution inférieure, les options de dithering d'Adobe Audition vous permettent de réduire le bruit et la distorsion. Le dithering introduit une petite quantité de bruit blanc. Néanmoins, le résultat est de loin préférable à l'importante distorsion que vous risquez d'entendre avec de faibles niveaux de signal, si vous n'utilisez pas cette fonctionnalité. Le dithering vous permet également d'entendre des sons qui, autrement, seraient masqués par les limites de bruit et de distorsion d'une résolution de 8 bits.



Utilisez une résolution de 32 bits pour le traitement audio, même si vous prévoyez de sous-échantillonner vers une sortie à 16 ou 18 bits. Vous obtiendrez ainsi de meilleurs résultats. Le seul cas de figure où il est conseillé d'utiliser une résolution de 16 ou 18 bits pour le traitement audio, c'est lorsque vous travaillez sur un très gros fichier sur un ordinateur lent.

Pour modifier la résolution d'un fichier :

- 1 Choisissez Edition > Convertir le type d'échantillon. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Convertir le type d'échantillon , situé dans la barre d'outils.
- 2 Sélectionnez un nombre de bits dans la liste Résolution ou saisissez une valeur personnalisée dans la zone de texte.
- 3 Lorsque vous sélectionnez une résolution inférieure, les options de la section Dither sont disponibles. Paramétrez les options suivantes selon vos besoins et cliquez sur OK :

Activer le dithering. Permet d'activer ou de désactiver le dithering. Si vous cochez cette case, Adobe Audition tronque le son, c'est-à-dire que les bits inutilisés sont coupés et supprimés. Le résultat est un effet de crépitement avec fondu d'entrée et de sortie sur des passages de son très calme.

Profondeur de dither (bits). Indique le nombre de bits du dithering appliqué. Généralement, les valeurs de 0,2 à 0,7 donnent les meilleurs résultats sans ajouter trop de bruit. Notez toutefois qu'à mesure que cette valeur est diminuée, d'autres bruits de distorsion harmonique indésirables apparaissent. (Des valeurs inférieures sont généralement appropriées si vous procédez également à une modélisation du bruit.)

p.d.f. (probability distribution function ou fonction de distribution de probabilité) Détermine le type de répartition du bruit auquel le dithering est appliqué, à partir de la valeur d'échantillon audio d'origine.

Généralement, l'option Triangulaire est un bon choix car elle représente le meilleur compromis entre le rapport signal/bruit (SNR, Signal-to-Noise ratio), la distorsion et la modulation du bruit. Lorsque vous sélectionnez cette option, les nombres aléatoires choisis sont généralement plus près de zéro que des limites -1 ou +1 (ainsi, la valeur zéro a deux fois plus de chances d'être choisie que 0,5 ou -0,5).

p.d.f.	Perte SNR	Modulation
Rectangulaire	3 dB	Oui
Triangulaire	4,8 dB	Non
Gaussien	6 dB	Négligeable
Mise en forme triangulaire	4,8 dB	Non
Gaussien mis en forme	6 dB	Négligeable

Mise en forme du bruit. Détermine la répartition du bruit lorsque vous le déplacez vers des fréquences différentes. La même quantité de bruit global est présente, mais vous pouvez placer moins de bruit sur une fréquence pour en placer plus sur une autre. Vous pouvez également choisir de n'appliquer aucune mise en forme du bruit.

Les différentes courbes correspondent à différents types de bruit de fond. Le type de courbe utilisé dépend du son de la source, du taux d'échantillonnage final et de la résolution. L'application d'une mise en forme du bruit peut vous permettre de réussir, avec une profondeur de dither inférieure, à réduire le niveau de bruit de fond global sans générer une grande quantité de bruit harmonique indésirable.


Courbe	Taux d'échantillonnage
Mise en forme du bruit A	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit B	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit C1	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit C2	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit C3	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit D	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit E	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit E2	44,1 kHz ou 48 kHz
Mise en forme du bruit (44.1 KHZ)	44,1 kHz
Mise en forme du bruit (48 KHZ)	48 kHz
Mise en forme du bruit (96 KHZ)	96 kHz

Remarque : En général, aucune courbe de mise en forme du bruit n'est particulièrement bien adaptée au son à 32 kHz ou moins. Pour le son doté de telles fréquences d'échantillonnage, essayez les différentes courbes afin de déterminer si elles s'avèrent adéquates et choisissez celle qui sonne le mieux.

Conversion de plusieurs fichiers au même taux d'échantillonnage

Si vous devez appliquer le même type de conversion à plusieurs fichiers, la création d'une préconfiguration de conversion de taux d'échantillonnage peut vous permettre de gagner du temps.

Pour créer une préconfiguration de conversion de taux d'échantillonnage :

- 1 Choisissez Edition > Convertir le type d'échantillon. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Convertir le type d'échantillon , situé dans la barre d'outils.
- 2 Ajustez les paramètres nécessaires.
- 3 Cliquez sur le bouton Enregistrer sous, entrez le nom de la préconfiguration, puis cliquez sur OK.

Pour appliquer une préconfiguration de conversion de taux d'échantillonnage :

Sélectionnez une préconfiguration dans la liste déroulante. Les paramètres de type d'échantillon sont remplacés par ceux définis dans la préconfiguration.

Pour supprimer une préconfiguration de conversion de taux d'échantillonnage :


Sélectionnez la préconfiguration dans la liste déroulante, puis cliquez sur Supprimer.

Ajout de propriétés de fichier

La commande Propriétés de l'onde ouvre une fenêtre à onglets qui vous permet d'obtenir et d'ajouter des informations sur la forme d'onde active.

Remarque : Pour conserver les propriétés d'un fichier lorsque vous l'enregistrez, veillez à cocher la case Enregistrer les informations non audio supplémentaires.

Pour ajouter des informations de fichier :

- 1 Choisissez Affichage > Propriétés de l'onde. Vous pouvez également cliquer sur le bouton d'ajout d'informations , situé dans la barre d'outils.
- 2 Cliquez sur les onglets situés dans la partie supérieure de la boîte de dialogue pour afficher les différents groupes de propriétés.
- 3 Définissez les propriétés voulues, puis cliquez sur OK.

Options de l'onglet Champs texte

Dans Adobe Audition, vous pouvez incorporer des données texte au sein de fichiers WAV Windows qui utilisent les formats RIFF LIST INFO et DISP type 1. De plus, vous pouvez ajouter des informations standard ID3 Tag dans les fichiers MP3. Le fichier audio conserve ces informations pour toute sa durée de vie, à condition qu'elles soient prises en charge par les autres éditeurs audio utilisés.

Les options affichées sous l'onglet Champs texte dépendent du paramètre sélectionné dans la liste Noms des champs de texte : Norme RIFF, Industrie de la radio ou MP3 (Tag ID3). Le format Industrie de la radio adapte les informations pour les messages publicitaires et les autres types de fichiers audio utilisés par les professionnels de la radiodiffusion. Le format MP3 (Tag ID3) vous permet de baliser le fichier MP3 ouvert à l'aide de données compatibles avec ID3v1.1.

Options de l'onglet Extensions EBU

L'onglet Extensions EBU de la boîte de dialogue Propriétés onde fournit des options prises en charge par l'Union européenne de radio-télévision (UER).

Description. Présente une description du fichier audio comprenant jusqu'à 256 caractères. Vous devez entrer une description pour pouvoir modifier les autres options.

Emetteur. Indique le nom de l'auteur du fichier audio (jusqu'à 32 caractères).

Référence de l'émetteur. Fournit des informations de référence sur l'auteur (jusqu'à 32 caractères).

Date d'émission (aaaa-mm-jj). Indique la date de création du contenu. La date doit avoir le format année-mois-jour (aaaa-mm-jj). Par exemple, entrez « 2004-06-08 » pour le 8 juin 2004.

Heure d'émission (hh:mm:ss). Spécifie l'heure à laquelle le fichier audio a été produit. Le format est heures:minutes:secondes, l'heure étant affiché au format Universal Military Time (par exemple, utilisez 22 pour 10 p.m.).

Référence temporelle (à partir de minuit). Indique le code temporel du fichier audio, calculé à partir de minuit. Sélectionnez l'option hh:mm:ss.ddd ou échantillons.

Historique de codage. Zone de texte permettant de décrire tous les processus de codage appliqués à la forme d'onde. Adobe Audition n'ajoute pas automatiquement les informations dans cette zone ; vous devez les entrer manuellement.

Options de l'onglet Echantillonneur

L'onglet Echantillonneur de la boîte de dialogue Propriétés onde fournit des options relatives aux autres périphériques, systèmes ou programmes (tels que les logiciels de chargement et téléchargement de synthétiseur). Les informations correspondantes peuvent être directement incorporées au sein des fichiers WAV. Le fichier conserve ces données pour toute sa durée de vie, à condition qu'elles soient prises en charge par les autres éditeurs audio utilisés.

ID fabricant cible. Affiche une valeur adéquate si un échantillonneur a écrit un fichier WAV avec ce bloc de données.

Code produit cible. Affiche une valeur adéquate si un échantillonneur a écrit un fichier WAV avec ce bloc de données.

Période. Indique le taux d'échantillonnage du fichier (ou de 1 Hz de celui-ci). Vous pouvez modifier la valeur de cette zone de texte, si vous voulez que l'échantillonneur interprète les données à un taux différent du taux actuel.

Note. Indique une note de base (ou racine) sur un échantillonneur auquel le fichier audio actif doit être affecté. La hauteur de ton d'origine du fichier audio est conservée lorsque cette note est jouée sur un échantillonneur.

Réglage. Indique le ton actuel sous la forme de centièmes au-dessus de la note. Vous pouvez entrer des valeurs d'une précision allant jusqu'à 1/100ème de centième.

Rechercher avec l'analyse. Analyse le fichier audio afin de déterminer automatiquement les valeurs des zones Note et Réglage. Si une boucle d'échantillonneur est sélectionnée dans la liste Boucle d'échantillonneur, la fréquence au centre de cette boucle est entrée dans les zones de texte Note et Réglage. Dans le cas contraire, le centre de la forme d'onde est utilisé pour obtenir la note actuelle.

Remarque : Il se peut que les valeurs des zones Note et Réglage présentent un léger décalage de quelques centièmes d'un centième. Dans ce cas, vous pouvez les ajuster manuellement une fois la note trouvée. Par exemple, vous devrez peut-être remplacer G#4 à 99,99 centièmes par A4 à 0 centième.

Format SMPTE. Indique le format du nombre de trames SMPTE pour l'échantillon actuellement ouvert.

Décalage SMPTE. Indique le point de décalage du déclencheur SMPTE pour l'échantillon actuellement ouvert. Par exemple, un fichier audio pour la bande son d'un film qui doit être déclenchée après 45 minutes, 15 secondes et 29 trames peut avoir un format de 30 trames par seconde et la valeur de décalage 00:45:14:29.

Boucles échantillonneur. Dresse la liste des boucles d'échantillonnage. Pour ajouter de nouvelles boucles, vous pouvez sélectionner une plage de forme d'onde, puis cliquer sur le bouton Nouveau, situé dans cette section. Si aucune plage n'est sélectionnée et que vous cliquez sur Nouveau, la totalité de la forme d'onde est ajoutée en tant que boucle. Il est également possible d'entrer un point de début, un point de fin et une durée dans les zones de texte correspondantes.

Les échantillonneurs peuvent généralement lire les boucles en avant, en arrière, ou bien en arrière et en avant, puis de nouveau en arrière. Chaque boucle peut être répétée un nombre de fois spécifié ou indéfiniment (comme avec une boucle prolongée ; la boucle infinie déclinerait avec le relâchement de la touche du synthétiseur). Ces informations sont néanmoins enregistrées uniquement dans les fichiers WAV.

Options de l'onglet Divers

L'onglet Divers de la boîte de dialogue Propriétés onde vous permet d'affecter une image au format .bmp ou .dib à un fichier audio. Cette image apparaît lorsque vous affichez les propriétés du fichier audio dans Windows. Pour obtenir les meilleurs résultats, choisissez une image de 32x32 pixels.

Si la case Utiliser la couleur d'onde par défaut est cochée, la couleur est identique à celle utilisée pour votre modèle de couleurs actuel (la couleur d'une forme d'onde non sélectionnée dans l'affichage de l'onde de la vue Edition). Pour sélectionner une autre couleur, supprimez la coche de la case Utiliser la couleur d'onde par défaut afin d'ouvrir la boîte de dialogue Couleur d'avant plan des formes d'onde, puis sélectionnez la couleur voulue.

Options de l'onglet Cart

L'onglet Cart de la boîte de dialogue Propriétés onde vous permet d'entrer les informations « Cart Chunk » pour le fichier, si nécessaire. Ces informations sont utilisées par plusieurs produits d'automatisation radio connus. Pour plus de détails sur les données « Cart Chunk », consultez la documentation de votre système d'automatisation.

Options de l'onglet Infos fichier

L'onglet Infos fichier de la boîte de dialogue Propriétés onde affiche des informations non modifiables, relatives au fichier audio actif. Il fournit notamment les renseignements suivants : nom du fichier, dossier, type du fichier, taille non compressée, format du fichier, taille sur le disque, date et heure de la dernière écriture et durée.

Optimisation et restauration du son

A propos de l'optimisation et de la restauration du son

Si vous devez renforcer la richesse et la force d'un nouvel enregistrement ou nettoyer le son d'un ancien enregistrement, plusieurs types d'effets d'optimisation et de restauration vous le permettent :

- Les effets de réduction du bruit vous permettent de supprimer tous les petits bruits parasites. Voir « [Suppression du bruit](#) », page 122.
- Les effets de filtre vous permettent de modifier l'équilibre tonal global, depuis le grondement des basses jusqu'aux hauteurs les plus vertigineuses. Voir « [Filtrage du son](#) », page 134.
- Les effets d'amplification vous permettent de gérer le volume sonore avec précision, pour un impact radio accru, des fondus de sortie détaillés et bien plus encore. Voir « [Optimisation de l'amplitude](#) », page 147.

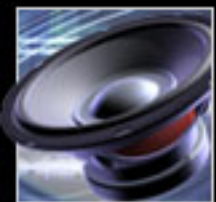
Tous ces effets sont disponibles dans la vue Edition, mais certains ne le sont pas dans la vue Multipiste. Toutefois, dans la mesure où les deux vues sont liées, vous pouvez aisément contourner cette restriction. Si une réduction du bruit est nécessaire pour un clip multipiste, par exemple, il vous suffit de double-cliquer sur celui-ci pour le traiter dans la vue Edition.

A propos du processus de mastering

Le *mastering* décrit l'ensemble du processus de restauration et d'optimisation des fichiers audio pour un support particulier, tel que la radio, la vidéo, un CD ou le Web. Dans Adobe Audition, vous avez le choix entre mastériser des fichiers audio individuels dans la vue Edition ou des groupes de fichiers par le biais d'un traitement par lots. Le traitement par lot est particulièrement utile si vous envisagez de graver un groupe de fichiers sur un CD. Voir « [A propos des scripts et du traitement par lots](#) », page 284.

Le processus de mastering comporte plusieurs étapes, généralement effectuées dans l'ordre suivant :

- 1. Analyse.** Pour déterminer la fréquence globale et la plage dynamique du fichier existant. Voir « [Analyse de la fréquence, de la phase et de la plage dynamique](#) », page 114.
- 2. Réduction du bruit.** Pour éliminer tous les bruits parasites indésirables. Voir « [Suppression du bruit](#) », page 122.
- 3. Egalisation.** Pour obtenir la balance tonale souhaitée. Voir « [Filtrage du son](#) », page 134.
- 4. Compression.** Pour maximiser le volume perçu. Voir « [Optimisation de l'amplitude](#) », page 147.



5. Normalisation. Pour veiller à ce que les sons les plus forts atteignent le niveau le plus élevé autorisé par les systèmes numériques, à savoir 0 dBFS. Voir « [Utilisation de l'effet Normaliser \(Vue Edition uniquement\)](#) », page 154.



Vous pouvez inverser l'ordre des phases d'égalisation et de compression, mais ne perdez pas de vue que le volume de certaines plages tonales risque d'être trop ou pas assez souligné.

Avant de mastériser un son, prenez en considération les exigences du support de destination. Si la destination est le Web, par exemple, il est vraisemblable que le fichier sera lu sur des haut-parleurs qui reproduisent les basses de manière médiocre. Pour compenser ce phénomène, vous pouvez renforcer les fréquences basses au cours de la phase d'égalisation du processus de mastering.

Analyse de la fréquence, de la phase et de la plage dynamique

La vue Edition vous permet d'analyser la fréquence, la phase et la plage dynamique d'un fichier audio. Ces options d'analyse peuvent s'avérer particulièrement utiles lorsqu'elles sont associées aux nombreux effets d'optimisation et de restauration proposés par Adobe Audition. Par exemple, vous pouvez utiliser la fenêtre Analyse des fréquences pour identifier les fréquences problématiques, que vous pourrez dès lors corriger à l'aide d'un effet de filtre. De la même manière, vous pouvez déterminer la plage dynamique à l'aide de la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde, puis compresser cette plage avec un effet d'amplification.



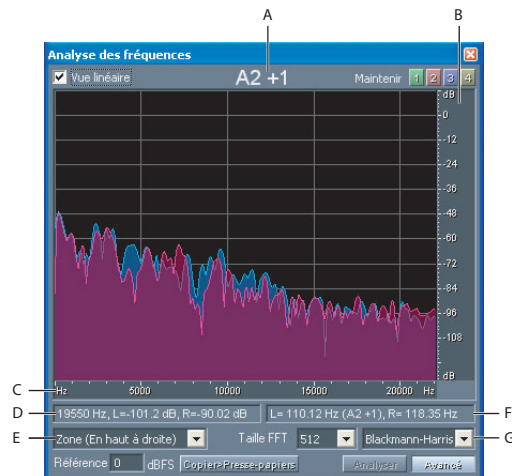
Pour analyser un clip multipiste, double-cliquez sur celui-ci afin d'accéder à la vue Edition.

Analyse de la plage de fréquences

Dans la fenêtre Analyse des fréquences de la vue Edition, vous pouvez analyser la plage de fréquences de manière statique pour une zone sélectionnée ou de manière dynamique pendant la lecture. Dans cette fenêtre, l'axe horizontal représente la fréquence (mesurée en Hz) et l'axe vertical l'amplitude (mesurée en décibels).



Pour agrandir une zone particulière du graphique Analyse des fréquences, utilisez les règles horizontale et verticale. Voir « [Zoom sur les graphiques pour l'analyse des fréquences et des phases](#) », page 119.



Fenêtre Analyse des fréquences affichant les options avancées

A. Note de musique **B.** Règle verticale **C.** Règle horizontale **D.** Zone d'état de gauche
E. Menu des options d'affichage **F.** Zone d'état de droite **G.** Menu des types de FFT

Pour analyser la plage de fréquences :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez ou lisez une plage de la forme d'onde.
- 2 Choisissez Fenêtre > Analyse des fréquences, puis définissez les options de la manière souhaitée :

Vue linéaire. Définit l'affichage graphique sur une échelle de fréquences linéaire horizontale lorsqu'elle est sélectionnée ou sur une échelle logarithmique lorsqu'elle est désélectionnée.

Boutons Maintenir. Prenez jusqu'à quatre instantanés des fréquences pendant la lecture d'une forme d'onde. Le contour des fréquences (représenté dans la même couleur que le bouton actionné) se fige sur le graphique et est recouvert par les autres contours de fréquences. Il est possible d'afficher jusqu'à quatre contours figés simultanément. Pour effacer un contour de fréquence figé, cliquez une nouvelle fois sur le bouton Maintenir correspondant.

Zones d'état. Affichez des informations sur les fréquences et les amplitudes directement sous le graphique. La zone d'état de gauche indique la fréquence la plus élevée de l'ensemble de la forme d'onde ainsi que l'amplitude maximale pour chaque canal. Celle de droite affiche la fréquence globale (et la note de musique équivalente) au centre de la plage sélectionnée. Les nombres situés en regard des notes de musique correspondent à la position sur le clavier et à l'écart par rapport au réglage standard. Par exemple, A2 +7 signifie le deuxième La le plus bas sur un clavier réglé 7 % plus haut que la normale.



Par défaut, la note de musique du canal de gauche apparaît également en haut de la fenêtre. Pour masquer cette note, ancrez la fenêtre, cliquez avec le bouton droit sur la poignée correspondante et désélectionnez Afficher grandes notes. Pour en savoir plus, consultez le chapitre « [Utilisation des fenêtres](#) », page 24.

Menu des styles d'affichage. Sélectionnez l'une des options d'affichage graphique suivantes :

- Lignes représente l'amplitude de chaque fréquence à l'aide de lignes simples. Le canal de gauche est représenté en bleu, celui de droite en rouge.
- Zone (En haut à gauche) affiche également des lignes correspondant à l'amplitude, mais cette option remplit la zone sous ces lignes dans une couleur unie, lisse les écarts d'amplitude dans cette même zone et fait passer le canal de gauche à l'avant-plan.
- Zone (En haut à droite) agit exactement de la même manière que l'option ci-dessus, si ce n'est qu'elle place le canal de droite à l'avant-plan.
- Mesures (En haut à gauche) montre les limites de la résolution de l'analyse en divisant l'écran en segments rectangulaires et place le canal de gauche à l'avant-plan. Plus la taille de la FFT est grande, plus la résolution de l'analyse est élevée et plus la mesure est étroite.
- Mesures (En haut à droite) agit exactement de la même manière que l'option ci-dessus, si ce n'est qu'elle place le canal de droite à l'avant-plan.

Analyser. Cliquez sur ce bouton pour analyser la sélection mise en surbrillance et afficher toutes les fréquences présentes dans celle-ci.



Par défaut, Adobe Audition n'analyse que le point central de la plage sélectionnée. Pour analyser l'ensemble de la fréquence d'une plage sélectionnée, cliquez sur Analyser.

Pour plus de détails, voir « [Options avancées de l'analyse des fréquences](#) », page 116.

Options avancées de l'analyse des fréquences

Dans la fenêtre Analyse des fréquences, cliquez sur Avancé pour définir les options suivantes :

Menu Taille de la FFT. Spécifie la taille de la Transformée de Fourier Rapide. Les tailles de FFT élevées vous fournissent des résultats plus précis en termes de fréquence (par exemple, pour l'estimation globale des fréquences), mais elles peuvent également générer des temps de traitement plus longs.

Vous pouvez générer une animation progressive en cliquant sur la fenêtre principale de la forme d'onde et en maintenant enfoncée la touche avec la flèche dirigée vers la droite. Au fur et à mesure du défilement du curseur sur la forme d'onde, Adobe Audition affiche les informations correspondantes sur le spectre dans la fenêtre Analyse des fréquences.

Remarque : Lorsque vous paramétrez la taille de la FFT sur 8192 ou moins, la fenêtre Analyse des fréquences se met à jour en temps réel pendant la lecture du fichier. Ne perdez pas de vue que la mise à jour en temps réel reste tributaire des performances de l'ordinateur.

Menu des types de FFT. Vous permet de choisir entre huit types de fenêtres de FFT. Chacune d'elles affiche un graphique des fréquences légèrement différent.

La fenêtre Triangular donne une estimation plus précise des fréquences, mais elle est aussi la plus bruyante, ce qui signifie que d'autres fréquences s'afficheront, même si leur volume est moindre.

A l'extrême opposé, la fenêtre Blackmann-Harris présente une bande de fréquences plus large et n'est donc pas aussi précise, mais les bruits parasites sont très faibles, ce qui permet d'identifier plus aisément les principales composantes des fréquences.

Référence. Détermine l'amplitude à laquelle les données audio de 0 dBFS de pleine ampleur sont affichées. Par exemple, une valeur de zéro affiche un son de 0 dBFS à 0 dB. Une valeur de 30 affiche un son de 0 dBFS à -30 dB. Cette valeur déplace simplement l'affichage vers le haut ou vers le bas ; elle ne modifie en rien l'amplitude des données audio.

Copier dans Presse-papiers. Copie un rapport de fréquences au format texte pour la forme d'onde en cours dans le Presse-papiers de Windows.

Phase d'analyse

Dans la fenêtre Analyse des phases de la vue Edition, vous pouvez analyser la phase de manière statique pour une plage sélectionnée ou de manière dynamique pendant la lecture. Vous ne devez analyser les phases que pour les formes d'onde stéréo, étant donné qu'il n'existe aucune différence entre les phases dans les formes d'onde mono. L'analyse des phases peut révéler des canaux hors phase, que vous pouvez corriger à l'aide de la commande Inverser. Voir « [Inversion et retournement audio](#) », page 99.

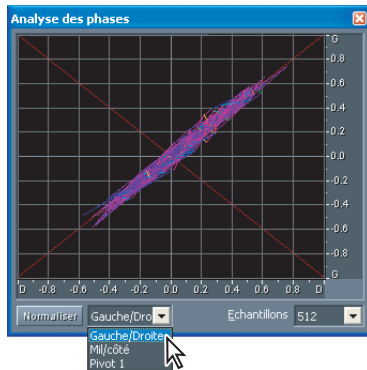
La fenêtre Analyse des phases comprend un graphique en figure de Lissajous. Par défaut, ce graphique affiche les différences de phases entre les canaux gauche et droit de la manière suivante :

- Une forme d'onde mono apparaît sous la forme d'une diagonale montant de la gauche vers la droite.
- Une forme d'onde n'ayant trait qu'au canal de droite revêt l'apparence d'une ligne horizontale.
- Une forme d'onde n'ayant trait qu'au canal de gauche apparaît sous la forme d'une ligne verticale.
- Une forme d'onde stéréo complètement hors phase apparaît sous la forme d'une diagonale descendant de la gauche vers la droite.
- Une forme d'onde stéréo normale apparaît sous la forme de nombreuses lignes ondulées descendant de la droite vers la gauche.

- Une forme d'onde stéréo avec une grande séparation se présente sous la forme de nombreuses lignes ondulées s'étirant dans toutes les directions.



Pour agrandir une zone particulière du graphique Analyse des phases, utilisez les règles horizontale et verticale. Voir « [Zoom sur les graphiques pour l'analyse des fréquences et des phases](#) », page 119.



Fenêtre Analyse des phases avec menu d'affichage développé

Pour analyser la phase :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez ou lisez une plage de la forme d'onde.
- 2 Choisissez Analyser > Afficher Analyse des phases, puis définissez les options de la manière souhaitée :

Normaliser. Elargit les lignes de l'analyse des phases de manière à ce qu'elles atteignent les bords du graphique.

Menu d'affichage. Sélectionnez l'une des options suivantes :

- Gauche/Droite pour afficher les valeurs par défaut mentionnées dans l'introduction ci-dessus.
- Mil/côté pour faire pivoter l'écran de 45 degrés vers la gauche. La règle horizontale (axe des x) trace le canal latéral $[(\text{droite} - \text{gauche})/2]$ alors que la règle verticale (axe des y) représente le canal du milieu $[(\text{droite} + \text{gauche})/2]$.
- Pivot 1 pour afficher la forme d'onde sur un graphique de phase plutôt que sur un graphique d'amplitude.

Echantillons. Définit le nombre d'échantillons affichés simultanément. Des tailles d'échantillon plus élevées vous donnent des résultats plus précis, mais requièrent de plus grandes performances de traitement pour être efficaces. Choisissez la taille d'échantillon la mieux adaptée à votre système.

Pour plus de détails, voir « [Options avancées de l'analyse des phases](#) », page 119.

Options avancées de l'analyse des phases

Lorsque la fenêtre Analyse des phases est ancrée, vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur la poignée correspondante pour définir les options avancées suivantes :

Activation du dessin. Ajoute un bouton Dessiner à la fenêtre. Cliquez sur le bouton Dessiner pour dessiner dans le graphique de phase à l'aide de l'outil Crayon.

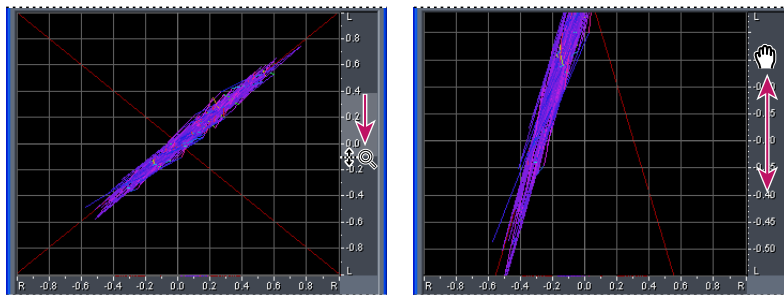
Remarque : Tout dessin réalisé dans le graphique de phase est destructif. Par conséquent, les modifications deviennent permanentes si vous enregistrez le fichier.

Pivot 1. Affiche l'amplitude au lieu de la phase, tout en redessinant la représentation de la forme d'onde sur un axe qui effectue une rotation dans le graphique de phase.

Modifier taux de rotation. Détermine la vitesse de rotation de l'axe.

Zoom sur les graphiques pour l'analyse des fréquences et des phases

Dans les fenêtres Analyse des fréquences et Analyse des phases, vous pouvez effectuer un zoom sur les graphiques de manière à analyser la fréquence et la phase plus en détail.




Zoom et navigation dans un graphique de l'Analyse des phases

Pour agrandir un graphique :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône représentant une loupe dans la règle verticale ou horizontale et faites-la glisser.

Pour naviguer dans un graphique agrandi :

Clignez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône représentant une main  dans la règle verticale ou horizontale et faites-la glisser.

Pour réduire un graphique agrandi :

Cliquez avec le bouton droit de la souris dans la règle verticale ou horizontale et sélectionnez l'une des options suivantes dans le menu contextuel :

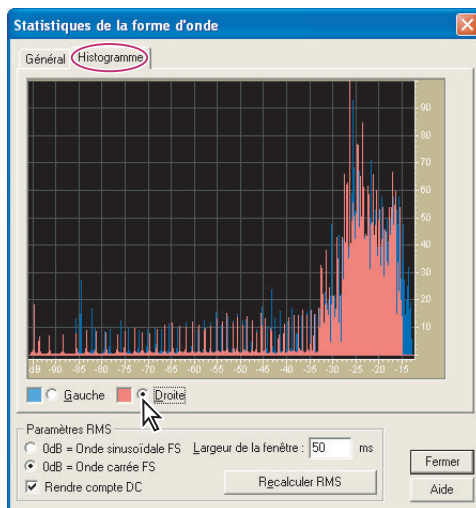
- Zoom arrière pour retourner à l'agrandissement précédent. Cette option n'est disponible que dans la fenêtre Analyse des fréquences.
- Zoom arrière complet pour réduire complètement l'affichage.

Affichage des statistiques de la forme d'onde

Dans la vue Edition, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde pour évaluer différentes informations relatives à l'amplitude du son. Cette boîte de dialogue contient deux onglets, Général et Histogramme, qui partagent tous deux une section Paramètres RMS. L'onglet Général affiche des zones de texte numériques indiquant la plage dynamique, identifiant les échantillons écrêtés et notant tout décalage CC. L'onglet Histogramme affiche un graphique montrant la prévalence relative de chaque amplitude : la règle horizontale mesure l'amplitude en décibels, alors que la règle verticale mesure la prévalence sur la base de la formule RMS (pression acoustique efficace).



L'onglet Histogramme vous permet d'identifier des amplitudes prévalentes, puis de les compresser, de les limiter ou de les normaliser avec un effet d'amplitude. Voir « [Optimisation de l'amplitude](#) », page 147.



Boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde, onglet Histogramme

Pour afficher un histogramme de la forme d'onde :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Choisissez Analyser > Statistiques et cliquez sur l'onglet Histogramme.
- 3 Sélectionnez Gauche ou Droite pour afficher le canal gauche ou droit à l'avant-plan.

Pour afficher des statistiques numériques de la forme d'onde :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Choisissez Analyser > Statistiques et cliquez sur l'onglet Général.

Pour plus de détails, voir « [Options des statistiques de la forme d'onde](#) », page 120.

Options des statistiques de la forme d'onde

La boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde propose les options suivantes :

Valeur d'échantillon min. Affiche l'échantillon avec l'amplitude la plus faible. Cliquez sur le bouton fléché → pour placer l'indicateur de l'heure actuelle à cet emplacement et fermer la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde.

Valeur d'échantillon max. Affiche l'échantillon avec l'amplitude la plus forte. Cliquez sur le bouton fléché → pour placer l'indicateur de l'heure actuelle à cet emplacement et fermer la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde.

Amplitude . Affiche l'échantillon avec l'amplitude la plus forte sous la forme de décibels. Cliquez sur le bouton fléché → pour placer l'indicateur de l'heure actuelle à cet emplacement et fermer la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde.

Echantillons échantillonnés possibles. Affiche le nom d'échantillons susceptibles de dépasser 0 dBFS. Cliquez sur le bouton fléché → pour placer l'indicateur de l'heure actuelle au premier échantillon échantillonné et fermer la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde. (Si nécessaire, choisissez Analyser > Statistiques, et cliquez une nouvelle fois sur ce bouton fléché afin de détecter les échantillons échantillonnés suivants.)

Décalage DC. Affiche le décalage CC du centre de la forme d'onde, mesuré en pourcentage. Les valeurs positives se situent au-dessus de la ligne centrale (zéro volt) et les valeurs négatives en-dessous.

Puissance RMS min. Affiche l'amplitude RMS minimale. Cliquez sur le bouton fléché → pour placer l'indicateur d'instant présent à cet emplacement et fermer la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde.

Puissance RMS max. Affiche l'amplitude RMS maximale. Cliquez sur le bouton fléché → pour placer l'indicateur d'instant présent à cet emplacement et fermer la boîte de dialogue Statistiques de la forme d'onde.

Puissance RMS moyenne. Affiche l'amplitude moyenne. Cette valeur reflète la puissance sonore perçue.

Puissance RMS totale. Représente la puissance totale de la sélection dans son ensemble.

Résolution réelle. Fait état de la résolution de la forme d'onde (ou « flotte » si la forme d'onde utilise l'ensemble de la gamme flottante 32 bits).

Copier les données dans le Presse-papiers. Copie toutes les statistiques dans l'onglet Général.

Paramètres RMS. Proposent les options suivantes :

- 0dB = Onde sinusoïdale FS définit le niveau de dB des paramètres RMS de manière à le faire correspondre à une onde sinusoïdale intégrale (dont l'amplitude est 0 dB et utilise toutes les valeurs d'échantillon de la gamme 16 bits).
- 0dB = Onde carrée FS définit le niveau de dB des paramètres RMS de manière à le faire correspondre à une onde carrée intégrale (dont l'amplitude est supérieure d'environ 3,02 dB à l'onde sinusoïdale FS).
- Rendre compte DC soustrait tout décalage CC afin d'obtenir les valeurs RMS les plus précises.
- Largeur de la fenêtre spécifie le nombre de millisecondes dans chaque fenêtre RMS. Une plage sélectionnée contient plusieurs fenêtres de ce type, dont Adobe Audition réalise une moyenne afin de calculer les valeurs RMS minimale et maximale. Pour obtenir les valeurs RMS les plus précises, utilisez de larges fenêtres pour les sons avec une vaste plage dynamique et des fenêtres étroites pour les sons avec une plage dynamique étroite.
- Recalculer RMS met à jour les valeurs RMS lorsque vous spécifiez de nouveaux paramètres RMS.

Suppression du bruit

Dans la vue Edition, vous pouvez utiliser les effets du menu Réduction du bruit afin de réduire le bruit de fond et le bruit de la bande passante sans pour autant nuire à la qualité sonore.

Utilisation de l'effet Antiparasite automatique (Vue Edition uniquement)

Si vous souhaitez supprimer rapidement les crépitements et les parasites d'enregistrements vinyles, commencez par essayer l'effet Antiparasite automatique. Vous pouvez aisément sélectionner et corriger une longue plage de son ou un seul son parasite. Cet effet génère la même qualité sonore que l'effet Antiparasite, tout en présentant des commandes plus simples et une prévisualisation très utile.

Pour utiliser l'effet Antiparasite automatique :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Réduction du bruit et double-cliquez sur Antiparasite automatique.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'Antiparasite automatique », page 122](#).

Options de l'Antiparasite automatique

L'effet Antiparasite automatique propose les options suivantes :

Seuil de bruit. Détermine la sensibilité au bruit. Des valeurs basses détectent plus de bruits parasites, mais préservent le son que vous souhaitez conserver. Les paramètres possibles sont compris entre 1 et 100, la valeur par défaut étant de 35.

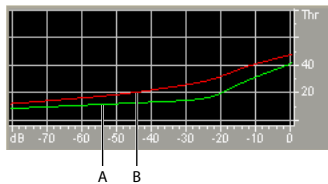
Complexité. Indique la complexité du bruit. Des valeurs plus élevées impliquent un traitement plus poussé mais peuvent nuire à la qualité sonore. Les paramètres possibles sont compris entre 1 et 100, la valeur par défaut étant de 1.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Antiparasite (Vue Edition uniquement)

L'effet Antiparasite détecte et supprime les bruits parasites. Tout comme Antiparasite automatique, cet effet est idéal si vous souhaitez nettoyer le son d'enregistrements vinyles avant de les transférer sur un CD ou sur un autre support numérique. L'Antiparasite propose toutefois une palette de commandes beaucoup plus étendues, ce qui vous permet d'apporter un haut degré de personnalisation aux paramètres de chaque contenu audio.

Les paramètres principaux de cet effet sont les seuils Détecter et Rejeter. (Pour activer ces derniers, vous devez sélectionner Vérification second niveau.) Pour les seuils Détecter, essayez des paramétrages compris entre 10 pour de nombreuses corrections et 50 pour un nombre limité de corrections. Pour les seuils Rejeter, essayez des valeurs comprises entre 5 et 40. Taille d'exécution est le deuxième paramètre le plus important. Pour un travail de haute qualité, une valeur d'environ 25 est idéale. Pour la qualité la plus élevée possible, passez l'antiparasite trois fois (chacun de ces passages sera plus rapide que le précédent).



Graphique de détection des « clics » et des « pops » :

A. Niveau des « clics » et des « pops » détectés **B.** Niveau des « clics » et des « pops » rejetés



Pour identifier les « clics » visuellement, effectuez un agrandissement et utilisez la Vue spectrale avec une résolution de 256 bandes et une largeur de fenêtre de 40 %. (Vous pouvez accéder à ces paramètres par le biais de l'onglet Afficher de la boîte de dialogue Réglages.) La plupart des clics apparaissent sous la forme de barres verticales s'étirant de haut en bas sur la représentation de la forme d'onde.

Pour utiliser l'effet Antiparasite :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Réduction du bruit et double-cliquez sur Antiparasite.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'effet Antiparasite », page 123](#).

Options de l'effet Antiparasite

L'effet Antiparasite propose les options suivantes :

Graphique de détection. Indique les niveaux exacts des seuils à utiliser à chaque amplitude le long de la règle horizontale (axe des x) ainsi que le niveau de seuil de la règle verticale (axe des y). Adobe Audition utilise les valeurs de la courbe situées à droite (au-dessus de -20 dB environ) lors du traitement de sons forts et les valeurs situées à gauche lors du traitement d'un son plus modéré. Les courbes sont colorées de manière à indiquer les détections et les rejets.

Recherche auto tous niveaux. Analyse la zone mise en surbrillance afin d'y rechercher des clics sur la base des valeurs des zones Sensibilité et Discrimination et détermine les valeurs des zones Seuil, Détecter et Rejeter. Cinq zones sonores sont sélectionnées, de la plus faible à la plus forte.

Sensibilité. Détermine le niveau des clics à détecter. Utilisez une valeur faible, par exemple 10, pour détecter un grand nombre de clics subtils et une valeur de 20 pour détecter un nombre moindre de clics plus forts. (Les niveaux détectés à l'aide de Recherche auto tous niveaux sont toujours plus élevés qu'avec cette option.)

Discrimination. Détermine le nombre de clics à corriger. Entrez des valeurs élevées pour corriger un nombre très limité de clics et laissez le son d'origine intact dans la mesure la plus large possible. Entrez des valeurs faibles (20 ou 40, par exemple), si les données audio contiennent un nombre modéré de clics. Entrez des valeurs extrêmement faibles (2 ou 4, par exemple) pour corriger des clics permanents.

Rechercher niveaux seuil uniquement. Définit automatiquement les niveaux de seuil maximal (max.), moyen et minimal (min.).

Seuils max., moyen et min. Déterminent les seuils de détection et de rejet spécifiques aux amplitudes maximale, moyenne et minimale du son. Par exemple, si le son présente une amplitude RMS maximale de -10 dB, vous devez définir le seuil max. à -10 dB. Si l'amplitude RMS minimale est de -55 dB, attribuez au seuil min. la valeur -55.

Définissez les niveaux de seuil avant de régler les valeurs de détection et de rejet correspondantes. Commencez par définir les niveaux de seuil max. et min. étant donné que ceux-ci, une fois établis, ne doivent en principe plus être modifiés. Définissez le niveau de seuil moyen aux trois-quarts environ de l'intervalle entre les niveaux de seuil maximal et minimal. Par exemple, si les seuils maximal et minimal ont une valeur de 30 et de 10 respectivement, définissez le seuil moyen à 25.

Après avoir écouté un petit échantillon d'un son réparé, vous pouvez régler les paramètres de la manière requise. Par exemple, si une portion calme comporte encore beaucoup de clics, abaissez légèrement le niveau du seuil minimum. Si une partie au volume intense présente encore des clics, diminuez le niveau du seuil maximum ou moyen. En règle générale, les sons puissants demandent moins de corrections étant donné qu'ils masquent eux-mêmes les clics, rendant ainsi toute correction inutile. Par contre, les clics s'entendent beaucoup dans les sons moins intenses. Par conséquent, il convient d'abaisser leurs seuils de détection et de rejet.

Détecter. Détermine la sensibilité aux clics et aux pops. Les valeurs possibles vont de 1 à 150, mais nous recommandons des valeurs comprises entre 6 et 60. Les valeurs inférieures détectent davantage de clics.

Commencez avec un seuil de 35 pour les sons à grande amplitude (au-delà de -15 dB), de 25 pour les amplitudes moyennes et de 10 pour les faibles amplitudes (moins de -50 dB). Ces paramètres permettent de détecter la plupart des clics, et généralement tous les plus audibles. Si un crépitement constant est audible en bruit de fond sur le son source, essayez d'abaisser le niveau du seuil minimum ou d'augmenter le niveau de dB auquel correspond le seuil. Le niveau peut descendre jusqu'à 6, mais un réglage encore inférieur risque de provoquer le filtrage de sons autres que des clics.

Si vous détectez d'autres clics, vous pouvez effectuer d'autres réparations, mais cela augmente le risque de distorsion. Si les distorsions sont trop nombreuses, le son commence à sembler plat et sans vie. Dans ce cas, réglez un seuil de détection bas et sélectionnez Vérification second niveau pour réanalyser les clics détectés et ignorer les percussions transitoires qui n'en sont pas.



Si vous entendez toujours des clics après avoir filtré le son, abaissez le seuil de détection ; si la distorsion du son est trop forte, augmentez le seuil ou sélectionnez Vérification second niveau.

Rejeter. Détermine le nombre de clics potentiels (trouvés sur la base du seuil de détection) rejetés si la case Vérification second niveau est cochée. Les valeurs sont comprises entre 1 et 100 ; un paramètre de 30 est un bon point de départ. Des paramètres inférieurs permettent de réparer plus de clics. Des paramètres plus élevés peuvent empêcher la réparation de clics étant donné qu'il peut ne pas réellement s'agir de clics.

Vous pouvez rejeter autant de clics détectés que vous le souhaitez, dont tous les clics audibles. Si un son de trompette comporte des clics, et si ceux-ci ne sont pas supprimés, essayez d'abaisser la valeur pour rejeter moins de clics potentiels. Si un son donné subit des distorsions, augmentez le paramètre pour limiter au maximum le nombre de réparations. Plus les réparations nécessaires pour obtenir de bons résultats sont limitées, mieux c'est.

Vérification second niveau. Rejette certains des clics potentiels découverts par l'algorithme de détection des clics. Dans certains types de son, tels que les trompettes, les saxophones, les voix féminines et les tambours à timbre, les crêtes sont parfois identifiées comme des clics. Si ces crêtes sont corrigées, le son résultant sera assourdi. L'option Vérification second niveau rejette ces crêtes sonores et ne corrige que les véritables clics.



Cette option réduit les performances. Par conséquent, ne l'utilisez que pour les sections vraiment problématiques.

Vérification train d'impulsions. Empêche que les crêtes de forme d'onde normales soient détectées comme des clics. Cette option peut également réduire la détection des clics valides, demandant des paramétrages de seuils plus agressifs. Ne sélectionnez cette option que si vous avez déjà essayé de nettoyer le son et que certains clics subsistent obstinément.

Lier canaux. Analyse le son des deux canaux simultanément. Si un clic est détecté sur un canal, un clic sera plus que vraisemblablement détecté sur l'autre.

Lisser légers grésillements. Lisse les erreurs d'un échantillon à la détection, supprimant davantage de grésillements d'arrière-plan. Si le son résultant s'amoindrit, s'aplatit ou sonne faux, désélectionnez cette option.

Détecter pops forts. Supprime les événements de grande ampleur non souhaités (tels que ceux de plus de quelques centaines d'échantillons) qui ne peuvent être identifiés comme des clics. Les valeurs peuvent être comprises entre 30 et 200.

Remarquez qu'un son aigu tel qu'un battement de tambour à timbre sonore peut présenter la même caractéristique comme un très fort pop. Par conséquent, ne sélectionnez cette option que si vous savez que le son comporte des pops très sonores (comme un disque vinyle avec une très grosse griffe). Si cette option ternit le tambour à timbre, augmentez légèrement le seuil pour ne corriger que les pops très forts et évidents.

S'ils ne sont pas corrigés, sélectionnez Détecter pops forts et utilisez des paramètres de 30 environ (pour détecter les pops légers) à 70 (pour détecter les pops sonores).

Plusieurs passages. Effectue jusqu'à 32 passages automatiquement pour saisir les clics trop proches les uns des autres pour pouvoir être réparés efficacement. Si plus aucun clic n'est découvert, le nombre de passages est plus limité et tous les clics détectés sont réparés. En règle générale, chaque passage corrige environ la moitié du nombre de clics du passage précédent. Un seuil de détection plus élevé peut entraîner un nombre moindre de réparations et accroître la qualité tout en supprimant tous les clics.

Taille de la FFT. Détermine la taille de la FFT utilisée pour réparer les clics, les pops et les crépitements. En règle générale, sélectionnez Auto pour qu'Adobe Audition détermine la taille de la FFT. Toutefois, pour certains types de son, il se peut que vous préfériez entrer une taille de FFT spécifique (de 8 à 512). 32 constitue une bonne valeur de départ, mais si des clics restent audibles, vous pouvez faire passer la valeur à 46, 64, etc. Plus la valeur est élevée, plus la correction sera lente, mais plus les résultats potentiels seront bons. Si la valeur est trop élevée, une distorsion des basses fréquences ressemblant à un grondement peut se produire.



Si vous réparez les clics un par un en cliquant sur Remplir clic unique, une taille de FFT élevée (128 à 256) donne de bons résultats.

Sur-échant. pops. Comprend les échantillons qui entourent les clics détectés. Lorsqu'un clic potentiel est détecté, ses points de départ et de fin sont marqués le plus près possible l'un de l'autre. La valeur Sur-échant. Pops (comprise entre 0 et 300) étend cette plage, ce qui signifie que plus d'échantillons situés à gauche et à droite du clic sont considérés comme faisant partie intégrante de celui-ci.

Si les clics corrigés s'atténuent mais restent audibles, augmentez la valeur Sur-échant. pops. Partez d'une valeur de 8 et augmentez-la progressivement à 30 ou 40. Les sons sans clics ne devraient pas changer beaucoup s'ils sont corrigés, ce qui signifie que la zone tampon devrait être peu touchée par l'algorithme de remplacement.

L'augmentation de la valeur Sur-échant. pops force également l'utilisation de tailles FFT supérieures si Auto est sélectionné. Un paramétrage plus élevé peut supprimer les clics de manière plus nette, mais s'il est trop haut, il entraînera une distorsion du son où les clics sont effacés.

Taille d'exécution. Définit le nombre d'échantillons entre des clics distincts. Les valeurs possibles sont comprises entre 0 et 1000. Pour corriger de manière indépendante des clics extrêmement proches, entrez une valeur faible ; les clics détectés dans la taille d'exécution sont corrigés ensemble.

25 (ou la moitié de la taille de la FFT si la case Auto n'est pas sélectionnée en regard de Taille de la FFT) constitue un bon point de départ. Si la valeur Taille d'exécution est trop élevée (plus de 100 environ), les corrections risquent de devenir plus audibles étant donné que de très gros blocs de données sont réparés simultanément. Si vous définissez une taille d'exécution trop faible, les clics très proches les uns des autres risquent de ne pas être complètement réparés au premier passage.

Remplir clic unique. Corrige un seul clic dans une plage de sons sélectionnée. Si vous sélectionnez Auto en regard de Taille de la FFT, une taille de FFT appropriée est utilisée pour la restauration en fonction de la taille de la zone restaurée. Dans le cas contraire, des paramètres de 128 à 256 fonctionnent très bien pour remplir des clics uniques. Lorsqu'un clic unique est rempli, appuyez sur la touche F3 pour répéter l'action. Vous pouvez également créer une touche d'accès rapide permettant de remplir les clics uniques dans le menu Favoris.

Remarque : Si la plage de sons sélectionnée est trop longue, le bouton Remplir clic unique n'est pas disponible. Cliquez sur Annuler, puis sélectionnez une plage plus courte dans la représentation de la forme d'onde.

Corrected et Rejected. Indique le nombre de clics qui ont été corrigés, en plus de ceux qui auraient été corrigés si Vérification second niveau n'était pas activé.



Pour entendre tous les clics supprimés, utilisez la commande Mixer et coller pour combiner une copie du fichier original au son corrigé. Choisissez Edition > Mixer et coller, sélectionnez le fichier d'origine, entrez 100 % pour Volume et sélectionnez Inverser. Pour plus de détails, voir « [Mixage des données audio lors du collage](#) », page 89.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Restauration de crête (Vue Edition uniquement)

L'effet Restauration de crête répare les formes d'onde écrêtées en remplissant les portions écrêtées avec de nouvelles données audio. Un écrêtage a lieu lorsque l'amplitude d'un signal dépasse le niveau maximum de la résolution actuelle (par exemple, des niveaux supérieurs à 256 dans du son de 8 bits). Généralement, l'écrêtage est la conséquence de niveaux d'enregistrement trop élevés. Vous pouvez surveiller ce processus pendant l'enregistrement ou la lecture en observant les règles de niveau. Lorsqu'un écrêtage a lieu, les cases situées à l'extrême droite des règles deviennent rouges.

Visuellement, les sons écrêtés apparaissent sous la forme de vastes zones plates situées en haut de la forme d'onde. D'un point de vue sonore, les sons écrêtés ressemblent à une distorsion de texte statique.

Remarque : Si vous devez régler le décalage CC d'un son écrêté, commencez par utiliser l'effet Restauration de crête. Si vous commencez dans l'ordre inverse, l'effet Restauration de crête n'identifiera pas les zones écrêtées situées sous 0 dBFS.

Pour restaurer le son écrêté :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organisateur, développez Réduction du bruit et double-cliquez sur Restauration de crête.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de restauration de crête](#) », page 127.

Options de restauration de crête

L'effet Restauration de crête propose les options suivantes :

Atténuation en entrée. Spécifie le degré d'amplification appliqué avant le traitement.

Marge. Spécifie le pourcentage de variation dans les régions écrêtées. Une valeur de 0 % ne détecte un écrêtage que dans des lignes parfaitement horizontales à l'amplitude maximum. Une valeur de 1 % détecte un écrêtage à partir de 1 % sous l'amplitude maximum. À noter qu'une valeur de 1 % détecte pratiquement tous les écrêtages et entraîne une réparation plus approfondie.

Taille d'exécution minimale. Spécifie la longueur de l'exécution la plus courte des échantillons écrêtés à réparer. Une valeur de 1 répare tous les échantillons qui semblent écrêtés, alors qu'une valeur de 2 ne répare un échantillon écrêté que s'il est précédé ou suivi par un autre échantillon écrêté.

Taille de la FFT. Définit une taille de FFT (Transformation de Fourier rapide), mesurée en échantillons, si le son a été fortement écrêté (par exemple, en raison d'une présence trop massive de basses). Dans ce cas, vous devez pouvoir estimer les signaux de la fréquence supérieure dans les zones écrêtées. L'utilisation de l'option Taille de la FFT dans d'autres conditions peut aider avec certains types d'écrêtage. (Essayez un paramétrage de 40 pour un son normal écrêté.) Toutefois, en règle générale, mieux vaut ne pas sélectionner Taille de la FFT. Dans ce cas, Adobe Audition recourt à une estimation de la courbe spline.

Statistiques sur l'écrêtage. Affiche les valeurs d'échantillons maximum et minimum détectées dans la plage actuellement sélectionnée, de même que le pourcentage d'échantillons écrêtés basés sur ces données.

Collecter les statistiques. Met à jour les valeurs des Statistiques sur l'écrêtage pour la sélection ou le fichier en cours.

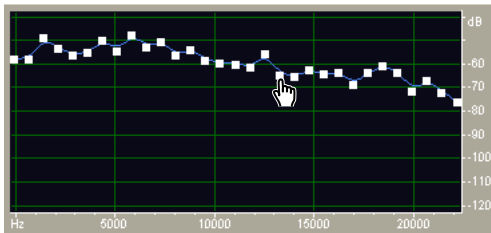


Pour préserver l'amplitude lors de la restauration d'un son écrêté, travaillez à une résolution de 32 bits afin de vous assurer d'une modification plus précise. Voir [« Modification de la résolution », page 107](#). Ensuite, appliquez l'effet Restauration de crête sans atténuation, suivi d'un effet Limitation fixe avec une valeur d'amplification de 0 et une valeur limite de -0,2 dB.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Réduction souffle (Vue Edition uniquement)

L'effet Réduction souffle réduit le souffle des sources telles que des cassettes audio, des disques vinyles ou des microphones. Cet effet réduit considérablement l'amplitude d'une plage de fréquences s'il tombe sous le seuil d'amplitude appelé le *bruit de fond*. Les sons situés dans les plages de fréquences supérieures au seuil restent identiques. Si le son présente un niveau constant de souffle de fond, celui-ci peut être complètement éliminé.



Utilisation du graphique Réduction souffle pour réduire le bruit de fond



Pour réduire d'autres types de son avec une vaste plage de fréquence, essayez l'effet Réduction du bruit. Voir [« Utilisation de l'effet Réduction du bruit \(Vue Edition uniquement\) », page 131](#).

Pour réduire le souffle :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Réduction du bruit et double-cliquez sur Réduction du souffle.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de réduction du souffle](#) », page 129.

Options de réduction du souffle

L'effet Réduction souffle propose les options suivantes :

Graphique. Représente le bruit de fond estimé existant pour chaque fréquence du son source, la fréquence étant représentée sur la règle horizontale (axe des x) et l'amplitude, ou bruit de fond, sur la règle verticale (axe des y). Ces informations permettent de distinguer les souffles de données audio souhaitables.

La valeur réelle utilisée pour réduire le souffle résulte d'une combinaison actuelle du graphique et du curseur Réglage du bruit de fond, qui augmente ou diminue la valeur du bruit de fond pour un réglage fin.

Affichage. Affiche le canal gauche ou droit de la forme d'onde.

Obtenir bruit de fond. Fournit une représentation graphique de l'estimation du bruit de fond. Cette estimation est utilisée par l'effet Réduction souffle de manière à supprimer plus efficacement les seuls souffles sans affecter les sons normaux. Obtenir bruit de fond est la fonction la plus puissante de Réduction souffle.

Pour générer un graphique représentant le bruit de fond de manière très précise, cliquez sur Obtenir bruit de fond en sélectionnant dans la forme d'onde une section de souffle uniquement. Si vous ne pouvez pas identifier une telle section, sélectionnez la zone présentant le moins de musique ou de sons désirés ainsi que le plus petit nombre d'informations sur les hautes fréquences. Dans la vue spectrale, une telle zone ne présente pas d'activité dans les trois-quarts supérieurs de l'écran.

Après avoir identifié le bruit de fond, il se peut que vous deviez abaisser les points de contrôle situés sur la gauche (représentant les fréquences les plus basses) de manière à rendre le graphique le plus plat possible. Si de la musique est représentée à une fréquence quelconque, les points de contrôle situés autour de cette fréquence sont plus élevés que la normale.

Points à glisser. Spécifie le nombre de points à glisser, ou points de contrôle, sur le graphique.

Réinitialiser (Haut, Moy, Bas). Réinitialise le bruit de fond estimé. Cliquez sur Haut pour donner au bruit de fond la valeur de -50 dB (pour un souffle très fort), sur Moy pour définir -70 dB (pour un souffle moyen) ou sur Bas pour spécifier un chiffre de -90 dB



Pour une réduction du souffle rapide et universelle, un graphique du bruit de fond complet n'est pas toujours nécessaire. Dans de nombreux cas, il vous suffit de réinitialiser le graphique à un niveau uniforme et de manipuler le curseur Réglage du bruit de fond.

Réglage bruit de fond. Règle en finesse le bruit de fond jusqu'à obtenir la réduction du souffle appropriée et le degré de qualité souhaité.

Taille de la FFT. Spécifie une taille de transformation. En règle générale, les tailles comprises entre 3000 et 6000 sont les plus performantes.

- Des tailles de la FFT inférieures (2048 et moins) fournissent un meilleur délai de réponse (moins de bruissements avant un coup de timbale, par exemple), mais peuvent amoindrir la résolution de la fréquence créant ainsi des sons creux ou étouffés.

- Des tailles de TRF plus élevées (12 000 et plus) peuvent entraîner des bruissements, des échos ou la mise en évidence de bruits de fond, mais elles produisent des résolutions de fréquence plus précises.

Facteur de précision. Détermine la précision de la réduction du souffle dans le domaine temporel et affecte la vitesse d'atténuation des composants spectraux situés sous le niveau de souffle précédent. (Voir Vitesse d'atténuation spectrale). Les valeurs sont généralement comprises entre 7 et 14.

- Les valeurs supérieures fournissent généralement de meilleurs résultats, mais allongent les temps de traitement. Les valeurs supérieures à 20 n'améliorent généralement la qualité en rien.
- Des valeurs inférieures peuvent avoir pour conséquence quelques millisecondes de souffle avant et après les portions les plus intenses du son.

Largeur de transition. Produit une faible transition de la réduction du souffle au lieu d'un changement abrupt entre l'absence de réduction et le niveau de souffle réduit. Les valeurs comprises entre 5 et 10 permettent généralement d'obtenir de bons résultats.

- Si la valeur est trop basse, d'autres artefacts d'arrière-plan peuvent devenir audibles.
- Si la valeur est trop élevée, une partie du souffle peut subsister après traitement.

Vitesse d'atténuation spectrale. Lorsque le programme détecte du son situé au-delà du bruit de fond estimé, détermine la quantité de son de la même plage de fréquence supposé suivre. Si vous sélectionnez des valeurs faibles, peu de son est censé suivre, et la fonction de découpe travaille au plus près des fréquences conservées. Les valeurs comprises entre 40 % et 75 % produisent les meilleurs résultats.

- Si la valeur est trop basse, des bruits semblables à des bulles peuvent devenir audibles en bruit de fond et conférer un son artificiel à la musique.
- Si la valeur est trop élevée (supérieure à 90 %), de longues queues et échos peu naturels risquent de se faire entendre.

Réduire souffle de. Définit le niveau de réduction du souffle pour les sons situés sous le bruit de fond estimé.

- Avec des valeurs plus basses, moins de bruit est supprimé, et le signal audio d'origine reste relativement stable.
- Avec des valeurs plus élevées (surtout supérieure à 20 dB), il est possible d'obtenir une réduction considérable du souffle, mais le reste des sons peut alors présenter une distorsion.

Supprimer souffle, Conserver souffle. Supprime le souffle ou tous les sons à l'exception de celui-ci.

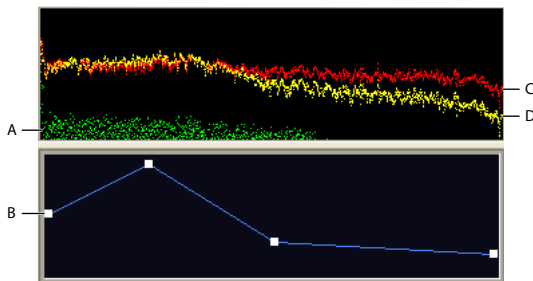
Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Réduction du bruit (Vue Edition uniquement)

L'effet Réduction du bruit réduit considérablement le bruit de fond et le bruit de la bande passante avec une réduction minimale de la qualité du signal. Cet effet permet de supprimer une vaste gamme de bruit, y compris des souffles de bandes magnétiques, des bruits de fond de microphones, un bourdonnement de 60 cycles ou tout autre bruit constant tout le long de la forme d'onde.

La bonne proportion de réduction du bruit dépend du type de bruit de fond et de la perte de qualité acceptable pour le reste du signal. En règle générale, vous pouvez augmenter le rapport signal/bruit de 5 à 20 dB et conserver une excellente qualité sonore.

Pour obtenir des résultats optimaux avec l'effet Réduction du bruit, appliquez-le à des sons 16 ou 32 bits sans décalage CC. Avec du son de 8 bits, cet effet ne peut pas réduire le bruit sous -45 dB, ce qui reste très audible. (Pour obtenir un bruit de fond inférieur avec un son de 8 bits, sur-échantillonnez le fichier à 16 bits, appliquez l'effet Réduction du bruit, puis ramenez le fichier à 8 bits. Avec un décalage CC, il est possible que cet effet introduise des clics dans les passages calmes. (Pour supprimer un décalage CC, sélectionnez la préconfiguration Onde proposée par l'effet Amplification/Fondu.)



Réglage des paramètres spécifiques à la fréquence avec les graphiques Réduction du bruit :

A. Bruit de fond **B.** Graphique de réduction **C.** Son d'origine **D.** Son traité



Pour réduire le bruit ajouté par une carte son avant enregistrement, commencez l'enregistrement par une seconde de silence. Lorsque l'enregistrement est terminé, servez-vous de ce silence comme Profil de réduction du bruit, puis supprimez-le de l'enregistrement lorsque vous avez terminé. Dans certains cas, ce processus peut augmenter la plage dynamique de 10 dB.

Pour réduire le bruit :

1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage ne contenant que du bruit et durant au moins une demi seconde.



Pour sélectionner du bruit dans une plage de fréquence données, utilisez l'outil Rectangle de sélection. Voir « [Sélection de fréquences sonores dans la Vue spectrale](#) », page 85.

2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Réduction du bruit et double-cliquez sur Saisie du profil de réduction du bruit.

3 Dans la représentation de la forme d'onde, sélectionnez la plage dont vous souhaitez supprimer le bruit.

4 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, double-cliquez sur Réduction du bruit.

5 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de réduction du bruit](#) », page 132.


Options de réduction du bruit

L'effet Réduction du bruit propose les options suivantes :

Affichage. Affiche le profil de bruit du canal gauche ou droit. Le degré de réduction du bruit est toujours identique pour les deux canaux. Pour appliquer des niveaux distincts à chaque canal, modifiez-les individuellement.

Graphique Profil de bruit. Représente, en jaune, le degré de réduction du bruit appliqué à une fréquence donnée. Ajustez le graphique en déplaçant le curseur Niveau de réduction du bruit.

Capturer le profil. Extrait un profil de bruit d'une plage sélectionnée, en n'indiquant que le bruit de fond. Adobe Audition collecte des informations statistiques sur le bruit de fond de manière à pouvoir le supprimer du reste de la forme d'onde.

 Si la plage sélectionnée est trop courte, Capturer le profil est désactivé. Réduisez la taille de la FFT ou sélectionnez une plage de bruits plus longue. Si vous n'en trouvez pas, copiez et collez la plage sélectionnée pour en créer une. (Vous pourrez ensuite supprimer le bruit collé à l'aide de la commande Modifier > Supprimer sélection).

Instantanés dans le profil. Détermine combien d'instantanés de bruit inclure dans le profil capturé. Une valeur de 4000 est optimale pour garantir la précision des données.

De très petites valeurs nuisent considérablement à la qualité des différents niveaux de réduction du bruit. Avec plus d'échantillons, un niveau de réduction du bruit de 100 coupera vraisemblablement plus de bruit, mais également plus de signaux d'origine. Toutefois, un faible taux de réduction du bruit avec plus d'échantillons supprimera également plus de bruit, mais n'affectera pas le signal initial.

Charger depuis fichier. Ouvre un profil de bruit préalablement enregistré. Vous pouvez ouvrir n'importe quel fichier .fft enregistré par Adobe Audition.

Remarque : *Un profil de bruit ne peut être utilisé que sur échantillon du même type. En d'autres termes, un profil 22 kHz, mono, 16 bits ne peut pas être utilisé avec un échantillon 44 K, stéréo, 8 bits. Ne perdez pas non plus de vue que, les profils de bruit étant hautement spécifiques, un profil d'un type de bruit peut ne pas produire de bons résultats lorsqu'il est utilisé avec un autre type de bruit, que les types d'échantillon soient ou non compatibles. Même si les échantillons audio ont été enregistrés à l'aide du même microphone, le type de bruit de fond peut être différent si l'environnement change.*

Enregistrer. Enregistre le profil de bruit sous la forme d'un fichier .fft contenant des informations sur le type d'échantillons, la taille de la FFT (Transformation de Fourier Rapide) et trois jeux de coefficients FFT : un pour la plus faible quantité de bruit détectée, un autre pour la quantité la plus élevée et un troisième pour la moyenne.

Sélectionner fichier entier. Vous permet d'appliquer un profil de réduction du bruit précédemment capturé à l'ensemble du fichier.

Graphique de réduction. Définit le degré de réduction du bruit à certaines plages de fréquences. Par exemple, si vous n'avez besoin que d'une réduction du son dans les fréquences les plus élevées, réglez le tableau de manière à limiter la réduction du bruit aux basses fréquences et à l'augmenter dans les fréquences supérieures.

Le graphique représente la fréquence sur l'axe des x (horizontal) et le degré de réduction du bruit sur l'axe des y (vertical). Si le graphique est aplati (cliquez sur Aplatis), le degré de réduction du bruit utilisé se base exactement sur le profil de bruit. La mesure indiquée sous le graphique affiche la fréquence ainsi que le pourcentage d'adaptation situé au centre du curseur.

Echelle logarithmique. Affiche le graphique Profil de bruit sous une forme linéaire ou logarithmique.

- Sélectionnez Echelle logarithmique pour diviser le graphique de manière équitable en 10 octaves.
- Désélectionnez Echelle logarithmique pour diviser le graphique de manière linéaire, avec une même largeur pour chaque tranche de 1000 Hz (par exemple).

Mise à jour auto. Active la régénération du graphique Profil de bruit lors du déplacement des points de contrôle sur le graphique Réduction.

Niveau de réduction du bruit. Ajuste le degré de réduction du bruit à appliquer à la forme d'onde ou à la sélection. Toutefois, vous pouvez également entrer la quantité souhaitée dans la zone de texte située à la droite du curseur.

Remarque : Selon la forme d'onde d'origine et le type de bruit supprimé, les niveaux de réduction du bruit élevé peuvent parfois dégrader ou saccader le reste du son. Pour obtenir de meilleurs résultats, annulez l'effet et essayez un paramètre plus bas.

Paramètres de réduction du bruit. Proposent les options suivantes :

- Taille de la FFT : détermine combien de bandes de fréquences individuelles sont analysées. Cette option affecte considérablement la qualité. Le bruit de chaque bande de fréquences est traité de manière distincte. Par conséquent, plus vous avez de bandes, plus vous obtiendrez un détail précis des fréquences à la suppression des bruits. Par exemple, s'il y a un bourdonnement de 120 Hz, mais peu de bandes de fréquences, les fréquences comprises entre 80 et 160 Hz peuvent être affectées. Avec un nombre plus élevés de bandes, les espacements qui les séparent rétrécissent, permettant ainsi de détecter et de supprimer avec plus de précision le bruit réel. Toutefois, si les bandes sont trop nombreuses, une distorsion temporelle a lieu, donnant au son un air d'écho (avec avant-écho et post-écho). Par conséquent, le meilleur compromis réside dans une résolution basée sur la fréquence et non sur le temps, les tailles de la FFT plus basses améliorant la résolution basée sur le temps, alors que les tailles de la FFT plus élevées favorisent la résolution basée sur les fréquences. Les valeurs optimales de la taille de la FFT sont comprises entre 4096 et 12000.
- Supprimer le bruit, Conserver uniquement le bruit : supprime le bruit ou tous les sons à l'exception de celui-ci.
- Réduire de : contribue à réduire les bruits de bulle en arrière-plan. Les valeurs comprises entre 5 et 100 dB sont à recommander.
- Facteur de précision : affecte les distorsions d'amplitude. Les valeurs de 5 et plus donnent les meilleurs résultats, et les chiffres pairs sont les favorables pour les propriétés symétriques. Avec des valeurs de 3 au maximum, la FFT est effectuée sous la forme de blocs géants et des augmentations ou diminutions de volume brusques peuvent se produire aux intervalles entre les blocs. Les valeurs inférieures à 10 affectent à peine la qualité, mais elles allongent les temps de traitement.

- **Quantité lissage** : prend en compte l'écart standard du signal de bruit sur chaque bande. Les bandes qui varient considérablement à l'analyse (par exemple, les bruits blancs) sont lissés d'une autre manière que les bandes constantes (par exemple, un bourdonnement d'un cycle de 60). En règle générale, augmenter la quantité de lissage (de deux points environ) réduit le bruit d'arrière-plan, en contrepartie d'une augmentation du niveau du bruit de la bande passante.
- **Largeur de transition** : détermine la plage qui différencie le bruit du reste. Par exemple, une largeur de transition de zéro applique une courbe aiguë, de type « porte de bruit », à chaque bande de fréquences. Si le son de la bande se situe juste au-dessus du seuil, il est conservé; s'il se trouve juste en dessous, il est réduit au silence. Inversement, vous pouvez spécifier une plage sur laquelle le son est progressivement réduit au silence sur la base du niveau d'entrée. Par exemple, si la largeur de transition est de 10 dB, et si le point de coupure (niveau de bruit numérisé pour la bande donnée) est de -60 dB, le son à -60 dB reste le même, le son à -62 dB est réduit (à environ -64 dB), etc., et le son à -70 dB est entièrement supprimé. Une fois de plus, si la largeur est égale à zéro, le son situé directement sous -60 dB est complètement supprimé, alors que le son supérieur à cette limite reste identique. Les largeurs négatives vont au-delà du point de coupure. Ainsi, dans l'exemple précédent, une largeur de -10 dB crée une plage comprise entre -60 et -50 dB.
- **Vitesse d'atténuation spectrale** : spécifie le pourcentage de fréquences traitées lorsque le son se situe sous le bruit de fond. Un réglage fin de ce pourcentage permet une plus grande réduction du bruit avec moins d'artefacts. Les valeurs comprises entre 40 % et 75 % produisent les meilleurs résultats. Sous ces valeurs, des artefacts « bruits de bulle » deviennent souvent audibles. Au-dessus de ces valeurs, des bruits excessifs sont conservés.



Vous pouvez créer des effets originaux en utilisant le son de premier plan comme profil de bruit, et non le bruit de fond. Dans un enregistrement vocal, par exemple, vous pouvez utiliser la voyelle « o » comme profil, puis réduire ou éliminer les « o » de tout l'enregistrement.

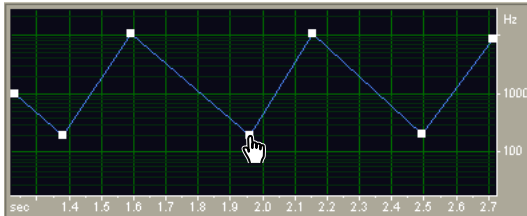
Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Filtrage du son

Les effets de filtre changent le contenu de fréquence du son, ce qui vous permet d'ajuster la plage tonale de manière à optimiser le son ou à créer des effets spéciaux. Soyez toutefois conscient du fait que l'amplification intensive d'une fréquence peut provoquer un écrêtage.

Utilisation de l'effet EQ dynamique

L'effet EQ dynamique fait varier le degré d'égalisation au fil du temps. Par exemple, vous pouvez amplifier les hautes fréquences tout au long de la première moitié d'une forme d'onde et changer la bande passante des fréquences affectées sur la seconde moitié de celle-ci. La boîte de dialogue EQ dynamique présente trois zones de commandes : Gain, Fréquence et Q (largeur de bande).



Graphique des fréquences de l'effet EQ dynamique dans la vue Edition (préconfiguration Rhythmic Sweep)



EQ dynamique est particulièrement efficace comme effet en temps réel dans la vue Multipiste, où vous pouvez utiliser des enveloppes sur les clips pour régler les paramètres Gain, Fréquence et Q.

Pour utiliser l'effet EQ dynamique :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur EQ dynamique.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options d'EQ dynamique dans la vue Edition](#) », page 135 ou « [Options d'EQ dynamique dans la vue Multipiste](#) », page 136.

Options d'EQ dynamique dans la vue Edition

Dans la vue Edition, l'effet EQ dynamique propose les options suivantes :

Graphique de fréquence. Définit la fréquence d'égalisation. La règle horizontale (axe des x) représente la longueur de la sélection, alors que la règle verticale (axe des y) représente la fréquence amplifiée ou coupée.

Graphique de gain. Règle le degré d'amplitude ou l'atténuation utilisé par EG dynamique. La règle horizontale (axe des x) représente la longueur de la sélection, alors que la règle verticale (axe des y) représente le niveau de dB amplifié ou coupée.

Graphique Q (largeur de bande). Règle le degré de Q utilisé par l'effet EG dynamique. La règle horizontale (axe des x) représente la longueur de la sélection, alors que la règle verticale (axe des y) représente la fréquence amplifiée ou coupée.

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Type de filtre. Vous permet de sélectionner Passe-bas, Passe-haut et Bande passante :

- Passe-bas préserve les basses fréquences et supprime les hautes fréquences.
- Passe-haut préserve les hautes fréquences et supprime les basses fréquences.

- Bande passante préserve une *bande* (une plage de fréquences) tout en atténuant toutes les autres fréquences. Dans la zone de texte Coupe-bande, spécifiez le nombre de décibels dont vous souhaitez atténuer d'autres fréquences. Pour le filtrage passe-bande traditionnel, utilisez le paramètre par défaut, 30 dB.

Boucler le graphe. Si cette option n'est désélectionnée, les graphiques sont aussi longs que la sélection. Par conséquent, les modifications dynamiques apportées à la sélection sont représentées sur l'ensemble de la sélection. Si vous sélectionnez Graphique de la boucle, les graphiques ont la longueur spécifiée dans la zone de texte correspondante (activée lorsque Graphique de la boucle est cochée), ce qui signifie qu'ils sont répétés tout au long de la sélection.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Options d'EQ dynamique dans la vue Multipiste

Dans la vue Multipiste, l'effet EQ dynamique propose les options suivantes :

Gain. Dessine des courbes de gain dynamiques avec des enveloppes jaunes sur les clips si Automatique est sélectionné. Vous permet de spécifier une coupure ou une amplification statique si Automatique est désélectionné.

Fréquence. Dessine des courbes de fréquence dynamiques avec des enveloppes roses sur les clips si Automatique est sélectionné. Vous permet de spécifier une fréquence statique si Automatique est désélectionné.

Q (largeur de bande). Dessine des courbes de bande passante dynamiques avec des enveloppes mauves sur les clips si Automatique est sélectionné. Vous permet de spécifier une bande passante statique si Automatique est désélectionné.

Type de filtre. Vous permet de sélectionner Passe-bas, Passe-haut et Bande passante. Pour plus de détails, voir « [Options d'EQ dynamique dans la vue Edition](#) », page 135.



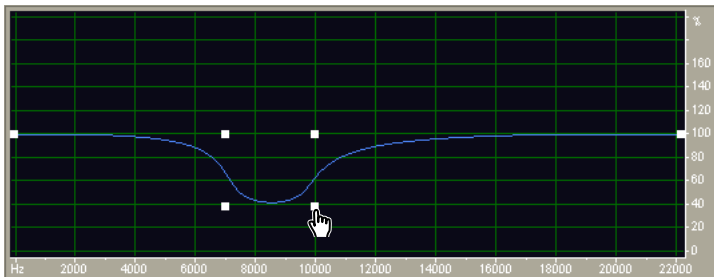
Pour voir les enveloppes sur les clips pour ces options, cliquez sur le bouton Afficher les enveloppes de paramètres d'effets spéciaux  de la barre d'outils.

Pour en savoir plus, consultez le chapitre « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Filtre FFT (Vue Edition uniquement)

La nature graphique de l'effet Filtre FFT (Transformation de Fourier rapide) permet de dessiner plus facilement des courbes ou des bandes coupées qui rejettent ou amplifient des fréquences spécifiques. Cet effet peut produire de filtres passe-bande larges tels que des filtres passe-haut ou passe-bas (pour préserver les fréquences hautes et basses, respectivement), des filtres passe-bande étroits (pour simuler le son d'un appel téléphonique) ou des filtres coupe-bande (pour éliminer des bandes de fréquences très étroites). Le niveau de bruit de l'effet Filtre FFT est inférieur à celui des échantillons de 16 bits et n'introduit donc aucun bruit lors du traitement des sons avec une résolution de 16 bits ou moins.



Graphique Filtre FFT (préconfiguration De-Esser)



Pour des résultats optimaux, filtrez des échantillons de 32 bits. Si le son source est de 8 ou de 16 bits, convertissez-le d'abord en 32 bits, puis lorsque vous le filtrez, reconvertissez-le en 8 bits avec dithering. Vous obtiendrez de meilleurs résultats qu'avec un traitement à des résolutions plus basses, surtout si vous effectuez plus d'une transformation sur le son.

Pour utiliser l'effet Filtre FFT :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur Filtre FFT.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de Filtre FFT](#) », page 137.

Options de Filtre FFT

L'effet Filtre FFT propose les options suivantes :

Modes Passif et Logarithmique. Mesure les modifications de fréquence (amplifications ou coupures) en pourcentage (passif) ou en dB (logarithmique), où un paramètre de 100 % ou de 0 dB représente l'absence de modifications.

Afficher le graphe du filtre initial, Afficher final. Vous permet de définir un paramètre de filtre initial et final, si Verrouiller sur filtre constant n'est pas sélectionné. La vitesse à laquelle le filtre migre des paramètres initiaux aux finaux dépend des paramètres de la courbe de transition.

Echelle logarithmique. Affiche l'axe des x (fréquence) sur une échelle logarithmique et non sur une échelle linéaire. L'échelle logarithmique ressemble davantage à la manière dont l'oreille perçoit le son.

- Pour modifier plus précisément les basses fréquences, sélectionnez Echelle logarithmique.
- Pour un travail plus détaillé sur les hautes fréquences ou sur des intervalles uniformes entre les fréquences, désélectionnez Echelle logarithmique.

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Max., Min. Définit les valeurs maximum et minimum pour la règle horizontale (axe des y).

Taille de la FFT. Spécifie la taille de la FFT à utiliser (représentée sous la forme d'une puissance de deux), affectant ainsi la vitesse et la qualité du traitement. Pour des filtres au son plus « propre », utilisez des valeurs plus élevées. Les valeurs comprises entre 1024 et 8192 permettent d'obtenir de bons résultats.



Ayez recours à une valeur inférieure (512 environ) pour des prévisualisations plus rapides et une valeur supérieure lorsque vous avez réglé les paramètres souhaités pour une meilleure qualité lors du traitement du son.

Fonction de fenêtrage. Détermine le degré de la largeur de transition et d'annulation de l'ondulation survenant pendant le filtrage, chacun résultant dans une courbe de réponse en fréquence différente. Ces fonctions sont répertoriées depuis la plus petite largeur et les plus grandes ondulations jusqu'à la plus grande largeur et aux ondulations les plus réduites.

Les filtres avec les ondulations les plus réduites sont également ceux qui suivent avec le plus de précision le graphique dessiné et présentent les pentes les plus raides, même s'ils sont plus larges et laissent passer plus de fréquences dans une opération passe-bande. Les filtres Hamming et Blackman fournissent de bons résultats globaux.

Verrouiller sur filtre constant. Applique un filtre constant à la forme d'onde.

Désélectionnez cette option pour régler les paramètres de filtre initiaux et finaux.

Morphe. Morphe les paramètres de filtre initiaux en paramètres de filtre finaux. Si cette option est désélectionnée, les paramètres changent tout simplement de manière linéaire au fil du temps. Par exemple, si Morphe est désélectionné et si vous avez un pic à 10 kHz pour le filtre initial et un pic de 1 kHz pour le filtre final, le pic à 10 kHz diminue et le pic à 1 kHz augmente progressivement au fil du temps; les fréquences comprises entre 1 kHz et 10 kHz ne sont pas affectées. Toutefois, si Morphe est sélectionné, le pic passe progressivement de 10 kHz à 1 kHz, en passant par les fréquences situées dans l'intervalle.



Pour un bon exemple de morphing, sélectionnez le mode Passif et définissez une courbe initiale avec la première moitié à 100 % et la seconde moitié à 0 %. Pour la courbe finale, définissez le bon dixième environ à 100 % avec le reste à 0 %. Cette combinaison sélectionne de hautes fréquences pour la configuration initiale et de basses fréquences pour la configuration finale.

Pour obtenir une belle transition du haut vers le bas, sélectionnez Morphe de manière à inclure toutes les combinaisons de fréquences entre les deux filtres. Cliquez sur Courbe de transition pour afficher les paramètres réels utilisés tout au long de la sélection.

Facteur de précision. Détermine la précision avec laquelle vous souhaitez filtrer au fil du temps lorsque vous utilisez des paramètres initiaux et finaux distincts. Un nombre élevé (facteur faible) entraîne un changement grossier (ou par tronçons) des paramètres de filtre initiaux vers les paramètres finaux, alors que les nombres inférieurs (facteur plus élevé) rendent la transition plus lisse. Dans tous les cas, plus le facteur de précision est élevé, plus le temps de traitement est long, mais plus l'effet est agréable.

Etant donné que la fonction FFT sélectionne un grand groupe d'échantillons et les filtre d'un seul coup, le facteur de précision détermine le nombre d'échantillons du groupe réellement enregistrés. Un facteur de 2 signifie que la moitié des échantillons sont enregistrés, alors qu'un facteur de 10 signifie qu'un dixième des échantillons sont enregistrés. Etant donné que vous ne disposez que d'un seul paramètre pour l'ensemble du groupe d'échantillons, utilisez un paramètre plus précis (plus petit) si la courbe EG varie fortement sur de brèves périodes.

Courbe de transition. Ouvre la fenêtre Courbe de transition qui affiche une représentation graphique de la transition des paramètres de filtre initiaux vers les paramètres de filtre finaux. Le graphique du haut indique le temps tout le long de l'axe des x (où la gauche représente le début de l'échantillon et la droite, la fin) et il montre à quel endroit de la transition vous pouvez passer à l'axe des y (où 0 % représente le filtre initial et 100 % le filtre final). Tous les points situés dans l'intervalle sont une combinaison de dispositions de filtres initiales et finales. La mesure indiquée sous le graphique affiche la position du curseur.

Dans la fenêtre Courbe de transition, effectuez une sélection parmi les options suivantes :

- Aplatis réinitialise la courbe à son état par défaut.
- Réponse du graphe à entraîne une modification de la réponse du graphique du bas à la position du curseur dans le graphique du haut et montre le filtre à tout point de la transition. Selon la position sélectionnée, vous pouvez spécifier une transition de morphing ou une transition linéaire.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Egaliseur graphique

L'effet Egaliseur graphique amplifie ou découpe des bandes de fréquences spécifiques et fournit une représentation visuelle de la courbe EG résultante. Contrairement à l'Egaliseur paramétrique, l'Egaliseur graphique utilise des bandes de fréquences prédéfinies pour une égalisation rapide et facile. Les paramètres Q fixes garantissent qu'aucune perte n'a lieu aux fréquences intermédiaires. Vous pouvez espacer des bandes de fréquences à intervalle d'une octave, d'une demi octave ou d'un tiers d'octave.

L'effet Egaliseur graphique est un filtre FIR (Finite Impulse Response) préservant la précision des phrases, contrairement aux filtres IIR (Infinite Impulse Response) qui peuvent introduire des erreurs de phase, ajoutant une qualité de sonnerie au son.

Pour utiliser l'effet Egaliseur graphique :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur Egaliseur graphique.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'égaliseur graphique](#) », page 140.

Options de l'égaliseur graphique

L'effet Egaliseur graphique propose les options suivantes :

Onglets de bandes. Ils vous permettent d'accéder au nombre de bandes EG requis. Les bandes Egaliseur graphique sont espacées à intervalle d'une octave (10 bandes), d'une demi octave (20 bandes) ou d'un tiers d'octave (30 bandes). Le paramètre 10 bandes offre une égalisation plus générale, alors que les paramètres 20 et 30 bandes vous permettent d'agrandir des plages de fréquences spécifiques avec plus de précision. Outre les paramètres de bandes, les commandes de chaque onglet de la fenêtre Egaliseur graphique sont identiques.

Tout remettre à zéro. Définit tous les curseurs à 0 dB de manière à ce qu'aucune égalisation survient.

Bande. Détermine la bande à modifier à l'aide de la valeur Gain.

Gain. Définit la valeur exacte du gain (mesuré en décibels) dans la mesure duquel la bande choisie doit être modifiée.

Réponse réelle graphique. Calcule la réponse réelle de l'égaliseur rendue et l'affiche dans la fenêtre située au-dessus des curseurs de bande. Etant donné que l'effet Egaliseur graphique est un filtre FIR, la réponse peut ne pas exactement correspondre à la courbe d'égalisation souhaitée aux niveaux de précision inférieurs.

Précision. Définit le niveau de précision pour l'égalisation. Des niveaux de précision plus élevés (filtres FR plus longs) donnent une meilleure réponse en fréquence dans les plages inférieures, mais ils requièrent des temps de traitement plus longs. Si vous n'égalisez que les fréquences supérieures, vous pouvez utiliser des niveaux de précision inférieurs.



Si vous égalisez des fréquences extrêmement basses, définissez une précision comprise entre 500 et 5000 points.

Plage. Définit la plage des curseurs. Entrez une valeur comprise entre 4 et 180 dB. En comparaison, les égaliseurs matériels standard présentent une gamme comprise entre 30 et 48 dB.

Gain principal. Compense un niveau de volume global trop faible ou trop fort après le réglage des paramètres EG. La valeur par défaut de 0 dB représente l'absence d'un gain principal.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Filtre coupe-bande

L'effet Filtre coupe-bande supprime jusqu'à six bandes de fréquences définies par l'utilisateur, en plus des tonalités téléphoniques DTMF standard. Utilisez cet effet pour supprimer des bandes de fréquence très étroites, telles qu'un bourdonnement de 60 Hz, tout en laissant intactes les fréquences environnantes.

Pour utiliser l'effet Filtre coupe-bande :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur Filtre coupe-bande.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de filtre coupe-bande](#) », page 141.

Options de filtre coupe-bande

L'effet Filtre coupe-bande propose les options suivantes :

Fixer les atténuations à. Détermine si les bandes coupées présentent des niveaux d'atténuation identiques ou individuels.

Fréquence. Spécifie la fréquence centrale pour chaque bande coupée.

Atténuation. Spécifie la réduction d'amplitude pour chaque bande coupée.

Largeur de bande coupée. Détermine la plage de fréquences de toutes les bandes coupées. Les trois options vont de Étroite pour un filtre de second ordre, qui supprime certaines fréquences adjacentes, à Extrêmement étroite pour un filtre de sixième ordre, qui est très spécifique.



Utilisez des atténuations de 30 dB maximum pour un paramètre Étroite, de 60 dB maximum pour Très étroite et de 90 dB maximum pour Extrêmement étroite. Une atténuation plus intense peut supprimer une vaste plage des fréquences avoisinantes.

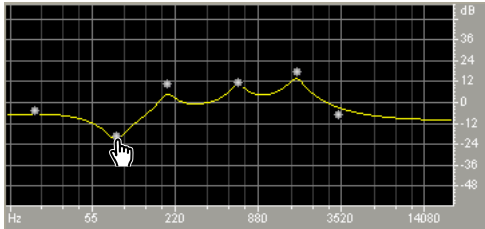
Tonalités DTMF inférieures, Tonalités DTMF supérieures. Filtre les tonalités téléphoniques DTMF inférieures et supérieures standard. Ces options sont utiles si vous préparez des sons pour une diffusion radio.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Egaliseur paramétrique

L'Egaliseur paramétrique fournit un contrôle maximum sur l'égalisation tonale. Contrairement à l'Egaliseur graphique qui fournit un nombre fixe de fréquences et des bandes passantes Q, l'Egaliseur paramétrique vous offre un contrôle total sur les paramètres Fréquence, Q et Gain. Par exemple, vous pouvez réduire simultanément une petite gamme de fréquences centrées autour de 1000 Hz, amplifier un grand papillon de basses fréquences centré autour de 80 Hz et insérer un filtre coupe-bande de 60 Hz.

L'Égaliseur paramétrique utilise des filtres IIR de second ordre très rapide fournissant une résolution très précise, même aux basses fréquences. Par exemple, vous pouvez amplifier avec précision une plage comprise entre 40 et 45 Hz.



Graphique EG paramétrique (préconfiguration Old Time Radio)

Pour utiliser l'effet Égaliseur paramétrique :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur Égaliseur paramétrique.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'égaliseur paramétrique », page 142](#).

Options de l'égaliseur paramétrique

L'effet Égaliseur paramétrique propose les options suivantes :

Graphique. Dépeint la fréquence tout au long de la règle horizontale (axe des x) et l'amplitude tout au long de la règle verticale (axe des y), avec la courbe représentant le changement d'amplitude à des fréquences spécifiques. Les fréquences du graphique vont de la plus basse à la plus élevée sous une forme logarithmique (espace uniforme en fonction des octaves).

Coupe papillon grave. Détermine l'amplitude du papillon grave en décibels. Augmentez ou diminuez les graves (basses) en réglant le curseur à la gauche du graphique ou entrez une valeur dans la zone de texte située sous le curseur. Utilisez la Coupe papillon grave pour réduire le souffle, le bruit de l'amplificateur, etc.

Coupe papillon aigu. Détermine l'amplitude du papillon aigu en décibels. Augmentez ou diminuez les aigus en réglant le curseur à la droite du graphique ou entrez une valeur dans la zone de texte située sous le curseur. Utilisez la Coupe papillon aigu pour réduire les grondements, les bourdonnements ou autres sons de basse fréquence non désirables.

Centrer fréquence. Place jusqu'à cinq bandes intermédiaires dans le circuit EG, vous offrant ainsi un grand contrôle sur la forme de la courbe d'égalisation. Sélectionnez la case située en regard du curseur pour activer la bande, le curseur de volume correspondant et la zone de texte Hz, les deux contrôlant la fréquence centrale à laquelle l'amplification ou la coupe intervient. Les curseurs verticaux situés dans la partie supérieure droite de la boîte de dialogue Égaliseur paramétrique contrôlent le niveau d'amplification ou de coupe. Vous pouvez également spécifier le niveau d'amplification ou de coupe dans la zone de texte située sous chaque curseur.

Largeur. Commande la largeur de la bande de fréquence affectée, mesurée en valeur Q ou Largeur. Des valeurs Q basses (ou des valeurs Largeur élevées) affectent une plus grande plage de fréquences. Des valeurs Q très élevées (au-dessus de 100) n'affectent qu'une bande très étroite et sont idéales pour des filtres coupe-bande où seule une fréquence donnée doit être supprimée, comme un bourdonnement de 60 Hz.



Soyez conscient du fait que lorsqu'une bande très étroite est amplifiée, elle tend à sonner et à résonner au son de cette fréquence. Les valeurs Q comprises entre 1 et 10 sont la plupart du temps utilisées pour une égalisation générale.

Largeur constante, Q constant. Décrit une largeur de bande de fréquence comme une valeur Q (qui est un rapport de largeur à la fréquence centrale) ou une valeur de largeur absolue en Hz. Q constant est le paramètre le plus courant, mais il se peut que vous souhaitiez utiliser Largeur constante si, par exemple, vous voulez que la longueur de la sonnerie soit constante, indépendamment de la fréquence amplifiée.

Gain principal. Compense un niveau de volume global trop faible ou trop fort après le réglage des paramètres EG.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Filtre rapide (Vue Edition uniquement)

Le Filtre rapide est un égaliseur graphique à huit bandes que vous pouvez aisément personnaliser pour répondre à de nombreux besoins de filtrage. Contrairement à un égaliseur graphique standard, les paramètres des bandes de fréquences individuelles interagissent avec les fréquences avoisinantes. Par exemple, si vous amplifiez fortement le niveau de la bande de fréquences de 22 kHz la plus élevée, le niveau des basses fréquences est modérément amplifié. Ce comportement vous aide à optimiser rapidement et aisément la tonalité audio.



Pour modifier le paramètre d'égalisation au fil du temps, utilisez des paramètres initiaux et finaux différents. À l'aide de cette approche, vous pouvez créer de nombreux effets intéressants, tels qu'une égalisation des basses, qui passe progressivement à une égalisation plate au début d'une chanson.

Pour utiliser l'effet Filtre rapide :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur Filtre rapide.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de filtre rapide](#) », page 143.

Options de filtre rapide

L'effet Filtre rapide propose les options suivantes:

Verrouiller avec ces paramètres uniquement. Détermine si les paramètres sont égalisés ou variés.

- Si cette option est sélectionnée, l'ensemble de la plage sélectionnée est égalisée aux paramètres affichés.

- Si cette option n'est pas sélectionnée, vous pouvez spécifier des paramètres d'égalisation initiaux et finaux, de manière à ce que la sélection puisse glisser de manière fluide du paramètre d'égalisation initial vers le paramètre final sur la plage sélectionnée. Cliquez sur les onglets Paramètres initiaux et Paramètres finaux pour spécifier des paramètres initiaux et finaux.

Onglet Paramètres de départ. Apparaît si Verrouiller avec ces paramètres uniquement n'est pas sélectionné. Cliquez sur cet onglet pour spécifier des paramètres EG initiaux.

Onglet Paramètres finaux. • Apparaît si Verrouiller avec ces paramètres uniquement n'est pas sélectionné. Cliquez sur cet onglet pour spécifier des paramètres EG finaux.

Curseurs des bandes d'égaliseur. Augmentent ou diminuent la fréquence spécifiée sous chaque curseur. L'amplitude apparaît au-dessus de chaque curseur.

Curseurs Gain principal. Règlent le niveau général de l'égaliseur pour les canaux de gauche et de droite des formes d'onde.



En règle générale, si vous augmentez les fréquences EG d'une forme d'onde, le volume de celle-ci augmente également et conduit éventuellement à une écrêtage. Utilisez les curseurs Gain principal pour réduire le niveau avant d'appliquer l'effet.

Verrouiller G/D. • Vous permet de régler les canaux ensemble ou séparément.

Sélectionnez cette option pour régler les canaux ensemble, en conservant les mêmes valeurs pour chacun d'entre eux. Laissez cette option désélectionnée pour régler chaque canal séparément.



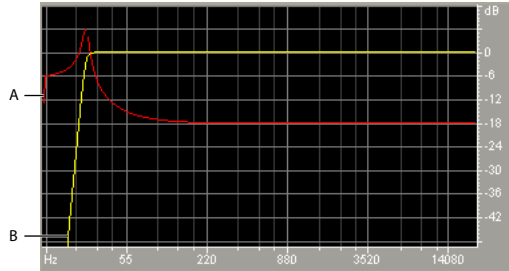
Pour produire un filtre passe-bas, définissez les barres de défilement de la fréquence supérieure à -30. De la même manière, vous pouvez créer un filtre passe-haut en réduisant les fréquences inférieures.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Filtres scientifiques (Vue Edition uniquement)

L'effet Filtres scientifiques fournit un IIR (Infinite Impulse Response) d'ordre supérieur pour un filtrage précis passe-bande, coupe-bande, passe-haut et passe-bas. Les types les plus courants de filtres d'ordre supérieur sont disponibles : Bustle, Butterworth, Chebychev 1 et Chebychev 2. Chaque type présente des caractéristiques différentes pour l'atténuation du filtre et la raideur des bandes de transition aux points de coupure. Butterworth constitue généralement le meilleur compromis entre qualité et précision.

Sur le graphique Filtres scientifiques, une ligne représente la réponse en fréquence (mesurée en décibels) et l'autre, la phase (mesurée en degrés) ou le retard groupe (mesuré en millisecondes), selon que l'option Phase ou Retard est sélectionnée. Augmentez la plage d'affichage du graphique en sélectionnant Plage étendue.



Graphique Filtres scientifiques pour le filtre Butterworth (préconfiguration Remove Subsonic Rumble)

A. Retard groupe (millisecondes) **B.** Réponse en fréquence (dB)

Pour utiliser l'effet Filtres scientifiques :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Filtres et double-cliquez sur Filtres scientifiques.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options des filtres scientifiques](#) », page 145.

Options des filtres scientifiques

L'effet Filtres scientifiques propose les options suivantes :

Bessel . Fournit une réponse en phase précise sans sonnerie ou dépassement. Toutefois, le passe-bande tombe sur les bords, à l'endroit où le rejet de la bande atténuée est le plus faible de tous les types de filtre. Ces qualités font de Bessel un bon choix pour les signaux de percussion semblables à des impulsions. Pour les autres tâches de filtrage, utilisez Butterworth.

Butterworth. Fournit un passe-bande plat avec un décalage de phase, une sonnerie et un dépassement minimum. Ce type de filtre rejette également la bande atténuée bien mieux que Bessel et à peine moins bien que Chebychev 1 ou 2. Ces qualités générales font de Butterworth le meilleur choix pour la plupart des tâches de filtrage.

Chebychev 1. Fournit le meilleur rejet de la bande atténuée, mais la réponse en phase, la sonnerie et le dépassement les pires du passe-bande. N'utilisez ce type de filtre que si le rejet de la bande atténuée est plus important que le maintien d'un passe-bande précis.

Chebychev 2. Combine un filtre Butterworth dans le passe-bande avec des filtres coupe-bande dans la bande atténuée. Entre les coupe-bandes de la bande atténuée, un certain signal de décalage de phase subsiste, mais seulement à des niveaux très atténués.

Passe-bas. Laisse passer les basses fréquences et supprime les fréquences élevées. Vous devez spécifier le point de coupure auquel les fréquences sont supprimées.

Passe-haut. Laisse passer les hautes fréquences et supprime les fréquences basses. Vous devez spécifier le point de coupure auquel les fréquences sont supprimées.

Passe-bande. Préserve une *bande* (une plage de fréquences) tout en supprimant toutes les autres fréquences. Vous devez spécifier deux points de coupure pour définir les bords de la bande.

Coupe-bande. Rejette toutes les fréquences comprises dans la gamme spécifiée. Egalement appelé filtre coupe-bande, la bande atténuée est le contraire du passe-bande. Vous devez spécifier deux points de coupure pour définir les bords de la bande.

Coupure. Définit la fréquence qui sert de limite entre les fréquences conservées et supprimées. A ce point, le filtre bascule du passage à l'atténuation ou vice-versa. Dans les filtres requérant une plage (Passe-bande ou Coupe-bande), la coupure définit la limite inférieure de la fréquence, alors que Fréquence de coupure élevée définit la limite supérieure des fréquences.

Fréquence de coupure élevée. Définit la limite supérieure des fréquences dans les filtres requérant une plage (Passe-bande ou Bande atténuée).

Ordre. Détermine la précision du filtre. Plus l'ordre est élevé, plus le filtre est précis (avec des pentes plus raides aux points de coupure, etc.) Toutefois, des ordres très élevés peuvent également présenter des niveaux élevés de distorsion des phases.

Largeur de bande de transition. (Butterworth et Chebychev uniquement) Définit la largeur de la bande de transition. (Les valeurs inférieures présentent des pentes plus raides.) Si vous spécifiez une largeur de bande de transition, le paramètre Ordre est renseigné automatiquement, et vice-versa. Dans les filtres requérant une plage (Passe-bande ou Bande atténuée), cette valeur sert de transition aux fréquences inférieures, alors que Hautes fréquences définit la transition des fréquences supérieures.

Hautes fréquences. (Butterworth et Chebychev uniquement) Dans les filtres requérant une plage (Passe-bande ou Bande atténuée), cette option sert de transition aux fréquences supérieures, alors que Largeur de bande de transition définit la transition des fréquences inférieures.

Ondulation de la bande passante/Ondulation actuelle. (Chebychev uniquement) Détermine la quantité d'ondulation maximum autorisée. L'ondulation est l'effet causé par l'amplification ou la coupure accidentelles de fréquences situées à côté du point de coupure.

Arrêt attén. (Butterworth et Chebychev uniquement) Détermine la réduction de gain à utiliser lors de la suppression de fréquences.

Gain principal. Compense un niveau de volume global trop faible ou trop fort après le réglage des paramètres de filtre.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Optimisation de l'amplitude

Les effets d'amplification vous permettent d'optimiser le volume sonore pour permettre l'utilisation de supports spécifiques, tels qu'une radio et un CD, produire des fondus détaillés, etc.

Utilisation de l'effet Amplification/fondu (Vue Edition uniquement)

L'effet Amplification/Fondu produit des changements d'amplification constants (tels que des amplifications fixes) ou des fondus précis.



Bien que l'effet Amplification/Fondu ne soit pas disponible dans la vue Multipiste, vous pouvez utiliser des enveloppes en temps réel pour accomplir la même tâche. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.

Pour utiliser l'effet Amplification/Fondu :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Amplitude et double-cliquez sur Amplification/Fondu.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options d'amplification/fondu](#) », page 147.

Options d'amplification/fondu

L'effet Amplification/Fondu propose les options suivantes :

Amplification (Onglet Amplification constante). Détermine la mesure dans laquelle le changement de volume s'applique à la sélection. Une valeur d'amplification supérieure à 100 % ou 0 dB augmente le volume ; une valeur sous 100 % ou 0 dB le réduit.

Amplification initiale (Onglet Fondu). Détermine la mesure dans laquelle le changement de volume s'applique au début de la sélection. Une valeur d'amplification supérieure à 100 % ou 0 dB augmente le volume ; une valeur sous 100 % ou 0 dB le réduit.



Pour générer un fondu, spécifiez une valeur Amplification initiale inférieure à celle d'Amplification finale. Pour réaliser un fondu de sortie, procédez à l'inverse.

Amplification finale (Onglet Fondu). Détermine la mesure dans laquelle le changement de volume s'applique à la fin de la sélection.

Fondus linéaires (Onglet Fondu). Entraîne un fondu uniforme et linéaire des valeurs d'échantillons de la forme d'onde, générant ainsi une pente douce du début à la fin.

Fondus logarithmiques (Onglet Fondu). Applique un fondu de style logarithmique (également appelé « fondu de puissance ») Si vous sélectionnez cette option, l'amplitude d'un signal se fond à un taux constant, produisant ainsi une pente plus raide à une extrémité du fondu (selon que vous effectuez un fondu d'entrée ou de sortie).

Réglage DC Bias. Garantit que les nouveaux enregistrements sont parfaitement centrés. Certains matériels d'enregistrement peuvent introduire un DC bias, donnant de la forme d'onde enregistrée l'impression qu'elle se situe au-dessus ou en dessous de la ligne centrale normale dans l'affichage des ondes. De nombreuses transformations de forme d'onde requièrent que le signal soit centré.

- Sélectionnez Absolu, puis spécifiez le pourcentage CC final dans les cases G et D. Cette option vous permet d'annuler un CC non constant sur l'ensemble d'une forme d'onde. Un filtre coupe-bas extrême obtient ce résultat. Ne perdez pas de vue que le degré réel d'ajustement varie pour chaque échantillon. Par exemple, si vous avez une modification CC importante dans une zone de l'onde, à la limite où le CC change, l'option Absolu égalise toutes les parties. (Toutefois, il y aura un creux ou un pic directement au point limite.) Pour introduire un DC bias en inclinant l'ensemble de la forme d'onde sélectionnée au-dessus ou en dessous de la ligne centrale, entrez un pourcentage positif ou négatif. Par exemple, un paramètre de 50% déplace l'ensemble de la forme d'onde à mi-chemin vers le haut et -50% la déplace à mi-chemin vers le bas.
- Sélectionnez Différentiel et cliquez sur Atteindre zéro pour analyser l'ensemble de la zone sélectionnée de manière à obtenir le décalage CC et d'ajuster chaque échantillon à l'inverse de la quantité exacte. Les pourcentages G et D corrects sont saisis automatiquement.

Niveau de crête. Définit le niveau de crête pour la normalisation du son.

Calculer. Analyse la sélection et ajuste les curseurs d'amplification de manière à normaliser la sélection en fonction du niveau de crête.

Verrouiller Gauche/Droite. Vous permet de régler les canaux ensemble ou séparément. Sélectionnez cette option pour régler les canaux ensemble, en conservant les mêmes valeurs pour chacun d'entre eux. Laissez cette option désélectionnée pour régler chaque canal séparément. Les réglages séparés vous permettent d'affiner la balance stéréo et de créer des effets panoramiques agréables.

Afficher tous les paramètres en dB. Provoque l'affichage des valeurs d'amplification en décibels ; sans quoi, elles apparaissent sous la forme d'un pourcentage de la forme d'onde d'origine.

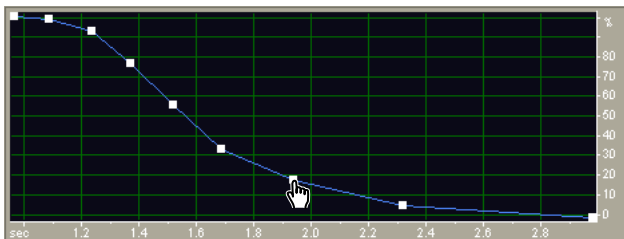
Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Enveloppe (Vue Edition uniquement)

L'effet Enveloppe vous permet de contrôler avec précision l'amplitude au fil du temps, tout en combinant une vaste gamme d'effets d'amplification, tels que plusieurs fondus ou amplifications. Le haut du graphique Enveloppe représente une amplification de 100 % (normale) et le bas, une atténuation de 100 %.



Bien que l'effet Enveloppe ne soit pas disponible dans la vue Multipiste, vous pouvez utiliser des enveloppes de pistes en temps réel pour accomplir la même tâche. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.



Graphique Enveloppe (préconfiguration Courbe de cloche)

Pour utiliser l'effet Enveloppe :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Amplitude et double-cliquez sur Enveloppe.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'Enveloppe](#) », page 149.

Options de l'Enveloppe

L'effet Enveloppe propose les options suivantes :

Graphique Enveloppe. Dépeint le temps tout au long de la règle horizontale (axe des x) et le nouveau débit tout au long de la règle verticale (axe des y), avec la ligne bleue représentant le changement d'amplitude.

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Amplification. Spécifie où se trouve le haut du graphique et s'exprime en pourcentage. Lorsque vous dessinez une courbe d'enveloppe, le haut du graphique correspond au pourcentage spécifié et le bas est identique à 0 %. La valeur par défaut de 100 % signifie qu'aucun changement de volume n'intervient.



Utilisez l'effet Enveloppe pour rendre plus réalistes les tonalités générées à l'aide d'Adobe Audition.

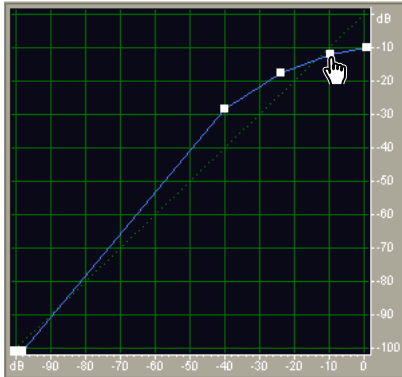
Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Traitement de la dynamique

L'effet Traitement de la dynamique fait varier le débit d'une forme d'onde sur la base de son niveau d'entrée. Vous pouvez utiliser cet effet pour limiter ou compresser une plage dynamique et ainsi produire un niveau constant de volume perçu. Vous pouvez également développer ou relier le signal de manière à ce que les signaux de basses fréquences soient produits à niveau, accroissant ainsi la plage dynamique perçue ou éliminant les signaux avec un bruit inférieur à un seuil spécifique.



L'effet Traitement de la dynamique peut produire des modifications subtiles que vous ne remarquez qu'après des écoutes répétées. Lorsque vous appliquez cet effet dans la vue Edition, utilisez une copie du fichier original de manière à pouvoir retourner au son de base si nécessaire.



Graphique Traitement de la dynamique (préconfiguration Compression progressive classique)

Pour utiliser l'effet Traitement de la dynamique :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Amplitude et double-cliquez sur Traitement de la dynamique.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de traitement de la dynamique](#) », page 150.

Options de traitement de la dynamique

L'effet Traitement de la dynamique propose les options suivantes :

Onglet Graphique. Contient un graphique qui représente le niveau d'entrée sur la règle horizontale (axe des x) et le nouveau débit sur la règle verticale (axe des y). Le graphique par défaut avec une ligne du coin inférieur gauche au coin supérieur droit dépeint un signal resté intact, étant donné que chaque valeur d'entrée est associée à la valeur de sortie correspondante. Le réglage du graphique ajuste les affectations d'entrée ou de sortie, altérant ainsi la plage dynamique.

Par exemple, vous pouvez amplifier toutes les entrées d'un niveau avoisinant -20 dB, laissant tout le reste inchangé. Vous pouvez également dessiner une ligne inverse (une ligne partant du coin supérieur gauche vers le coin inférieur droit) qui amplifiera considérablement l'amplitude faible tout en supprimant de manière spectaculaire les grandes amplitudes. En d'autres termes, tous les sons faibles deviendront forts et tous les sons forts deviendront faibles).

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Inverser. Inverse le graphique.

Remarque : vous ne pouvez inverser un graphique que s'il présente des points dans les deux coins par défaut (-100, -100 et 0, 0) et si son débit augmente de gauche à droite. En d'autres termes, chaque point de contrôle doit être supérieur à celui situé à sa gauche).

Onglet Traditionnel. Vous permet de spécifier des rapports et des seuils. Vous pouvez choisir Compresser, Aplatir ou Etendre pour un maximum de six sections ou étapes, chacun d'entre eux présentant son propre rapport et seuil. Par exemple, pour créer une compression 3 :1 au-delà de -20 dB, choisissez Compresser, puis spécifiez un rapport de 3 :1 et un seuil de -20 dB. Si vous souhaitez également étendre 2:1 sous -20 dB, choisissez Etendre, puis spécifiez un rapport de 2:1.

Remarque : Les paramètres de seuil doivent décroître à mesure que vous descendez dans la liste.

Onglet Attaque/Relâchement. Fournit des paramètres pour Processeur de gain et Détecteur de niveau.

Processeur de gain. Amplifie ou atténue le signal en fonction de l'amplitude détectée. Définissez les paramètres suivants de la manière souhaitée :

- Gain de sortie représente le gain appliqué au signal de sortie. Il s'agit de la dernière opération effectuée sur le son.
- Temps d'attaque est appliqué juste avant la sortie et détermine le temps (en millisecondes) nécessaire pour que le signal de sortie traité atteigne le volume de sortie spécifié. Si une portion faible perd soudain 30 dB, le temps spécifié s'écoule avant que la sortie n'atteigne effectivement le volume correspondant.
- Temps de relâchement est appliqué juste avant la sortie et détermine le temps nécessaire pour que la fin d'un niveau de sortie précédent atteigne le volume de sortie spécifié. Par exemple, si le Temps d'attaque est le temps nécessaire pour que le début d'une impulsion atteigne le volume de sortie désiré, le Temps de relâchement est le temps requis pour que la fin de l'impulsion atteigne ce niveau.

Remarque : Si la somme des temps d'attaque et de relâchement est trop courte (moins de 30 millisecondes environ), des effets audibles tels qu'un bruit de vibration peut être entendu à un total d'environ 1000 Hz/millisecondes. Si la somme des temps d'attaque et de relâchement sont chacun définis à 5 millisecondes (soit un total de 10 millisecondes), un bruit de vibration peut être entendu vers 100 Hz.

- Joindre les canaux : utilisez les deux canaux pour rechercher une valeur d'entrée unique en dB, de manière à ce que les deux canaux soient amplifiés ensemble d'un même degré (préservant ainsi l'image stéréo centrée sur les canaux). Par exemple, un battement de tambour fort sur le canal de gauche entraînera une réduction du niveau du canal de droite dans une même mesure.

Détecteur de niveau. Détermine l'amplitude de la forme d'onde actuelle, utilisée comme entrée du traitement de la dynamique. Définissez les paramètres suivants de la manière souhaitée :

- Gain d'entrée correspond au gain appliqué au signal avant que celui-ci passe au Détecteur de niveau (la section qui détecte le niveau actuel).
- Temps d'attaque est appliqué lorsque les informations d'amplitude actuelles sont récupérées et détermine le temps (en millisecondes) nécessaire pour que le signal de sortie traité atteigne le volume de sortie spécifié. Si une portion faible perd soudain 30 dB, le temps spécifié s'écoule avant que la sortie n'atteigne effectivement le volume correspondant.

- Temps de relâchement est appliqué lorsque les informations d'amplitude actuelles sont récupérées et détermine le temps nécessaire pour que la fin d'un niveau de sortie précédent atteigne le volume de sortie spécifié. Par exemple, si le Temps d'attaque est le temps nécessaire pour que le début d'une impulsion atteigne le volume de sortie désiré, le Temps de relâchement est le temps requis pour que la fin de l'impulsion atteigne ce niveau.
- Le mode Crête assure la compatibilité avec les versions antérieures. Il s'agit d'une méthode d'interprétation des graphiques légèrement obsolète et un peu plus difficile à utiliser que la RMS (pression acoustique efficace). Il correspond au double de la valeur RMS (par exemple, -20 dB en mode RMS équivaut à -40 dB en mode Crête).
- La RMS (pression acoustique efficace) constitue la méthode d'interprétation des graphiques correspondant le plus à la perception humaine des volumes. Dans ce mode, la sorte correspond exactement à l'amplitude RMS spécifiée dans le graphique. Par exemple, un séparateur (ligne droite horizontale) à -10 dB détermine une amplitude RMS du résultat à une moyenne de -10 dB (0 dB étant une onde sinusoïdale d'amplitude maximum dans écrêtage).

Temps d'anticipation. Contribue à gérer les pics aigus susceptibles de survenir au début d'un signal plus fort et de dépasser les limites des paramètres du compresseur. S'il est souhaitable de recourir à cette approche pour optimiser l'impact des battements de tambour, par exemple, elle est déconseillée si vous utilisez la limitation pour réduire l'amplitude maximale du son.

Remarque : *les pics ont lieu parce qu'il faut un peu de temps pour déterminer le niveau de signal actuel et y réagir (en d'autres termes, pour déterminer la valeur d'attaque du Détecteur de niveau et celle du Processeur de gain). Le Temps d'anticipation a en fait pour conséquence de lancer les attaques avant que le son se renforce au lieu d'attendre le haut du passage. Dans le cas contraire, avec un Temps d'anticipation de 0, un pic reste fort jusqu'à ce que tous les temps d'attaque se soient écoulés.*

Onglet Limitation de bande. Vous permet de limiter la manipulation dynamique à une plage spécifiée :



Dans la vue Edition, vous pouvez appliquer la compression multibande en exécutant un script. Lorsque vous créez le script, prévoyez plusieurs passages de l'effet Traitement de la dynamique, chacun avec des paramètres Fréquence de coupure basse et Fréquence de coupure élevée différents. Voir « [Utilisation des scripts](#) », page 289.

- Fréquence de coupure basse correspond à la fréquence la plus basse que le traitement de la dynamique peut affecter. Vous pouvez définir une *bande*, ou plage, à laquelle la compression ou l'expansion est appliquée dans la plage de fréquences actuelle.
- Fréquence de coupure élevée correspond à la fréquence la plus élevée que le traitement de la dynamique peut affecter. Pour utiliser l'ensemble de la gamme de fréquences du matériau source, entrez une valeur de 0.



Pour utiliser l'ensemble de la gamme de fréquences du matériau source, définissez Fréquence de coupure basse à 0 et Fréquence de coupure élevée à la moitié du taux d'échantillonnage en cours (24 000 pour 48 kHz, 11 025 pour 22 kHz, etc.)

Créer enveloppe uniquement. Applique l'éventuel traitement de la dynamique et renvoie les résultats sous la forme d'une enveloppe d'amplitude. Pour moduler cette enveloppe avec l'amplitude d'un autre son, copiez-la, choisissez Edition > Coller et sélectionnez Moduler. Si vous cliquez sur Prévisualiser alors que Créer enveloppe uniquement est sélectionné, vous entendrez un bruit rose au lieu du son mis en surbrillance dans l'affichage de l'onde.



Utilisez les préconfigurations Limite radio, Relâchement rapide, Amplification pour simuler le son traité d'une station radio FM contemporaine.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Limitation fixe

L'effet Limitation fixe atténue considérablement le son dépassant un seuil défini, tout en laissant intact le son situé sous ce seuil. Cet effet est particulièrement utile pour augmenter le volume perçu. En effet, vous pouvez augmenter le son au-delà du maximum numérique, 0 dBFS, et abaisser des zones qui, sinon, seraient écrêtées. Par exemple, lorsque vous effectuez une conversion entre d'un son 32 bits vers un son 16 bits, les passages particulièrement forts du 32 bits peuvent provoquer un écrêtage en 16 bits. Pour éviter ce phénomène, vous pouvez recourir l'effet Normaliser pour réduire l'amplitude de l'ensemble du fichier (abaissement du volume perçu) ou l'effet Limitation fixe pour réduire l'amplitude des passages forts uniquement (augmentation du volume perçu).

Pour utiliser l'effet Limitation fixe :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Amplitude et double-cliquez sur Limitation fixe.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de la limitation fixe](#) », page 153.

Options de la limitation fixe

L'effet Limitation fixe propose les options suivantes :

Limiter l'amplitude maxi à. Définit l'amplitude maximum autorisée pour les échantillons.



Pour éviter un écrêtage lorsque vous travaillez en audio 16 bits, définissez cette valeur à 0,1 dB au maximum ; si vous la définissez à -0,5 dB, vous aurez un peu plus de marge pour les modifications ultérieures.

Amplifier l'entrée de. Pré-amplifie le son avant la limitation, ce qui vous permet de rendre une sélection plus forte et de vous assurer qu'aucun écrêtage ne survient (comme cela se fait souvent avec le son des publicités à la télévision).

Temps d'anticipation. Définit le délai (exprimé en millisecondes) généralement requis pour atténuer le son avant que la crête la plus forte soit atteinte.

Remarque : assurez-vous que cette valeur n'est pas inférieure à 5 millisecondes. Si cette valeur est trop faible, des effets de distorsion audibles peuvent se produire.

Temps de relâchement. Définit le délai (exprimé en millisecondes) requis pour que l'atténuation remonte à 12 dB (ou, globalement, le temps nécessaire pour que le son retrouve un volume normal après avoir rencontré une crête extrêmement forte). En règle général, un paramètre d'environ 100 (valeur par défaut) fournit de bons résultats et préserve les fréquences très basses.

Remarque : *si cette valeur est trop élevée, le son peut rester très faible et ne pas retourner à des niveaux normaux avant un moment.*

Lier gauche et droite. Relie le volume des deux canaux, de manière à préserver l'image stéréo.

Collecter les statistiques. Met à jour les valeurs Statistiques sur l'écrtage, ce qui indique le pourcentage du son qui serait écrté sans limitation. Cliquez sur cette option après avoir modifié l'un des paramètres d'entrée.

Remarque : *Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.*

Utilisation de l'effet Normaliser (Vue Edition uniquement)

L'effet Normaliser vous permet de définir un niveau de crête pour un fichier ou une sélection. Lorsque vous normalisez le son à 100 %, vous obtenez l'amplitude maximum autorisée par le son numérique, 0 dBFS.

L'effet Normaliser amplifie la qualité de l'ensemble du fichier ou de la sélection. Par exemple, si le son original atteint une crête de 80 % et un creux de 20 %, la normalisation à 100 % amplifie la crête à 100 % et le creux à 40 %.



Pour appliquer une normalisation RMS, vous devez utiliser la commande Normaliser la forme d'onde du groupe. Si vous le souhaitez, vous pouvez appliquer cette commande à un fichier unique. Voir « [Normalisation de groupes de fichiers](#) », page 285.

Pour utiliser l'effet Normaliser :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez Amplitude et double-cliquez sur Normaliser.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de la normalisation](#) », page 154.

Options de la normalisation

L'effet Normaliser propose les options suivantes :

Normaliser à. Définissez le pourcentage auquel vous souhaitez effectuer la normalisation. Par exemple, spécifiez 50 % pour amplifier une sélection de 50 % au plus du maximum (ce qui résulte dans une atténuation de 3 dB par rapport à la sortie maximum). Spécifiez 100 % (valeur par défaut) pour appliquer l'amplification la plus élevée possible sans écrtage.

Format décibels. Affiche la valeur Normaliser en décibels au lieu d'un pourcentage.

Normaliser G/D à l'identique. Entraîne l'utilisation des deux canaux d'une forme d'onde stéréo lors du calcul de l'amplification. Si cette option n'est pas sélectionnée, l'amplification est calculée séparément pour les canaux, avec le risque d'en amplifier l'un des deux considérablement plus que l'autre.

DC Bias Adjust. Vous permet de régler la position de la forme d'onde dans l'affichage. Certains matériels d'enregistrement peuvent introduire un DC bias, donnant de la forme d'onde enregistrée l'impression qu'elle se situe au-dessus ou en dessous de la ligne centrale normale dans l'affichage des ondes. Pour centrer la forme d'onde, définissez un pourcentage de zéro. Pour incliner l'ensemble de la forme d'onde sélectionnée au-dessus ou en dessous de la ligne centrale, définissez un pourcentage positif ou négatif.



Si vous envisagez d'utiliser un son normalisé sur un CD, il se peut que vous souhaitiez normaliser les formes d'onde à un maximum de 96 % étant donné que certains lecteurs de CD audio reproduisent de manière imprécise les bits traités à une amplitude de 100 % maximum.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Application d'effets jouant sur la stéréo, la hauteur de ton et le retard

A propos de l'utilisation des effets jouant sur la stéréo, la hauteur tonale et le retard

Adobe Audition propose divers effets qui vous permettent de modifier l'imagerie stéréo, d'ajuster la hauteur de ton et d'ajouter du retard (par exemple, réverbération et écho). Les boîtes de dialogue de ces effets ont de nombreuses options en commun, à savoir des graphiques, des courbes splines, des préconfigurations et des prévisualisations, entre autres. Pour plus d'informations sur ces options partagées, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Remarque : Vous pouvez appliquer des effets de façon différente dans les vue Edition et Multipiste. Certaines boîtes de dialogue d'effets ont d'ailleurs des options différentes dans les deux vues. Pour plus d'informations sur l'application d'effets dans la vue Edition, voir « [Sélection des données audio](#) », page 84. Pour plus d'informations sur l'application des effets dans la vue Multipiste, voir « [Utilisation des effets en temps réel](#) », page 233.

Modification de l'imagerie stéréo

Adobe Audition vous donne la possibilité de changer l'emplacement stéréo, c'est-à-dire l'imagerie stéréo, des sons émis par les haut-parleurs. Par exemple, vous pouvez déplacer un son du haut-parleur central vers le gauche ou le droit, ou encore lui imprimer un effet circulaire autour de l'auditeur.

Gardez à l'esprit que tous les effets influençant l'imagerie stéréo, à l'exception de la modification de l'effet Doppler, ne fonctionnent qu'avec des fichiers stéréo.

Utilisation de l'effet Panoramique auto binaural (vue Edition uniquement)

L'effet Panoramique auto binaural vous permet de préciser la spatialisation du son vers la gauche et la droite, selon un modèle apparemment circulaire dans le temps. Afin de coder les sons spatialement, vous retardez le canal gauche ou droit de sorte que les sons parviennent à vos oreilles à des moments différents, en vous donnant l'impression qu'ils proviennent des deux côtés.



Pour appliquer l'effet Panoramique auto binaural, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage stéréo.
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Amplitude et double-cliquez sur Panoramique auto binaural.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet panoramique auto binaural](#) », page 157.

Options de l'effet panoramique auto binaural

L'effet panoramique auto binaural comprend les options suivantes :

Graphique de fréquence. Représente le temps le long de l'axe x (bord horizontal) et la fréquence le long de l'axe y (bord vertical). Indiquez les fréquences supérieure et inférieure représentées sur le graphe à l'aide des options figurant sous Paramètres graphe inférieur et Paramètres graphe supérieur. Le relevé sous le graphe présente la position x, y actuelle du pointeur.

Retard uniquement. Applique uniquement un retard à l'audio.

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Paramètres graphe inférieur, Paramètres graphe supérieur. Contrôlent les fréquences binaurales inférieure et supérieure. Les paramètres du graphe inférieur correspondent au bas du graphe et les paramètres du graphe supérieur au haut :

- Fréquence de cycle panoramique indique à quel rythme le son se déplace d'un canal à l'autre et inversement. Par exemple, une fréquence de cycle panoramique égale à 1 Hz représente une source mono de gauche à droite et inversement en 1 seconde, tandis qu'une fréquence de cycle panoramique de 0,1 Hz correspond à un panoramique en 10 secondes.
- Intensité contrôle le degré du codage binaural. Les intensités élevées fonctionnent bien avec des fréquences binaurales faibles.
- Centrage donne l'impression à l'auditeur que le signal provient de la gauche ou de la droite.



Pour créer un effet intéressant, mixez un fichier panoramisé binauralement à gauche avec un autre panoramisé binauralement à droite (avec une fréquence de cycle panoramique de 2 Hz les séparant).

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Mélangeur de canaux

L'effet Mélangeur de canaux modifie la balance gauche et droite d'une forme d'onde stéréo, ce qui vous permet de créer de nouveaux mélanges stéréo en utilisant les canaux droit et gauche existants comme sources d'entrée. En recombinaison et en inversant les canaux, vous pouvez créer des effets d'imagerie stéréo très intéressants.

Pour appliquer l'effet Mélangeur de canaux, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage stéréo.
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Amplitude et double-cliquez sur Mélangeur de canaux.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Mélangeur de canaux](#) », page 158.

Options de l'effet Mélangeur de canaux

L'effet Mélangeur de canaux comprend les options suivantes :

Nouveau canal gauche. Détermine le pourcentage des canaux gauche et droit actuels qu'il faut mélanger dans le nouveau canal gauche. Par exemple, si les valeurs G et D sont toutes deux égales à 50, le nouveau canal gauche contiendra des données audio égales provenant des deux canaux G et D actuels. En revanche, si G est égale à 0 et D à 100, le nouveau canal gauche ne contiendra que les données audio issues du canal droit actuel.

Nouveau canal droit. Détermine le pourcentage des canaux gauche et droit actuels qu'il faut mélanger dans le nouveau canal droit.

Inverser. Inverse la polarité de phase d'un canal ; en d'autres termes, les crêtes deviennent des creux et vice-versa. L'inversion des deux canaux n'entraîne aucune différence perceptible au niveau du son. L'inversion d'un seul canal, quant à elle, déphase les canaux et modifie fortement le son.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Panoramique/Expansion

L'effet Panoramique/Expansion vous permet de décaler le canal central d'une forme d'onde stéréo. Grâce à lui, vous pouvez en outre élargir ou rétrécir la séparation stéréo des canaux gauche et droit.

Le panoramique du canal central utilise les canaux *surround* et *central* d'un enregistrement stéréo, le canal *surround* représentant la différence des deux canaux d'origine et le canal *central* la somme des deux. Si vous considérez qu'un enregistrement stéréo possède quatre canaux (gauche, droit, central et surround), cet effet vous permet de panoramiser chacun d'entre eux. Par exemple, effectuez un panoramique à l'extrême gauche pour que le canal central d'origine sorte du haut-parleur gauche et le canal surround du droit. Ce type de panoramique renforce le réalisme des enregistrements stéréo d'origine.

L'expansion revient à soustraire ou à ajouter différentes quantités de signaux provenant des canaux gauche et droit, de manière à réduire ou amplifier les sons surgissant à droite ou à gauche. Vous pouvez modifier ces deux éléments de façon dynamique au cours du temps, à l'aide de leurs graphes respectifs.

Pour appliquer l'effet Panoramique/Expansion, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Amplitude et double-cliquez sur Panoramique/Expansion.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'effet Panoramique/Expansion », page 159](#).

Options de l'effet Panoramique/Expansion

L'effet Panoramique/Expansion comprend les options suivantes :

Graphe Panoramique du canal central (vue Edition uniquement). Représente la position panoramique du canal central d'une forme d'onde stéréo au fil du temps. L'axe x (horizontal) du graphe indique la longueur de la forme d'onde ou de la sélection, tandis que l'axe y (vertical) représente le pourcentage du panoramique par rapport au centre. Vous pouvez utiliser le graphe pour placer le canal central où bon vous semble entre l'extrême gauche (-100%) et l'extrême droite (100%), le canal surround correspondant se déplaçant de droite à gauche dans le sens opposé. Employez cette méthode pour panoramiser les données stéréo d'origine de façon plus réaliste que ne le permet la panoramisation de l'amplitude.

Graphe Expansion stéréo (vue Edition uniquement). Montre le niveau d'expansion au cours du temps et amplifie (>100 %) ou supprime (<100 %) les différences entre les canaux. L'axe x (horizontal) du graphe indique la longueur de la forme d'onde ou de la sélection, tandis que l'axe y (vertical) représente le pourcentage d'expansion stéréo. Sur certains matériels, vous pouvez créer un effet d'expansion stéréo en augmentant les différences entre les canaux gauche et droit. Le niveau d'expansion peut varier dans le temps, ce qui permet des effets intéressants (en partant d'un signal mono évoluant vers un signal stéréo très large, par exemple).

Aplatir (vue Edition uniquement). Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Automatique. Assure l'automatisation des paramètres lorsque vous utilisez l'effet Panoramique/Expansion en temps réel dans la vue Multipiste. Dans la version Vue multipiste de la boîte de dialogue Panoramique/Expansion, sélectionnez Automatique dans la section Panoramique du canal central pour dessiner la courbe panoramique de ce dernier, à l'aide d'une enveloppe jaune sur les clips en forme d'onde. Dans la version Vue multipiste de la boîte de dialogue Panoramique/Expansion, sélectionnez la même option dans la section Expansion stéréo pour dessiner la courbe d'expansion stéréo à l'aide d'une enveloppe rose sur les clips en forme d'onde. Notez que Affichage >Afficher les enveloppes de paramètres d'effets spéciaux dans la vue Multipiste doit être activé pour pouvoir utiliser l'automatisation des paramètres.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Faire pivoter le champ stéréo

Cet effet vous permet de faire pivoter le champ stéréo d'un fichier audio. Le champ stéréo indique l'emplacement spatial des instruments ou d'autres sources au sein des images gauche et droite d'une forme d'onde stéréo. En manipulant le graphe Rotation, vous pouvez influencer la manière dont les instruments semblent se déplacer dans le temps.

Pour appliquer l'effet Faire pivoter le champ stéréo, procédez comme suit :

1 Sélectionnez une plage stéréo.

2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Amplitude et double-cliquez sur Faire pivoter le champ stéréo.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Faire pivoter le champ stéréo](#) », page 160.

Options de l'effet Faire pivoter le champ stéréo

L'effet Faire pivoter le champ stéréo comprend les options suivantes :

Graphe Rotation (vue Edition uniquement). Représente la rotation du champ stéréo au fil du temps. Servez-vous de ce graphe pour placer le champ stéréo où bon vous semble entre l'extrême gauche (haut du graphe) et l'extrême droite (bas du graphe) à tout instant dans le temps. L'axe x (bord horizontal) du graphe représente la ligne du temps de la forme d'onde, tandis que l'axe y (bord vertical) indique le nombre de degrés de décalage par rapport au centre pour les canaux gauche et droit.

Remarque : Pour plus de détails sur les commandes du graphe (pour savoir, par exemple, comment ajouter et supprimer des points de contrôle), voir chapitre « Présentation de l'espace de travail ».

Inverser Gauche/Droite. Inverse le graphique de façon à ce qu'une ligne vers le haut fasse pivoter le champ stéréo dans le sens des aiguilles d'une montre, plutôt que dans le sens inverse.



Si vous ouvrez la fenêtre Analyse de phase (Analyser > Afficher Analyse des phases), vous pouvez voir le champ stéréo pivoter. Dès lors, si vous avez dessiné un graphe afin qu'il pivote de plus en plus vers la droite, la phase tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (vers la droite). Mais si vous sélectionnez l'option Inverser gauche/droite, la phase tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (vers la gauche). En réalité, vous entendrez toutefois la panoramisation audio débiter à droite si le graphe commence à 0.

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Plage. Définit la plage de l'axe y entre 45 et 360 degrés.

Remarque : Si vous définissez une rotation du champ stéréo de 180 degrés, les deux canaux gauche et droit sont déphasés de 180 degrés, ce qui inverse la forme d'onde. Cela revient au même résultat que si vous appliquez l'effet Inverser, disponible dans le menu Effets. A 90 degrés vers la droite, seul le canal droit est inversé. A 90 degrés vers la gauche, seul le canal gauche est inversé. Une plage de 45 degrés produit un résultat identique à l'effet Panoramique/Expansion, en panoramisant le canal central vers la gauche ou la droite tout en panoramisant le canal surround dans la direction opposée.

Boucler le graphe. Détermine la longueur du graphe afin qu'il se répète en boucle tout au long de la sélection. En choisissant cette option, vous activez également l'option permettant de préciser la période (longueur du graphe), la fréquence (vitesse de déplacement du cycle), le tempo (nombre de temps par minute que la boucle doit contenir) ou le total des cycles (nombre de répétitions du graphe en boucle dans la sélection donnée). Si vous ne sélectionnez pas l'option Boucler le graphe, celui-ci a la même longueur que la sélection, de sorte que les modifications dynamiques apportées au délai sont illustrées dans le graphe à travers toute la sélection.

Automatique (vue Multipiste uniquement). Assure l'automatisation des paramètres si vous utilisez l'effet Faire pivoter champ stéréo en temps réel dans la vue Multipiste. Sélectionnez l'option Automatique pour définir la courbe panoramique du canal central en faisant glisser une enveloppe jaune sur les clips en forme d'onde. Si vous ne sélectionnez pas cette option, la boîte de dialogue propose un curseur permettant de paramétrer le champ stéréo au lieu des autres options décrites. (Affichage > Afficher les enveloppes de paramètres d'effets spéciaux doit être activé dans la vue Multipiste pour pouvoir accéder à l'enveloppe dans le boîte de dialogue.)

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Extracteur canal central

L'effet Extracteur de canal central conserve ou supprime des fréquences qui sont communes aux deux canaux gauche et droit, autrement dit, les sons qui sont panoramisés au centre. Les voix ainsi que les instruments graves et solistes sont souvent enregistrés de cette manière. Par conséquent, vous pouvez utiliser cet effet pour augmenter le volume des voix, des basses, des solistes et de la grosse caisse ou supprimer certains de ces éléments du mélange stéréo.

Pour appliquer l'effet Extracteur de canal central, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage stéréo.
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Filtres et double-cliquez sur Extracteur de canal central.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Extracteur de canal central](#) », page 161.

Options de l'effet Extracteur de canal central

L'effet Extracteur de canal central comprend les options suivantes :

Mettre audio en phase à. Définit le degré de phase, le pourcentage de panoramique et le temps de retard des données audio que vous voulez extraire ou supprimer. Paramétrez cette option sur Centre (0 degré) pour travailler avec des données audio panoramisées exactement au centre. Pour extraire les données audio surround de la matrice de mélange, paramétrez cette option sur Surround (180 degrés) afin que les données soient exactement déphasées entre les canaux gauche et droite. Paramétrez cette option sur Personnalisée pour modifier le degré de phase et le pourcentage de panoramique, qui se situe entre -100% (extrême gauche) et 100% (extrême droite).

Plage de fréquences. Détermine la plage que vous voulez extraire ou supprimer. Il existe des plages prédéfinies : Voix masculine, Voix féminine, Basses, Spectre entier et Personnalisée. Paramétrez cette option sur Personnalisée pour définir une plage de fréquences.

Niveau canal central. Précise la proportion du signal sélectionné que vous souhaitez extraire ou supprimer. Déplacez le curseur vers la gauche (valeurs négatives) pour supprimer les fréquences du canal central et vers la droite (valeurs positives) pour supprimer le matériel stéréo panoramisé.

Mode d'amplification du volume. Amplifie le matériel du canal central si vous avez réglé le curseur Niveau canal central sur une valeur positive ou amplifie le matériel stéréo si vous avez réglé le curseur sur une valeur négative. Cette option est particulièrement utile pour amplifier les voix.

Répartiteur. Contrôle l'ampleur de l'absorption autorisée. Déplacez le curseur vers la gauche pour augmenter l'absorption audio et la rendre moins artificielle et vers la droite pour séparer davantage le matériel du canal central du mélange.

Discrimination de phase. En règle générale, il est préférable d'utiliser des valeurs élevées pour extraire le canal central et des valeurs faibles pour le supprimer. Les valeurs plus faibles autorisent une absorption plus importante et risquent de ne pas séparer efficacement les voix du mélange. Cependant, elles sont plus efficaces pour capturer tout le matériel central. Dans l'ensemble, choisissez une valeur comprise entre 2 et 7 pour obtenir un bon résultat.

Vitesse d'atténuation spectrale. Maintenez-la à 0 % pour un traitement plus rapide et pour profiter des avantages d'un ordinateur multitâche doté de plusieurs processeurs. Définissez la valeur entre 80 % et 98 % pour aider à lisser les distorsions en arrière-plan.

Discrimination d'amplitude et Largeur de bande. Additionne les canaux gauche et droit et crée un troisième déphasé à 180 degrés qu'Audition utilise pour supprimer les fréquences similaires. Si le volume est semblable à chaque fréquence, les données audio communes aux deux canaux sont également prises en considération. Si vous attribuez des valeurs inférieures aux options Discrimination d'amplitude et Largeur de bande vous coupez davantage de matériel du mélange mais vous risquez également d'enlever les voix. Si vous attribuez des valeurs élevées, l'extraction dépend plus de la phase du matériel et moins de l'amplitude du canal. Pour un fonctionnement idéal, paramétrez Discrimination d'amplitude entre 0,5 et 10 et Largeur de bande entre 1 et 20.

Taille de la FFT. Précise la taille de la TFR (Transformée de Fourier Rapide) qui influence la vitesse et la qualité de traitement. En général, le paramétrage optimal se situe entre 4096 et 10 240. Si vous optez pour une valeur élevée (telle que la valeur par défaut, qui est de 8192), les filtres son sont plus propres.

Incrustations. Définit le nombre de TFR superposées. Les valeurs supérieures produisent des résultats plus lisses ou un effet de type chorus, mais elles exigent plus de temps de traitement. Les valeurs inférieures produisent parfois des bruits en arrière-plan ressemblant à des bulles qui pétillent. Sélectionnez une valeur entre 3 et 9 pour obtenir un bon résultat.

Taille de l'intervalle. Détermine l'intervalle de temps (mesuré en millisecondes) par TFR. Le paramétrage idéal se situe habituellement entre 10 et 50 millisecondes mais si vous avez affecté une valeur élevée aux incrustations, vous devrez sans doute choisir une autre valeur.

Largeur de la fenêtre. Définit l'intervalle (mesuré sous la forme d'un pourcentage) utilisé par chaque TFR. Choisissez une valeur entre 30 % et 100 % pour obtenir un bon résultat.

Utilisation de l'effet Modification de l'effet doppler (vue Edition uniquement)

L'effet Modification de l'effet doppler crée l'augmentation et la diminution de la hauteur tonale que nous remarquons lorsqu'un objet s'approche de nous et nous dépasse ensuite, comme une voiture de police qui déboule toutes sirènes hurlantes. La fréquence du bruit de la sirène commence à une hauteur tonale et un tempo élevés et diminue au fur et à mesure que la voiture vous dépasse. Lorsque la voiture s'approche de vous, le son qu'elle génère atteint vos oreilles comme une fréquence supérieure car chaque crête d'onde est en réalité comprimée par la voiture qui avance. La première crête quitte la voiture et au moment où la suivante la quitte, la voiture s'est entre-temps déplacée, réduisant ainsi la longueur d'onde du son et augmentant sa fréquence. Le contraire se produit lorsque la voiture vous dépasse : les ondes s'étendent, ce qui donne un son dont la hauteur tonale est plus petite.

Pour appliquer l'effet Modification de l'effet doppler, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Temps/Hauteur de ton et double-cliquez sur Modification de l'effet doppler.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Modification de l'effet doppler](#) », page 163.

Options de l'effet Modification de l'effet doppler

L'effet Modification de l'effet doppler comprend les options suivantes :

Type de trajectoire. Définit la trajectoire que la source sonore semble prendre. Selon le type de trajectoire choisi, vous disposez de différentes options.

Remarque : Contrairement à de nombreux graphes relatifs aux effets d'Adobe Audition, celui-ci n'est pas interactif : vous ne pouvez pas le manipuler directement. A la place, le graphe évolue à mesure que vous ajustez les paramètres de l'effet.

Si vous choisissez le type de trajectoire Ligne droite, vous pouvez paramétrer les options suivantes :

- Distance du point de départ fixe le point de départ virtuel (en mètres) de l'effet.
- Vitesse définit la vitesse virtuelle (en mètres par seconde) à laquelle se déplace l'effet.
- Origine détermine la direction virtuelle (en degrés) d'où semble venir l'effet.
- Distance de passage à l'avant précise à quelle distance (en mètres) l'effet semble passer devant l'auditeur.
- Distance de passage à droite précise à quelle distance (en mètres) l'effet semble passer à côté de l'auditeur.

Si vous choisissez le type de trajectoire Circulaire, vous pouvez paramétrer les options suivantes :

- Rayon définit les dimensions circulaires (en mètres) de l'effet.
- Vitesse définit la vitesse virtuelle (en mètres par seconde) à laquelle se déplace l'effet.
- Angle de départ définit l'angle virtuel initial (en degrés) de l'effet.

- Centre à l'avant de indique à quelle distance (en mètres) la source sonore se trouve devant l'auditeur.
- Centre à droite de indique à quelle distance (en mètres) la source sonore se trouve à droite de l'auditeur.

Régler le volume sur la distance. Ajuste le volume de l'effet automatiquement d'après la distance spécifiée.

Régler le volume sur la direction. Ajuste le volume de l'effet automatiquement d'après la direction spécifiée.

Niveau de qualité. Propose six niveaux différents de qualité de traitement. Les niveaux de qualité inférieurs demandent moins de temps de traitement, tandis que les niveaux plus élevés produisent généralement de meilleurs résultats acoustiques.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation des effets Chorus, Flanger et Phaser de balayage

Ces effets contribuent à épaissir le son ou à l'intensifier. L'effet Chorus permet de donner l'impression qu'un seul instrument ou chanteur joue ou chante comme s'il s'agissait d'un groupe jouant ou chantant à l'unisson. Les effets Flanger et Phaser de balayage permettent, quant à eux, de produire des sons plus extravagants. Bien que vous puissiez appliquer ces effets en stéréo pour obtenir d'excellents résultats multidimensionnels, vous pouvez également les utiliser en mono.

Utilisation de l'effet Chorus

L'effet Chorus enrichit le son comme si plusieurs voix ou instruments jouaient au même instant. C'est un excellent moyen pour intensifier la présence d'une piste. Vous pouvez vous en servir pour donner un effet stéréo à un échantillon mono (dans lequel les canaux gauche et droit sont identiques) ou pour apporter une harmonie ou une « épaisseur » à une piste vocale. Vous pouvez également l'utiliser pour créer des effets spéciaux vraiment insolites.

Adobe Audition utilise une méthode de simulation directe pour obtenir l'effet Chorus ; en d'autres termes, le logiciel fait en sorte que chaque voix ou (couche) sonne différemment de l'original en modifiant légèrement le minutage, l'intonation et le vibrato. L'option Ré-injection vous permet d'ajouter des détails supplémentaires au résultat.



Vous obtenez de meilleurs résultats si vous convertissez les fichiers mono en stéréo avant d'appliquer l'effet Chorus.

Pour appliquer l'effet Chorus, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Chorus.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Chorus](#) », page 165.

Options de l'effet Chorus

L'effet Chorus comprend les options suivantes :

Caractéristiques du chorus. Il s'agit des caractéristiques attribuées à chaque voix (couche) au sein du chorus. Alors que les propriétés ci-dessous s'appliquent à chaque voix, elles représentent des plages de valeurs aléatoires ; dès lors, chaque voix est unique dans chacune de ces caractéristiques.

- La caractéristique Epaisseur détermine le nombre de voix à simuler. Le résultat final peut donner une voix supplémentaire si vous paramétrez l'option Sortie originale sur une valeur supérieure à 0 % (l'échantillon original étant mixé avec le résultat de chorus).

Remarque : *Plus vous ajoutez de voix, plus le son est riche, mais le traitement de l'effet est long.*

- La caractéristique Retard max. indique la durée maximale de retard autorisée. Un élément important du chorus est l'introduction de brefs retards (souvent compris entre 15 et 35 millisecondes), dont la durée varie au cours du temps. Si votre paramétrage est trop petit, toutes les voix commencent à fusionner dans l'original et vous risquez d'obtenir un effet Flanger artificiel. Si votre paramétrage est trop grand, un effet de gazouillement peut survenir, comme si une bande était avalée par un magnétophone.
- La caractéristique Taux de retard détermine le temps que prend le retard pour effectuer un cycle de zéro à sa valeur maximale. Etant donné que le retard réel varie au cours du temps, la hauteur tonale de l'échantillon augmente ou diminue avec le temps, ce qui décale légèrement la justesse de chaque voix par rapport aux autres (en donnant l'impression d'une voix distincte). Par exemple, 2 Hz signifie que le retard peut varier entre zéro et sa valeur maximale et vice-versa deux fois par seconde (sorte de vibrato de la hauteur tonale deux fois par seconde). Notez que cette caractéristique correspond au maximum ; si vous la paramétrez sur 2 Hz, il est possible que le retard n'atteigne pas la valeur maximale avant son cycle de retour. Si vous la paramétrez sur une valeur trop faible, les différentes voix ne varient pas beaucoup en termes de hauteur de ton. Si vous la paramétrez trop haut, les voix risquent de varier si rapidement qu'un effet de gazouillement apparaîtra.
- La caractéristique Ré-injection permet d'insérer un pourcentage des voix traitées en chorus dans le mixage. La réinjection donne à la forme d'onde un effet supplémentaire d'écho ou de réverbération. Une faible réinjection (moins de 10 %) peut ajouter une richesse, en fonction des paramètres de retard et de vibrato. Un paramétrage plus élevé produit une réinjection plus traditionnelle, à savoir une forte sonnerie ou d'autres artefacts, qui sont parfois assez forts que pour écrêter et détruire le signal. Cet écrêtage est parfois un effet souhaité, comme dans l'option Soucoupes volantes, qui génère des sons gazouillés d'ovnis sifflant autour de votre tête.
- La caractéristique Diffusion ajoute un retard supplémentaire à chaque voix, les séparant ainsi dans le temps de pas moins de 200 millisecondes (1/5 de seconde). Si vous choisissez une valeur élevée, les voix séparées commencent à des moments différents ; plus la valeur est élevée, plus le début de chaque mot est éloigné. En revanche, si vous attribuez une valeur inférieure, cela a pour conséquence de réunir toutes les voix à l'unisson. En fonction des autres paramètres, les valeurs plus faibles peuvent également générer un effet Flanger non désirable si votre objectif est d'obtenir un effet Chorus réaliste.

- La caractéristique Profondeur de vibrato détermine la variation d'amplitude maximale susceptible de survenir. Par exemple, vous pouvez altérer l'amplitude d'une voix en chorus afin qu'elle soit 5 dB plus forte ou plus faible que l'original. A des valeurs extrêmement basses (moins de 1 dB), le vibrato peut passer inaperçu sauf si la fréquence de vibrato est très élevée. A des valeurs extrêmement hautes, le son peut toutefois s'entrecouper, créant un gazouillement désagréable. Les vibratos naturels se produisent entre 2 dB et 5 dB. Notez que cette caractéristique correspond au maximum ; il est possible que le volume du vibrato n'atteigne pas toujours la valeur indiquée. Cette restriction est intentionnelle car elle crée un son plus naturel.
- La caractéristique Fréquence de vibrato détermine la fréquence maximale à laquelle a lieu le vibrato. Si vous choisissez une valeur très faible, la voix qui en résulte devient graduellement plus forte et plus basse, tel un chanteur qui ne parvient pas à stabiliser sa respiration. Si vous optez pour une valeur élevée, le résultat peut être quelque peu sautillant et artificiel.



Un paramétrage très élevé peut produire des effets spéciaux intéressants (comme dans la préconfiguration Une autre dimension).

Mode chorus stéréo. Détermine l'endroit où les différentes voix sont placées dans le champ stéréo, en plus du mode d'interprétation du signal stéréo d'origine. Les options relatives au mode chorus stéréo, énumérées ci-après, ne sont actives que si vous travaillez avec des fichiers stéréo.

- L'option Moyenne Gauche & Droite effectue la moyenne des canaux gauche et droit d'origine. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les canaux demeurent séparés pour préserver l'image stéréo lorsque vous traitez un fichier source stéréo. Par exemple, les repères binauraux spatiaux, tels que ceux existant dans les enregistrements audio ayant subi une réverbération ou les enregistrements stéréo en direct, sont conservés. Ne sélectionnez pas cette option si l'échantillon était monophonique à l'origine; cela n'aurait pas d'effet hormis d'augmenter le temps de traitement.
- L'option Ajouter des repères binauraux permet d'insérer des retards distincts aux sorties gauche et droite de chaque voix. Ces retards donnent l'impression que chaque voix provient d'une direction différente, mais seulement s'il y a une séparation totale entre ce qu'entendent vos oreilles gauche et droite, c'est-à-dire lorsque vous écoutez dans un casque. Ne sélectionnez pas cette option pour des données audio destinées à être écoutées à travers des haut-parleurs. En outre, lorsque vous ajoutez des repères binauraux, le volume du canal droit pour une voix panoramisée jusqu'à l'extrême gauche est encore important. Si vous n'ajoutez pas de repères, aucune sortie n'est envoyée au canal droit et il en résulte donc une séparation plus grande lorsque vous écoutez l'audio à travers des haut-parleurs.
- Le curseur de l'option Champ étroit/Champ large détermine le champ stéréo, qui indique l'emplacement spatial des instruments ou d'autres sources au sein des images gauche et droite d'une forme d'onde stéréo. Plus vous définissez un champ stéréo étroit, plus les voix en chorus sont proches du centre de l'image stéréo. A la valeur de 50 %, toutes les voix sont réparties uniformément dans l'espace, le long d'un demi-cercle de gauche à droite. Si vous choisissez une valeur plus élevée, les voix se déplacent vers les bords extérieurs. Si vous avez un nombre impair de voix, l'une d'entre elles se situe toujours exactement au centre.

Sortie. Vous permet de définir un mélange entre le signal d'entrée original (son pur) et le signal en chorus (son avec effets). Il est généralement conseillé de paramétrer ces deux options sur une valeur inférieure à 100 % ; sinon l'incrustation de plusieurs voix risque de causer un écrêtage.

- L'option Sortie originale indique la proportion du signal non traité qui est mélangée dans la sortie finale. Si vous lui attribuez la valeur zéro, Adobe Audition ajoute la voix originale au nombre de voix traitées, qui sont déterminées par le paramètre Épaisseur.



Utilisez les fonctions de mixage multipiste d'Adobe Audition pour introduire et faire disparaître en fondu le chorus de façon dynamique. Ajoutez l'effet Chorus sur une copie de l'audio original et paramétrez l'option Sortie originale à zéro pour créer une version en chorus uniquement de l'original. Dans le mélangeur, insérez tant l'original que la version en chorus uniquement. Utilisez la commande en forme d'enveloppe pour régler le volume du chorus dans le temps ou définissez précisément l'amplitude finale du chorus d'arrière-plan à l'aide des paramètres de volume de la piste. Cette technique est pratique pour accentuer certaines parties de chant avec un chorus en soutien.

- L'option Sortie résultat indique la proportion du signal traité qui est mélangée dans la sortie finale. En général, vous devez baisser cette valeur à chaque fois que vous utilisez des voix supplémentaires. Par exemple, si vous définissez l'épaisseur sur 3, une sortie résultat de 40 % est appropriée mais si l'épaisseur est égale à 10, il vaut mieux paramétrer une sortie résultat de 20 %. La valeur idéale dépend du nombre de voix et des paramètres de champ de l'image stéréo souhaitée.



Maintenez le signal d'origine (sortie originale) proche de 100 % et réduisez la sortie résultat à 30 % environ pour donner au chanteur ou à l'instrument un « chorus de soutien ».

Qualité optimale (mais lent). Garantit une excellente qualité. Néanmoins, cette amélioration de la qualité augmente le temps de traitement pour la prévisualisation et l'application de l'effet.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Flanger

Auparavant, l'effet Flanger était obtenu en envoyant un signal audio à deux magnétophones à bobines et en ralentissant ensuite physiquement les bobines d'un appareil. Le son généré présentait un effet de déphasage et de retard dans le temps, très caractéristique des enregistrements psychédéliques des années 1960 et 1970. La boîte de dialogue Bruit d'accompagnement vous permet d'obtenir un résultat similaire en retardant et en déphasant légèrement un signal à des intervalles prédéfinis ou aléatoires.

Pour appliquer l'effet Flanger, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Flanger.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Flanger](#) », page 168.

Options de l'effet Flanger

L'effet Flanger comprend les options suivantes :

Original - Etendu. Détermine le mélange proportionnel entre le signal d'origine (son pur) et le signal Flanger (son avec effets). Vous avez besoin d'une partie des deux signaux pour obtenir l'annulation et le renforcement de la caractéristique qui se produisent pendant l'effet Flanger. Si vous paramétrez l'option Original sur 100 %, aucun effet Flanger n'apparaît. Si vous paramétrez l'option Etendu sur 100 %, vous obtenez un son vacillant, comme avec un mauvais magnétophone.

Retard initial du mixage. Définit le point en millisecondes auquel l'effet Flanger commence derrière le signal original. L'effet Flanger se concrétise par un cycle dans le temps allant du paramètre de retard initial au second paramètre de retard (final).

Retard final du mixage. Définit le point en millisecondes auquel l'effet Flanger se termine derrière le signal original.

Phasage stéréo. Définit les retards gauche et droit sur des valeurs distinctes, exprimées en degrés. Par exemple, si vous choisissez la valeur 180 degrés, le retard initial du canal droit a lieu en même temps que le retard final du canal gauche. Vous pouvez paramétrer cette option afin d'inverser les retards initiaux/finaux des canaux gauche et droit et créer ainsi un effet circulaire psychédélique.

Ré-injection. Détermine le pourcentage du signal ayant subi l'effet Flanger qui est réinjecté dans le résultat du flanger. En l'absence d'une réinjection, l'effet utilise uniquement le signal d'origine. Si vous ajoutez une réinjection, l'effet utilise un pourcentage du signal affecté avant le point actuel de lecture.

Mode. Cette option offre trois possibilités pour appliquer l'effet Flanger :

- Inversé permet d'inverser le signal retardé, ce qui provoque l'annulation périodique des ondes au lieu de renforcer signal. Si vous avez paramétré l'option Original - Etendu sur 50/50, les ondes s'annulent jusqu'au silence chaque fois que le retard est défini à zéro.
- Effets spéciaux permet de mélanger les effets Flanger normaux et inversés. Le signal retardé vient s'ajouter à l'effet alors que le signal principal est soustrait.
- Sinusoïdal permet d'effectuer la transition entre le retard initial et le retard final et vice versa en suivant une courbe sinusoïdale. Sinon, la transition est linéaire et les retards initial et final sont à une fréquence constante. Si vous cochez Sinusoïdal, le signal se situe plus souvent aux retards initial et final qu'entre ceux-ci.

Taux. Permet de paramétrer la fréquence (en Hz), la période (en secondes) et le nombre total de cycles (en cycles). Chaque facteur influence la vitesse à laquelle les cycles passent du retard initial au retard final. Vous pouvez obtenir des effets très divers en fonction du paramétrage. Par exemple, si vous paramétrez le nombre total de cycles sur 0,5, l'effet commence avec le retard initial et se termine par le retard final. Si vous paramétrez la fréquence sur 4, le cycle Flanger se déroule quatre fois par seconde.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Phaser de balayage

À l'instar du Flanger, le phasage introduit un déphasage variable dans un signal scindé et le recombine, en créant des effets psychédéliques rendus populaires par les guitaristes des années 1960. L'effet Phaser de balayage permet de balayer un filtre coupe-bande ou d'amplification d'avant en arrière, autour d'une fréquence centrale.

Un Phaser est semblable à un Flanger, si ce n'est qu'au lieu d'utiliser un simple retard, les fréquences sont déphasées au cours du temps. Si vous appliquez un Phaser sur des fichiers stéréo, l'image stéréo s'en trouve fortement altérée et vous pouvez obtenir des sons extrêmement intéressants.

Pour appliquer l'effet Phaser de balayage, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Phaser de balayage.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Phaser de balayage](#) », page 169.

Options de l'effet Phaser de balayage

L'effet Phaser de balayage comprend les options suivantes :

Balayer gain. Vous permet de faire varier le gain appliqué au signal phasé. Veillez à éviter l'écrêtage lorsque vous appliquez des valeurs positives élevées.

Centrer fréquence. Définit la fréquence autour de laquelle la phase balaie. Les fréquences proches du milieu de la plage dynamique de l'audio sélectionné produisent des résultats plus impressionnants.

Profondeur. Détermine le degré de phasage en tant que valeur Q, qui représente le rapport entre la largeur et la fréquence centrale. Plus la profondeur est importante, plus le balayage s'écarte de la fréquence centrale dans les deux directions (courant une plus grande plage de fréquences), ce qui produit un effet trémolo plus large.

Résonance. Détermine la proportion de déphasage appliquée au signal. Vous pouvez considérer que ce paramètre représente « l'intensité » de la phase.

Taux de balayage. Indique la vitesse à laquelle le filtre balaie autour de la fréquence centrale, en couvrant la plage dynamique spécifiée par le paramètre Profondeur. Les valeurs sont Hz (cycles par seconde), Période (millisecondes par temps) et Tempo (temps par minute). Pour que le balayage ait lieu en rythme dans un morceau, saisissez le tempo de la musique ou une fraction de celui-ci. Saisissez, par exemple, 240 pour une chanson ayant un tempo de 120 afin de créer des balayages en croches.

Différence phase stéréo. Définit le degré auquel l'intervalle de balayage passe entre les canaux d'une forme d'onde stéréo. Vous pouvez saisir une valeur comprise entre -359 et 359. Si vous entrez les valeurs 0 ou 360, le balayage se produit à des intervalles de plus en plus distants entre les canaux gauche et droit. La valeur 180 génère une différence complète. Les nombres négatifs sont les équivalents des nombres positifs réciproques. Par exemple, -5 et 355, 180 et -180 et 90 et -270 sont équivalents, respectivement.

Modes de balayage. Détermine la forme du balayage du filtre. Sinusoïdal et Triangulaire indiquent si le balayage suit une onde en forme de sinus ou de triangle. Les ondes triangulaires ont tendance à être plus aiguës. Balayage de fréquence logarithmique et Balayage de fréquence linéaire précisent si le balayage adopte un mode logarithmique constant ou un mode linéaire égal.

Type de filtre. Définit le type de filtre utilisé. Bande passante exécute l'effet Phaser autour de la fréquence centrale renseignée. Passe-bas exécute l'effet Phaser à partir de la fréquence centrale renseignée vers le bas. L'option Bande passante est plus fréquente car elle produit le son traditionnel d'un Phaser de balayage.

Gain principal. Règle la sortie de volume globale. Vous pouvez compenser une perte ou un gain excessif résultant de l'effet en saisissant un gain principal (mesuré en décibels) à appliquer aux données audio obtenues. Si vous saisissez 0 dB, c'est comme si vous n'aviez effectué aucun réglage.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Déphaseur graphique

L'effet Déphaseur graphique vous permet d'ajuster la phase d'une forme d'onde en ajoutant des points de contrôle dans un graphe.

Pour appliquer l'effet Déphaseur graphique, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organisateur, développez l'option Filtres et double-cliquez sur Déphaseur graphique.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Déphaseur graphique](#) », page 170.

Options de l'effet Déphaseur graphique

L'effet Déphaseur graphique comprend les options suivantes :

Graphe de déphasage. Règle la phase d'une forme d'onde. La règle horizontale (axe x) mesure la fréquence, tandis que la règle verticale (axe y) indique le degré de déphasage, la valeur zéro correspondant à aucun déphasage.

Vous pouvez créer une simulation stéréo en concevant un modèle en zigzag qui devient plus prononcé à l'extrémité supérieure sur un des canaux. Rassemblez deux canaux ayant été traités de cette manière (à l'aide d'un modèle de zigzag différent pour chacun) pour obtenir une simulation stéréo encore plus impressionnante. Cela revient au même que de faire zigzaguer un seul canal deux fois plus.

Remarque : Pour plus de détails sur les commandes du graphe (pour savoir, par exemple, comment ajouter et supprimer des points de contrôle), voir chapitre « [Présentation de l'espace de travail](#) ».



Si vous réglez la phase d'un canal dans une petite bande de fréquence et que vous utilisez ensuite l'effet Flanger ou un autre qui dépend de la phase, vous obtenez des résultats différents qu'avec un audio n'ayant pas été déphasé.

Plage +/-360°. Définit la plage de la règle verticale (axe y) de +360 degrés (haut) à -360° (bas). Si vous ne sélectionnez pas cette option, la plage s'étend de +180° à -180°.

Echelle de fréquence logarithmique. Définit les valeurs de la règle horizontale (axe x) sur une échelle logarithmique. Utilisez cette option pour travailler avec plus de précision dans les basses fréquences. L'échelle logarithmique illustre la manière dont l'oreille entend, chaque octave occupe dès lors une largeur fixe. Si vous ne sélectionnez pas cette option, l'axe x présente les valeurs de façon linéaire de 0 Hz à la limite Nyquist (c'est-à-dire juste un peu plus de deux fois la fréquence d'échantillonnage) et les octaves sur la gauche ne sont pas aussi larges que les octaves de droite.

Taille de la FFT. Précise la taille de la TFR (Transformée de Fourier Rapide). Les tailles supérieures donnent généralement des résultats plus précis mais exigent un temps de traitement plus long.

Canal. Indique le ou les canaux qu'il faut déphaser.

Remarque : *Traitez un seul canal pour obtenir de meilleurs résultats. Si vous déphasez les deux canaux simultanément, le fichier obtenu aura exactement le même son qu'avant son traitement lorsque vous l'écoutez en stéréo.*

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Remarque : *Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.*

Modification de la hauteur tonale

Adobe Audition vous propose des effets qui vous permettent de modifier la hauteur tonale, en élevant ou en abaissant la voix d'une personne ou les notes de musique. Par exemple, l'effet Correction hauteur de ton permet de corriger une voix ou un instrument hors ton, tandis que l'effet Elargissement étend ou réduit les données audio sans altérer la hauteur de ton ou le tempo.

Utilisation de l'effet Variateur de ton (vue Edition uniquement)

Cet effet permet de faire varier la hauteur tonale de l'audio source au cours du temps. Utilisez le graphe pour « dessiner » un tempo afin de créer des changements de tempo progressifs ou d'autres effets, pour imiter par exemple le son d'un disque ou d'une cassette qui s'accélère ou ralentit.

Pour appliquer l'effet Variateur de ton, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Temps/Hauteur de ton et double-cliquez sur Variateur de ton.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Variateur de ton](#) », page 171.

Options de l'effet Variateur de ton

L'effet Variateur de ton comprend les options suivantes :

Graphes de hauteur tonale. Vous permet de dessiner une variation de tempo au cours du temps. La règle horizontale (axe x) représente la durée, tandis que la règle verticale (axe y) représente la hauteur tonale, exprimée en demi-tons ou en temps par minute, selon l'option Plage. Les points au-dessus de 0 accélèrent le son, alors que les points en dessous de 0 le ralentissent.

Aplatir. Réinitialise le graphique à son état par défaut.

Extrémités à zéro. Définit les extrémités sur aucune transposition. Cette option est utile si vous voulez faire varier le ton du milieu de la sélection, afin que les extrémités soient à la même fréquence que l'audio autour.

Niveau de qualité. Contrôle le niveau de qualité. Les niveaux de qualité supérieurs produisent le meilleur son mais demandent un temps de traitement plus long. Les niveaux de qualité inférieurs créent une distorsion harmonique indésirable mais sont moins longs à traiter. Généralement, vous ne remarquerez aucune distorsion harmonique pour les niveaux Très bon et au-delà. Toutefois, le phénomène d'aliasing continue de se produire lorsque vous élevez la hauteur tonale mais les niveaux de qualité supérieurs réduisent grandement la distorsion lorsque vous baissez la hauteur tonale.

Plage. Définit l'échelle de la règle verticale (axe y) sous la forme de demi-tons (il y a 12 demi-tons dans une octave) ou de temps par minute. S'il s'agit d'une plage en demi-tons, la hauteur tonale varie de façon logarithmique et vous pouvez préciser le nombre de demi-tons à ajouter ou retirer. S'il s'agit d'une plage en temps par minute, la hauteur tonale varie de façon linéaire et vous devez indiquer à la fois une plage et un tempo de base. Vous pouvez spécifier le tempo exact d'une sélection pour passer à différentes fréquences mais ceci n'est pas obligatoire.

Rapport de longueur. Indique la nouvelle longueur du fichier. Gardez à l'esprit que si vous diminuez la hauteur tonale, vous risquez d'obtenir des fichiers très longs, en fonction de la valeur Plage.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Correction hauteur de ton (vue Edition uniquement)

L'effet Correction hauteur de ton vous propose deux modes pour régler la hauteur tonale de voix ou d'instruments solo. Le mode automatique analyse le contenu de l'audio et corrige automatiquement la hauteur tonale d'après la clé que vous définissez, sans que vous soyez obligé d'analyser chaque note. Le mode manuel crée un profil de hauteur de ton que vous pouvez ajuster note par note. Vous pouvez même sur-corriger des voix afin de créer des effets imitant des sonorités robotiques.

L'effet Correction hauteur de ton détecte la hauteur tonale de l'audio source et mesure le cycle périodique de la forme d'onde en vue de déterminer sa hauteur de ton. Vous pouvez appliquer cet effet à des données audio qui contiennent un signal périodique (à savoir des données audio comportant une note à la fois, par exemple, d'un saxophone, d'un violon ou de voix). Les données audio non périodiques ou celles contenant un bruit de fond élevé risquent d'entraver la capacité de l'effet à détecter la hauteur tonale entrante, avec pour résultat une correction incomplète de la hauteur de ton.

Pour appliquer l'effet Correction hauteur de ton, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez une plage audio.
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Temps/Hauteur de ton et double-cliquez sur Correction hauteur de ton.
- 3 Cliquez sur l'onglet Automatic ou Manual et paramétrez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Correction hauteur de ton \(mode automatique\)](#) », page 173 ou « [Options de l'effet Correction hauteur de ton \(mode manuel\)](#) », page 174.

Options de l'effet Correction hauteur de ton (mode automatique)

L'onglet Automatic de la boîte de dialogue Correction hauteur de ton comprend les options suivantes :

Canal de référence. Indique le canal à utiliser pour l'audio source. L'effet Correction hauteur de ton analyse et profile uniquement le signal périodique du canal de votre choix mais il applique la correction de la hauteur tonale aux deux canaux.

Calibration. Indique le calibrage standard de la hauteur tonale pour les données audio source. Dans la musique country, le calibrage standard de la hauteur tonale est A4 = 440 Hz. Il peut cependant arriver que les données source aient été enregistrées avec un calibrage légèrement différent. Dans ce cas, vous pouvez élever ou baisser la valeur Hz de 430 à 450.

Taille de la FFT. Définit la taille de la TFR (Transformée de Fourier Rapide) ou la taille des extraits de données que l'effet traite. En général, il est conseillé d'utiliser de petites valeurs pour corriger les fréquences élevées. En ce qui concerne les voix, les valeurs 2048 ou 4096 procurent un son très naturel, tandis que la valeur 1024 donne des effets robotiques.

Echelle. Indique le type de gamme qui s'adapte le mieux au matériel. Vous avez le choix entre Majeur, Mineur ou Chromatique. L'option Chromatique est idéale si vous voulez simplement effectuer une légère correction afin de « tirer » la hauteur d'un ton vers la note chromatique la plus proche. Les options Majeur et Mineur permettent des corrections plus importantes, notamment lorsque les données source sont décalées de plus d'un demi-ton par rapport à la gamme musicale souhaitée.

Clé. Détermine la clé du matériel corrigé. Cette option n'est disponible que si vous avez sélectionné la gamme Majeur ou Mineur (puisque la gamme Chromatique comprend 12 tons et n'est pas propre à une clé). En règle générale, la clé est la même que celle choisie pour l'audio source.

Attaque. Détermine la rapidité avec laquelle Adobe Audition corrige la hauteur tonale vers le ton de la gamme. Il est préférable de choisir une attaque rapide pour un audio composé de courtes notes, par exemple, un passage rythmé joué par une trompette. Une attaque extrêmement rapide peut également produire une qualité robotique. Une attaque lente génère une correction plus naturelle sur les notes soutenues plus longues, par exemple, dans le cas d'un extrait vocal où le chanteur tient la note en ajoutant un vibrato. Étant donné que le matériel source peut évoluer au cours d'une interprétation musicale, vous pouvez obtenir un résultat des plus naturels en corrigeant de petits morceaux (par exemple, des phrases individuelles) à la fois.

Sensibilité. Définit un seuil au-delà duquel une note n'est pas corrigée. La sensibilité se mesure en centièmes et chaque demi-ton comprend 100 centièmes. Par exemple, une sensibilité de 50 centièmes signifie qu'un note doit se situer à 50 centièmes (la moitié d'un demi-ton) du ton de la gamme cible pour pouvoir être corrigée automatiquement.

Règle de correction. Affiche la correction au fur et à mesure dans la prévisualisation, vous montrant où des tons bémols ont été élevés et des tons dièses baissés et dans quelle mesure.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Options de l'effet Correction hauteur de ton (mode manuel)

L'onglet Manual de la boîte de dialogue Correction hauteur de ton comprend les options suivantes :

Canal de référence. Indique le canal à utiliser pour les données audio source. L'effet Correction hauteur de ton analyse et profile uniquement le signal périodique du canal de votre choix mais il applique la correction de la hauteur tonale aux deux canaux.

Calibration. Indique le calibrage standard de la hauteur tonale des données audio source. Dans la musique country, le calibrage standard de la hauteur tonale est A3 = 440 Hz. Il peut cependant arriver que l'audio source ait été enregistré avec un calibrage légèrement différent. Dans ce cas, vous pouvez élever ou baisser la valeur Hz de 430 à 450.

Taille de la FFT. Définit la taille de la TFR (Transformée de Fourier Rapide) ou la taille des extraits de données que l'effet traite. En général, il est conseillé d'utiliser de petites valeurs pour corriger les fréquences élevées. En ce qui concerne les voix, les valeurs 2048 ou 4096 procurent un son très naturel, tandis que la valeur 1024 donne des effets robotiques.

Graphe Référence hauteur de ton. Présente la hauteur tonale sous la forme d'incréments d'un demi-ton le long de la règle verticale (axe y) et le temps le long de la règle horizontale (axe x) afin vous puissiez voir les transitions exactes de la hauteur tonale dans l'ensemble de l'audio source.

Lignes Profil hauteur de ton et Correction hauteur de ton. Indique la correction nécessaire à n'importe quel point de la forme d'onde. Il est impossible de modifier la ligne rouge du profil hauteur de ton, tandis que la ligne verte de correction de la hauteur tonale apparaît au fur et à mesure que vous modifiez l'enveloppe d'édition dans le graphe de modification de la hauteur de ton.

Graphe de modification de la hauteur de ton. Présente la hauteur tonale sous la forme d'incréments d'un demi-ton le long de l'axe y) et le temps (au même format que la ligne temporelle au bas de la fenêtre d'affichage) le long de l'axe x. Si la source est un fichier stéréo, le graphe indique le canal que vous avez spécifié comme canal de référence.

La fenêtre d'affichage du graphe de modification de la hauteur de ton contient plusieurs éléments :

- La ligne d'enveloppe bleue réglable vous permet de contrôler l'ampleur de la correction appliquée à la hauteur de ton. Cliquez sur la ligne pour créer un point de contrôle que vous pouvez faire glisser pour définir la correction du matériel audio situé à ce stade de l'échelle temporelle. Pour plus de précision, cliquez à l'aide du bouton droit sur un point de contrôle afin d'afficher la boîte de dialogue Point d'édition, dans laquelle vous pouvez saisir des valeurs dans les zones Indice temporel (axe x) et Hauteur de ton (axe y).
- Le relevé sous le graphe de modification de la hauteur de ton indique la position du point de contrôle au fur et à mesure que vous le faites glisser.
- Un curseur de lecture se déplace à travers la forme d'onde lorsque vous l'écoutez.

Barre de défilement vertical. Vous permet de passer à une autre partie du graphe de référence de la hauteur de ton. Vous pouvez zoomer en avant ou en arrière, en déplaçant le bord du curseur.

Barre de défilement horizontal. Vous permet de passer à une autre section temporelle de la forme d'onde dans les deux graphes. Vous pouvez zoomer en avant ou en arrière, en déplaçant le bord du curseur.

Remarque : Lorsque vous utilisez les barres de défilement, vous pouvez également zoomer en arrière en cliquant à l'aide du bouton droit sur le curseur et en choisissant *Zoom arrière* ou *Zoom arrière complet*. En outre, vous pouvez cliquer à l'aide du bouton droit sur le zoom pour davantage de précision.

Boutons de zoom. Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière du graphe de modification de la hauteur de ton. Les boutons de zoom maintiennent toujours la ligne « 0 » au centre à la verticale. Le zoom avant maximum est d'un demi-ton (en plus ou en moins). Le zoom arrière maximum équivaut à 200 centièmes (en plus ou en moins). La forme d'onde conserve toujours la même dimension verticale et n'est pas affectée par le zoom vertical.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Elargissement

L'effet Elargissement vous permet de modifier la hauteur tonale (fréquence) d'un signal audio, le tempo (durée) ou les deux. Par exemple, vous pouvez utiliser l'effet pour transposer une chanson dans une clé plus élevée sans changer le tempo ou encore pour ralentir un passage sans modifier la hauteur de ton. Vous pouvez en outre faire varier la hauteur tonale et le tempo tout au long de l'audio, afin de donner l'impression d'élever et de baisser la hauteur de ton ou de ralentir et d'accélérer le tempo.

Pour appliquer l'effet Elargissement, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Temps/Hauteur de ton et double-cliquez sur Elargissement.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Elargissement](#) », page 176.

Options de l'effet Elargissement

L'effet Elargissement comprend les options suivantes :

Elargissement constant, Elargissement variable. Permet d'effectuer un élargissement constant de la sélection, c'est-à-dire un élargissement dont le pourcentage ne varie pas, ou un élargissement variable allant d'un pourcentage initial à un pourcentage final.

% d'élargissement, % initial, % final. Définit le pourcentage d'élargissement appliqué à la forme d'onde (une valeur inférieure à 100 % entraîne la compression de la vague). Si vous choisissez l'option Elargissement variable, des curseurs sont à votre disposition pour paramétrer les pourcentages initial et final. Les changements des curseurs sont reflétés dans les cadres Taux et Longueur. Choisissez des valeurs distinctes pour les pourcentages initial et final afin d'étirer la forme d'onde de façon linéaire d'un taux à un autre.

Taux, Longueur. Indique le taux (pourcentage) et la longueur finale (durée temporelle) de l'élargissement. Si vous définissez l'une des deux valeurs, l'autre change automatiquement. Si les longueurs initiale et finale diffèrent, la longueur réelle définitive sera exactement (initiale+finale)/2 en mode Hauteur de ton conservée.

Transposer. Répertoire les différentes transpositions musicales. Les valeurs numériques correspondantes sont saisies automatiquement au niveau des curseurs d'étirement. Par exemple, pour transposer le son d'un demi-ton vers le haut (une demi-note sur un clavier), choisissez la valeur 1# pour un dièse.

Précision. Définit la fidélité globale à la qualité du son, la qualité supérieure exigeant un temps de traitement plus long. Les fichiers audio de 8 bits ou de qualité inférieure peuvent être traités rapidement avec ce paramètre défini sur Précision basse, tandis que les fichiers audio enregistrés par un professionnel nécessitent un élargissement avec une précision élevée.



Un moyen rapide pour déterminer la qualité de précision à appliquer consiste à traiter une petite partie des données audio en changeant les paramètres jusqu'à ce que vous trouviez l'équilibre idéal entre la qualité et le temps de traitement.

Mode d'étirement. Vous disposez de trois options d'étirement :

- Extension temporelle (même hauteur de ton) vous permet de diminuer ou d'augmenter le tempo sans modifier la hauteur tonale. Les pourcentages faibles ralentissent le tempo et les pourcentages élevés l'accélèrent.

Remarque : Utilisez ce paramètre pour fixer la durée d'une publicité de 33 ou 28 secondes à exactement 30 secondes.

- Transposition (même tempo) vous permet d'élever ou d'abaisser la hauteur de ton sans altérer le tempo. Les pourcentages faibles augmentent la hauteur tonale et les pourcentages supérieurs la réduisent.



Utilisez ce paramètre pour rendre une voix plus basse ou plus aigue sans affecter la vitesse de lecture d'origine. Vous avez aussi la possibilité de définir des pourcentages initial et final différents pour élever et diminuer la hauteur tonale sans influencer le tempo.

- Rééchantillonnage (ne conserve ni l'un ni l'autre) vous permet de modifier à la fois la hauteur de ton et le tempo. Les pourcentages inférieurs à 100 accélèrent le tempo et élèvent la hauteur tonale, alors que les pourcentages supérieurs à 100 ralentissent le tempo et diminuent la hauteur tonale.

Paramètres de hauteur de ton et de temps. Vous disposez des options suivantes :

- Fréquence de raccord détermine la taille de l'extrait de données audio utilisé lorsque vous conservez la hauteur de ton ou le tempo tout en allongeant ou en tronquant une forme d'onde. Plus la valeur est élevée, plus le placement de l'audio étiré est précis dans le temps. Toutefois, les artefacts sont plus perceptibles au fur et à mesure que l'on monte dans les valeurs. Si le niveau de précision est élevé, les basses fréquences de raccord peuvent générer un bégaiement ou un écho. Si la fréquence est trop haute, le son risque d'être métallique et les voix risquent de donner l'impression de provenir d'un tunnel.



Si vous choisissez le mode Précision basse, vous pouvez améliorer la qualité d'un échantillon étiré monotonal (ton pur) en sélectionnant une fréquence de raccord qui divisible de façon égale par la fréquence de l'échantillon. Utilisez la fenêtre Analyse des fréquences pour trouver la fréquence de base de l'échantillon et divisez-la ensuite par un entier pour obtenir la fréquence de raccord. Par exemple, si le ton est 438 Hz, une division par 20 donne 21,9 Hz. Ainsi, la fréquence de raccord de 21,9 Hz améliore grandement la qualité en réduisant les artefacts de phase. Pour un échantillon non tonal ou bruyant, la fréquence de raccord n'a pas autant d'importance.

- Superposition détermine dans quelle proportion l'extrait de données audio actuel se superpose aux précédents et aux suivants. Lorsque vous étirez ou compressez des données audio, des extraits de données chevauchent ceux transformés auparavant. Si l'étirement produit un effet de chorus, diminuez le pourcentage de superposition. Cette opération peut néanmoins générer un son clapotant. Il vous suffit simplement d'ajuster la superposition pour obtenir un équilibre entre les effets de clapotis et de chorus. Vous pouvez définir la superposition jusqu'à 400 % mais il est conseillé de n'utiliser cette valeur que pour des accélérations très importantes (200 %, voire plus).
- Choisir les valeurs par défaut appropriées vous donne les valeurs par défaut adéquates pour la fréquence de rapport et la superposition. Cette option est très utile pour préserver la hauteur tonale ou le tempo.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Insertion de délais et d'échos

Insérer un *délai* signifie séparer les copies d'un signal original de quelques millisecondes. Un *écho* est un son qui est suffisamment retardé dans le temps pour que vous l'entendiez comme une copie distincte du son original. Tant les délais que les échos constituent un excellent moyen pour améliorer l'ambiance d'une piste où la réverbération et le chorus sont susceptibles de brouiller le mélange.

Utilisation de l'effet Délai

Vous pouvez utiliser le délai pour créer des échos simples, ainsi que toute une série d'autres effets. Les délais de 35 millisecondes ou plus génèrent des échos discrets, tandis que ceux durant de 15 à 34 millisecondes produisent un effet imitant le Chorus ou le Flanger. Le résultat n'est pas aussi probant que si vous appliquez directement les effets Chorus ou Flanger dans Adobe Audition puisque les paramètres des délais sont fixes et ne changent pas au cours du temps.

Si vous réduisez le délai entre 1 et 14 millisecondes, vous pouvez localiser dans l'espace un son mono (qui contient la même information dans les deux canaux gauche et droit) afin que le son semble provenir de la gauche ou de la droite, même si les niveaux de volume réels gauche et droit sont identiques.

Pour appliquer l'effet Délai, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Délai.
- 3 Sélectionnez Effets > Effets de délai > Délai.
- 4 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'effet Délai », page 178](#).

Options de l'effet Délai

L'effet Délai comprend les options suivantes :

Délai. Règle le délai des deux canaux gauche et droit entre -500 millisecondes et +500 millisecondes. En saisissant un nombre négatif, vous pouvez déplacer un canal en avant dans le temps au lieu de le retarder. Par exemple, si vous saisissez 200 millisecondes pour le canal gauche, la partie concernée par ce délai dans la forme d'onde est entendue avant la partie originale.

Mixage. Détermine le pourcentage du signal retardé (son avec effets) et du signal original non traité (son pur) à mixer dans la sortie finale. Choisissez la valeur 50 pour mixer les deux équitablement.

Inverser. Transforme les valeurs positives de la forme d'onde sélectionnée en valeurs négatives. En inversant le signal retardé, vous pouvez obtenir des effets spéciaux, notamment en créant un filtre « peigne » rapide et sommaire. Une annulation se produit si vous mixez une forme d'onde inversée avec l'originale.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Délai dynamique

L'effet Délai dynamique vous permet de modifier l'importance du délai tout au long de la forme d'onde. Par exemple, vous pouvez définir un délai de 2 millisecondes pour les 5 premières secondes de l'audio, un délai de 20 millisecondes pour les 15 secondes suivantes et un délai de 7 millisecondes pour les 10 secondes suivantes, etc.



Le délai dynamique s'avère très pratique comme effet en temps réel dans la vue Multipiste. Si vous ajoutez le délai dynamique (ou un EQ dynamique qui suit un principe similaire) dans la vue Multipiste, vous recevez une nouvelle enveloppe qui détermine le délai.

Pour appliquer l'effet Délai dynamique, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Délai dynamique.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'effet Délai dynamique », page 179](#).

Options de l'effet Délai dynamique

L'effet Délai dynamique comprend les options suivantes :

Original et Retardé. Mélange les proportions souhaitées des données audio originales et retardées.

Inverser. Inverse le signal retardé, ce qui provoque l'annulation périodique des ondes au lieu de renforcer le signal.

Graphes Délai. Illustre l'importance du délai. La règle horizontale (axe x) représente le temps et la règle verticale (y) représente la longueur du délai.

Graphes Ré-injection. Illustre l'importance de la réinjection. L'axe x représente le temps et l'axe y indique le pourcentage de réinjection.

Boucler les graphes. Détermine la longueur des graphes afin qu'ils se répètent en boucle tout au long de la sélection. En sélectionnant cette option, vous pouvez également préciser la vitesse de déplacement des cycles (fréquence), la longueur des graphes (période) et le nombre de répétitions des graphes en boucle dans la sélection donnée (nombre total de cycles). Si vous modifiez une de ces valeurs, les deux autres changent automatiquement. Si vous ne sélectionnez pas l'option Boucler les graphes, ceux-ci ont la même longueur que la sélection de sorte que les modifications dynamiques apportées au délai sont illustrées dans le graphe à travers toute la sélection.

Retard stéréo (vue Edition), Différence de courbe stéréo (vue Multipiste). Représente le nombre de millisecondes de retard d'un canal par rapport à l'autre si l'on suit l'enveloppe que vous dessinez dans la vue Multipiste. Les valeurs positives retardent le canal droit, tandis que les valeurs négatives retardent le canal gauche. Les données audio proprement dites ne sont pas retardées, mais uniquement la courbe utilisée. En conséquence, le son phasé du délai est en décalage dans un canal par rapport à l'autre.

Automatique (vue Multipiste). Applique les valeurs automatiquement. Sélectionnez cette option sous Délai ou Ré-injection dans la boîte de dialogue pour dessiner la courbe Délai ou Ré-injection à l'aide de l'enveloppe pourpre sur les clips en forme d'onde. Notez que vous devez avoir activé l'option >Afficher les enveloppes de paramètres d'effets spéciaux dans la vue Multipiste pour pouvoir utiliser l'automatisation des paramètres.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Echo

Cet effet ajoute au son une série d'échos qui se répètent tout en s'atténuant. Pour insérer un seul écho, utilisez plutôt l'effet Délai. En variant le pourcentage du délai, vous pouvez créer des effets imitant un écho renvoyé par une montagne (Grand Canyon) ou encore des sons métalliques donnant l'impression de provenir de tuyaux de canalisations. En égalisant les délais, vous pouvez transformer le son caractéristique d'une pièce pour passer d'un effet réfléchissant (créant des échos aux sonorités limpides et haut de gamme) à un effet presque entièrement absorbant (où très peu de sons haut de gamme sont réfléchis).

Remarque : *Veillez à laisser un silence suffisant à la fin de la forme d'onde pour que l'écho puisse se terminer. Si l'écho est coupé de façon abrupte avant qu'il ait eu le temps de s'atténuer complètement, annulez l'effet Echo, ajoutez plusieurs secondes de silence en sélectionnant l'option Générer un > silence, puis appliquez à nouveau l'effet Echo.*



Vous pouvez créer d'étonnants effets d'écho en stéréo en paramétrant des valeurs gauche et droite différentes pour les commandes Atténuation, Retard et Volume initial de l'écho.

Pour appliquer l'effet Echo, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Echo.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'effet Echo », page 180](#).

Options de l'effet Echo

L'effet Echo comprend les options suivantes :

Caractéristiques de l'écho. Vous permet de définir les caractéristiques spécifiques de l'écho.

- Atténuation détermine le taux de dégradation de l'écho. Chaque écho successif s'estompe un peu plus vite que le précédent, d'un certain pourcentage. Si vous définissez l'atténuation sur 0 %, il n'y a pas d'écho du tout ; si vous lui attribuez la valeur 100 %, l'écho ne s'estompe jamais.
- Retard indique le nombre de millisecondes séparant chaque écho. Par exemple, la valeur 100 millisecondes se traduit par un retard d'1/10e de seconde entre les échos successifs.
- Volume initial de l'écho correspond au pourcentage du signal répété par l'écho (son avec effets) qu'il convient de mélanger avec le signal original (son pur) dans la sortie finale.
- Verrouiller Gauche/Droite permet de relier les curseurs relatifs aux paramètres Atténuation, Retard et Volume initial de l'écho afin de maintenir les mêmes valeurs pour chaque canal.
- Rebond écho fait rebondir les échos d'avant en arrière entre les canaux gauche et droit. Si vous voulez créer un seul écho rebondissant d'avant en arrière, choisissez un volume initial de l'écho de 100 % pour un canal et de 0 % pour l'autre. Sinon, les paramètres de chaque canal vont rebondir vers l'autre, ce qui aura pour conséquence de créer deux séries d'échos sur chaque canal.

Egalisation des échos successifs. Il s'agit d'un « filtre rapide » d'écho à huit bandes qui vous permet de préciser quelles fréquences sont supprimées de l'écho en premier lieu. Chaque écho successif passe par l'égaliseur, ce qui vous donne la possibilité de simuler l'absorption sonore naturelle d'une pièce. Si vous définissez cette option sur 0, la bande de fréquence reste inchangée ; si vous la définissez sur -15, la fréquence diminue de 15 dB. Et comme -15 dB correspond à la différence de chaque écho successif, certaines fréquences disparaissent plus rapidement que d'autres.

Remarque : Contrairement à la plupart des commandes de type égaliseur, vous ne pouvez pas augmenter l'atténuation des fréquences à l'aide de l'option Egalisation des échos successifs ; vous pouvez uniquement la diminuer.

Continuer l'écho au-delà de la sélection. Permet de prolonger l'effet au-delà de la bordure droite de la plage sélectionnée de la forme d'onde. En d'autres termes, l'écho s'atténue naturellement au-delà de la bordure, alors que les sons non sélectionnés ne sont pas répétés par l'écho. Si vous ne cochez pas cette option, l'écho s'arrête à la bordure droite visible dans la fenêtre de la forme d'onde, ce qui signifie que si vous effectuez un zoom avant de la fenêtre, l'écho s'arrête avant la fin de la plage ou du fichier.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Chambre d'écho

L'effet Chambre d'écho peut simuler l'ambiance de pratiquement n'importe quelle pièce. Les paramètres vous permettent de définir les caractéristiques de surface et de dimension d'une pièce virtuelle, ainsi que l'emplacement de microphones virtuels. Vous pouvez définir le nombre d'échos jusqu'à 500 000. Gardez à l'esprit que plus vous incluez d'échos, plus Adobe Audition prendra de temps pour traiter l'effet.

Vous pouvez créer un effet d'expansion stéréo dans l'espace en éloignant les microphones virtuels davantage que vos haut-parleurs stéréo réels. Par exemple, si ces derniers sont distants de 6 pieds, éloignez les microphones virtuels gauche et droit de 20 ou 30 pieds l'un de l'autre.



Veillez à laisser un silence suffisant à la fin de la forme d'onde pour que l'écho puisse se terminer. Si l'écho est coupé de façon abrupte avant qu'il ait eu le temps de s'atténuer complètement, annulez l'effet Echo, ajoutez plusieurs secondes de silence en sélectionnant l'option Générer un > silence, puis appliquez à nouveau l'effet Chambre d'écho.

Pour appliquer l'effet Chambre d'écho, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Chambre d'écho.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Chambre d'écho](#) », page 182.

Options de l'effet Chambre d'écho

L'effet Chambre d'écho comprend les options suivantes :

Taille de la pièce (pieds). Indique la largeur, la longueur et la hauteur de la pièce virtuelle, exprimées en pieds. Un pied équivaut à 30 centimètres environ. Il n'y a pas de restriction quant à la taille de la pièce mais souvenez-vous que plus la pièce est grande, plus elle sollicite la capacité de la mémoire.

Intensité. Détermine le pourcentage d'amplitude du signal direct (original). Etant donné que les échos (captés par le microphone virtuel) enrichissent l'amplitude globale du signal, veillez à toujours définir l'intensité sur une valeur inférieure à 100 % afin d'éviter l'écroulement. En réalité, plus il y a d'échos, plus le pourcentage doit être faible. Par exemple, un pourcentage de 30 % s'avère pertinent pour 100 échos, tandis qu'un pourcentage de 15 % est préférable pour 1 000 échos.

Echos. Précise le nombre d'échos à générer. Pour obtenir un bel effet ambiant de réverbération, prévoyez au moins 10 000 échos. Plus l'effet génère d'échos, plus le son semble réel mais cela rallonge le temps de traitement. Avec 25 000 échos, le résultat est très réaliste.



Afin de tester plus rapidement la taille de la pièce virtuelle et le son global de celle-ci, vous pouvez vous contenter de ne générer que 100 échos. Dès que vous obtenez le son voulu, vous pouvez annuler l'effet test et augmenter le nombre d'échos pour la production finale. Un système très rapide est capable de générer jusqu'à 500 000 échos, selon la taille de la pièce virtuelle et la mémoire disponible.

Facteurs d'amortissement. Décrit le type de pièce virtuelle dans laquelle l'audio est joué. Vous pouvez choisir le pourcentage d'amortissement du son pour chaque mur, le sol et le plafond. Ces facteurs peuvent simuler des revêtements pour les murs et le sol, ainsi que d'autres objets de la pièce susceptibles d'absorber le son. Si vous définissez un facteur d'amortissement élevé, cela correspond à une surface réfléchissant le son (comme le ciment), tandis qu'un facteur d'amortissement faible représente une surface qui absorbe le son (comme un tapis ou des parois d'insonorisation). Bien que toutes les fréquences soient absorbées de façon égale (contrairement à ce qui passe dans la réalité), le résultat est plus réaliste que si vous utilisez uniquement les paramètres d'écho de base.

Signal et placement du microphone (pieds). Ce paramètre propose les options suivantes :

- Signal source indique la distance (Dx) entre le signal source (la forme d'onde ou la sélection) et le mur gauche, le mur du fond et le sol de la pièce virtuelle. S'il s'agit d'une forme d'onde stéréo, vous pouvez définir différentes valeurs pour les canaux gauche et droit. Le signal simule ensuite une source unique non directionnelle, ce qui signifie que le son se diffuse vers l'extérieur dans toutes les directions. La distance entre la source et les murs influence les fréquences qui sont enrichies et s'avère cruciale pour l'effet ambiant global. Si vous saisissez une valeur dépassant les dimensions de la pièce, Adobe Audition utilise la valeur la plus grande possible d'après les dimensions spécifiées.
- Microphone indique la distance (Dx) séparant le microphone virtuel du mur gauche, du mur arrière et du sol. S'il s'agit d'une forme d'onde stéréo, vous pouvez définir des valeurs pour deux microphones virtuels. Les échos générés imitent ce que le microphone capte dans la pièce à l'endroit spécifié. Dans une configuration stéréo, éloignez les microphones virtuels d'un pied l'un de l'autre pour simuler des oreilles humaines. Le placement des microphones et la distance les séparant donnent au cerveau des repères concernant la direction de chaque écho et la taille de la pièce. Essayez d'écouter dans un casque des microphones virtuels étant très éloignés l'un de l'autre ; le son donne une impression de grande spatialité ou d'auralité.

Remarque : *Veillez à toujours placer les microphones virtuels à une distance suffisante de la source. Si un microphone est trop proche de la source, vous entendrez uniquement la source et pas l'écho. Cela revient à placer votre oreille juste à côté de la source sonore et vous n'entendez que le son en raison de la forte intensité sonore.*



Donnez un effet stéréo à l'audio monaural en ajoutant une ambiance : placez le microphone gauche à un ou deux pieds du microphone droit pour simuler les oreilles d'un auditeur et donner l'impression d'y être vraiment. Ce procédé est surtout efficace avec un casque. Veillez à d'abord convertir le signal mono en stéréo (sélectionnez Edition > Convertir type d'échantillons) afin de pouvoir choisir des emplacements distincts pour les microphones virtuels.

Mixer Gauche/Droite en une seule source. Combine les canaux gauche et droit d'une forme d'onde stéréo avant le traitement. Sélectionnez cette option pour accélérer le traitement. Ne la sélectionnez pas si vous souhaitez un effet stéréo plus complet et plus riche.

Fréquence d'amortissement. Précise la fréquence limite supérieure du son réfléchi. Par exemple, si vous définissez la fréquence d'amortissement sur 7 000 Hz, les fréquences supérieures à ce plafond sont coupées pour chaque unité de temps. Utilisez des valeurs inférieures pour obtenir un son plus chaud.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Retard de référence sonore multiple

L'effet Retard de référence sonore multiple peut être comparé à une combinaison associant les effets Délai, Echo, Filtre et Réverbération. Vous pouvez créer jusqu'à 10 unités de retard, chacune ayant ses propres paramètres de délai, de réinjection et de filtrage.

Si vous placez une unité de retard à l'intérieur d'une autre (comme dans le schéma au-dessus des commandes), l'écho se produit plusieurs fois. Comme les données se déplacent vers le bas le long de la ligne de retard (représentée dans le schéma par la flèche horizontale du bas pointant vers la droite), vous pouvez réinjecter des parties dans la ligne de retard, derrière le décalage donné, et définir n'importe quel pourcentage de réinjection, à l'aide d'un filtre coupe-haut ou coupe-bas. Faites des essais pour obtenir des effets très intéressants.

Chaque unité de retard est représentée dans le graphe par une flèche allant à reculons commençant au décalage et remontant le nombre de millisecondes indiqué sous Délai. Une seule unité de retard donne pratiquement le même résultat que la fonction Echo mais présente de légères différences au niveau du filtrage. Elle utilise deux bandes coulissantes avec des points de coupure variables au lieu de 8 bandes de filtrage.

Pour appliquer l'effet Retard de référence sonore multiple, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Délai multiple.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Retard de référence sonore multiple](#) », page 184.

Options de l'effet Retard de référence sonore multiple

L'effet Retard de référence sonore multiple comprend les options suivantes :

Unités de retard. Présente les différentes unités de retard et leurs paramètres dans le format suivant : Delay [temps de retard] at [Décalage] ([Pourcentage de réinjection]). Sélectionnez une unité de retard dans la liste pour ajuster ses paramètres de retard. Cliquez sur Ajouter afin de créer une nouvelle unité de retard au moyen des paramètres actuels. Cliquez sur Supprimer pour effacer l'unité de retard sélectionnée.

Délai. Vous permet de définir les paramètres de délai suivants pour chaque unité :

- Décalage indique le point de la ligne de retard à partir duquel Adobe Audition prend l'audio. Il est alors mélangé dans un point précédent de la ligne de retard, ce qui provoque un écho. Gardez à l'esprit que c'est la position relative des décalages des unités de retard qui fait la différence, pas leur position absolue. Par exemple, si vous avez deux unités de retard aux décalages 200 et 500, l'audio obtenu sonne de la

même manière que s'ils étaient à 100 et 400. Ce qui importe, c'est la différence entre les décalages.

- Délai précise le nombre de millisecondes à attendre avant la réinjection de l'audio dans la ligne de retard. Le résultat est un écho à générer avec une période du retard donné. Si vous ajoutez plusieurs unités de retard dont les délais varient, le modèle d'écho final peut devenir très complexe. Les délais très courts produisent des effets de sonneries ou robotiques. Les délais plus longs donnent des échos plus distincts.
- Ré-injection représente le pourcentage du signal d'origine réinjecté dans la ligne de retard. Si vous définissez une réinjection trop élevée, il s'ensuit un effet de sonnerie et de rétroaction. L'audio devient de plus en plus fort jusqu'à ce qu'il s'écrite et subisse des distorsions. Cependant, il peut arriver que vous souhaitiez produire cet effet qui est semblable à la réinjection que vous entendez si vous placez un microphone branché trop près d'un haut-parleur. Si le pourcentage de réinjection est trop faible, une très petite partie du signal original est réinjectée dans la boucle. L'effet obtenu est très subtile.
- Réponse du filtre passe-partout aide à prévenir la perte de contrôle du composant CC (la forme d'onde ayant tendance à monter ou descendre jusqu'à ce qu'elle s'écrite). Si vous sélectionnez cette option, les données issues de la destination de la boucle de retard sont mélangées à nouveau dans les données audio résultant du décalage de retard. Au lieu d'aller dans un seul sens (depuis le décalage en arrière d'un certain nombre de millisecondes), elles vont également de la destination jusqu'à la source, créant une sorte de réinjection avant ou « précompensation ». Cette option est très pratique pour concevoir des effets de réverbération.

Filtre coupe-bas et Filtre coupe-haut. Filtre les données réinjectées dans la ligne de retard. Le filtre coupe-bas réduit ou amplifie les basses fréquences, selon les paramètres Coupure et Amplifier. Le filtre-coupe haut réduit ou accentue les hautes fréquences, de sorte que les échos successifs sont filtrés de manière légèrement différente et produisent des effets intéressants. Sous les options Filtre coupe-bas et Filtre coupe-haut, vous pouvez définir deux paramètres :

- Coupure détermine les fréquences concernées. Les fréquences sous la valeur de ce paramètre sont affectées par le filtre coupe-bas. Les fréquences au-dessus de la valeur de ce paramètre sont affectées par le filtre coupe-haut. Toute modification de la valeur de coupure influence le ton des échos car plus ou moins de fréquences sont affectées par le filtre.
- Amplifier définit la proportion de filtrage. L'amplification est généralement négative, ce qui signifie que l'audio est réduit dans la plage de fréquence concernée. Les valeurs négatives très basses entraînent la coupure d'une plus grande partie de l'audio. Les valeurs positives génèrent des fréquences amplifiées.



Lorsque vous concevez un effet de réverbération, coupez certaines des fréquences élevées pour simuler leur absorption par les murs environnants. En outre, lors de l'écho, les fréquences ne sont généralement pas amplifiées. Toutefois, vous pouvez créer des effets intéressants en saisissant des valeurs positives. Amplifier un filtre coupe-bas tout en diminuant la réinjection revient exactement au même que réduire un filtre coupe-haut en augmentant la réinjection.

Boutons de canal. Vous disposez des options suivantes si vous travaillez avec un audio source stéréo. Pour étendre l'effet dans le domaine stéréo, au moins une unité de retard dans le groupe doit être multi-canal ou mono-canal uniquement :

- « Gauche uniquement » fait apparaître le retard sur le canal gauche de l'audio stéréo.
- « Droite uniquement » fait apparaître le retard sur le canal droit de l'audio stéréo.
- « Stéréo discrète » fait apparaître le retard sur les deux canaux de l'audio stéréo.
- « Permutation stéréo » mappe le retard du canal gauche sur le canal droit et vice-versa.
- « De gauche à droite » retarde l'audio du canal gauche et le place sur le canal droit.
- « De droite à gauche » retarde l'audio du canal droit et le place sur le canal gauche.
- « Du centre vers surround » retarde l'audio du canal central (l'audio commun aux deux canaux gauche et droit) et le place sur le canal surround (le canal gauche inversé par rapport au canal droit).

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Insertion d'une réverbération

Lorsqu'un son est émis, il rebondit contre différentes surfaces sur son chemin jusqu'à vos oreilles. Par exemple, lorsque quelqu'un chante dans une pièce, ce son est réfléchi par les murs, le plafond et le sol, ainsi que par les objets présents dans la pièce. Ce son réfléchi est appelé *réverbération* ou *réverb* en abrégé. Tous ces sons réfléchis peuvent atteindre vos oreilles de façon si rapprochée que vous ne les distinguez pas comme des échos distincts. Néanmoins, ils donnent une impression d'espace. Grâce à Adobe Audition, vous pouvez personnaliser la réverbération et répliquer divers environnements de pièces.



Pour obtenir un contrôle extrêmement précis d'un mélange d'effets dans la vue Multipiste, paramétrez les réverbérations en temps réel sur 0 % Original et 100 % Réverbération. Servez-vous ensuite du mélangeur d'effets pour contrôler la proportion de son pur et de son avec effet de réverbération.

Utilisation de l'effet Réverbération avancée

L'effet Réverbération avancée, à l'instar de l'effet Réverbération standard, simule l'espace acoustique. Il est également basé sur l'impulsion de la convolution (comme la réverbération standard), ce qui signifie qu'aucun effet de sonnerie, métallique ou autres artéfacts sonores artificiels ne sont présents. Cependant, il est possible d'obtenir une résonance spécifique si vous le souhaitez. Voir « [Options de l'effet Réverbération avancée \(onglet Coloration\)](#) », page 189.

L'effet Réverbération avancée offre des fonctions uniques, telles que la Perception, qui simule les irrégularités d'une pièce et l'emplacement de la source pour décentrer le « chanteur » et faire en sorte que les premières réflexions modélisent de façon réaliste leur position dans la pièce possédant les dimensions voulues d'un point de vue acoustique et que vous pouvez personnaliser. Concrètement, vous pouvez simuler une surface murale ou tout autre facteur influençant le son en modifiant l'absorption de la fréquence de réverbération à l'aide d'une interface de style égaliseur paramétrique à 3 bandes (dans l'onglet Coloration).

Remarque : *Etant donné que l'effet Réverbération avancée nécessite un temps de traitement plus long que les autres effets, ce n'est peut-être pas le meilleur choix pour une application en temps réel dans la vue Multipiste. Si vous utilisez l'effet Réverbération avancée sur une piste, envisagez de verrouiller la piste par la suite afin qu'elle ne ralentisse pas votre processus d'édition.*

Pour appliquer l'effet Réverbération avancée, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Réverbération avancée.
- 3 Cliquez sur les onglets Réverbération générale, Premières réflexions ou Coloration et définissez les options souhaitées pour chacun d'entre eux.

Notez que chaque fois que vous modifiez les caractéristiques de réverbération, une nouvelle impulsion est construite pour simuler l'environnement que vous spécifiez. Une « impulsion » représente les données par lesquelles tous les autres échantillons de la forme d'onde sont multipliés. L'impulsion peut mesurer plusieurs mégaoctets et nécessiter une puissance processeur supplémentaire, vous devez donc parfois patienter quelques secondes après avoir cliqué sur Prévisualiser pour voir apparaître la réverbération. Les résultats sont néanmoins beaucoup plus naturels et faciles à personnaliser. Une fois construite, la prévisualisation s'exécute généralement en temps réel et lorsque vous l'appellez par la suite, il n'est plus nécessaire de reconstruire l'impulsion ni de paramétrer les options de mixage ou de sélectionner Inclure direction.

- 4 Paramétrez les options de mixage à votre gré.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'Effet Réverbération avancée \(onglet Réverbération générale\)](#) », page 187, « [Options de l'effet Réverbération avancée \(onglet Premières réflexions\)](#) », page 188 et « [Options de l'effet Réverbération avancée \(onglet Coloration\)](#) », page 189.

Options de l'Effet Réverbération avancée (onglet Réverbération générale)

L'onglet Réverbération générale contient les options de base permettant de contrôler la réverbération :

Longueur. Indique le nombre total de millisecondes dont a besoin la réverbération pour atténuer 60 dB. Cependant, en fonction des paramètres de coloration, certaines fréquences prennent parfois plus de temps pour atténuer 60 dB, alors que d'autres fréquences s'estompent beaucoup plus rapidement. Si vous choisissez une longueur importante, la traînée de réverbération dure plus longtemps mais implique un temps de traitement plus long. La limite effective se situe aux environs de 6 000 millisecondes (traînée de 6 secondes). La traînée réellement générée est beaucoup plus longue que ceci afin de permettre l'atténuation dans le niveau de bruit en arrière-plan.

Temps. Indique le nombre de millisecondes dont a besoin la réverbération pour se déployer à son amplitude maximale. En règle générale, les réverbérations se déploient sur un court laps de temps et s'atténuent ensuite à un rythme beaucoup plus lent. Les temps d'attaque extrêmement longs (400 millisecondes ou plus) génèrent des effets intéressants.

Diffusion. Contrôle la vitesse de génération des échos ainsi que leur mode de diffusion. Si vous choisissez une valeur de diffusion élevée (supérieure à 900), vous obtenez une réverbération très coulée dans laquelle l'on ne distingue pas les différents échos. Si vous définissez une valeur plus basse, vous distinguez mieux les échos puisque la densité initiale des échos est plus légère et s'intensifie au fur et à mesure de la vie de la traînée de réverbération.



Pour créer d'étonnants effets « élastiques », paramétrez une diffusion faible et une perception élevée. Si vous optez pour une diffusion faible et une perception relativement basse avec de longues traînées de réverbération, vous obtenez un effet semblable à celui d'un stade de football.

Perception. Modélise les irrégularités de l'environnement (objets, murs, pièces connexes, etc.). Une perception faible crée une réverbération qui s'atténue progressivement sans frise. Une perception plus importante produit des échos plus distincts (provenant d'emplacements différents).



Si la réverbération est trop progressive, elle risque de ne pas sembler naturelle. Les valeurs jusqu'à 40 donnent juste assez de variation à la réverbération pour simuler les irrégularités d'une petite pièce.

Définir réverbération en fonction de la taille de la pièce indiquée dans Premières réflexions. Ajuste les paramètres Longueur et Temps pour coïncider avec la taille de la pièce renseignée dans l'onglet Premières réflexions et produire une réverbération plus convaincante. Vous pouvez ensuite régler la longueur et le temps d'attaque pour modifier l'effet.

Options de l'effet Réverbération avancée (onglet Premières réflexions)

L'onglet Premières réflexions contient les options permettant de contrôler la taille et la forme d'une pièce virtuelle :

Taille de la pièce. Définit le volume de la pièce virtuelle, exprimé en mètres cubes. Plus la pièce est grande, plus les réverbérations sont longues. Utilisez cette commande pour créer des pièces virtuelles à votre gré, qu'elles soient minuscules ou gigantesques.

Dimension. Indique le rapport entre la largeur (gauche à droite) et la profondeur (avant vers arrière) de la pièce. Vous calculez alors la hauteur appropriée d'un point de vue acoustique et la saisissez comme dans la boîte de dialogue Dimensions réelles de la pièce. En règle générale, les pièces ayant un rapport largeur-profondeur compris entre 0,25 et 4 offrent les meilleures réverbérations sonores.

Emplacement gauche/droit. Vous permet de décentrer la source pour produire une autre série d'échos entrants de première réflexion. Si vous sélectionnez l'option Inclure direction sous Mixage, vous pouvez également régler le signal original afin qu'il donne l'impression de venir du même emplacement en retardant un des canaux. De très beaux effets sont possibles si vous décentrez très légèrement les chanteurs, disons entre 5 % et 10 % vers la gauche ou la droite.


Coupure passe-haut. Empêche la perte de sons basse fréquence (100 Hz ou moins), tels que les basses ou les tambours. Ces sons peuvent se déphaser si la pièce est petite et que vous mélangez les premières réflexions avec le signal original. Indiquez une fréquence supérieure à celle du son que vous voulez conserver. Un réglage entre 80 Hz et 150 Hz s'avère habituellement judicieux. Si la valeur de coupure est trop élevée, vous n'allez sans doute pas obtenir une image réaliste de la taille de la pièce.

Définir réverbération en fonction de la taille de la pièce indiquée dans Premières réflexions. Ajuste les paramètres Longueur et Temps pour coïncider avec la taille de la pièce renseignée et produire une réverbération plus convaincante. Si vous le souhaitez, vous pouvez régler la longueur de réverbération et le temps d'attaque plus tard.

Options de l'effet Réverbération avancée (onglet Coloration)


L'onglet Coloration contient les options qui permettent de filtrer ou de « colorer » la qualité de la réverbération :

Curseurs Amplitude/dB. Offrent un moyen très rapide pour obtenir une réverbération différente. Ils se trouvent à droite du graphe et permettent de régler le pavillon grave, la bande moyenne et le pavillon aigu, de gauche à droite.

 Si vous souhaitez améliorer la qualité de données audio, comme la voix d'un chanteur, essayez d'amplifier les fréquences aux environs de la fréquence naturelle de la voix afin d'améliorer la résonance dans cette plage (par exemple, de 200 Hz à 800 Hz).

Pavillon grave, Bande moyenne et Pavillon aigu. Spécifie la fréquence d'encoignure des pavillons ou la fréquence centrale de la bande moyenne. Par exemple, pour « chauffer » la réverbération, diminuez la fréquence du pavillon aigu tout en réduisant également son amplitude.

Q. Définit l'ampleur de la zone affectée de la bande moyenne. Les valeurs inférieures affectent une plage étroite de fréquences tandis que les valeurs inférieures affectent une plage plus large.

 Pour obtenir une résonance bien distincte, utilisez une valeur de 10 ou supérieure. Pour amplifier ou couper une large plage de fréquences, choisissez une valeur de 2 ou 3.

ms. Précise le nombre de millisecondes dont a besoin la réverbération pour s'atténuer à chaque fréquence suivant la courbe de coloration. Les valeurs jusqu'à 700 fonctionnent bien. Si vous voulez une réverbération plus colorée, choisissez une valeur inférieure (entre 100 et 250). Globalement, plus la valeur est faible, plus le graphe influence la réverbération qui en résulte.

Signal original (son pur). Ajuste la proportion du signal original par rapport aux autres niveaux pour créer une sensation de distance entre l'auditeur et la source. Optez pour un niveau de signal faible si vous voulez un son semblant éloigné. Optez pour un niveau élevé (proche de 100 %) tout en définissant un niveau faible pour les autres paramètres si vous voulez créer une impression de proximité par rapport à la source.

Premières réflexions. Contrôle le pourcentage d'échos qui atteignent les premiers l'oreille, en donnant une idée de la taille globale de la pièce. Une valeur trop élevée risque de donner un son artificiel, alors qu'une valeur trop faible risque de perdre les repères audio pour la taille de la pièce. La moitié du volume du signal original constitue un bon point de départ.

Réverbération (son avec effets). Contrôle le volume de la couche dense de son généralement associée à la réverbération. Comme le paramètre Premières réflexions, vous devez régler cette option pour avoir un mélange plaisant. Si elle est trop forte, la réverbération semble très artificielle. L'équilibre entre la réverbération et le signal original donne une impression de distance ; augmentez donc le volume de réverbération par rapport au signal original pour donner la sensation que la source est éloignée.

Inclure direction. Déphase (retarde) légèrement les canaux gauche et droit du signal original pour coïncider avec la direction des premières réflexions entrantes. Le paramètre Emplacement gauche/droit, dans l'onglet Premières réflexions, détermine la direction dont semble venir l'audio si vous l'écoutez dans un casque stéréo.

Combiner sources gauche et droite. Combine les canaux gauche et droit d'une forme d'onde stéréo avant le traitement. Sélectionnez cette option pour accélérer le traitement. Ne la sélectionnez pas si vous souhaitez un effet stéréo plus complet et plus riche.



Sélectionnez cette option si les deux canaux sont identiques (c'est-à-dire s'ils proviennent d'un échantillon monophonique).

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Réverbération rapide

A l'instar des options avancée et standard de la réverbération, l'effet Réverbération rapide permet d'ajouter une réverbération dans les données audio afin de simuler un espace acoustique différent. Il est cependant plus rapide à appliquer car il n'est pas basé sur la convolution comme les réverbérations avancée ou standard (qui alourdissent toutes deux la charge de traitement de votre système). Dès lors, vous pouvez apporter des modifications en temps réel avec d'autant plus de rapidité et d'efficacité dans la vue Multipiste, sans devoir verrouiller les effets d'une piste. Pour accélérer légèrement le traitement et bénéficier d'un meilleur contrôle, vous pouvez également utiliser l'effet Réverbération studio. Pour plus de détails, voir « [Utilisation de l'effet Réverbération studio](#) », page 193.

Pour appliquer l'effet Réverbération rapide, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Réverbération rapide.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Réverbération rapide](#) », page 191.

Options de l'effet Réverbération rapide

L'effet Réverbération rapide comprend les options suivantes :

Taille de la pièce. Définit la taille de la pièce.

Atténuation. Règle l'atténuation de la réverbération en millisecondes.

Diffusion. Simule l'absorption du signal réverbéré à mesure qu'il est réfléchi par les surfaces, telles que les tapis ou les rideaux. Si vous attribuez une valeur faible, vous obtenez plus d'échos et si vous optez pour une valeur plus élevée, la réverbération est plus lisse avec moins d'échos.

Fréq. coupure élevée. Indique la fréquence audio la plus haute à laquelle la réverbération peut avoir lieu.

Fréq. coupure basse. Indique la fréquence audio la plus basse à laquelle la réverbération peut avoir lieu.

Signal original (son pur). Définit le pourcentage de l'audio source conservé dans l'effet.

Réverbération (son avec effets). Définit le pourcentage de réverbération placé dans l'effet.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Réverbération

L'effet Réverbération vous permet de simuler un espace acoustique et se compose à la fois de premières réflexions et d'échos si rapprochés que vous les percevez comme un seul son s'atténuant. Il diffère de l'effet Echo en ce sens que les retards ne sont pas répétés à des intervalles réguliers.

L'effet Réverbération crée un large éventail de réverbérations de grande qualité. Il peut reproduire des environnements acoustiques ou ambiants tels qu'un vestiaire, une douche carrelée, une salle de concert ou un grand amphithéâtre. Il est possible de rapprocher très fort les échos et de faire en sorte qu'ils surviennent de façon aléatoire afin que la traînée réverbérée du signal s'atténue progressivement dans le temps, en créant un son chaud et naturel. Vous pouvez, par ailleurs, utiliser les premières réflexions pour donner une idée de la taille de la pièce, en fonction des temps de retard initiaux.

La différence entre les effets Réverbération et Réverbération avancée réside dans le fait que ce dernier est plus neuf et comporte plus d'options permettant un meilleur rendu audio. Néanmoins, vous pouvez très bien préférer l'ancien effet Réverbération si vous êtes habitué à l'utiliser.

Remarque : Etant donné que l'effet Réverbération nécessite un temps de traitement plus long que les autres effets de réverbération, ce n'est peut-être pas le meilleur choix pour une application en temps réel dans la vue Multipiste.



Pour simuler des pièces ayant à la fois des échos et des réverbérations, utilisez d'abord l'effet Echo pour établir la « taille » du son de la pièce et ensuite l'effet Réverbération pour rendre le son plus naturel. Cette technique permet de créer une impression d'espace dans un signal monophonique (un signal ayant été enregistré ou converti en un fichier audio stéréo). Même une très petite longueur de réverbération totale de 300 millisecondes peut élargir la spatialité perçue d'un son pur (un son enregistré sans aucun effet ni réverbération).

Pour appliquer l'effet Réverbération, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Effets de délai et double-cliquez sur Réverbération.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Réverbération](#) », page 192.

Options de l'effet Réverbération

L'effet Réverbération comprend les options suivantes :

Longueur totale de réverbération. Détermine le nombre de millisecondes dont a besoin la réverbération pour s'estomper à l'infini (environ -96dB). Choisissez une valeur inférieure à 400 pour les pièces de petite taille, une valeur entre 400 et 800 pour les pièces moyennes et une valeur supérieure à 800 pour les très grandes pièces, comme les salles de concert. Saisissez, par exemple, 3000 millisecondes pour créer des traînées de réverbération dans un amphithéâtre gigantesque.

Temps d'attaque. Définit le temps dont a besoin la réverbération pour atteindre son intensité maximale. Si le temps de réverbération est court, vous devez prévoir un temps d'attaque plus petit. En générale, une valeur égale à 10 % de la longueur totale de réverbération constitue un bon choix. Toutefois, vous pouvez créer des effets intéressants et subtils en allongeant le temps d'attaque et en diminuant la longueur de réverbération ou, inversement, en combinant un temps d'attaque très court avec une très grande longueur de réverbération.

Temps d'absorption hautes fréquences. Simule l'absorption naturelle de façon à réduire (atténuer) les hautes fréquences à mesure que la réverbération s'estompe. Un temps d'absorption rapide simule une pièce occupée et contenant des meubles et des tapis, comme une boîte de nuit ou un théâtre. Un temps d'absorption lent (surtout au-delà de 1 000 millisecondes) simule une pièce vide, comme une salle d'auditoire, où les réflexions de hautes fréquences dominent. Dans les environnements acoustiques, les hautes fréquences ont tendance à être absorbées plus vite que les basses fréquences.

Perception. Améliore la subtilité de l'environnement en modifiant les caractéristiques des réflexions survenant dans la pièce. Les valeurs inférieures créent une réverbération plus coulée dans laquelle l'on ne distingue pas autant d'échos. Les valeurs élevées simulent de grandes pièces, avec une variation plus importante de l'amplitude de réverbération, et donnent une impression d'espace en créant des réflexions bien distinctes au cours du temps.



Pour obtenir un effet canyon réussi, paramétrez cette option sur 100 et la longueur de réverbération sur 2 000 millisecondes voire plus.

Signal original (son pur). Définit le pourcentage des données audio source conservées dans l'effet. En général, plus vous ajoutez de réverbération, plus le volume du signal original est faible. La plupart du temps, un pourcentage de 90 % s'avère judicieux.



Pour conférer plus d'espace à un instrument, maintenez le signal pur plus élevé ou à 100 %. Si vous essayez de générer un effet spécial avec la réverbération, il se peut que vous souhaitiez diminuer le volume du signal original. Si la réverbération est tellement importante que les données audio commencent à s'écarter, réduisez le signal pur et le signal réverbéré.

Réverbération (son avec effets). Définit le pourcentage de réverbération placé dans l'effet. Pour accroître la spatiosité d'une piste, définissez le pourcentage de réverbération plus bas que celui du signal original. Néanmoins, vous pouvez augmenter le pourcentage pour simuler la distance physique depuis la source audio (la réverbération étant mieux entendue proportionnellement que le signal original).

Combiner sources gauche et droite. Combine les canaux gauche et droit d'une forme d'onde stéréo avant le traitement. Sélectionnez cette option pour accélérer le traitement. Ne la sélectionnez pas si vous souhaitez un effet stéréo plus complet et plus riche.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Réverbération studio

A l'instar des options avancée, rapide et standard de la réverbération, l'effet Réverbération studio permet d'ajouter une réverbération dans les données audio afin de simuler un espace acoustique différent. Cependant, il est plus rapide à appliquer que les réverbérations avancée et standard car il n'est pas basé sur la convolution comme ces effets (qui alourdissent tous deux la charge de traitement de votre système). Dès lors, vous pouvez apporter des modifications en temps réel avec d'autant plus de rapidité et d'efficacité dans la vue Multipiste, sans devoir verrouiller les effets d'une piste.

Bien que l'effet Réverbération rapide ne soit pas basé, lui non plus, sur la convolution et ressemble fort à l'effet Réverbération studio, ce dernier est légèrement plus rapide, produit une meilleure qualité sonore et offre plus d'options pour un contrôle et une variation tonale meilleurs.

Pour appliquer l'effet Réverbération studio, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez le menu Effets de délai et double-cliquez sur Réverbération studio.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Réverbération studio](#) », page 194.

Options de l'effet Réverbération studio

L'effet Réverbération studio comprend les options suivantes :

Taille de la pièce. Définit la taille de la pièce.

Atténuation. Règle l'atténuation de la réverbération en millisecondes.

Première réflexion. Contrôle le pourcentage d'échos qui atteignent les premiers l'oreille, en donnant une idée de la taille globale de la pièce. Une valeur trop élevée risque de donner un son artificiel, alors qu'une valeur trop faible risque de perdre les repères audio pour la taille de la pièce. La moitié du volume du signal original constitue un bon point de départ.

Largeur stéréo. Varie le signal de réverbération entre les canaux stéréo. Si vous paramétrez cette option entièrement à gauche, vous obtenez un signal de réverbération mono.

Coupure fréquence élevée. Indique la fréquence la plus haute à laquelle la réverbération peut avoir lieu.

Coupure fréquence basse. Indique la fréquence la plus basse à laquelle la réverbération peut avoir lieu.

Amortissement. Définit l'importance de l'atténuation appliquée aux hautes fréquences du signal de réverbération au cours du temps. Si vous définissez un pourcentage élevé, l'amortissement est plus important et produit un ton de réverbération « plus chaud ».

Diffusion. Simule l'absorption du signal réverbéré à mesure qu'il est réfléchi par les surfaces, telles que les tapis ou les rideaux. Si vous attribuez une valeur faible, vous obtenez plus d'échos et si vous optez pour une valeur plus élevée, la réverbération est plus lisse avec moins d'échos.

Signal original (son pur). Définit le pourcentage des données audio source conservées dans l'effet.

Réverbération (son avec effets). Définit le pourcentage de réverbération placé dans l'effet.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Création d'effets spéciaux

Les commandes du menu Effets spéciaux vous permettent d'introduire des effets de traitement à la fois novateurs et extravagants. L'effet Convolution utilise une forme d'onde pour en modifier une autre, l'effet Distorsion donne l'impression que la forme d'onde provient d'un amplificateur ou d'un hautparleur surmodulé et l'effet Musique permet de créer des notes et des accords échantillonnés à partir d'une forme d'onde.

Utilisation de l'effet Convolution

L'effet Convolution multiplie chaque échantillon d'une onde (*l'impulsion*) par les échantillons contenus dans une autre forme d'onde. Une « impulsion » représente les données par lesquelles tous les autres échantillons de la forme d'onde sont multipliés. Par exemple, si l'impulsion est un échantillon unique d'un son « clic » au volume entier, la convolution de cette impulsion avec n'importe quelles données audio correspond simplement à ces données audio proprement dites. Si le clic est à la moitié du volume, la convolution représente alors les données audio à la moitié du volume. D'une certaine manière, cet effet utilise une forme d'onde pour « modéliser » le son d'une autre forme d'onde. Le résultat peut ressembler à celui des effets de filtrage, d'écho, de déphasage ou à toute combinaison de ceux-ci. En d'autres termes, vous pouvez appliquer un écho à n'importe quelle version filtrée d'une forme d'onde, avec n'importe quel retard et autant de fois que vous le souhaitez.

Par exemple, si vous modélisez le cri « Hé ! » à l'aide d'une piste de batterie (les sons courts, de spectre entier, tels que les caisses claires, fonctionnent le mieux), la batterie produit le mot « Hé ! » chaque fois que vous en jouez. Vous pouvez construire des impulsions à partir de zéro en spécifiant la manière dont les données sont filtrées et le taux de retard appliqué ou en copiant des données audio directement à partir d'une onde de forme.

Avec les bonnes impulsions, vous pouvez simuler tout espace réverbérant. Par exemple, si vous possédez une impulsion de votre cathédrale favorite et que vous lui appliquez un effet de convolution avec des données audio mono (pour lesquelles les canaux gauche et droit sont identiques), vous obtenez un son donnant l'impression que ces données sont jouées dans cette cathédrale. Pour générer une telle impulsion, rendez-vous dans la cathédrale et placez-vous à l'endroit d'où vous voulez que les données audio aient l'air de provenir, générez un bruit impulsif fort (comme un claquement ou un clic) et enregistrez le bruit en stéréo. Si vous utilisez cet enregistrement comme impulsion, la convolution avec celle-ci donne l'impression que l'auditeur se trouve exactement à l'endroit du matériel d'enregistrement et les données convolutionnées à l'endroit du claquement ou du clic.

Si plusieurs points faiblissent en amplitude au cours du temps, par exemple un point toutes les 100 millisecondes, chaque point étant deux fois moins fort que le précédent, la convolution obtenue avec les données audio sépare chaque écho de 100 millisecondes, de sorte que chaque écho est deux fois moins fort que le précédent.

Pour avoir une idée précise de l'effet Convolution, ouvrez et exécutez certains fichiers d'échantillon Impulsion (.imp) fournis avec Adobe Audition. Vous pouvez les trouver dans le dossier IMPS, sous Adobe Audition, ainsi que sur le CD-ROM.



Utilisez l'effet Convolution pour maintenir un son pendant un certain laps de temps. Par exemple, vous pouvez faire en sorte que le son d'une personne chantant « lalalala » pendant une seconde se transforme en des milliers de « lalalala » pendant un laps de temps donné, en utilisant le bruit blanc étendu de façon dynamique. En outre, pour expulser une partie d'un signal pur non traité, il vous suffit d'ajouter un écho de spectre entier à 0 milliseconde. Les pourcentages de volume gauche et droit représentent le volume du signal pur obtenu dans les canaux gauche et droit.

Pour appliquer l'effet Convolution, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Spécial et double-cliquez sur Convolution.
- 3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Convolution](#) », page 196.

Options de l'effet Convolution

L'effet Convolution comprend les options suivantes :

Charger. Ouvre une impulsion sauvegardée précédemment (p.ex. celles fournies avec Adobe Audition). Le taux d'échantillonnage d'une impulsion influence le résultat de la convolution. Par exemple, si vous créez une impulsion à 44100 Hz et que vous la rouvrez par la suite pour l'utiliser dans un fichier à 22050 Hz, le contenu est étendu selon un rapport 2:1. Les échos filtrés ont une fréquence deux fois moindre et les retards sont deux fois plus longs.

Enregistrer. Enregistre l'impulsion.

Effacer. Supprime entièrement l'impulsion.

Mono, Stéréo. Précise la manière dont l'impulsion réagit face à des données mono ou stéréo. Les impulsions mono fonctionnent avec des données mono ou stéréo (les canaux gauche et droit sont convolutionnés avec la même impulsion). Les impulsions stéréo appliquent un effet de convolution aux canaux gauche et droit séparément.

Echelle. Indique le facteur d'échelle à utiliser lorsque vous ajoutez une sélection en surbrillance dans une impulsion pour déterminer son volume. La valeur par défaut proposée par Adobe Audition est un bon point de départ. Diminuez cette valeur pour augmenter l'amplitude de l'impulsion. Notez que vous pouvez ajouter n'importe quelles données audio directement dans une impulsion.

Minimum. Fixe la fréquence de coupure inférieure de l'écho lorsque vous ajoutez des échos filtrés par passe-bande. Par exemple, pour appliquer un écho juste à la plage allant de 500 Hz à 1 000 Hz, saisissez 500 Hz comme valeur minimale.

Maximum. Fixe la fréquence de coupure supérieure de l'écho lorsque vous ajoutez des échos filtrés par passe-bande. Par exemple, pour appliquer un écho à la plage allant de 500 Hz à 1 000 Hz, saisissez 1 000 Hz comme valeur maximale.

Taille RIF. Définit la taille du fichier RIF utilisé pour générer l'écho filtré.

Remarque : Adobe Audition vous recommande d'appliquer un délai minimum (affiché sous Taille RIF) lorsque vous ajoutez cet écho. Si vous utilisez un délai plus court que celui suggéré, l'écho risque de contenir plus de fréquences que vous ne le souhaitez. Vous pouvez ignorer ce délai pour les échos de spectre entier car ceux-ci ne sont que des points d'échantillon uniques dans l'impulsion.

Ajouter la sél. Ajoute la sélection actuelle dans l'impulsion en tenant compte du délai et des volumes gauche et droit spécifiés. Vous pouvez ajouter autant de sélections de données audio réelles que vous le souhaitez.

Remarque : Vous pouvez intégrer des données audio dans une impulsion en mettant d'abord ces données en surbrillance, puis en cliquant sur Ajouter la sél. En principe, vous

devez d'abord réduire l'échelle de la sélection à un volume inférieur ; sinon, la convolution a une intensité sonore extrêmement forte.

Ajouter écho. Ajoute l'écho filtré par passe-bande dans l'impulsion en tenant compte du délai et des volumes gauche et droit spécifiés. Vous pouvez ajouter autant d'échos que vous le souhaitez.

Remarque : Pour ajouter un point à n'importe quel volume, saisissez les pourcentages de volume gauche et droit, ainsi que le délai auquel le point doit apparaître. Vous obtenez alors un écho ayant le volume indiqué, au délai donné après la convolution. Outre de simples échos, vous pouvez ajouter des versions filtrées des échos en saisissant les fréquences minimale et maximale de l'écho. Pour inclure dans l'écho toutes les fréquences en dehors de la plage, ajoutez un écho de spectre entier (par exemple, de 0 Hz à 22 050 Hz à un délai spécifique, puis ajoutez un autre écho au même délai mais avec des valeurs minimale et maximale différentes ainsi que des pourcentages gauche et droit inversés (par exemple, – 100 % au lieu de 100 %).

Délai. Définit le nombre de millisecondes de retard des échantillons. En ce qui concerne les pré-échos, placez au moins un écho de spectre entier (Minimum = 0 Hz, Maximum = 22050 Hz) à un délai plus long (p.ex. 1 000 millisecondes). Dès lors, tout écho placé avant 1 000 millisecondes est un pré-écho.

Gauche. Indique le pourcentage de volume gauche à ajouter.

Droite. Indique le pourcentage de volume droit à ajouter.

Volume. Règle le niveau de volume si les données convolutionnées sont trop faibles ou trop fortes.

Décalage. Compense les données convolutionnées qui migrent trop loin vers la droite par rapport aux données audio d'origine. En général, vous devez régler ce paramètre sur une valeur égale à la moitié de la taille RIF pour les impulsions que vous construisez en partant de rien, afin de compenser le retard induit lorsque le délai minimum utilisé équivaut seulement à la moitié de la taille RIF.

Afficher gauche. Affiche l'impulsion du canal gauche uniquement.

Afficher droite. Affiche l'impulsion du canal droit uniquement.

Afficher les deux. Affiche l'impulsion des deux canaux.

Vue normalisée. Affiche l'amplitude de l'impulsion de sorte qu'elle s'adapte précisément dans le graphe verticalement.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Distorsion

Utilisez cet effet pour simuler des haut-parleurs de voiture, des microphones étouffés ou des amplificateurs surmodulés. Amusez-vous à rendre le son audio mauvais ou à ajouter un certain flou à des riffs de guitare pour obtenir un véritable son « heavy metal ».

Pour appliquer l'effet Distorsion, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage de sons (vue Edition) ou une piste (vue Multipiste).
- 2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organisateur, développez l'option Spécial et double-cliquez sur Distorsion.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Distorsion](#) », page 198.

Options de l'effet Distorsion

L'effet Distorsion comprend les options suivantes :

Symétrique. Transforme les onglets de la boîte de dialogue de (Symétrique)/(Symétrique) en Positif/Négatif.

Onglets (Symétrique)/(Symétrique). Créent des courbes positive et négative identiques. Vous ne pouvez pas privilégier l'une par rapport à l'autre.

Onglets Positif/Négatif. Vous permettent de spécifier des courbes de distorsion distinctes pour les valeurs d'échantillon positives et négatives. Sélectionnez l'onglet correspondant à la courbe de distorsion que vous voulez afficher.

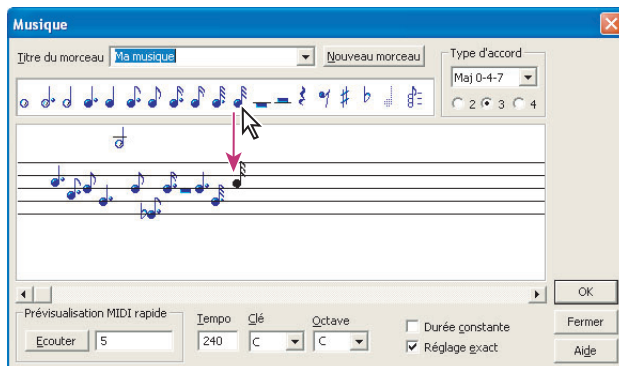
Copier positif. Copie la courbe positive dans la fenêtre Négative. Cette option figure dans l'onglet Négatif.

Graphe de distorsion. Représente la valeur d'échantillon d'entrée en décibels le long de la règle horizontale (axe x) et la valeur d'échantillon de sortie en décibels le long de la règle verticale (axe y). La ligne par défaut qui va directement du coin inférieur gauche au coin supérieur droit illustre un signal non modifié, puisque chaque valeur d'entrée rejoint la valeur de sortie correspondante. Ajustez la forme de cette ligne pour régler les affectations d'entrée et de sortie. Le relevé sous le graphe affiche les valeurs d'échantillon d'entrée et de sortie qui correspondent à la position du curseur.

Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Musique (vue Edition uniquement)

L'effet Musique vous permet d'utiliser une petite sélection en tant que « voix » pour synthétiser de la musique ou harmoniser une onde à l'aide d'un accord particulier. Bien que cette fonction ne soit pas du tout comparable à un studio de composition MIDI, elle constitue un moyen simple et rapide d'insérer un échantillon dans de la musique.



Boîte de dialogue Musique

Pour appliquer l'effet Musique, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Edition, sélectionnez la partie de la forme d'onde que vous souhaitez utiliser en tant que noire.

Remarque : Cette sélection doit durer moins de dix secondes. Si vous ne sélectionnez pas de plage, Adobe Audition utilise les données du Presse-papiers à la place. Gardez à l'esprit que les données du Presse-papiers sont complétées automatiquement à l'aide de l'échantillon dès que vous générez la musique. Dès lors, si vous sélectionnez une musique une deuxième fois, Adobe Audition utilise automatiquement le dernier échantillon.

2 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Spécial et double-cliquez sur Musique.

3 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Musique](#) », page 200.

Options de l'effet Musique

L'effet Musique comprend les options suivantes :

Titre du morceau. Vous permet de donner un titre au morceau que vous composez ou de choisir des morceaux enregistrés précédemment. Les données du morceau sont enregistrées dans le fichier Songs.ini du dossier de données Adobe Audition.

Nouveau morceau. Efface le titre du morceau et la portée.

Notes, soupirs et portée. Vous permet de composer un morceau contenant jusqu'à 256 notes et soupirs. Il vous suffit de faire glisser les notes et les soupirs de votre choix vers la portée. Pour ajouter un bémol ou un dièse à une note, déplacez simplement le symbole bémol ou dièse sur la note à transposer. Pour supprimer un dièse, un bémol ou un accord d'une note, faites glisser la noire en grisé sur la note que vous voulez effacer. Pour supprimer une note, faites-la glisser hors de la portée. Utilisez le curseur horizontal pour faire défiler le morceau.

Type d'accord. Etablit l'accord majeur ou mineur ainsi que la sonorisation vocale à utiliser. Sélectionnez 2, 3 ou 4 voix et choisissez un type d'accord dans la liste. Faites ensuite glisser l'objet d'accord (qui ressemble à trois notes superposées) sur la note dans la portée. La note sur laquelle vous le déposez devient la note de début de l'accord, tandis que les autres notes apparaissent automatiquement au-dessus d'elle selon les ratios corrects.

Ecouter. Prévisualise la séquence si vous disposez d'un outil de lecture MIDI. La lecture commence à la note visible à l'extrême gauche de la portée et continue jusqu'à la fin du morceau. Le morceau est joué au travers des canaux 1 et 13 pour une meilleure compatibilité entre les niveaux Base et Etendu. Sélectionnez l'instrument souhaité en saisissant son numéro d'instrument MIDI dans la zone de texte à droite.

Tempo. Précise le tempo de lecture de la séquence, exprimé en noires (temps) par minute. La longueur de l'échantillon correspond à la longueur d'une noire. Si une note dure plus longtemps que la période déterminée par le tempo, les notes se superposent.

Clé. Indique la clé du morceau. Seules les clés majeures standard sont répertoriées ; par conséquent, pour utiliser une clé mineure, vous devez choisir le ton majeur relatif (Si bémol pour Do# mineur, par exemple).

Octave. Vous permet de transposer une séquence par octave. Choisissez « C » pour jouer les notes à une transposition normale.

Durée constante. Donne aux notes la même longueur que l'échantillon d'origine, quelle que soit la hauteur de ton. Cette opération requiert un temps de traitement supplémentaire mais les notes dont la hauteur tonale est élevée ont la même longueur que celles ayant une faible hauteur tonale. Si vous ne sélectionnez pas cette option, vous créez la note directement en étirant ou en comprimant l'échantillon original, ce qui a pour conséquence que les hauteurs tonales supérieures sont plus courtes que les hauteurs tonales inférieures.

Réglage exact. Règle l'échantillon de façon à ce que quand vous le jouez en La (au-dessus du Do central), sa fréquence est de 400 Hz. Si vous ne sélectionnez pas cette option, la fréquence originale de l'échantillon est jouée en La (au-dessus du Do central).

Utilisation des effets Multipiste uniquement



Certains effets d'Adobe Audition ne sont disponibles que dans la vue Multipiste. Vous pouvez les trouver dans le menu Effets et dans la catégorie Multipiste de l'onglet Effets. Pour plus d'informations sur la sélection des clips et des plages dans la vue Multipiste, voir « [Sélection de plages dans l'affichage de piste](#) », page 210.

Utilisation de l'effet Suiveur d'enveloppe (vue Multipiste uniquement)

L'effet Suiveur d'enveloppe fait varier le niveau de sortie d'une forme d'onde d'après le niveau d'entrée d'une autre. La carte d'amplitude, ou enveloppe, d'une forme d'onde (onde d'analyse) est appliquée au matériel d'une seconde forme d'onde (onde de traitement), de sorte que cette dernière adopte les caractéristiques d'amplitude de la première. Cet effet vous permet, par exemple, de faire entendre le son d'une guitare basse uniquement lorsque vous jouez de la batterie. Dans cet exemple, la batterie est l'onde d'analyse et la guitare basse l'onde de traitement.

En plus d'appliquer une enveloppe d'amplitude à une forme d'onde, vous pouvez modifier les propriétés dynamiques du signal obtenu grâce à divers paramètres permettant de l'étendre, de le canaliser, de le comprimer ou de le limiter.

Pour appliquer l'effet Suiveur d'enveloppe, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Multipiste, positionnez les clips audio de manière à ce que les parties que vous voulez traiter ensemble soient alignées.
- 2 Cliquez sur le bouton Outil Hybride  ou Outil de sélection temporelle .
- 3 Dans la fenêtre de la piste, sélectionnez la plage que vous souhaitez traiter.
- 4 Cliquez sur les clips audio à traiter tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Remarque : Si vous sélectionnez une plage en la faisant glisser à travers un clip, ce dernier est sélectionné par défaut ; si vous cliquez sur le clip en appuyant sur la touche Ctrl, vous le désélectionnez.

- 5 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Multipiste et double-cliquez sur Suiveur d'enveloppe.
- 6 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Suiveur d'enveloppe](#) », page 202.

Options de l'effet Suiveur d'enveloppe

L'effet Suiveur d'enveloppe comprend les options suivantes :

Onde d'analyse. Indique la forme d'onde à utiliser comme onde d'analyse. En d'autres termes, cette option détermine l'enveloppe d'amplitude. Vous pouvez choisir n'importe quelle forme d'onde dans la fenêtre de la session.

Onde de traitement. Indique la forme d'onde à appliquer à l'onde d'analyse. Vous pouvez choisir n'importe quelle forme d'onde dans la fenêtre de la session.

Résultat vers. Indique la piste de destination de la forme d'onde résultante. Par défaut, il s'agit de la piste disponible suivante.

Processeur de gain. Propose les options suivantes :

- Gain de sortie précise la quantité de gain (exprimé en décibels) ajouté au signal de sortie.
- Temps d'attaque détermine le temps nécessaire au signal de sortie traité pour atteindre le volume de sortie spécifié. Par exemple, si une partie perd soudain 30 dB, la sortie aura besoin du temps spécifié pour redescendre au niveau de volume correspondant. Si la somme du temps d'attaque et du temps de relâchement est trop courte (moins de 20 millisecondes au total), des effets audibles, comme des vibrations sonores, se produisent aux alentours de 1 000 Hz/millisecondes. Par exemple, si le temps d'attaque et le temps de relâchement durent chacun 5 millisecondes (10 millisecondes au total), les vibrations sonores interviennent à 100 Hz. 30 millisecondes est le seuil minimum que vous pouvez atteindre sans introduire ces effets.
- Temps de relâchement détermine le temps que prend le niveau de sortie précédent pour atteindre le volume de sortie spécifié. Par exemple, si le temps d'attaque correspond au temps dont a besoin le début d'une impulsion pour atteindre le volume de sortie souhaité, le temps de relâchement est le temps nécessaire à la fin d'une impulsion pour atteindre le niveau voulu.
- L'option Joindre les canaux utilise les deux canaux pour trouver une valeur unique d'entrée en décibels et amplifie les deux canaux dans la même proportion, tout en préservant l'image stéréo du canal central. Dans le cas de fichiers stéréo, chaque canal peut être compressé indépendamment, ce qui augmente parfois le bruit d'arrière-plan sur un canal. Par exemple, un rythme de batterie fort dans le canal gauche fait que le bruit d'arrière-plan dans le canal droit est plus fort que dans le gauche.

Détecteur de niveau. Propose les options suivantes :

- Gain d'entrée indique l'importance du gain (exprimé en décibels) ajouté au signal avant qu'il passe dans le détecteur de niveau (la partie qui détecte le niveau actuel). Le gain d'entrée fait monter ou descendre le tracé du graphe.
- Temps d'attaque détermine le temps que prend le signal de sortie traité pour atteindre le volume de sortie spécifié. Par exemple, si une partie perd soudain 30 dB, la sortie aura besoin du temps spécifié pour redescendre au niveau de volume correspondant. Si la somme du temps d'attaque et du temps de relâchement est trop courte (moins de 20 millisecondes au total), des effets audibles, comme des vibrations sonores, se produisent aux alentours de 1 000 Hz/millisecondes. Par exemple, si le temps d'attaque et le temps de relâchement durent chacun 5 millisecondes (10 millisecondes au total), les vibrations sonores interviennent à 100 Hz. 30 millisecondes est le seuil minimum que vous pouvez atteindre sans introduire ces effets.

- Temps de relâchement détermine le temps que prend le niveau de sortie précédent pour atteindre le volume de sortie spécifié. Par exemple, si le temps d'attaque correspond au temps dont a besoin le début d'une impulsion pour atteindre le volume de sortie souhaité, le temps de relâchement est le temps nécessaire à la fin d'une impulsion pour atteindre le niveau voulu.
- Le mode Crête assure la compatibilité avec les versions antérieures. Il s'agit d'une méthode d'interprétation des graphiques légèrement obsolète et un peu plus difficile à utiliser que la RMS (pression acoustique efficace). Sa valeur correspond au double de la valeur RMS (par exemple, -20 dB en mode RMS équivaut à -40 dB en mode Crête).
- La RMS (pression acoustique efficace) est la méthode d'interprétation des graphiques qui correspond le plus à la perception humaine des volumes. Dans ce mode, la sortie correspond exactement à l'amplitude RMS spécifiée dans le graphique. Par exemple, un séparateur (ligne droite horizontale) de -10 dB fait que l'amplitude RMS du résultat avoisinera -10 dB (0 dB étant une onde sinusoïdale d'amplitude maximum dans écrêtage).

Fréquence de coupure basse. Indique la fréquence la plus basse que le traitement dynamique affecte.

Fréquence de coupure élevée. Indique la fréquence la plus haute que le traitement dynamique affecte.

Temps d'anticipation. Aide à gérer les pointes aiguës susceptibles de survenir au début d'un signal fort en vous permettant de commencer l'attaque quelques millisecondes avant que les données audio ne deviennent fortes, plutôt qu'au niveau des transitoires. Les pointes surviennent en raison du temps nécessaire pour déterminer le niveau de signal actuel (tel que défini par les valeurs d'attaque) et y réagir. Pendant un bref instant, ces transitoires peuvent dépasser les limites du compresseur. Vous pouvez avoir envie d'utiliser ces pointes dans certains scénarios de compression afin d'améliorer l'impact d'un rythme de batterie, par exemple. Elles ne sont par contre pas souhaitables si vous utilisez un limiteur pour réduire l'amplitude maximale. Sinon, si vous paramétrez le temps d'anticipation sur 0, une pointe peut rester forte jusqu'à ce que le temps d'attaque soit entièrement écoulé.

Graphe. Représente le niveau d'entrée le long de la règle horizontale (axe x) et le niveau de sortie le long de la règle verticale (axe y). Un signal non édité est représenté par une ligne droite allant du coin inférieur gauche au coin supérieur droit (par défaut) du graphe, car chaque valeur d'entrée rejoint la valeur de sortie correspondante. Ajustez la forme de cette ligne pour régler les affectations d'entrée et de sortie et ainsi modifier la plage dynamique. Par exemple, vous pouvez amplifier toutes les entrées d'un niveau avoisinant -20 dB, en laissant tout le reste inchangé.

Aplatir. Restaure l'état par défaut du graphe.

Inverser. Inverse le graphe. Vous ne pouvez inverser un graphe que s'il possède des points dans les deux coins par défaut (-100, -100 et 0, 0) et que son niveau de sortie augmente de gauche à droite (ce qui signifie que chaque point de contrôle doit être supérieur à celui se trouvant à sa gauche).



Remarque : Pour plus de détails sur les graphes, les courbes splines, les préconfigurations, les prévisualisations et d'autres options partagées par de nombreuses boîtes de dialogue d'effets, voir « [Utilisation des effets](#) », page 36.

Utilisation de l'effet Diviseur de fréquence (vue Multipiste uniquement)

L'effet Diviseur de fréquence vous permet de prendre un clip d'onde donné (ou une partie mise en surbrillance) et d'en faire jusqu'à huit copies, chacune ayant une plage de fréquence différente de celle de l'original. Les points de division sont déterminés par les fréquences de répartition que vous spécifiez. Chaque copie de la forme d'onde est placée sur une piste propre dans la fenêtre de session. Vous pouvez ensuite modifier ou appliquer des effets à chaque bande séparément.

Par exemple, si vous utilisez le paramétrage par défaut de trois bandes avec des répartiteurs de 800 et 3 200, vous obtenez trois copies de la forme d'onde sélectionnée : une avec les fréquences de l'onde sélectionnée allant de 0 à 800 Hz, une deuxième de 800 à 3 200 Hz et une dernière de 3 200 à 22 050 Hz (ou jusqu'à la fréquence maximale indiquée, en fonction du taux d'échantillonnage).

Pour appliquer l'effet Diviseur de fréquence, procédez comme suit :

1 Dans la vue Multipiste, sélectionnez le clip ou la plage que vous voulez traiter dans la fenêtre de la piste. Cliquez sur le bouton Outil Hybride  ou Outil de sélection temporelle  pour sélectionner une plage.

2 Cliquez sur le clip audio tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Remarque : Si vous sélectionnez plusieurs clips audio, l'effet Diviseur de fréquence n'est pas disponible. En outre, si vous sélectionnez une plage en la faisant glisser à travers un clip, ce dernier est sélectionné par défaut ; si vous cliquez sur le clip en appuyant sur la touche Ctrl, vous le désélectionnez.

3 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Multipiste et double-cliquez sur Diviseur de fréquence.

4 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir [« Options de l'effet Diviseur de fréquence », page 204](#).

Options de l'effet Diviseur de fréquence

L'effet Diviseur de fréquence comprend les options suivantes :

Bandes. Définit le nombre de points de division. La forme d'onde originale est copiée le nombre de fois indiqué, chaque copie ayant une plage de fréquence différente, en fonction du nombre de répartiteurs.

Répartiteurs. Détermine les fréquences de répartition utilisées pour les points de division.

Ondes de sortie. Spécifie le nom de chaque nouveau clip audio. Par défaut, tout nouveau clip reçoit le nom original de la forme d'onde, plus sa plage de fréquence.



Taille max. du filtre RIF. Définit la taille maximale du filtre RIF (réponse d'impulsion finie), qui gère les erreurs de phase au-dessus de la courbe de réponse. Les filtres RIF diffèrent des filtres RII, qui peuvent avoir des erreurs de phase (souvent audibles sous la forme d'un effet de sonnerie). Des valeurs supérieures permettent d'avoir un filtrage des fréquences plus précis. La valeur par défaut, 320, fonctionne bien la plupart du temps mais vous devez l'augmenter si vous constatez une distorsion ou une sonnerie dans les ondes filtrées.

Remarque : Pour plus de détails sur les préconfigurations, voir [« Utilisation des effets », page 36](#).

Utilisation de l'effet Vocodeur (vue Multipiste uniquement)

L'effet Vocodeur prend deux entrées, généralement un instrument et une voix, et module un signal (le signal de traitement, souvent l'instrument) avec l'autre (le signal de contrôle, habituellement la voix). Cette modulation permet à un signal de « contrôler » l'autre. Dans l'exemple donné ici, l'instrument (le signal de traitement) peut devenir un « chant » si vous le modulez au moyen de la voix (le signal de contrôle).

Pour appliquer l'effet Vocodeur, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Multipiste, positionnez les clips audio de manière à ce que les parties que vous voulez traiter ensemble soient alignées.
- 2 Cliquez sur le bouton Outil hybride  ou Outil de sélection temporelle .
- 3 Dans la fenêtre de la piste, sélectionnez la plage que vous souhaitez traiter.
- 4 Cliquez sur les clips audio à traiter tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Remarque : Si vous sélectionnez une plage en la faisant glisser à travers un clip, ce dernier est sélectionné par défaut ; si vous cliquez sur le clip en appuyant sur la touche Ctrl, vous le désélectionnez.

- 5 Sous l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, développez l'option Multipiste et double-cliquez sur Vocodeur.

- 6 Définissez les options souhaitées.

Pour plus de détails, voir « [Options de l'effet Vocodeur](#) », page 205.

Options de l'effet Vocodeur

L'effet Vocodeur comprend les options suivantes :

Onde de contrôle (voix). Définit toute forme d'onde active dans la session, généralement une voix, en tant que signal de contrôle.

Onde de traitement (synth.). Définit toute forme d'onde active dans la session en tant que signal de traitement. Cette forme d'onde est souvent un son synthétisé destiné à remplacer une voix.

Résultat vers. Indique la piste de destination de la forme d'onde obtenue.

Taille de la FFT. Précise la taille de la TFR (Transformée de Fourier Rapide). Des tailles supérieures donnent généralement des résultats plus précis mais exigent un temps de traitement plus long.

Incrustations. Définit le nombre de TFR superposées. Plus il y a d'incrustations, plus le résultat est lisse mais plus le traitement est long. Sélectionnez une valeur entre 3 et 12 pour obtenir un bon résultat.

Taille intervalle. Vous permet de préciser le nombre de millisecondes par TFR. Les valeurs entre 10 et 30 sont un choix judicieux, sauf si vous paramétrez un nombre élevé d'incrustations. Si l'intervalle est trop petit, vous risquez de générer un bourdonnement. S'il est trop grand, le son sera saccadé par blocs.

Largeur fenêtre. Vous permet d'indiquer le pourcentage par TFR. 90 % est généralement un paramétrage pertinent.

Répartiteur vocal. Détermine la fréquence utilisée pour filtrer ou séparer la fréquence de base sous-jacente de l'onde source (voix) des formants vocaux (sons des voyelles). Si vous paramétrez une valeur élevée, vous reportez plus de formants et moins de voix source. L'idéal est de transférer tous les formants, mais aucune voix source afin que le synthétiseur « parle ».

Fenêtre de resynthèse. Indique la largeur de la fenêtre utilisée pour resynthétiser le signal vocodé. Plus la fenêtre est étroite, plus les consonnes sont claires et, si le nombre d'incrustations est élevé, elles offriront une meilleure résolution temporelle si le signal vocodé est trop lissé. Le nombre disponible pour cette option est toujours inférieur au nombre d'incrustations.

Niveau traitement. Détermine la proportion du signal vocodé qui aboutit dans la forme d'onde résultante. Par exemple, définissez cette valeur sur 100 % pour un vocodage complet, sur 50 % pour conserver une grande partie de la forme d'onde originale et sur 15 % pour produire un effet subliminal qui influence à peine l'onde de traitement avec la voix.

Amplification. Détermine l'amplification de la forme d'onde finale. Vous pouvez la paramétrer sur zéro mais si le résultat est trop faible ou trop fort, augmentez ou diminuez la valeur en conséquence.



Pour plus de facilité, définissez la largeur de la fenêtre sur 90 %, utilisez 3 ou 4 incrustations, paramétrez la fenêtre de resynthèse sur 1 ou 2 et choisissez une taille de TFR entre 2 048 et 6 400.

Mixage de sessions multipistes

A propos du mixage des sessions multipistes

Dans la vue Multipiste, vous pouvez ajouter des fichiers audio, vidéo, ReWire et MIDI à différentes pistes d'une session multipiste pour ensuite les mélanger (ou mixer). Lorsque le mixage vous satisfait, vous pouvez exporter un fichier de mixage en vue de l'utiliser sur un CD, Internet, etc.

La vue Multipiste est un environnement d'édition flexible où le mixage s'effectue en temps réel et est entièrement réversible. L'un des avantages de l'exécution en temps réel du mixage est de permettre de modifier les paramètres de mixage en cours de lecture et ainsi d'entendre instantanément le résultat. Vous pouvez, par exemple, régler le volume d'une piste pendant la lecture d'une session afin d'harmoniser la piste en question avec les autres. Le mixage étant réversible, les réglages effectués ne modifient pas de manière permanente les fichiers source. Vous pouvez, par exemple, appliquer quatre effets à une piste et ensuite en supprimer deux pour obtenir une texture sonore différente.

Adobe Audition enregistre les informations relatives aux paramètres de mixage et aux fichiers source dans des fichiers session (.ses). Les fichiers session sont relativement petits car ils contiennent uniquement le nom des chemins d'accès aux fichiers source et des références aux paramètres de mixage (p. ex., paramètres de volume, de panoramique et d'effet). Pour gérer plus facilement les fichiers de session, enregistrez-les dans un dossier unique avec les fichiers source auxquels ils font référence. Si vous devez déplacer la session vers un autre ordinateur par la suite, il vous suffira de déplacer le dossier de la session. Pour plus de détails, voir « [Enregistrement des sessions](#) », page 271.

Remarque : Vous ne pouvez ouvrir qu'une seule session à la fois.

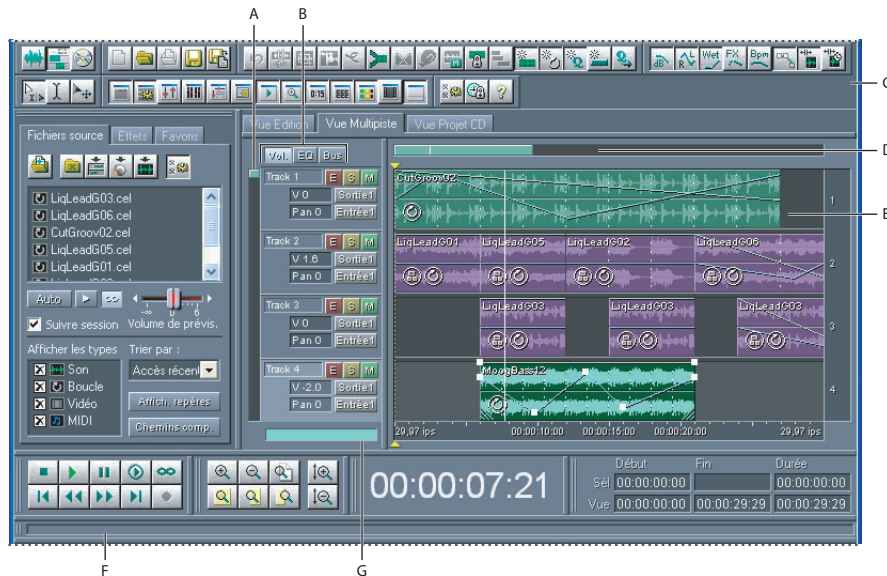


Utilisation des sessions

L'espace de travail de la vue Multipiste comprend plusieurs éléments uniques qui vous aident lors du mixage des sessions. Sur la gauche, les commandes de piste permettent de régler des paramètres propres aux pistes comme le volume et le panoramique. Voir « [Utilisation des pistes audio](#) », page 225. Sur la droite, l'affichage de piste permet d'éditer les clips de chaque piste. Voir « [Utilisation des clips](#) », page 215.



Pour plus de détails sur les éléments de l'espace de travail communs aux vues Multipiste et Edition, voir « [A propos de l'espace de travail](#) », page 20.



Espace de travail de la vue Multipiste :

A. Barre de défilement vertical **B.** Commandes de piste **C.** Barre d'outils **D.** Barre de défilement horizontal **E.** Piste **F.** Règle de charge **G.** Jauge du mixage

Création de nouvelles sessions

Lorsque vous créez une nouvelle session, vous spécifiez son taux d'échantillonnage. Voir « [A propos des taux d'échantillonnage](#) », page 104. Tous les fichiers ajoutés à la session doivent avoir le même taux d'échantillonnage. Si vous tentez d'importer un fichier dont le taux d'échantillonnage est différent, Adobe Audition vous propose de le convertir.

Vous pouvez baser les nouvelles sessions sur la session par défaut et ainsi utiliser les paramètres par défaut tels que les affectations de périphérique et les niveaux de volume général. Voir « [Définition d'une session par défaut](#) », page 209.



Pour convertir le taux d'échantillonnage d'une session existante, utilisez la commande **Enregistrer la session sous** et enregistrez les copies converties de tous les fichiers de référence. Voir « [Enregistrement des sessions](#) », page 271.

Pour créer une nouvelle session, procédez comme suit :

- 1 Choisissez **Fichier > Nouvelle session**.
- 2 Sélectionnez le taux d'échantillonnage souhaité.

3 Si vous désirez baser la nouvelle session sur la session par défaut, sélectionnez Utiliser la session par défaut. Cette option apparaît uniquement si vous avez défini une session par défaut.

4 Cliquez sur OK.

Définition d'une session par défaut

La session définie par défaut s'ouvre automatiquement au démarrage d'Adobe Audition. Cette session peut servir de modèle pour les nouvelles sessions, auquel cas ce sont ses paramètres que vous utiliserez pour les autres sessions, à savoir les affectations de périphérique et les niveaux de volume général.

Pour définir la session en cours comme session par défaut, procédez comme suit :

- 1** Choisissez Fichier > Session par défaut > Définir la session actuelle comme session par défaut.
- 2** Si la session contient des clips, cliquez sur Oui.



Pour créer une nouvelle session qui utilise la session par défaut comme modèle, voir « [Création de nouvelles sessions](#) », page 208.

Pour ne pas utiliser de session par défaut :

Choisissez Fichier > Session par défaut > Effacer la session par défaut.

Insertion ou suppression d'une durée d'une session

Vous pouvez utiliser la commande Insérer/Supprimer une durée pour insérer un silence dans une session ou supprimer une plage donnée de la session.

Pour insérer ou supprimer une durée d'une session, procédez comme suit :

- 1** Positionnez l'indicateur d'instant présent au point d'insertion souhaité ou sélectionnez la plage à supprimer.
- 2** Choisissez Edition > Insérer/Supprimer une durée et définissez ensuite les options suivantes :



Insérer. Transfère tous les éléments (clips ou parties de clips) à droite de l'indicateur d'instant présent de la valeur indiquée dans la zone de texte. Les clips sont divisés si nécessaire et un silence équivalent à la valeur spécifiée est inséré.

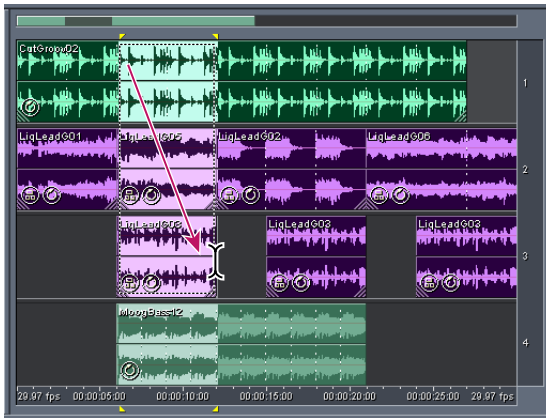
Supprimer la durée sélectionnée. Supprime la zone mise en évidence et fait passer tous les clips à droite de la région sélectionnée.



Pour insérer ou supprimer une durée d'une session, vous devez déverrouiller toutes les pistes verrouillées. Pour reverrouiller les pistes, cliquez sur le bouton Verrouiller dans les commandes de piste.



Sélection de plages dans l'affichage de piste

Pour sélectionner des plages dans la vue Multipiste, vous avez le choix entre Outil de sélection temporelle  et Outil hybride . Ces outils permettent tous deux la sélection de plages et de clips, à la différence près qu'Outil hybride permet en outre de déplacer les clips. Si vous préférez sélectionner les plages et déplacer les clips séparément, utilisez plutôt Outils de sélection temporelle et Outil Déplacer/Copier le clip. Voir « [Utilisation des clips](#) », page 215.



Sélection simultanée d'une plage et de clips dans l'affichage de piste (les trois clips du haut sont sélectionnés, pas le quatrième)

Pour sélectionner une plage dans l'affichage de piste :

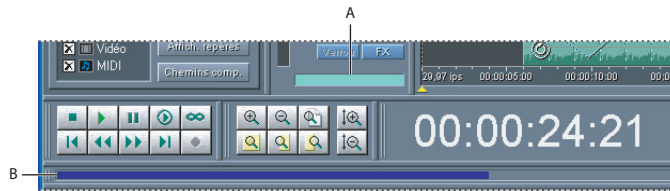
- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez Outil hybride  ou Outil de sélection temporelle .
- 2 Dans l'affichage de piste, procédez comme suit :
 - Pour sélectionner uniquement une plage, cliquez dans une zone vide de l'affichage et tirez vers la gauche ou la droite.
 - Pour sélectionner une plage et des clips, cliquez sur un clip et faites-le glisser vers la gauche ou la droite tout en glissant vers le haut ou le bas.

Mesure des performances à l'aide des fonctions Jauge du mixage et Règle de charge

Dans la vue Multipiste, la jauge de mixage et la règle de charge vous permettent de mesurer et d'optimiser les performances. La jauge de mixage affiche la progression du mixage d'arrière-plan, processus qui a lieu chaque fois que vous éditez un mixage (p.ex., lors du déplacement d'un clip ou du réglage du volume de piste). Le mixage d'arrière-plan vous permet de contrôler un mixage mis à jour et prend fin lorsque la jauge de mixage atteint 100 %. Il n'est pas nécessaire d'attendre la jauge de mixage pour cliquer sur le bouton Lire, mais une perte de son ou d'informations est alors possible.

La règle de charge affiche le pourcentage de puissance système disponible, donnée particulièrement importante lors de l'utilisation d'effets en temps réel. Tout comme la jauge de mixage, la règle de charge indique un problème si elle atteint 100 %. A ce stade, le système peut fonctionner de manière imprévisible du fait que le processeur a atteint la limite de ses capacités. Vous pouvez réduire la charge du système en verrouillant les effets en temps réel. Voir « [Verrouillage de pistes avec des effets en temps réel](#) », page 236.

💡 Les performances multipistes dépendent principalement de la vitesse globale du système, y compris la vitesse du processeur et du disque dur. Vous pouvez toutefois optimiser les performances multipistes de n'importe quel système en configurant comme il convient les options multipistes dans la boîte de dialogue Réglages. Voir « [Options multipiste](#) », page 57.



Indicateurs de performance dans la vue Multipiste :

A. Jauge du mixage **B.** Règle de charge

Pour modifier les paramètres de mixage en arrière-plan :

Cliquez avec le bouton droit sur la jauge de mixage et choisissez parmi ce qui suit :

- Désactiver mixage d'arrière-plan.
- Priorité mix basse dans d'autres applications.
- Un paramètre de poursuite de mixage pour déterminer à quel moment Adobe Audition doit commencer le mixage. Plus la valeur est élevée, plus l'édition du mixage est rapide avec perte possible d'informations.
- Mixer session entière pour créer un nouveau mixage d'arrière-plan chaque fois que vous éditez un mixage.
- Un paramètre de priorité de mixage pour déterminer la priorité de traitement du mixage d'arrière-plan par rapport aux autres tâches.

💡 La désactivation du mixage d'arrière-plan peut améliorer les performances dans le cas d'une édition importante d'un mixage.

Pour démarrer manuellement le mixage d'arrière-plan :

Choisissez Edition > Actualiser maintenant.

Pour afficher ou masquer la règle de charge, procédez comme suit :

Choisissez Fenêtre > Règle de charge.

Utilisation des sessions comme maîtres ou esclaves SMPTE

Lorsque vous utilisez les sessions en tant que maîtres ou esclaves SMPTE, vous pouvez synchroniser les commandes de la vue Multipiste avec une application de séquençage MIDI ou un périphérique externe tel qu'un magnétoscope. Avant d'utiliser une session comme maître ou esclave, vous devez définir des options SMPTE générales applicables à toutes les sessions multipistes, voir [« Paramétrage pour la synchronisation SMPTE », page 45](#).

Lorsqu'elle opère en tant que maître SMPTE, la session génère un code temporel au format SMPTE sélectionné pour l'axe temporel. En tant qu'esclave SMPTE, la session reçoit un code temporel généré ailleurs et affiche les états de synchronisation suivants dans la partie gauche de la barre d'état :

- Périphérique d'entrée MIDI ouvert en attente de code temporel entrant.
- Synchronisation lors de l'établissement de la synchronisation. Adobe Audition a besoin d'environ 5 secondes de code temporel, ou *Preroll*, pour établir la synchronisation.
- Lecture synchronisée lors de l'établissement de la synchronisation.

Remarque : L'envoi et la réception du code temporel s'effectue via les ports d'entrée et de sortie MIDI du système. Pour configurer ces ports, voir [« Paramétrage pour la synchronisation SMPTE », page 45](#).

Pour utiliser une session comme maître SMPTE :

- 1 Choisissez Options > Activation du maître SMPTE.
- 2 Sélectionnez le format temporel SMPTE de votre choix pour l'axe temporel (voir [« Contrôle du temps », page 69](#)).

Pour utiliser une session comme esclave SMPTE, procédez comme suit :

- 1 Choisissez Options > Décalage de départ, cliquez sur Format et sélectionnez le format temporel SMPTE souhaité.
- 2 Entrez le point de départ souhaité dans la zone Décalage temps de départ SMPTE, puis cliquez sur OK. Cette option définit le point de départ d'Adobe Audition, mais ne décale pas le code temporel entrant.

Remarque : Si vous choisissez le format Temps réel SMPTE, le décalage doit compenser les trames perdues. Ainsi, pour obtenir un décalage de 1:00:00, vous devez entrer 1:00:02.

- 3 Choisissez Options > Activation de l'esclave SMPTE.

Définition des propriétés avancées de la session

La boîte de dialogue Propriétés avancées de la session vous permet de définir les paramètres de mixage, tempo et métronome propres à la session. Vous pouvez également ajouter des notes de session pour vous rappeler les détails relatifs à la session ou pour communiquer ces détails à quelqu'un.



Pour définir des propriétés de session relatives à la mise en boucle, utilisez la fenêtre Propriétés de la session. Voir [« Paramétrage du tempo, de la mesure et de la clé des sessions », page 250](#).

Pour définir les propriétés avancées de la session, procédez comme suit :

- 1 Choisissez Affichage > Propriétés avancées de la session.
- 2 Définissez les options appropriées et cliquez ensuite sur OK.

Options générales des sessions

Dans l'onglet Général de la boîte de dialogue Propriétés avancées de la session, vous pouvez définir les options suivantes :

Décalage temps de départ SMPTE. Spécifie un temps de décalage correspondant au point de temps auquel Adobe Audition commence la lecture. Cliquez sur Format pour choisir un format temporel. Pour plus de détails sur les formats temporels, voir [« Contrôle du temps », page 69](#).

Clé pour boucles sonores. Spécifie la clé de la session. La hauteur de ton des boucles pour lesquelles une clé est définie change pour s'adapter à la clé de la session.

Options de mixage des sessions

Dans l'onglet Mixage de la boîte de dialogue Propriétés avancées de la session, vous pouvez définir les options suivantes :

Prémixage. Spécifie la résolution en bits utilisée pour le processus de mixage en arrière-plan. Pour une qualité optimale, choisissez une résolution de 32 bits, en particulier si vous avez un périphérique de sortie unique ou un disque dur rapide. Si vous utilisez plusieurs cartes son, il peut toutefois être avantageux de choisir une résolution de 16 bits puisque moins de données sont transférées entre les disques durs (les performances seront en outre meilleures).

Remarque : Le prémixage à 16 bits n'occasionne aucune perte de données et permet toujours un mixage final à 32 bits.

Panoramique. Spécifie la méthode utilisée pour le panoramique des formes d'onde dans une session multipiste.

- La méthode Coupe G/D logarithmique (par défaut) effectue un panoramique gauche en réduisant le volume du canal droit et un panoramique droit en réduisant le volume du canal gauche. Le volume du canal auquel est appliqué le panoramique n'augmente pas à l'approche d'un panoramique de 100%.
- Sinusoïdal équipuissance effectue un panoramique de puissance égale sur les canaux gauche et droit, donnant ainsi un panoramique fort d'une intensité sonore équivalant à un panoramique central. Ainsi, un panoramique fort à gauche amplifie le canal gauche de 3 dB. Cette option est similaire aux consoles de mixage analogiques.

Remarque : Le panoramique pouvant donner à un canal une intensité sonore supérieure à la forme d'onde originale, un écrêtage audible est possible dans les sessions 16 bits. Pour éviter cela, travailler en 32 bits si vous utilisez la méthode Sinusoïdal équipuissance.

Vol. général. Détermine l'ordre de l'effet de bus et du curseur du volume général. Sélectionnez une des options suivantes :

- Effet pré-bus pour placer l'effet de bus avant le curseur du volume général. Utilisez cette option lorsque vous envisagez de mastériser un fichier de mixage exporté dans la vue Edition.
- Effet post bus/fin chaîne de signal pour placer l'effet de bus après le curseur du volume général. Utilisez cette option pour mastériser pendant le mixage dans la vue Multipiste.

Enveloppes volume. Déterminez la plage d'enveloppes de volume. Sélectionnez une des options suivantes :

- Plage de 0 % à 100 % pour placer 100 % de volume en haut des clips.
- Plage de 0 % à 200 % pour placer 100 % de volume au centre des clips.

Définir par défaut. Enregistrez les modifications apportées aux options de mixage comme paramètres par défaut.



Pour définir les options de mixage, lecture et enregistrement par défaut pour des sessions, utilisez l'onglet Multipiste de la boîte de dialogue Réglages, voir « [Options multipiste](#) », page 57.

Options de tempo des sessions

Dans l'onglet Tempo de la boîte de dialogue Propriétés avancées de la session, vous pouvez définir les options suivantes :

Tempo. Spécifie le tempo de la session. La durée des boucles pour lesquelles un tempo est défini est étendue pour correspondre au tempo de la session. La méthode d'extension de la durée utilisée est déterminée par les paramètres de la boucle en question. Pour plus de détails sur les paramètres de tempo, cliquez avec le bouton droit sur la règle horizontale dans l'affichage de session d'Adobe Audition.

- Temps/minute indique le tempo
- Temps/mesure indique la mesure
- Temps/longueur indique la longueur de chaque temps (entrez 4 pour une noire, 8 pour une croche, etc.)
- Points/temps indique le nombre de points par temps

Décalage. Choisissez parmi les options suivantes :

- Curseur à indique la position actuelle du curseur sous la forme de mesures et de temps. Vous pouvez également entrer ici une nouvelle position de curseur ; Adobe Audition recalibre alors la session, y compris le temps négatif. Ceci vous permet d'aligner votre métronome sur un morceau qui a déjà été créé et auquel vous ajoutez de nouvelles données. Chaque point peut se trouver sur n'importe quel temps de telle sorte que la mesure du métronome est toujours au bon endroit.
- Réinit. curseur sur 1:1 définit le curseur sur le premier temps de la première mesure.
- Début du morceau indique la position exacte (en millisecondes) du début du morceau.

Options de métronome des sessions

Dans l'onglet Métronome de la boîte de dialogue Propriétés avancées de la session, vous pouvez définir les options suivantes :



Pour accéder directement aux paramètres du métronome, choisissez Options > Métronome.

Activer métronome. Vous permet de maintenir la synchronisation à l'aide du métronome intégré d'Adobe Audition. Cochez la case Activer métronome pour entendre les battements du métronome lors de la lecture ou de l'enregistrement dans la vue Multipiste. Les effets sonores du métronome ne seront pas enregistrés, à moins bien sûr que vous n'utilisiez un microphone et que les haut-parleurs de l'ordinateur soient branchés.

Jeu de sons. Détermine le type de son du métronome.

Volume. Définit le volume du métronome. La valeur par défaut est -6 dB. Une valeur plus élevée (p.ex., -3 dB) augmente le volume du métronome, tandis qu'une valeur plus faible (p.ex., -10 dB) le diminue.

Signature. Définit la mesure du métronome. Le modèle de mesure actuel est affiché dans le champs non éditable Modèle. Vous pouvez ajouter des mesures personnalisées à l'aide du bouton Mesure perso.

Signature perso. Ouvre la boîte de dialogue Personnaliser la mesure du métronome dans laquelle vous pouvez ajouter des options personnalisées au menu Mesure. Définissez les options suivantes et cliquez ensuite sur Ajouter :

- Nom détermine le nom qui apparaît dans le menu Mesure.
- Modèle spécifie le modèle de mesure. Utilisez 0 pour aucun temps, 1 pour un premier temps, 2 pour un temps secondaire et 3 pour un temps normal. Les espaces entre les chiffres sont facultatifs.
- Temps/mesure indique le tempo
- Longueur temps indique la longueur de chaque temps (entrez 4 pour une noire, 8 pour une croche, etc.)




Modèle. Affiche le modèle de métronome actuel.

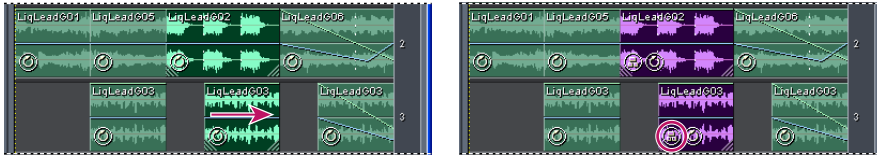
Remarques sur les sessions

Dans l'onglet Remarques de la boîte de dialogue Propriétés avancées de la session, vous pouvez taper des notes sur la session pour vous aider à vous rappeler certains détails concernant la session ou encore communiquer ces détails à une autre personne. Vous pouvez, par exemple, prendre note des musiciens pour la session, indiquer l'instrument dont joue chacun d'eux et détailler les paramètres d'égalisation pour les différents instruments.

Utilisation des clips

Lorsque vous insérez un fichier audio, MIDI ou vidéo dans la vue Multipiste, ce fichier devient un clip de la piste sélectionnée. Vous pouvez facilement déplacer des clips d'une piste à une autre ou d'une position temporelle à une autre. Vous pouvez également éditer les clips de manière réversible, rogner leurs points de début et de fin, appliquer un fondu enchaîné avec d'autres clips et bien plus encore.

Pour travailler avec des clips dans l'affichage de piste, vous avez le choix entre Outil hybride , qui vous permet de déplacer les clips et de sélectionner des plages, et Outil Déplacer/Copier le clip  et Outil de sélection temporelle , qui permettent d'effectuer ces deux tâches séparément. Voir « [Sélection de plages dans l'affichage de piste](#) », page 210.



Alignement et association de deux clips

Sélection et déplacement de clips

Pour déplacer un clip ou modifier ses propriétés, vous devez le sélectionner. Vous pouvez sélectionner des clips individuels ou tous les clips d'une piste ou d'une session.

Pour sélectionner un seul clip :

Cliquez sur le clip dans l'affichage de piste.

Pour sélectionner tous les clips d'une piste, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez la piste.
- 2 Choisissez Edition > Sélectionner tous les clips de la piste [nombre].



S'il y a un espace entre les clips, double-cliquez dessus pour sélectionner rapidement tous les clips d'une piste.

Pour sélectionner tous les clips d'une session, procédez comme suit :

Choisissez Edition > Sélectionner tous les clips.


Pour déplacer les clips sélectionnés :

- 1 Sélectionnez l'outil Déplacer/Copier le clip  dans la barre d'outils.
- 2 Faites glisser les clips.



Si vous préférez, sélectionnez l'outil Hybride et cliquez ensuite avec le bouton droit et faites glisser les clips.

Association de clips

Pour une organisation, une édition et un mixage dans une session plus efficaces, vous pouvez associer des clips. Vous pouvez, par exemple, associer des clips de guitare pour pouvoir les identifier, les sélectionner et les déplacer plus facilement. Les clips associés s'affichent avec l'icône de groupe  et dans une autre couleur que les clips dissociés.



Toute modification des propriétés de verrouillage et de silence d'un clip affecte tous les clips audio du groupe, voir « [Définition des propriétés de clip audio](#) », page 221.

Pour associer des clips, procédez comme suit :

- 1 Cliquez sur chaque clip à ajouter au groupe tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
- 2 Choisissez Edition > Associer les éléments. Sinon, cliquez avec le bouton droit sur un clip quelconque du groupe et sélectionnez Associer les éléments.

Pour dissocier des clips, procédez comme suit :

Sélectionnez un clip du groupe et choisissez ensuite Edition > Associer les éléments. Sinon, cliquez avec le bouton droit sur un clip quelconque du groupe et désélectionnez Associer les éléments.

Pour modifier la couleur d'un groupe :

- 1 Sélectionnez un clip du groupe et choisissez ensuite Edition > Couleur du groupe. Sinon, cliquez avec le bouton droit sur un clip quelconque du groupe et sélectionnez Couleur du groupe.
- 2 Sélectionnez une couleur et cliquez sur OK.

Alignement des clips

Vous pouvez aligner les bords gauche et droit de plusieurs clips, afin de leur donner le même point de départ ou de fin.

Pour aligner des clips :

- 1 Sélectionnez les clips tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.
- 2 Choisissez Edition > Aligner à gauche ou Edition > Aligner à droite.

Remarque : La position relative des clips associés étant fixe, il faut les dissocier pour pouvoir les aligner.

Accrochage de clips à des extrémités de boucle et à d'autres clips

L'accrochage vous permet d'aligner rapidement des clips sur des boucles et d'autres clips. Lorsque l'accrochage est activé, les clips que vous faites glisser et l'indicateur d'instant présent s'accrochent aux extrémités de boucle et aux bords de clips.



La procédure donnée dans cette section décrit les options d'accrochage spécifiques à la vue Multipiste. Pour plus de détails sur les options d'accrochage communes aux vues Multipiste et Edition, voir « [Accrochage](#) », page 87.

Pour définir les options d'accrochage de clips :

Choisissez Edition > Accrochage, puis sélectionnez parmi les options suivantes :

Accrocher aux crêtes. Lorsque cette option est activée, les clips s'accrochent au début ou à la fin des autres clips.

Accrocher aux extrémités de boucle. Lorsque cette option est activée, les clips s'accrochent au début ou à la fin de boucles.

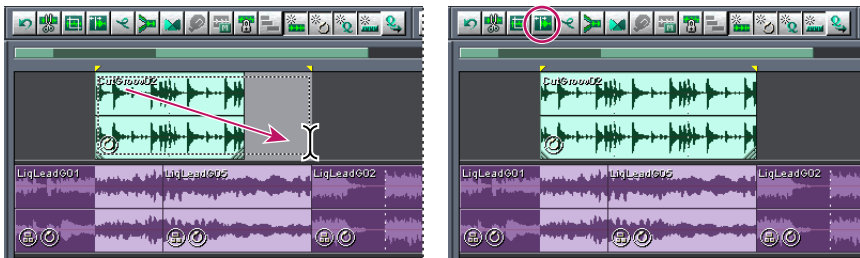


Lorsque vous faites glisser un clip, une ligne blanche apparaît dans l'affichage de piste indiquant l'approche de points d'accrochage. Ainsi, si l'option Accrocher aux crêtes est sélectionnée, la ligne blanche apparaît lorsqu'un clip est aligné sur le début ou la fin d'un autre clip.

Edition de clips audio et MIDI

Vous pouvez éditer des clips audio et MIDI en fonction de vos besoins de mixage. La vue Multipiste étant réversible, les éditions des clips ne sont pas permanentes, ce qui vous permet de revenir au clip original à tout moment. Pour éditer un clip audio de manière permanente, ouvrez rapidement le fichier source dans la vue Edition.

Vous pouvez éditer les clips audio et MIDI de différentes manières. Après avoir sélectionné la plage d'un clip, vous pouvez couper la plage ou rogner le clip jusqu'à cette plage. Vous pouvez régler les bordures éditées d'un clip pour l'afficher ou le masquer davantage. Vous pouvez également faire glisser un clip pour déplacer son contenu mais pas ses bordures.



Utilisation de la commande Régler les bordures pour afficher une plus grande partie d'un clip précédemment édité



Bien que les procédures de cette section mentionnent des boutons de la barre d'outils pour les commandes d'édition de clip, vous pouvez également accéder à ces commandes à partir du menu Edition ou du menu contextuel du clip. Par exemple, vous pouvez choisir Edition > Rogner au lieu de cliquer sur le bouton Rogner jusqu'à la sélection.



Pour éditer un clip avec une plage sélectionnée :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur Outil de sélection temporelle ou Outil hybride .
- 2 Faites glisser le clip pour le sélectionner en même temps qu'une plage.
- 3 Dans la barre d'outils, procédez comme suit :
 - Pour rogner le clip jusqu'à la plage, cliquez sur le bouton Rogner jusqu'à la sélection .
 - Pour couper la plage du clip, cliquez sur le bouton Découper onde(s) de la sélection (ou appuyez sur la touche Suppr.).
 - Pour régler les bordures d'un clip sur la plage, cliquez sur le bouton Ajuster les bordures de la forme d'onde à la sélection . Pour afficher davantage d'un clip précédemment édité, étendez la plage au-delà des bordures du clip actuel.

Pour modifier les bordures d'un clip par glissement :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Faire glisser le bord du clip .
- 2 Dans l'affichage de piste, positionnez le curseur sur le bord gauche ou droit du clip. L'icône de glissement du bord s'affiche. Si l'icône d'expansion temporelle apparaît à la place, placez le curseur sur la poignée du coin.
- 3 Faites glisser le curseur pour modifier les bords du clip.

Pour faire glisser un clip rogné ou en boucle :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur Outil Déplacer/Copier le clip  ou Outil hybride .
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur le clip tout en maintenant la touche Alt enfoncée et faites-le glisser.

Pour revenir à la version d'origine complète d'un clip :

Sélectionnez le clip, puis choisissez Edition > Complet. Sinon, cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez Complet.



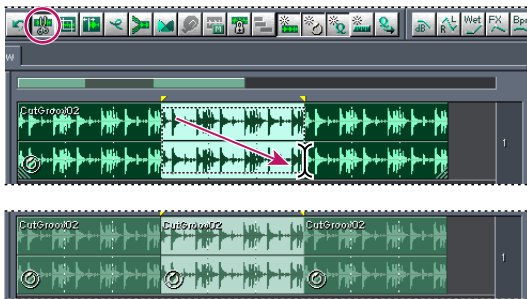
La commande Complet ne s'applique pas aux boucles ; en lieu et place, réglez les bordures du clip en les faisant glisser.

Pour éditer le fichier source pour un clip audio dans la vue Edition, procédez comme suit :

Double-cliquez sur le clip.




Découpe et reformation de clips audio et MIDI

La commande Découper fonctionne de la même manière qu'un raccord traditionnel ; il coupe les clips audio et MIDI en morceaux. Lorsqu'un clip est découpé, chaque partie devient un nouveau clip qui peut être déplacé ou supprimé indépendamment. La découpe est réversible. Vous pouvez dès lors reformer des clips découpés à l'aide de la commande Fusionner/Joindre éléments découpés.





Sélection d'une plage et découpe d'un clip en trois clips indépendants

Pour découper un clip :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur Outil de sélection temporelle  ou Outil hybride .
- 2 Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :
 - Pour découper le clip en deux, cliquez à l'emplacement souhaité pour la découpe.
 - Pour découper le clip en trois, faites-le glisser pour spécifier deux points de partage (un au début de la sélection et l'autre à la fin).
- 3 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Scinder crête .

Pour reformer des clips découpés :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur Outil Déplacer/Copier le clip  ou Outil hybride .
- 2 Positionnez les clips l'un à côté de l'autre sur la même piste.
- 3 Cliquez avec le bouton droit sur un des clips et choisissez Fusionner/Joindre éléments découpés.


Copie de clips audio et MIDI

Vous pouvez créer deux types de clips audio copiés : les copies de référence qui partagent les fichiers source et les copies uniques qui ont des fichiers source indépendants. Pour les clips MIDI, vous ne pouvez créer que des copies de référence. Pour les clips audio, le type de copie dépend de la quantité d'espace disque disponible et de la nature de l'édition permanente que vous envisagez d'effectuer dans la vue Edition.

Les copies de référence ne demandent pas d'espace disque supplémentaire, ce qui vous permet d'éditer simultanément toutes les instances par la seule édition du fichier source d'origine. Vous pouvez, par exemple, ajouter l'effet Flanger au fichier source dans la vue Edition et appliquer automatiquement l'effet aux 30 copies de référence d'une session.

Les copies uniques ont un fichier audio séparé sur le disque, permettant l'édition individuelle de chaque version dans la vue Edition. Vous pouvez, par exemple, ajouter des effets permanents à la version tout en conservant la même version sans effets.

Pour copier un clip, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez l'outil Déplacer/Copier le clip  dans la barre d'outils.
- 2 Cliquez avec le bouton droit sur le clip et faites-le glisser.
- 3 Lâchez le bouton de la souris et choisissez une des options suivantes dans le menu contextuel :
 - Copier référence ici
 - Copie unique ici



Si vous préférez, copiez les clips à l'aide de l'outil Hybride. Pour copier un clip de référence, cliquez avec le bouton droit sur le clip et faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj. enfoncée. Pour copier un clip unique, cliquez avec le bouton droit sur le clip et faites-le glisser tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Répétition de clips audio et MIDI

La commande Dupliquer clip vous permet de reproduire les répétitions d'un clip dans une piste sans utiliser d'espace disque supplémentaire. Vous pouvez également spécifier l'espacement entre chaque répétition.



Pour copier un clip dans une autre piste ou à différentes positions de la piste actuelle, voir « [Copie de clips audio et MIDI](#) », page 220.

Pour répéter un clip :

- 1 Sélectionnez le clip, puis choisissez Edition > Dupliquer clip.
- 2 Définissez les options suivantes :

Dupliquer clip. Spécifie le nombre de répétitions du clip.

Espacement. Détermine l'espacement entre chaque clip reproduit :

- Sans espace — bouclage continu place chaque répétition directement après le clip précédent pour former une boucle continue.



Pour obtenir une méthode de bouclage plus flexible, réglez les propriétés de boucle du clip. Voir « [A propos des boucles](#) », page 244.

- Espacement régulier définit l'espacement entre chaque clip en fonction du format d'affichage de l'heure. Cette valeur définit par défaut la longueur du clip sélectionné, produisant le même effet que l'option Sans espace. Entrez une valeur plus élevée pour placer un espace entre chaque clip ou une valeur plus faible pour superposer les clips.



Pour répéter un clip tel qu'un coup de batterie un temps sur deux dans un morceau, définissez le format temporel sur Mesures et temps. Voir « [Contrôle du temps](#) », page 69. Si les points de début et de fin du clip ne s'alignent pas correctement sur les temps, rognez le clip dans la vue Edition en sélectionnant Edition > Rechercher des temps.

Définition des propriétés de clip audio

La fenêtre Propriétés du clip audio vous permet de modifier les paramètres des clips audio tels que le volume, le panoramique et la couleur. Les paramètres de volume, panoramique et silencieux sont indépendants des commandes de piste similaires.

Vous pouvez également verrouiller les clips dans le temps ou pour la lecture uniquement. Si un clip est verrouillé dans le temps, vous pouvez le faire monter ou descendre d'une piste, mais vous ne pouvez ni le déplacer vers la gauche, ni vers la droite sur l'axe temporel. Si un clip est verrouillé pour la lecture uniquement, vous pouvez enregistrer sur le reste de la piste sans enregistrer sur le clip en tant que tel.



Vous pouvez accéder directement à plusieurs propriétés de clip audio à partir du menu Edition ou du menu contextuel du clip (par exemple, choisissez Edition > Régler le volume du clip audio).



Propriétés du clip audio, fenêtre

A. Curseur de panoramique **B.** Zone de texte du panoramique **C.** Zone de texte du volume
D. Curseur du volume **E.** Nom du chemin d'accès au fichier source

Pour modifier les propriétés d'un clip audio :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez Propriétés du clip audio.

2 Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

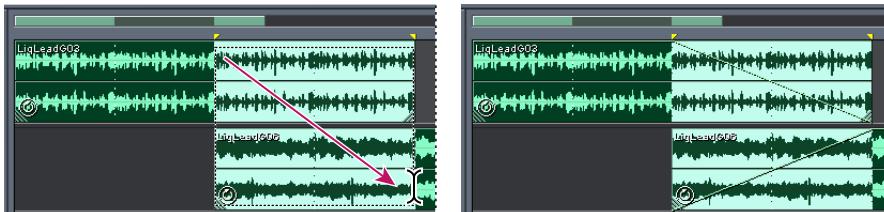
- Pour modifier le volume, le panoramique ou la couleur, faites glisser le curseur correspondant comme il convient.
- Pour verrouiller le clip dans le temps, sélectionnez Verrouiller dans le temps. Une icône de verrou 🔒 s'affiche sur le clip.
- Pour verrouiller le clip pour la lecture uniquement, sélectionnez Verrouiller pour lecture uniquement. Si la piste qui contient le clip permet l'enregistrement, le clip conserve la même couleur tandis que les autres clips de la piste deviennent rouges.
- Pour assourdir le clip, sélectionnez Silence.
- Pour déplacer le clip dans une nouvelle position sur l'axe du temps, entrez une heure de début dans la zone de texte Décalage temps.
- Pour modifier le nom d'un clip, tapez le nom de votre choix dans la zone de texte Nom de fichier. Lorsque vous enregistrez la session, Adobe Audition vous invite à enregistrer une copie du fichier source avec le nouveau nom du clip.

Fondu enchaîné de clips audio

Vous pouvez appliquer un fondu enchaîné à des clips audio pour créer une transition douce entre la fin d'un clip et le début d'un autre. Le fondu enchaîné consiste en un fondu de sortie suivi d'un fondu d'entrée au niveau d'une région de transition. Pour créer une transition douce, sélectionnez une région de transition qui commence avant la fin du premier clip et qui s'étend au-delà du début du deuxième clip.



Les courbes de fondu créées à l'aide des commandes de fondu enchaîné sont des enveloppes de volume que vous pouvez éditer. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.



Sélection d'une plage et de deux clips et application d'un fondu enchaîné linéaire

Pour appliquer un fondu enchaîné à deux clips :

- 1 Placez les clips sur des pistes distinctes.
- 2 Positionnez les clips de telle sorte que le point de fin du premier chevauche le point de départ du deuxième.
- 3 Sélectionnez ensuite une région de transition qui couvre la zone de superposition pour y appliquer le fondu.



Pour placer avec précision les points de début et de fin du fondu enchaîné sur les points de début et de fin du clip, choisissez Edition > Accrochage > Accrocher aux crêtes.

- 4 Cliquez sur les deux clips tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

5 Choisissez Edition > Fondu enchaîné, puis choisissez parmi ce qui suit :

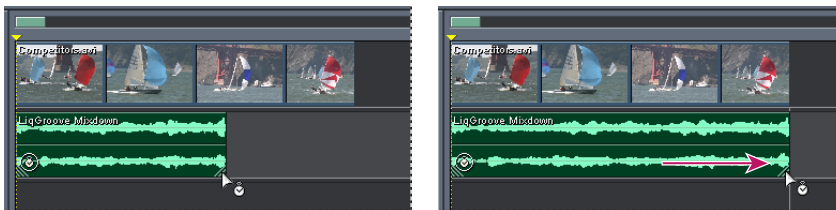
- Linéaire pour produire un fondu enchaîné uniforme.
- Sinusoïdal pour produire un fondu enchaîné avec une pente incurvée de forme sinusoïdale.
- Entrée logarithmique pour un fondu d'entrée logarithmique produisant une pente plus raide à la fin du fondu.
- Sortie logarithmique pour un fondu de sortie logarithmique produisant une pente plus raide au début du fondu.

Expansion temporelle des clips audio

L'expansion temporelle vous permet de modifier la longueur d'un clip audio sans modifier sa hauteur de ton. Cette technique est particulièrement utile pour intégrer des clips audio à des scènes vidéo ou pour superposer des clips en vue de créer des effets sonores. Vous pouvez étendre un clip rapidement en le faisant glisser ou en définissant les propriétés d'expansion temporelle. Si vous optez pour l'expansion par glissement, Adobe Audition analyse le contenu du clip et essaie de sélectionner la méthode d'expansion temporelle qui donnera le résultat le plus naturel. Lorsque vous définissez les propriétés de l'expansion temporelle, vous devez également spécifier la méthode d'expansion à utiliser.



Tout comme les autres fonctionnalités de la vue Multipiste, l'expansion temporelle est une opération réversible qui peut être annulée à tout moment.

Remarque : L'expansion temporelle modifie le tempo d'un clip. Si vous effectuez une expansion temporelle pour un clip activé par boucle, il ne correspondra pas au tempo de la session.



Expansion temporelle d'un clip par glissement

Pour étirer un clip en le faisant glisser, procédez comme suit :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Expansion temporelle du clip .
- 2 Sélectionnez le clip et positionnez le curseur sur la poignée inférieure gauche ou droite du clip — l'icône d'expansion temporelle  apparaît.
- 3 Faites glisser la poignée pour allonger ou raccourcir le clip.



Pour passer temporairement en mode d'expansion temporelle, faites glisser une poignée du clip tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Pour définir les propriétés d'expansion temporelle, procédez comme suit :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez Propriétés de l'expansion de la durée du clip.
- 2 Sélectionnez Activer l'expansion temporelle et entrez un pourcentage dans la zone de texte Expansion temporelle.

3 Choisissez une des options d'expansion temporelle suivantes dans le menu contextuel, définissez les options liées et cliquez ensuite sur OK :

Echelle d'expansion temporelle. Etire le clip sans en modifier la hauteur de ton. Cette méthode est généralement utilisée pour les instruments mélodiques tels que le piano, la basse et la guitare. Cette méthode reposant sur l'expansion de la longueur et la durée réelles du fichier, utilisez-la uniquement pour étirer un son dont les temps ne sont pas bien définis, comme un pad de synthèse ou une section de chaîne soutenue.

Rééchantillonner (affecte la hauteur de ton). Accélère ou ralentit la lecture d'un clip pour s'adapter à la nouvelle longueur sans maintenir la hauteur de ton. Ce paramètre est généralement utilisé en R&B et hip-hop pour obtenir une expansion et une compression exagérées des pistes de batterie, créant ainsi un son Lo-Fi. Il fonctionne également bien pour les voix pour lesquelles il permet des modifications minimales à radicales du timbre.

Division des temps. Etire le clip en fonction des temps détectés dans le fichier. Ce paramètre fonctionne uniquement sur les clips contenant des sons très aigus et éphémères, comme les percussions. Si la forme d'onde contient déjà des marqueurs de temps, sélectionnez Utiliser les marqueurs de temps du fichier pour les utiliser. Sinon, sélectionnez la fonction de recherche automatique et définissez les valeurs par défaut comme il convient.

Hybride. Utilise les paramètres d'expansion temporelle actuels lorsque vous raccourcissez le clip et les paramètres de division des temps lorsque vous le rallongez.

Pour désactiver l'expansion temporelle, procédez comme suit :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur le clip étiré et choisissez Propriétés de l'expansion de la durée du clip.
- 2 Désélectionnez l'option Activer l'expansion temporelle.

Insertion de clips audio vides

Vous pouvez insérer des clips audio vides comme espaces réservés en vue d'un enregistrement ultérieur. Cette technique est particulièrement utile en combinaison avec la commande Introduire. Voir « [Enregistrement de données audio dans la vue Multipiste](#) », page 72.

Pour insérer un clip audio vide, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez une plage dans l'affichage de piste.
- 2 Sélectionnez Insérer > Clip audio vide et choisissez ensuite parmi les options suivantes :
 - Dans piste en cours (stéréo)
 - Dans piste en cours (mono)
 - Dans toutes les pistes préparées pour enregistrement

Affichage de clips masqués

Si des pistes contiennent des clips superposés, vous pouvez afficher les clips masqués d'une session.

Pour afficher les clips masqués :

Choisissez Edition > Vérifier clips masqués.

Suppression et destruction de clips

Vous pouvez supprimer les clips sélectionnés d'une session et conserver leurs fichiers source disponibles dans le menu Insérer et dans la vue Edition. Sinon, vous pouvez détruire les clips sélectionnés pour les supprimer d'une session et fermer leurs fichiers source.

Pour supprimer les clips sélectionnés :

Choisissez Edition > Supprimer les clips.

Pour détruire les clips sélectionnés :

Choisissez Edition > Détruire les clips.

Utilisation des pistes audio

Vous pouvez enregistrer et mélanger jusqu'à 128 pistes dans Adobe Audition, chaque piste pouvant contenir autant de clips que nécessaire, la seule limite étant l'espace disque. Les commandes de piste apparaissent à gauche de l'affichage de piste et sont redimensionnables à volonté. Dans les onglets Vol., EQ et Bus, vous pouvez accéder à différents jeux de commandes pour les propriétés de volume, d'égalisation et de bus. Bien que le large éventail de commandes de piste puisse sembler déconcertant de prime abord, les commandes de chaque piste sont identiques, si bien que quand vous en connaissez une vous les connaissez toutes.



Pour plus de détails concernant l'enregistrement sur des pistes audio, voir « [Enregistrement de données audio dans la vue Multipiste](#) », page 72.



Commandes de piste des onglets Vol., EQ et Bus

Utilisation de la fenêtre Propriétés de la piste

La fenêtre Propriétés de la piste vous permet de définir différents paramètres pour la piste sélectionnée, parmi lesquels le volume, le panoramique, le périphérique de sortie et la résolution. Bien que la plupart de ces options soient rapidement accessibles via les commandes de piste, la fenêtre Propriétés de la piste propose également des menus de canal et de résolution, ainsi que des curseurs visuels pour le réglage du volume et du panoramique.

Pour utiliser la fenêtre Propriétés de la piste :

- 1 Sélectionnez la piste et choisissez ensuite Fenêtre > Propriétés de la piste.
- 2 Définissez les options suivantes :

Pour plus de détails, voir « [Options de propriétés de la piste](#) », page 226.

Options de propriétés de la piste

La fenêtre Propriétés de la piste propose les options suivantes :

Onglets Piste. Affichent les propriétés de chaque piste. Cliquez sur une piste dans l'affichage de piste pour ajouter un onglet pour celle-ci dans la fenêtre Propriétés de la piste. Cliquez sur un onglet pour définir les paramètres de la piste correspondante.

Remarque : Si les onglets de piste ne sont pas visibles, cliquez sur le bouton *Restaurer* (triangle vers le bas) dans le coin supérieur droit de l'onglet.

Bouton Vue max. (Triangle vers le bas) Passe en Vue max. Cliquez sur ce bouton pour masquer les onglets de piste et étendre les commandes de la piste sélectionnée.

Curseur du volume. Réglez le volume de la piste (en décibels). Faites glisser le curseur vers le haut (ou cliquez sur le triangle au-dessus) pour augmenter le volume de la piste; déplacez-le vers le bas (ou cliquez sur le triangle en dessous) pour diminuer le volume. Sinon, entrez une valeur dans la zone de texte au-dessus du curseur.

Curseur du panoramique. Réglez le panoramique de la piste (en %). Faites glisser le curseur vers la gauche (ou cliquez sur le triangle à gauche du curseur) pour diminuer le volume du canal droit. Faites glisser le curseur vers la droite (ou cliquez sur le triangle de droite) pour diminuer le volume du canal gauche. Sinon, entrez une valeur dans la zone de texte à côté du curseur. Pour un panoramique gauche, entrez des valeurs négatives et pour un panoramique droit, des valeurs positives.

Titre. Spécifie le nom de la piste, qui correspond au nom de l'onglet de la piste.

Sortie. Indique la sortie de la piste, par exemple une carte son ou un bus.

Enregistrer. Indique le périphérique (p.ex., carte son) à partir duquel la piste est enregistrée.

Canal. Détermine si le canal est gauche uniquement, droit uniquement ou stéréo.

Débit. Détermine si la piste est 16 ou 32 bits. Une session Adobe Audition peut contenir un mélange de pistes 16 et 32 bits.

Effets. Affiche le rack d'effets de la piste.

Verrou. Verrouille et déverrouille la piste lors de l'application d'un ou plusieurs effets en temps réel.

Bus. Affiche les pourcentages résultat/original d'une piste ajoutée à un bus. Vous définissez les pourcentages dans les zones de texte correspondantes.

EQ. Affiche les valeurs d'égalisation faible, moyenne et haute de la piste. Vous définissez les niveaux d'égalisation dans les zones de texte correspondantes. Pour un contrôle plus précis de l'égalisation, choisissez Fenêtre > Piste EQ.

Enregistrer. Prépare la piste pour l'enregistrement. Cliquez sur le bouton Enregistrer dans les commandes de transport pour lancer l'enregistrement.

Solo. Isole la piste pour qu'elle soit la seule entendue à la lecture. Toutes les autres pistes sont assourdies.



Pour isoler plusieurs pistes, maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur les boutons Solo correspondants.

Silence. Assourdit la sortie de la piste. Vous pouvez assourdir plusieurs pistes d'une même session à la fois.

Définition du volume, du panoramique et du nom de la piste

Dans les commandes de piste, vous pouvez nommer les pistes de manière à identifier leur contenu (par exemple, « Batterie »). Vous pouvez également spécifier les paramètres de volume et de panoramique.



Pour modifier le volume et le panoramique de la piste au fil du temps, utilisez des enveloppes de piste. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.

Pour attribuer un nom à une piste, procédez comme suit :

Dans les commandes de piste, tapez le nom de votre choix dans la zone de texte.



Zone de texte Nom dans les commandes de piste

Pour modifier le volume ou le panoramique de la piste, procédez comme suit :

Dans la zone de texte Volume (V) ou Panoramique des commandes de piste, faites défiler les valeurs.



Pour modifier ces paramètres à l'aide d'un curseur, cliquez avec le bouton droit sur la zone de texte Volume ou Panoramique.

Isolation et assourdissement de pistes

Vous pouvez isoler des pistes pour les entendre séparément du reste du mixage. De la même manière, vous pouvez assourdir des pistes pour ne pas les entendre dans un mixage.

Pour isoler une piste, procédez comme suit :

Dans les commandes de piste, cliquez sur le bouton Solo .



Pour isoler plusieurs pistes, maintenez la touche Ctrl enfoncée et appuyez sur les boutons Solo correspondants.

Pour assourdir une piste, procédez comme suit :

Dans les commandes de piste, cliquez sur le bouton Silencieux .

Spécification des périphériques d'entrée et de sortie

Les boutons Entrée et Sortie dans les commandes de piste vous permettent de spécifier les périphériques d'entrée et de sortie de chaque piste. Le texte de ces boutons change pour refléter le périphérique spécifié.

Lorsque vous spécifiez un périphérique de sortie, vous pouvez spécifier une sortie matérielle ou via un bus. Les sorties via un bus vous permettent de créer des sous-mixages des pistes sélectionnées (par exemple, pistes de batterie), que vous pouvez ensuite diriger vers une sortie matérielle. Voir « [Utilisation du mélangeur de bus](#) », page 240.



Dans l'onglet EQ des commandes de piste, les boutons Entrée et Sortie sont masqués par défaut. Pour afficher ces boutons, augmentez la largeur des commandes de piste en faisant glisser le bord droit.

Pour spécifier un périphérique d'entrée pour une piste, procédez comme suit :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez sur le bouton Entrée.
- 2 Dans le menu Type de périphérique, choisissez le type de périphérique.
- 3 Dans la zone de liste, sélectionnez le périphérique d'entrée.
- 4 Dans la section Options d'entrée, spécifiez le canal et la résolution. Pour appliquer ces options d'entrée à toutes les pistes, sélectionnez Identique pour toutes les pistes.

Pour spécifier un périphérique de sortie pour une piste, procédez comme suit :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez sur le bouton Sortie.
- 2 Sélectionnez un périphérique de sortie dans la liste des périphériques ou une sortie via un bus dans la liste des bus.



La liste des périphériques est déterminée par les périphériques que vous spécifiez dans la boîte de dialogue Ordre des périphériques. Voir « [Sélection des périphériques à utiliser](#) », page 42.

Définition du canal et de la résolution de la piste

Pour définir le canal et la résolution d'une piste, utilisez la boîte de dialogue Propriétés de la piste.



Boîte de dialogue Propriétés de la piste dont le menu de canal est affiché et le menu de la résolution en surbrillance

Pour définir le canal et la résolution d'une piste, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez la piste et choisissez ensuite Fenêtre > Propriétés de la piste.
- 2 Choisissez une option dans les menus de canaux et de résolution.

Egalisation de pistes

Vous pouvez égaliser les pistes audio à l'aide des commandes de piste ou de la fenêtre Egaliseurs de pistes. Les commandes de piste offrent un accès rapide aux paramètres d'égalisation courants, tandis que la fenêtre Egaliseurs de pistes donne accès à des commandes plus précises et plus sophistiquées.

Dans l'onglet EQ des commandes de piste, les zones de texte d'égalisation de piste affichent la fréquence d'égalisation actuelle (faible, moyenne, haute). Pour modifier les valeurs d'égalisation, faites défiler les zones de texte. Pour basculer entre deux banques de paramètres d'égalisation, vous pouvez utiliser le bouton Eg / A ou Eg / B. Vous pouvez, par exemple, définir les paramètres de la banque Eg / A et ensuite cliquer sur le bouton pour accéder aux paramètres non égalisés par défaut pour la banque Eg / B. Toutefois, si vous modifiez des paramètres alors que la banque Eg / B est active, ces paramètres sont préservés. Cette fonctionnalité vous permet de comparer des paires de paramètres.

Dans la fenêtre Egaliseurs de pistes, vous pouvez spécifier la fréquence centrale et la plage Q des bandes basses, moyennes et hautes. Vous pouvez ensuite utiliser un graphique pour régler visuellement les paramètres d'égalisation.

Remarque : Dans les commandes de piste, les zones de texte d'égalisation des pistes apparaissent par défaut dans l'onglet EQ. Pour afficher ces champs dans d'autres onglets, réduisez la largeur des commandes de piste.



Basculer entre les paramètres Eg / A et Eg / B

Pour égaliser une piste à l'aide des commandes de piste, procédez comme suit :

- 1 Dans l'onglet EQ, faites défiler les valeurs Faible (F), Moyenne (M) ou Haute (H) de la zone de texte.
- 2 Pour changer de banque de paramètres d'égalisation, cliquez sur le bouton Eg / A ou Eg / B. Double-cliquez sur le bouton pour copier les paramètres actuels dans l'autre banque.

Pour égaliser une piste à l'aide de la fenêtre Egaliseurs de pistes :

- 1 Sélectionnez la piste et choisissez ensuite Fenêtre > Piste EQ. Sinon, cliquez sur l'onglet EQ dans les commandes de piste et cliquez ensuite avec le bouton droit sur la zone H, M ou F.

- 2 Définissez les options suivantes :

Pour plus de détails, voir « [Options des égaliseurs de pistes](#) », page 230.

Options des égaliseurs de pistes

La fenêtre Egaliseurs de pistes propose les options suivantes :

Onglets Piste. Affichent l'égalisation de chaque piste. Lorsque vous sélectionnez une piste pour la première fois dans l'affichage de piste, un onglet est ajouté pour la piste en question dans la fenêtre Egaliseurs de pistes. Cliquez sur un onglet pour définir les paramètres de la piste correspondante.

Remarque : Les onglets de piste ne s'affichent pas si l'option de la fenêtre Vue max est activée.

Bouton Préconfigurations. (Bouton P dans le coin supérieur droit.) Ouvre la boîte de dialogue Préconfigurations égaliseur qui vous permet d'enregistrer vos paramètres d'égalisation favoris et de supprimer les préconfigurations d'égaliseur devenues inutiles. Pour ajouter les paramètres d'égalisation actuels en tant que préconfiguration, cliquez sur le bouton Préconfigurations, puis sur Ajouter. Entrez un nom pour la préconfiguration et cliquez ensuite sur OK. Pour sélectionner une préconfiguration, cliquez sur le bouton Préconfigurations et sélectionnez le nom de la préconfiguration. Pour supprimer une préconfiguration, cliquez sur le bouton Préconfigurations, puis sur Supprimer et sélectionnez ensuite le nom de la préconfiguration.



Pour accéder aux préconfigurations d'égaliseur à partir de l'onglet EQ des commandes de piste, cliquez avec le bouton droit sur Eg / A ou Eg / B.

Bouton Vue max/Restaurer. (Triangle vers le haut ou le bas) Bascule entre la vue max, qui masque tous les onglets et développe les commandes de la piste sélectionnée, et la vue des onglets, qui affiche les onglets de piste.

Bouton Développer/Réduire. (Triangle vers la gauche ou la droite) Affiche ou masque les curseurs et les zones de texte des fréquences d'égalisation, d'amplitude et d'égalisation.

Graph. Affiche la courbe d'égalisation de la piste actuelle. L'axe des x représente la fréquence et l'axe des y l'amplitude. Vous pouvez déplacer les trois points de contrôle dans le graphe pour régler la courbe d'égalisation. Dans ce cas, les curseurs se déplacent pour refléter les modifications. Le point de contrôle de gauche représente au départ la basse fréquence de la courbe d'égalisation, tandis que les points du centre et de droite correspondent respectivement aux fréquences moyennes et hautes.

Zones Q. Affichent les valeurs Q des fréquences basses, moyennes et hautes. Q définit la largeur de bande de la fréquence. Pour modifier une valeur Q, faites défiler les zones.

Boutons Bande. Activent les zones Q pour les paramètres F et H, créant un égaliseur paramétrique.

Curseurs de fréquence horizontaux . Déterminent les fréquences basses, moyennes et hautes. Déplacez les curseurs vers la droite pour augmenter la fréquence et vers la gauche pour la diminuer. Sinon, entrez des valeurs dans les zones de texte.

Curseurs d'amplitude verticaux. Augmentent ou diminuent les fréquences basses, moyennes et hautes. Déplacez les curseurs vers le haut pour augmenter l'amplitude et vers le bas pour la diminuer. Sinon, entrez des valeurs dans les zones de texte.

Utilisation des pistes ReWire

Pour utiliser des pistes ReWire, vous devez définir des connexions ReWire en affectant des sorties ReWire à une ou plusieurs pistes d'une session. Voir « [Configuration des connexions ReWire](#) », page 46. Les pistes ReWire offrent des commandes similaires aux pistes audio. Ainsi, vous pouvez modifier rapidement les paramètres de volume, de panoramique et d'égalisation ou encore appliquer des effets en temps réel. De même, vous pouvez affecter un périphérique différent à chaque piste ReWire à tout moment. Notez, toutefois, que les sessions enregistrées stockent uniquement les modifications effectuées dans Adobe Audition. Veillez à enregistrer également toutes les autres modifications apportées dans l'application esclave ReWire.

Lors de la synchronisation via ReWire, vous liez les commandes de transport et l'axe temporel d'Adobe Audition à l'application esclave ReWire. Par exemple, si vous cliquez sur le bouton de lecture dans l'application esclave, Adobe Audition lit la session liée en envoyant le son via les sorties spécifiées dans la boîte de dialogue Propriétés des périphériques. Voir « [Définition des propriétés des périphériques de sortie audio](#) », page 42. Vous pouvez cependant également prévisualiser des modules individuels dans l'application esclave pour les écouter indépendamment de la session d'Adobe Audition. Dans ce cas, les modules envoient le son via la carte son spécifiée dans les zones Sons et Périphériques audio du panneau de commandes.



Si vous remarquez un décalage au niveau du temps entre Adobe Audition et l'application esclave, diminuez la taille du tampon de lecture dans l'onglet Multipiste de la boîte de dialogue Réglages (choisissez Options > Paramètres). La valeur par défaut est 1, mais vous pouvez entrer des valeurs jusqu'à 0,1. Des valeurs extrêmement faibles risquant d'occasionner des pertes d'informations. Il se peut que vous deviez essayer différentes valeurs pour trouver celle qui vous convient.

Pour affecter un périphérique différent à une piste ReWire :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez sur le bouton RW.
- 2 Sélectionnez ReWire comme type de périphérique.
- 3 Sélectionnez le périphérique et cliquez sur OK.

Pour convertir une piste ReWire en une piste audio :

Cliquez avec le bouton droit sur la piste ReWire et choisissez Rebond.

Utilisation des pistes MIDI

Adobe Audition peut importer des fichiers MIDI sous la forme de clips sur des pistes MIDI. Les pistes MIDI contiennent un sous-ensemble de commandes disponibles pour les pistes audio : une zone de texte de nom et des commandes de solo, silencieux et volume. Les pistes MIDI contiennent également une commande unique : un bouton Mapper pour affecter les périphériques de sortie MIDI.

Adobe Audition n'inclut pas de clips MIDI dans les fichiers de mixage exportés. Vous pouvez toutefois convertir les clips MIDI en clips audio en enregistrant la sortie d'un module sonore MIDI sur une piste audio.

Remarque : *Au sens strict, les pistes MIDI sont des pistes d'instrument dans des fichiers MIDI. Dans Adobe Audition, toutefois, les pistes MIDI contiennent des clips MIDI, qui contiennent elles-mêmes des pistes d'instrument.*

Importation et mappage de fichiers MIDI

Vous pouvez importer rapidement des fichiers MIDI dans une session et mapper les clips qui en résultent sur des périphériques et canaux MIDI spécifiques.



Une piste MIDI contenant un clip MIDI

Pour insérer un fichier MIDI dans une session, procédez comme suit :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur la piste vide ou sur une piste MIDI et choisissez Insérer > MIDI.
- 2 Sélectionnez le fichier MIDI et cliquez sur Ouvrir.

Pour mapper une piste MIDI sur un périphérique ou un canal MIDI, procédez comme suit :

- 1 Dans la zone des commandes de piste, cliquez sur le bouton Mapper.
- 2 Dans la liste des pistes, sélectionnez la piste d'instrument.
- 3 Dans le menu contextuel Périphérique, choisissez le périphérique à utiliser pour lire la piste. Choisissez Aucune sortie pour que la piste ne soit lue par aucun périphérique. La liste des périphériques est déterminée par les périphériques que vous spécifiez dans la boîte de dialogue Ordre des périphériques. Voir « [Sélection des périphériques à utiliser](#) », page 42.
- 4 Dans le menu contextuel Canal, choisissez le canal MIDI à utiliser pour y envoyer la piste. Choisissez Aucun mappage si vous ne désirez pas envoyer la piste vers un canal MIDI.

Modification du volume, de la hauteur de ton et du tempo des clips MIDI

Pour harmoniser musicalement des clips MIDI avec d'autres clips dans une session, vous pouvez modifier le volume général, transposer la hauteur de ton et modifier le tempo.

Pour modifier le volume général d'un clip MIDI, procédez comme suit :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez Définir le contrôleur 7.
- 2 Sélectionnez Définir le contrôleur 7 et entrez le volume souhaité dans la zone de texte « Valeur par défaut contrôleur 7 ».

Pour transposer un clip MIDI, procédez comme suit :

Choisissez Edition > Transposer et sélectionnez ensuite le nombre d'étapes vers le haut ou le bas de votre choix. Les valeurs vont de -12 (une octave en dessous) à +12 (une octave au-dessus).

Pour définir le tempo d'un clip MIDI, procédez comme suit :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez Définir le tempo.
- 2 Dans le menu contextuel qui s'affiche, choisissez parmi les options suivantes :
 - Ecrit pour utiliser le tempo stocké avec le fichier MIDI.
 - Faire correspondre la session pour faire correspondre le tempo de la session multipiste.
 - Personnaliser pour entrer un nouveau tempo dans la zone de texte Tempo.

Zoom et lecture de clips MIDI

Vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière sur un clip MIDI pour afficher plus ou moins de données MIDI pour des pistes d'instrument individuelles. Si une piste d'instrument particulière convient mieux à une session, vous pouvez demander à Adobe Audition de lire cette piste uniquement. Par défaut, Adobe Audition lit toutes les pistes d'instrument d'un clip MIDI.

Si, lors de la lecture d'une session, vous remarquez que les clips MIDI ne sont pas correctement configurés, vous pouvez arrêter instantanément la lecture de toutes les pistes MIDI tout en laissant les autres pistes continuer.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière sur un clip MIDI, procédez comme suit :

Cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez soit Zoom avant vertical, soit Zoom arrière vertical.

Pour lire une piste d'instrument spécifique dans un clip MIDI :

Cliquez avec le bouton droit sur le clip et choisissez Activer piste [nom de la piste d'instrument].

Pour arrêter la lecture de toutes les pistes MIDI :

Choisissez Options > Bouton d'arrêt d'urgence MIDI.

Utilisation des effets en temps réel

Dans la vue Multipiste, vous pouvez appliquer des effets en temps réel aux pistes audio et ReWire. Ces effets flexibles vous permettent de régler les paramètres d'effet en cours de lecture. Ces effets étant en temps réel, ils sont réversibles et peuvent dès lors être supprimés d'une piste à tout moment. Vous pouvez également modifier l'ordre des effets pour produire une texture sonore différente. Vous pouvez, par exemple, placer la réverbération avant le phaser de balayage ou inversement.



Pour modifier un mixage d'effets au cours du temps, utilisez des enveloppes de clip, voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.

Application et suppression d'effets en temps réel

Vous pouvez appliquer des effets en temps réel à l'aide de la fenêtre Organiseur ou de la boîte de dialogue Rack d'effets. Pour supprimer ou modifier l'ordre de ces effets, vous devez toutefois utiliser la boîte de dialogue Rack d'effets. Vous pouvez également utiliser cette boîte de dialogue pour enregistrer des groupes d'effets en temps réel à une préconfiguration, que vous pouvez rapidement appliquer à plusieurs pistes.



Cliquez sur le bouton FX pour accéder à la boîte de dialogue Rack d'effets

Pour appliquer un effet en temps réel à une piste, procédez comme suit :

Dans l'onglet Effets de la fenêtre Organiseur, faites glisser l'effet vers la piste.



Si la fenêtre Organiseur est fermée, cliquez avec le bouton droit sur le bouton FX dans les commandes de piste, choisissez Configuration du rack et ajoutez l'effet dans la boîte de dialogue Rack d'effets.

Pour modifier les paramètres d'un effet précédemment appliqué :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez avec le bouton droit sur FX et choisissez Réglages FX.
- 2 Cliquez sur l'onglet de l'effet et modifiez les paramètres comme il convient.

Pour supprimer ou modifier l'ordre d'un effet en temps réel, procédez comme suit :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez avec le bouton droit sur FX et choisissez Configuration du rack.
- 2 Sélectionnez l'effet dans la liste Rack d'effets en cours et effectuez ensuite une des opérations suivantes :
 - Pour supprimer l'effet, cliquez sur Supprimer.
 - Pour modifier l'ordre de l'effet, cliquez sur Vers le haut ou Vers le bas.

Pour créer ou appliquer un groupe d'effets préconfiguré :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez avec le bouton droit sur FX et choisissez Configuration du rack.
- 2 Effectuez une des opérations suivantes :
 - Pour créer une préconfiguration, cliquez sur Nouveau et tapez un nom pour la préconfiguration.
 - Pour appliquer une préconfiguration, choisissez-la dans le menu Préconfiguration et cliquez sur Appliquer.

Mixage des effets en temps réel

Dans le mélangeur FX, vous pouvez modifier le ratio de son pur et d'effets sonores, ignorer des effets et combiner des effets pour en faire des groupes série ou parallèles. Par défaut, plusieurs effets sont combinés en groupes série où le signal passe directement de la sortie d'un effet à l'entrée de l'autre. Dans les groupes parallèles, chaque effet reçoit indépendamment le signal pur et les sorties d'effet sont mélangées à des niveaux égaux.

Lorsque vous cliquez sur Série ou Parallèle dans le mélangeur FX, les paramètres de mixage changent automatiquement pour s'adapter aux résultats ci-dessus. Pour les groupes série, les entrées d'effet sont définies sur 0 % de la source de son pur (spécifiée dans la zone de texte Src) et 100 % de l'effet précédent (spécifié dans la zone de texte Préc). De même, tous les curseurs de sortie d'effet sont définis sur zéro à l'exception du curseur final qui est défini sur 100 %. Pour les groupes parallèles, les entrées d'effet sont définies sur 100 % de la source de son pur et 0 % de l'effet précédent, tandis que les curseurs de sortie d'effet sont définis sur un niveau égal (33 % pour trois effets, 25 % pour quatre effets, et ainsi de suite).

Remarque : Le premier effet du mélangeur FX n'a pas de zones de texte Src et Préc puisqu'il n'y a aucun effet précédent.



Mélangeur FX

Pour mélanger des effets en temps réel, procédez comme suit :

- 1 Dans les commandes de piste, cliquez avec le bouton droit sur le bouton FX et choisissez Mélangeur FX.
- 2 Vous pouvez effectuer les opérations suivantes :
 - Pour modifier le ratio de son pur et d'effets sonores sortant de la piste, déplacez le curseur Sortie originale et les curseurs d'effet.
 - Pour ignorer un effet, cliquez sur Ignorer.
 - Pour combiner des effets en groupes parallèles ou en série, cliquez sur Série ou Parallèle.

- Pour modifier le ratio de son pur que reçoit un effet, entrez des pourcentages dans les zones de texte Src et Préc. Src représente le son pur et Préc la sortie de l'effet précédent.



Pour ignorer tous les effets en temps réel d'une piste, cliquez avec le bouton droit sur le bouton FX dans les commandes de piste et choisissez Ignorer.

Verrouillage de pistes avec des effets en temps réel

Après avoir appliqué des effets en temps réel à une piste et les avoir édités, vous pouvez verrouiller la piste afin de conserver de la puissance de traitement pour les autres tâches de mixage, aspect important à prendre en compte lors de mixages complexes. Adobe Audition stocke les pistes verrouillées dans le mixage d'arrière-plan, réduisant ainsi la charge du système.

Si une piste est verrouillée, vous ne pouvez éditer ni les effets, ni les clips, ni les enveloppes qu'elle contient. Vous pouvez toutefois déverrouiller rapidement la piste pour une modification éventuelle. Bien que le verrouillage des pistes nécessite un certain temps de traitement, le déverrouillage est en revanche instantané.

Pour verrouiller ou déverrouiller une piste contenant des effets en temps réel, procédez comme suit :

Dans les commandes de piste, cliquez sur Verrouiller.

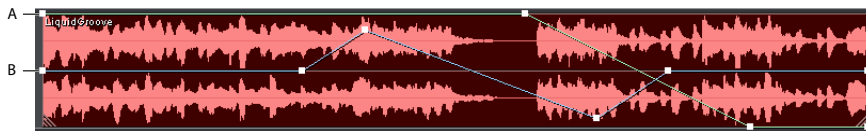
Automatisation des mixages avec enveloppes de clips

Les enveloppes de clip vous permettent d'automatiser les paramètres de volume, de panoramique et d'effet au fil du temps. Vous pouvez, par exemple, augmenter automatiquement le volume du clip lors d'un passage musical critique et le réduire ultérieurement dans un fondu de sortie graduel. Pour les pistes avec effets en temps réel, vous pouvez également modifier automatiquement le ratio de son pur.

Les enveloppes étant réversibles, elle ne modifient en aucune manière le fichier son original. Si vous ouvrez un fichier original dans la vue Edition, par exemple, vous n'entendrez plus l'effet d'aucune enveloppe de clip. Les enveloppes sont également un processus en temps réel, ce qui vous permet de les éditer en cours de lecture .

Les enveloppes sont facilement identifiables d'après leur couleur et leur position initiale. Les enveloppes de volume sont des lignes vertes apparaissant sur la partie supérieure des clips, tandis que les enveloppes de panoramique sont des lignes bleues apparaissant au centre des clips. Pour éditer des enveloppes, faites glisser les points de contrôle sur ces lignes. Avec les enveloppes de volume, par exemple, la partie supérieure d'un clip représente 100 % du volume de la piste, tandis que la partie inférieure représente l'atténuation totale (silence). Avec les enveloppes de panoramique, la partie supérieure d'un clip représente un panoramique à l'extrême gauche et la partie inférieure un panoramique à l'extrême droite. Si une enveloppe est trop élevée ou trop faible, vous empêchant d'augmenter ou de diminuer les points de contrôle, vous pouvez la redimensionner.

Remarque : Les enveloppes de mixage résultat/original ont la même position initiale que les enveloppes de volume, vous devrez donc peut-être masquer l'une pour afficher l'autre.








Deux enveloppes dans l'affichage de piste :

A. Enveloppe de volume **B.** Enveloppe de panoramique

Pour afficher ou masquer des enveloppes :


Dans la barre d'outils, cliquez sur un des boutons suivants :

- Afficher les enveloppes de volume .
- Afficher les enveloppes panoramiques .
- Afficher les enveloppes de mixage résultat/original .
- Afficher les enveloppes de paramètres d'effets spéciaux .
- Afficher les enveloppes de tempo .



Vous ne pouvez pas éditer les enveloppes de tempo, qui affichent le tempo des clips MIDI. Pour plus d'informations sur la modification du tempo MIDI, voir « [Modification du volume, de la hauteur de ton et du tempo des clips MIDI](#) », page 232.

Pour éditer une enveloppe de clip :

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Modifier enveloppes .
- 2 Sélectionnez le clip et effectuez une des opérations suivantes :
 - Pour ajouter un point de contrôle, cliquez sur l'enveloppe.
 - Pour supprimer un point de contrôle, faites-le glisser hors du clip.
 - Pour déplacer un point de contrôle, déplacez-le. Pour conserver la position temporelle, maintenez la touche Maj pendant le glissement.
 - Pour déplacer tous les points de contrôle vers le haut ou le bas du même pourcentage, faites-les glisser tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

- Pour déplacer tous les points de contrôle vers le haut ou le bas de la même valeur, faites-les glisser tout en maintenant la touche Alt enfoncée. Cette option conserve la forme de l'enveloppe, empêchant tout mouvement vers les bordures définies par les points de contrôle le plus élevé et le plus bas.

Remarque : Avec les clips MIDI, les enveloppes volume contrôlent la vitesse MIDI, qui représente généralement la force avec laquelle une note est frappée. Certains synthétiseurs sont toutefois programmés de telle sorte que la vitesse influence la hauteur de ton ou le contenu harmonique.

Pour effacer tous les points de contrôle d'une enveloppe, procédez comme suit :

Cliquez avec le bouton droit sur le clip contenant l'enveloppe et sélectionnez Enveloppes > [type d'enveloppe] > Effacer les points sélectionnés.

Pour utiliser des courbes splines pour une enveloppe :

Cliquez avec le bouton droit sur le clip contenant l'enveloppe et sélectionnez Enveloppes > [type d'enveloppe] > Utiliser des splines.

Pour redimensionner une enveloppe de volume :

- 1 Cliquez avec le bouton droit sur le clip contenant l'enveloppe et sélectionnez Redimensionner les enveloppes de volume.
- 2 Entrez le nombre de décibels dont vous désirez augmenter ou diminuer l'enveloppe. Les valeurs possibles s'échelonnent de -40 à 40. Les valeurs négatives augmentent les enveloppes et diminuent le volume du clip de manière égale, tandis que les valeurs positives font l'inverse.



Vous pouvez également redimensionner toutes les enveloppes de volume d'une session. Voir « [Options de mixage des sessions](#) », page 213.

Utilisation de la fenêtre Mélangeurs

La fenêtre Mélangeurs comporte les onglets Mélangeur pistes et Mélangeur bus, ainsi qu'un curseur qui contrôle le volume général de la session.

L'onglet Mélangeur pistes fonctionne comme une véritable console de mixage. Il vous offre une autre vue de la session, proposant un aperçu plus large que l'affichage de piste, spécialement si vous travaillez avec un grand nombre de pistes simultanément.

L'onglet Mélangeur bus vous permet de créer, configurer et contrôler jusqu'à 26 bus. Les bus vous permettent de grouper des pistes liées et de régler le volume ou d'appliquer des effets en temps réel à toutes les pistes à la fois.



Même si vous n'utilisez pas la fenêtre Mélangeurs, pensez à l'ancrer et à la redimensionner pour afficher uniquement le curseur du volume général. Vous pouvez utiliser ce curseur pour optimiser rapidement le volume général d'un mixage.

Utilisation du mélangeur de pistes

Le mélangeur de pistes offre une autre méthode d'affichage des pistes d'une session. Bien qu'il ne propose pas les formes d'onde, les clips et les enveloppes visibles dans l'affichage de piste, le mélangeur de piste vous permet d'afficher et d'éditer davantage de pistes simultanément.



Pour automatiser la modification du volume et du panoramique au fil du temps, utilisez des enveloppes de clips. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.



Mélangeur de pistes :

A. Commandes de piste **B.** Boutons d'affichage des commandes **C.** Barre de défilement

Pour utiliser le mélangeur de pistes, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Multipiste, sélectionnez Fenêtre > Mélangeur.
- 2 Cliquez sur l'onglet Mélangeur de pistes et définissez les options suivantes :

Boutons d'affichage des commandes. Vous permettent de personnaliser l'apparence du mélangeur de pistes. Chacun des six boutons (Sortie, Bus, FX, EQ, Pan et M/S) affiche une commande de piste différente.

- Sortie affiche et masque les boutons de sortie.
- Bus affiche et masque les zones de texte Son pur et Avec effet des bus.
- FX affiche et masque les boutons FX et Verrou.
- EQ affiche et masque les trois zones de texte d'égalisation (H, M, F).
- Pan affiche et masque les commandes de panoramique.
- M/S : affiche et masque les boutons Silence et Solo.

Sortie 1. Ouvre la fenêtre Périphériques de lecture d'Adobe Audition, qui vous permet d'affecter les propriétés de sortie de la piste sélectionnée. La légende du bouton change pour refléter le périphérique de sortie (p.ex., Périphérique 2 ou Bus C).

Zones de texte Son pu et Avec effet. Ces zones de texte contrôlent le ratio de signal original et traité transféré de la sortie vers les bus. Pour modifier ces valeurs, entrez une valeur ou faites défiler les zones de texte. Vous pouvez également modifier ces valeurs dans l'onglet Bus des commandes de piste.



Pour diriger une piste vers un bus, voir « [Spécification des périphériques d'entrée et de sortie](#) », page 227.

FX. Ouvre le rack d'effets (si la piste n'a aucun effet affecté, quel que soit l'effet affecté si la piste fait partie d'un bus) ou la boîte de dialogue de l'effet affecté à la piste.

Verrou. Verrouille ou déverrouille une piste. Si le bouton Verrou est désactivé, la piste n'a aucun effet.

H, M, F. Affiche l'amplitude des fréquences d'égalisation haute, moyenne et faible appliquées à la piste. Pour modifier une de ces valeurs, faites défiler les zones de texte. Défiler vers la droite augmente la valeur et Défiler vers la gauche la diminue.

Commandes de panoramique. Règlent l'équilibre de chaque piste. Pour utiliser la commande en forme d'astérisque, faites-la glisser vers une des trois positions : panoramique extr. gauche, panoramique nul et panoramique extr. droite. La zone de texte Panoramique offre un contrôle plus précis du panoramique. Pour modifier une valeur de panoramique, faites défiler la zone de texte vers la gauche ou la droite.

Boutons Silence et Solo. Permettent d'assourdir ou d'isoler une piste. Cliquez sur le bouton Silence de chaque piste dont vous désirez désactiver la sortie. Cliquez sur le bouton Solo pour isoler la piste. Pour isoler plusieurs pistes, cliquez sur les boutons Solo tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

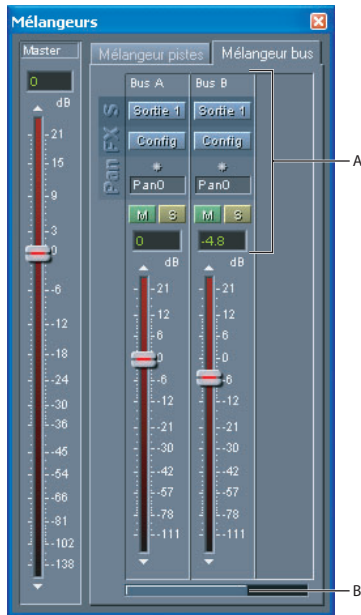
Équilibres de piste. Règlent le volume relatif de la piste dans le mixage. Déplacez le curseur vers le haut (ou cliquez sur le triangle au-dessus) pour augmenter le volume ; déplacez-le vers le bas (ou cliquez sur le triangle en dessous) pour diminuer le volume. Sinon, entrez une valeur (en décibels) dans la zone de texte au-dessus du curseur.

Barre de défilement. Vous permet de faire défiler les pistes 1 à 128.

Utilisation du mélangeur de bus

Adobe Audition vous donne la possibilité d'organiser plusieurs pistes dans des bus, particulièrement utiles pour associer des pistes liées et y ajouter des effets en temps réel ou en régler le volume de manière commune. Vous pouvez, par exemple, faire sortir quatre pistes de voix d'arrière-plan via un bus et ensuite appliquer un effet de réverbération au bus en question. L'application de la même réverbération à chaque piste vocale nécessiterait des ressources système inutiles. Vous pouvez créer un maximum de 26 bus.

Une fois un bus créé et configuré, vous pouvez faire sortir les pistes via celui-ci. Voir « [Spécification des périphériques d'entrée et de sortie](#) », page 227. Dans l'onglet Bus des commandes de piste, vous pouvez ensuite modifier le ratio de son pur et de son avec effet que les pistes envoient vers les bus affectés.



Mélangeur de bus :

A. Commandes de bus **B.** Barre de défilement

Pour créer et configurer un nouveau bus, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Multipiste, sélectionnez Fenêtre > Mélangeur.
- 2 Cliquez sur l'onglet Mélangeur bus et cliquez ensuite sur Nouveau dans le canal Bus à l'extrême droite.
- 3 Dans la boîte de dialogue Propriétés du bus, entrez un nom dans le champ Nom convivial et sélectionnez un périphérique de sortie.
- 4 Dans la liste Effets en temps réel installés, sélectionnez des effets pour le bus et cliquez sur Ajouter.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour mélanger et reconfigurer des bus, procédez comme suit :

- 1 Dans la vue Multipiste, sélectionnez Fenêtre > Mélangeur.
- 2 Cliquez sur l'onglet Mélangeur bus et définissez ensuite les options suivantes :
Sortie . Ouvrez la boîte de dialogue Propriétés du bus dans laquelle vous pouvez spécifier un périphérique de sortie différent ou une autre combinaison d'effets.
Config . Ouvrez la fenêtre de configuration du bus sélectionné. Cette fenêtre vous donne accès aux paramètres de chaque effet ajouté au bus. Les curseurs vous permettent en outre de régler le volume de tous les effets du bus, ainsi que le niveau de sortie originale souhaité.

- Cliquez sur Série pour connecter les effets du bus en série, la sortie d'un effet étant connectée à l'entrée du suivant.
- Cliquez sur Parallèle pour connecter les effets du bus séparément, en mixant uniquement leurs sorties ensemble.
- Cliquez sur Configuration du rack pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés pour le bus.

Commandes de panoramique. Règlent l'équilibre de chaque piste. Pour utiliser la commande en forme d'astérisque, faites-la glisser vers une des trois positions : panoramique extr. gauche, panoramique nul et panoramique extr. droite. La zone de texte Panoramique offre un contrôle plus précis du panoramique. Pour modifier une valeur de panoramique, faites défiler la zone de texte vers la gauche ou la droite.

Boutons Silence et Solo. Permettent d'assourdir ou d'isoler un bus. Cliquez sur le bouton Silence d'autant de bus que vous le souhaitez pour désactiver leur sortie. Cliquez sur le bouton Solo pour isoler le bus. Pour isoler plusieurs bus, cliquez sur les boutons Solo tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Équilibres de bus. Règlent le volume relatif du bus dans le mixage. Déplacez le curseur vers le haut (ou cliquez sur le triangle au-dessus) pour augmenter le volume; déplacez-le vers le bas (ou cliquez sur le triangle en dessous) pour diminuer le volume. Sinon, entrez une valeur en décibels dans la zone de texte au-dessus du curseur.

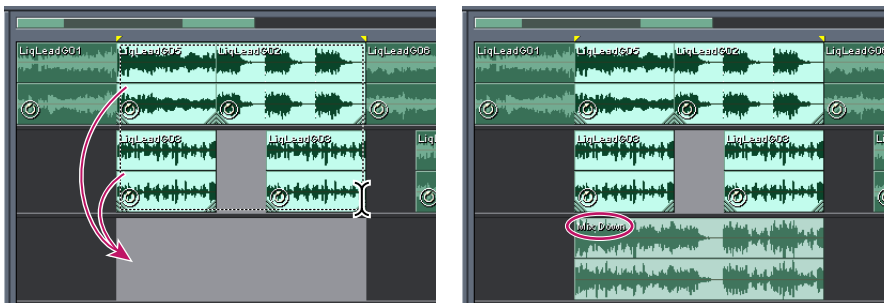
Barre de défilement. Vous permet de faire défiler les bus s'ils ne sont pas tous repris dans l'onglet Mélangeur de bus.

Mixage de pistes ReWire et de clips audio spécifiques

Vous pouvez mixer des pistes ReWire et des clips audio spécifiques en un nouveau fichier qui s'ouvre dans la vue Edition, en une piste vide dans la session en cours ou en une piste dans un projet CD.



Vous pouvez mixer des sessions entières en les exportant dans divers formats. Voir « [Enregistrement et exportation de sessions](#) », page 271.



Mixage de clips audio spécifiques en une piste vide

Pour mixer des pistes ReWire et des clips audio spécifiques, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez les clips audio à mixer.
- 2 Sélectionnez la plage à mixer.



Si vous voulez mixer des clips entiers et que la session ne contient pas de pistes ReWire, passez l'étape 2.

3 Dans le menu Edition, sélectionnez Mixer vers fichier, Mixer vers piste vide ou Mixer dans le projet CD et choisissez ensuite une des options suivantes :

- Tous les clips audio pour mixer les pistes ReWire et tous les clips audio.
- Clips audio sélectionnés pour mixer les pistes ReWire et les clips audio sélectionnés.
- Tous les clips audio (Mono) pour mixer les pistes ReWire et tous les clips audio en mono.
- Clips audio sélectionnés (Mono) pour mixer les pistes ReWire et les clips audio sélectionnés en mono.

Utilisation de boucles

A propos des boucles

La création de morceaux reposant sur des boucles s'est récemment étendue à la quasi totalité des cercles musicaux. Depuis les morceaux pop, rap et hip hop à succès à la musique contemporaine et jazz alternative, l'utilisation de boucles, même en tant que pistes rythmiques de base, est une technique moderne très attrayante de production de musique. Avec Adobe Audition, vous pouvez créer vos propres boucles ou en utilisez une parmi les milliers fournies dans la bibliothèque de boucles d'Adobe Audition.

Les boucles contiennent généralement une à deux mesures de musique. La plupart des morceaux pop et rock utilisent une mesure 4/4, ce qui signifie qu'une mesure contient quatre temps, deux mesures huit, etc.

Les boucles d'Adobe Audition vous permettent de :

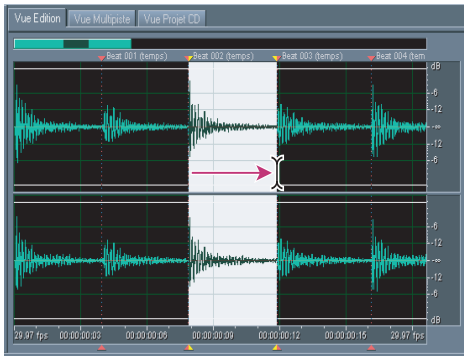
- Modifier la hauteur de ton et la synchronisation des boucles indépendamment les unes des autres, de manière à pouvoir introduire facilement la même boucle dans diverses sessions et compositions musicales d'Adobe Audition.
- Ajouter ou supprimer rapidement et facilement des répétitions d'une boucle en les faisant glisser avec la souris. Lorsque l'accrochage est activé, cette méthode s'applique également à des temps individuels d'une boucle. Par exemple, vous pouvez faire glisser le pointeur pour créer 1,5 répétitions et finir précisément sur un roulement de tambour au niveau d'un point central d'une boucle.
- Accrocher d'autres clips audio aux points finaux d'une boucle et des temps dans la boucle.

L'utilisation de boucles se déroule généralement en trois étapes, au cours desquelles vous sélectionnez une partie d'une forme d'onde, spécifiez ses propriétés dans la vue Edition et utilisez ensuite la boucle obtenue dans des compositions de la vue Multipiste.



Définition de boucles

Pour créer une boucle de qualité, vous devez d'abord sélectionner et enregistrer une forme d'onde qui, lorsqu'elle est lue encore et encore, est répétée exactement sur un temps. Ce processus est appelé *définition* d'une boucle. Bien que la définition d'un temps ne soit pas absolument requise, elle rend les boucles plus utiles dans la mesure où vous pouvez les combiner en rythme avec d'autres boucles.



La sélection d'une forme d'onde qui débute et se termine sur un temps clair permet de créer une boucle de qualité.

Pour définir une boucle :

- 1 Ouvrez la forme d'onde à partir de laquelle vous voulez définir la boucle.
- 2 Basculez dans la vue Edition.
- 3 Choisissez Edition > Repères automatiques > Rechercher les temps et marquer. Configurez la boîte de dialogue de manière à ce qu'elle recherche les temps de la forme d'onde, puis cliquez sur OK. Voir « [Définition automatique des repères](#) », page 95 pour plus de détails sur la commande Rechercher les temps et marquer et « [Recherche des temps](#) », page 86 pour plus de détails sur la configuration d'Adobe Audition en vue de la recherche de temps.

Les temps de la forme d'onde sont à présent indiqués, ce qui vous aide à sélectionner un début et une fin qui tombe sur le temps.

- 4 Choisissez Edition > Accrochage > Accrocher aux passages à zéro. Voir « [Accrochage](#) », page 87.

Cette étape permet à votre sélection d'être accrochée à des endroits de la forme d'onde dont l'amplitude est nulle, de manière à éviter que des bruits ne soient audibles au début et à la fin de la boucle.

- 5 Sélectionnez la partie de la forme d'onde que vous voulez définir, qui commence et se termine généralement sur un temps.
- 6 Cliquez sur le bouton Lire en boucle ∞ pour lire votre sélection de façon répétée.
- 7 Ajustez le début et la fin de la sélection jusqu'à obtenir très précisément la partie dont vous avez besoin.
- 8 Choisissez Affichage > Format d'affichage de l'heure > Modifier tempo pour définir des informations de tempo détaillées pour la boucle. Voir « [Calcul du tempo d'une plage sélectionnée](#) », page 246.

9 Choisissez Edition > Copier vers nouveau. Cette étape copie la zone sélectionnée dans un nouveau fichier, dans lequel vous pouvez définir les propriétés de la boucle. Voir « [Définition des propriétés de boucle permanentes dans la vue Edition](#) », page 247.

Calcul du tempo d'une plage sélectionnée

Dans les vue Edition et Multipiste, vous pouvez calculer le tempo d'une plage sélectionnée à l'aide de la commande Modifier tempo. Cette commande vous permet de déterminer rapidement le tempo de la boucle dans la vue Edition ou de modifier le tempo de la session dans la vue Multipiste. Elle vous permet également de modifier la valeur des temps par minute (bpm) des règles horizontales dans le format d'affichages Mesures et temps.

Pour calculer le tempo d'une plage sélectionnée :

1 Choisissez Affichage > Format d'affichage de l'heure > Modifier tempo.

2 Paramétrez les options suivantes et cliquez sur OK :

Temps en surbrillance/Mesures en surbrillance. Précise le nombre de temps ou mesures mis en surbrillance dans la sélection en fonction du format Mesures et temps. Il est probable que ce nombre ne sera pas correct au départ, dans la mesure où vous n'avez pas encore défini le tempo. Dans ce cas, entrez le nombre correct de mesures à utiliser pour extraire les informations relatives au tempo.

Extraire. Calcule les informations relatives au tempo à partir de la sélection en surbrillance et renseigne les valeurs Temps par minute et Décalage. Avant de cliquer sur Extraire, prenez soin de saisir une valeur dans Temps par mesure.

Temps courant à. Définit les informations relatives à la mesure et au temps du point de départ de la sélection (ou la position actuelle du curseur en l'absence de sélection). Adobe Audition part du principe que cela représente un posé. La modification de cette valeur met à jour l'option Début du morceau en fonction des paramètres de tempo actuels.

Réinit. curseur sur 1:1. Remplace la valeur Temps courant à par 1:1.00.

Début du morceau. Représente le nombre de millisecondes avant le début de la mesure 1:1.00. Cette valeur est uniquement fournie à titre d'information.

Temps par minute. Affiche le nombre de temps au cours d'un intervalle d'une minute. Vous pouvez calculer cette valeur en cliquant sur Extraire.

Temps par mesure. Détermine le nombre de temps qui constituent une mesure. Par exemple, entrez 4 pour un temps 4/4, 6 pour un temps 6/8, etc.

Longueur du temps. Spécifie la valeur du temps. Par exemple, entrez 2 pour une blanche, 4 pour une noire et 8 pour une croche.

Points par temps. Précise en combien de sections chaque temps est divisé ou la valeur après la décimale. Vous pouvez entrer un nombre compris entre 2 et 3600. Par exemple, si vous entrez 32 points par temps, un paramètre de temps 4:2:16 représentera une croche (une note à mi-course) entre les temps 2 et 3 d'un temps 4/4.

Définition des propriétés de boucle permanentes dans la vue Edition

Après avoir défini une boucle, vous pouvez définir des propriétés permanentes afin de pouvoir l'utiliser également dans d'autres clips d'une session. L'onglet Infos boucle de la boîte de dialogue Propriétés onde vous permet de définir des propriétés telles que le nombre de temps, le tempo par défaut et la clé musicale. La définition de propriétés de boucle permanentes permet de travailler beaucoup plus facilement avec une boucle dans la vue Multipiste.

Les propriétés de boucle que vous définissez dans la vue Edition sont enregistrées avec le fichier et sont permanentes. Celles que vous définissez dans la vue Multipiste sont enregistrées avec la session et ne sont pas permanentes. Par ailleurs, les propriétés de boucle basées sur la session de la vue Multipiste écrasent celles de la vue Edition. Voir [« Définition des propriétés de boucle non permanentes dans la vue Multipiste », page 248](#) pour plus de détails.

Pour définir des propriétés de boucle dans la vue Edition :

- 1 Choisissez Affichage > Propriétés de l'onde.
- 2 Cliquez sur l'onglet Infos boucle.
- 3 Paramétrez les options suivantes, cliquez sur OK, puis enregistrer le fichier :

Boucle. Indique à Adobe Audition que le fichier est une boucle. Si le fichier est inséré dans une session multipiste, la boucle est automatiquement activée pour ce clip audio.

Une seule fois. Indique que le fichier est lu une fois, au lieu d'être répété en boucle.

Nombre de temps. Spécifie le nombre de temps dans la boucle. Adobe Audition essaie de détecter et de définir le nombre de temps à votre place, mais vous pouvez ajuster la valeur si nécessaire.

Tempo. Spécifie le nombre de temps par minute dans la boucle. Adobe Audition calcule automatiquement cette valeur sur la base du nombre de temps. Ne vous inquiétez pas si la valeur n'est pas un nombre entier — par exemple, 80.4 au lieu de 80 — car après avoir bouclé le fichier, Adobe Audition peut l'étendre au tempo que vous voulez.

Clé. Définit la clé de la boucle, de sorte que si vous créez une session et voulez ajuster la clé de tous les clips audio en bloc, Adobe Audition possède une référence pour chaque fichier. Si un fichier de boucle correspond à une piste de batterie, choisissez Non sonore. Cette option est particulièrement importante si vous prévoyez de modifier la clé de plusieurs boucles d'une session, parce que vous ne voulez pas faire glisser la hauteur de ton d'une piste de batterie sur la clé de mi (par exemple) si elle ne possède pas de clé au départ.

Rechercher le plus proche. Balaye la boucle pour localiser la clé la plus proche. Cette option fonctionne de manière optimale avec les fichiers monophoniques (c'est-à-dire, les instruments en solo). Dans la mesure où de nombreuses clés partagent les mêmes notes dans la gamme, vous pouvez considérer ce paramètre comme la note fondamentale pour la transposition.

Méthode d'expansion. Spécifie la manière dont la boucle est étendue (le cas échéant) afin de correspondre au tempo de la session. Choisissez l'un des paramètres suivants :

- Avec Durée fixe (pas d'expansion), la boucle est lue à son tempo d'origine, quel que soit le paramètre de tempo de la session. Si une session renferme plusieurs boucles présentant des tempos différents et que chacun est paramétré sur Durée fixe, il n'y aura aucune correspondance au niveau du tempo des différentes boucles. Ce paramètre est utile si vous comptez insérer et boucler un fichier dans une session dans laquelle vous ne prévoyez pas d'effectuer d'expansion de temps ou de glissement de hauteur de ton. Les utilisations les plus courantes de ce paramètre sont l'insertion d'un modèle dans de la musique live ou l'utilisation d'un modèle pour mettre en valeur des voix live.
- Le paramètre Echelle d'expansion temporelle étend le fichier (tout comme l'effet Expansion) pour l'adapter au tempo de la session. Les options correspondantes sont Qualité (Haute, Moyenne ou Faible), Taille de la trame (nombre de divisions par temps) et Superposition de trames (%). Cette méthode étend un fichier sur la base de sa longueur réelle, de sorte que vous devez l'utiliser si vous bouclez par exemple un pad de synthèse ou une section de cordes soutenue (qui, en soi, ne possèdent pas de temps réels). Cette méthode est généralement utilisée pour les instruments « tonals », tels que le piano, la basse et la guitare.
- Rééchantillonner (affecte la hauteur de ton) rééchantillonne la boucle en fonction du tempo de la session, en affectant la hauteur de ton. Vous pouvez choisir parmi les options Haute, Moyenne ou Faible dans Qualité. Cette méthode est généralement utilisée dans les pistes R&B et hip hop, principalement parce qu'elle permet une expansion ou une compression exagérée des fichiers. Si les boucles configurées sur Rééchantillonner sont soumises à l'expansion temporelle, leur hauteur de ton varie. Ce paramètre est généralement utilisé sur les pistes de batterie pour créer un son plat et terne, de faible fidélité. Il peut également convenir à des voix normales et des voix off, lorsque vous essayez de modifier le son et le timbre de la voix d'un haut-parleur.
- Division des temps boucle le fichier en fonction des temps détectés dans celui-ci, de la même façon que la commande Rechercher les temps et marquer. Voir « [Définition de boucles](#) », page 245. Ce paramètre fonctionne uniquement avec les boucles qui ont des sons très tranchants ou brefs, comme les pistes de batterie. Si la forme d'onde contient déjà des marqueurs de temps, vous pouvez sélectionner l'option Utiliser les marqueurs de temps du fichier pour les utiliser. Sinon, l'option Recherche auto de temps est sélectionnée. Si nécessaire, vous pouvez modifier les valeurs par défaut correspondantes de 10 dB et 9 millisecondes pour trouver le temps.
- Hybride utilise les paramètres actuels de l'échelle d'expansion temporelle si vous diminuez la valeur bpm (temps par minute) et les paramètres actuels de division de temps si vous augmentez cette valeur.

Définition des propriétés de boucle non permanentes dans la vue Multipiste

Les propriétés de boucle que vous définissez dans la vue Multipiste sont enregistrées avec la session et ne sont pas permanentes. Elles écrasent par contre les propriétés de boucle permanentes définies dans la vue Edition. Voir « [Définition des propriétés de boucle permanentes dans la vue Edition](#) », page 247.

Par défaut, les modifications apportées à un clip audio bouclé dans la vue Multipiste affectent uniquement ce clip, sauf si l'option Ajuster tous les clips activés par boucle utilisant cette onde est sélectionnée dans la boîte de dialogue Propriétés de la boucle.

Pour définir des propriétés de boucle non permanentes dans la vue Multipiste :

- 1 Sélectionnez un clip audio.
- 2 Choisissez Edition > Propriétés de la boucle.
- 3 Dans la boîte de dialogue Boucle du clip audio, définissez les options suivantes, puis cliquez sur OK :

Activer la boucle. Paramètre le fichier pour que vous puissiez boucler le clip audio en faisant glisser son bord droit.

Boucle simple (sans espace). Boucle le clip audio en continu, sans espace entre les instances de boucle.

Répéter toutes les X secondes. Répète la boucle en fonction du nombre de secondes spécifié. Si des informations sur la boucle ont déjà été saisies dans le clip audio, le logiciel saisit automatiquement des valeurs appropriées pour les options Répéter toutes les X secondes et Répéter tous les X temps afin de permettre le bouclage en continu du clip audio au tempo correct. Si vous modifiez la valeur de Répéter toutes les X secondes, Adobe Audition ignore le tempo et étend le fichier pour terminer la boucle dans le nombre de secondes spécifié. Normalement, vous devez sélectionner cette option et entrer le nombre de temps dans la zone Informations fichier forme d'onde source.

Répéter tous les X temps. Répète la boucle en fonction du nombre de temps spécifié. Si des informations sur la boucle ont déjà été saisies dans le clip audio, le logiciel saisit automatiquement des valeurs appropriées pour les options Répéter toutes les X secondes et Répéter tous les X temps afin de permettre le bouclage en continu du clip audio au tempo correct. Si vous modifiez la valeur de Répéter tous les X temps, Adobe Audition étend le fichier pour terminer la boucle dans le nombre de temps spécifié. Il est cependant généralement préférable de sélectionner l'option Répéter tous les X temps et de saisir le nombre de temps dans la zone Informations fichier forme d'onde source.

Suivre tempo de session. Lit la boucle au tempo de la session plutôt qu'au tempo d'origine. Par exemple, si vous lisez une boucle de 100 bpm dans une session de 120 bpm, la boucle est étendue à 120 bpm. La sélection de cette option désactive la zone de texte BPM. Si vous ne sélectionnez pas cette option, la boucle est lue au tempo spécifié dans la zone de texte BPM.

Verrouiller la position sur le tempo. Verrouille le bord gauche du clip audio en fonction de la mesure/du temps. Si vous modifiez le tempo, le clip audio se déplace de manière à commencer au même temps. Vous ne devez normalement sélectionner cette option que si vous liez l'expansion au tempo. Vous pouvez en outre l'utiliser pour un clip lu une seule fois et qui n'est pas une boucle (par exemple, un coup de tonnerre ou un gong) si vous voulez qu'il commence en même temps qu'une autre musique alignée sur le tempo de la session.

Informations fichier forme d'onde source. Détermine les paramètres de la forme d'onde source. Voir « [Définition des propriétés de boucle permanentes dans la vue Edition](#) », page 247.

Correspondance tempo. Détermine les paramètres permettant de faire correspondre le tempo de la boucle au reste du fichier audio sur lequel vous travaillez. Voir « [Définition des propriétés de boucle permanentes dans la vue Edition](#) », page 247.

Transposer la hauteur de ton. Transpose la hauteur de ton du clip bouclé en fonction du nombre de demi-tons spécifiés. Un nombre positif augmente la hauteur, un nombre négatif la diminue.

Ajuster TOUS les clips activés par boucle utilisant cette onde. Modifie en bloc les paramètres de tous les clips associés à la même forme d'onde. Par exemple, si vous insérez le même fichier de boucle dans la vue Multipiste quatre fois et que vous ajustez ensuite les propriétés de boucle d'un des clips, les trois autres instances de la boucle présentes dans la session sont également ajustées.

Paramétrage du tempo, de la mesure et de la clé des sessions

La fenêtre Propriétés de la session vous permet de définir le tempo, la mesure et la clé des boucles d'une session. Tous les clips activés par boucle sont automatiquement ajustés en fonction des nouveaux paramètres. Les clips normaux ne sont pas affectés.



Pour prévisualiser des fichiers de boucle en fonction du tempo et de la clé d'une session, sélectionnez soit l'option Boucle de la boîte de dialogue Insérer audio, soit l'option Suivre session de l'onglet Fichiers source de la fenêtre Organiseur. Voir « [Insertion de fichiers audio dans des sessions multipistes](#) », page 64 et « [Prévisualisation des données audio à l'aide de la fenêtre Organiseur](#) », page 75.

Pour définir le tempo, la mesure et la clé d'une session :

1 Dans la vue Multipiste, choisissez Fenêtre > Propriétés de la session si la fenêtre n'est pas visible.

2 Configurez l'une des options suivantes :

Tempo. Détermine le tempo de la session, mesuré en temps par minute.

Temps/Mesure. Détermine le nombre de temps par mesure.

Clé. Détermine la clé de la session.

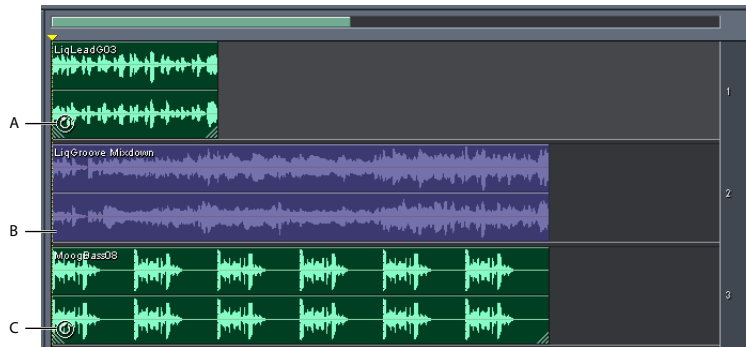
Temps. Détermine la mesure de la session. La sélection d'une autre mesure met automatiquement à jour le paramètre Temps/Mesure.

Avancés. Ouvre la boîte de dialogue Propriétés avancées de la session pour vous permettre de paramétrer les propriétés avancées d'une session, telles que le décalage de temps, un métronome personnalisé et des notes sur la session. Voir « [Définition des propriétés avancées de la session](#) », page 212.

Métronome. Active et désactive tour à tour le métronome intégré. (Voir « [Options de métronome des sessions](#) », page 214.)

Utilisation de boucles dans l'affichage de piste

Après avoir ajouté des boucles à une session multipiste, vous pouvez les éditer dans l'affichage de piste, en les étendant en vue de la répétition si nécessaire et en les synchronisant sur le tempo de la musique.



Boucles dans l'affichage de piste

A. Boucle simple **B.** Pas de boucle **C.** Boucles étendues (répétées). Même si les fichiers de boucle sont brefs, vous pouvez les étendre et les répéter autant de fois que nécessaire

Pour synchroniser des boucles en fonction des temps musicaux :

1 Choisissez Affichage > Format d'affichage de l'heure > Mesures et temps pour modifier le format de la règle en mesures : temps:points par temps. Ce format permet d'aligner plus facilement les boucles avec les temps musicaux d'un point de vue visuel. Voir « [Contrôle du temps](#) », page 69.


2 Dans le sous-menu Edition > Accrochage, choisissez une des options suivantes :

- Accrocher aux règles (grossière) pour accorder des boucles aux temps dans les mesures. Utilisez cette option si vous travaillez avec des fichiers de boucle de 1/4 ou 1/2 mesure. Voir « [Accrochage](#) », page 87.
- Accrocher aux clips pour accrocher des boucles au début ou à la fin de clips audio. Voir « [Accrochage de clips à des extrémités de boucle et à d'autres clips](#) », page 217.
- Accrocher aux extrémités des boucles pour accrocher des boucles au début ou à la fin d'autres boucles. Voir « [Accrochage de clips à des extrémités de boucle et à d'autres clips](#) », page 217.

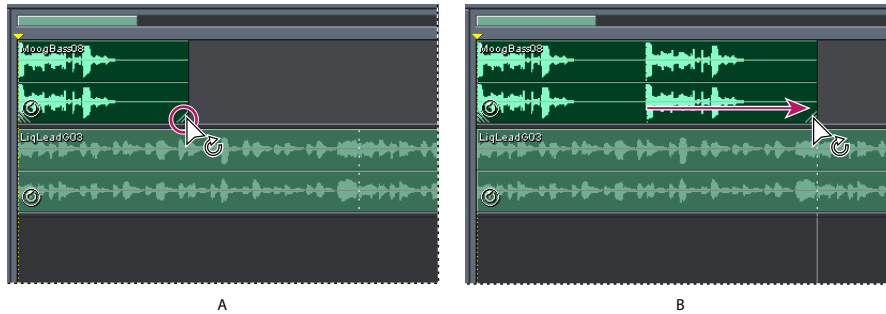


Pensez également à accrocher des clips audio non activés par boucle au temps ou à d'autres clips, de manière à les aligner. Vous pouvez également accrocher l'indicateur d'instant présent.

Pour allonger ou raccourcir un clip activé par boucle :

1 Sélectionnez le clip et positionnez le pointeur sur la poignée inférieure gauche ou droite — l'icône d'activation de boucle  apparaît.

2 Faites glisser la poignée pour allonger la boucle du nombre de mesures souhaité. En fonction de la longueur de l'extension, la boucle se reproduire totalement ou partiellement. Vous pouvez par exemple faire glisser une boucle d'une mesure pour l'allonger à 3-1/2 mesures, en terminant sur un temps dans la boucle. A mesure que vous traversez chaque mesure, une ligne blanche verticale apparaît dans le clip. Il s'agit de la ligne d'accrochage, qui indique un alignement parfait sur les temps d'autres pistes.



Allongement d'une boucle

A. Déplacement du curseur pour activer la boucle **B.** Glissement de la boucle, avec lignes d'accrochage indiquant la manière dont la boucle s'accroche aux temps d'autres pistes

Utilisation de la vidéo

A propos de l'utilisation de la vidéo

Adobe Audition vous permet d'améliorer le son de tous vos projets vidéo. Par exemple, si vous devez améliorer la qualité audio d'une piste son existante, vous pouvez utiliser la vue Edition pour restaurer et améliorer rapidement les données audio. Et si vous voulez créer des pistes son élaborées grâce à des outils de mixage flexibles en temps réel, vous pouvez utiliser la vue Multipiste pour prévisualiser des données vidéo, ajouter des pistes audio et MIDI et exporter des pistes son entièrement neuves. Voir « [Importation de données audio et vidéo à partir de fichiers vidéo](#) », page 254.

Pour atteindre une flexibilité maximale, vous pouvez combiner Adobe Audition avec Adobe Premiere Pro et After Effects. Une intégration étroite entre ces produits vous permet de remixer rapidement une piste son à mesure que les besoins d'un projet vidéo évoluent. Voir « [Utilisation d'Adobe Premiere Pro et After Effects](#) », page 253.

Utilisation d'Adobe Premiere Pro et After Effects

L'utilisation d'Adobe Premiere Pro ou After Effects vous permet de remixer et d'éditer facilement des pistes son dans Adobe Audition. Pour cela, configurez d'abord Adobe Audition afin de lier des fichiers de sessions avec des mixages audio finaux exportés au format WAV. Une fois les fichiers liés, vous pouvez sélectionner un fichier de mixage final importé dans Adobe Premiere Pro ou After Effects et le remixer avec la session correspondante dans la vue Multipiste ou éditer le fichier de mixage final dans la vue Edition.

Pour lier des fichiers de session avec des mixages audio finaux exportés au format WAV :

- 1 Choisissez Options > Paramètres et cliquez sur l'onglet Débit.
- 2 Sélectionnez Données de lien de projet incorporé pour la fonctionnalité Modifier l'original, puis cliquez sur OK.
- 3 Lorsque vous exportez des fichiers de mixage final, sélectionnez Enregistrer des informations non audio supplémentaires dans la boîte de dialogue Exporter l'audio.

Pour remixer ou éditer un mixage final dans un projet Adobe Premiere Pro ou After Effects :

- 1 Dans le projet Adobe Premiere Pro ou After Effects, sélectionnez le fichier de mixage final.
- 2 Choisissez Edition > Editer l'original.
- 3 Sélectionnez une des options suivantes, puis cliquez sur OK :
 - Lancer la session multipiste Audition qui a créé ce fichier.
 - Insérer ce fichier dans la vue Edition d'Audition.



- 4 Remixez la session liée dans la vue Multipiste ou éditez le fichier de mixage final dans la vue Edition.
- 5 Ecrasez le fichier original en effectuant une des opérations suivantes :
 - Dans la vue Multipiste, choisissez Fichier > Exporter > Audio et spécifiez le même nom et le même emplacement que le fichier original.
 - Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Enregistrer.

Importation de données audio et vidéo à partir de fichiers vidéo

Que ce soit dans la vue Edition ou Multipiste, vous pouvez importer des données audio à partir d'un fichier vidéo au format AVI, MPEG ou WMV. Cette approche est utile pour l'édition de pistes son qui ne requiert pas de prévisualisation de la vidéo ou pour la réadaptation de pistes son pour des supports pour données audio uniquement, tels qu'une radio ou un CD.

Par contre, seule la vue Multipiste vous permet d'importer des données audio et vidéo à partir d'un fichier vidéo. Grâce à cette approche, vous pouvez synchroniser très précisément des données audio avec une prévisualisation vidéo. Notez toutefois qu'une session multipiste ne peut contenir qu'un seul clip vidéo à la fois.

Pour importer des données audio à partir d'un fichier vidéo :

Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Ouvrir le son à partir de la vidéo.
- Dans la vue Multipiste, sélectionnez une piste, positionnez l'indicateur d'instant présent au point d'insertion souhaité et choisissez Insérer > Audio de Vidéo.

Pour importer des données audio et vidéo :

Dans la vue Multipiste, sélectionnez une piste, positionnez l'indicateur d'instant présent au point d'insertion souhaité et choisissez Insérer > Vidéo.

Utilisation de clips vidéo

Lorsque vous importez un fichier vidéo dans une session multipiste, les données vidéo deviennent un clip vidéo sur la piste sélectionnée, tandis que les données audio deviennent un clip audio sur la piste en-dessous. Vous pouvez sélectionner et déplacer les clips vidéo de la même manière que les autres clips. Voir « [Sélection et déplacement de clips](#) », page 216. Notez toutefois que vous pouvez également déplacer un clip vidéo indépendamment du clip audio contenant la piste son original. Pour conserver la synchronisation des clips vidéo et audio correspondants, groupez-les. Voir « [Association de clips](#) », page 216.

Pour synchroniser des clips audio et vidéo, vous pouvez accrocher d'autres clips et l'indicateur d'instant présent à des trames individuelles d'un clip vidéo. Vous pouvez également agrandir l'affichage de la session pour voir plus de miniatures d'un clip. Ces miniatures sont uniquement là pour vous guider. Pour une synchronisation précise en fonction des trames, utilisez l'accrochage.

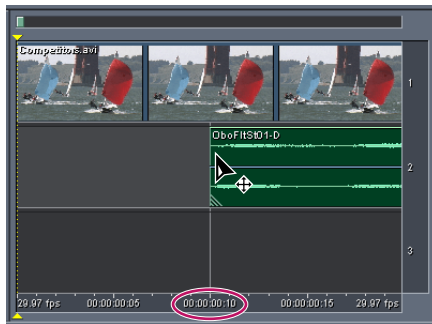
Remarque : Les clips vidéo MPEG-2 n'affichent pas de miniatures.

Pour accrocher à des trames individuelles d'un clip vidéo :

- 1 Choisissez Affichage > Format d'affichage de l'heure et sélectionnez le format temporel SMPTE qui correspond à la fréquence de trame du clip.
- 2 Choisissez Edition > Accrochage > Accrocher aux trames.

Pour afficher un plus grand nombre de miniatures dans un clip vidéo :

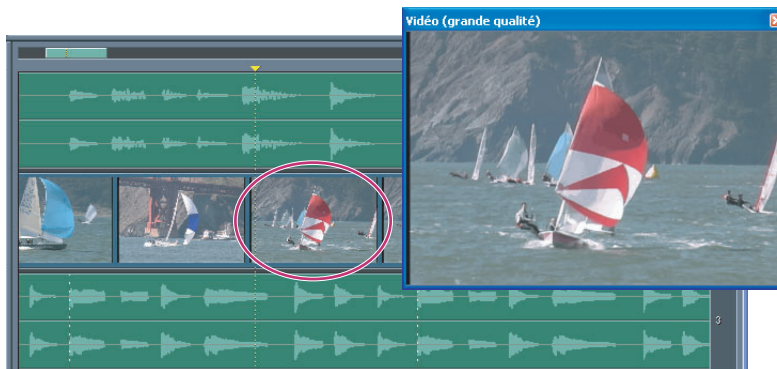
Agrandissez horizontalement l'affichage de la session. Voir « [Zoom](#) », page 27.



Accrochage à une trame vidéo qui tombe dans une miniature vidéo

Prévisualisation de clips vidéo

Dans la fenêtre Vidéo, vous pouvez prévisualiser des clips vidéo pendant la lecture d'une session multipiste afin de synchroniser de manière précise une piste son avec des événements vidéo spécifiques tels que des changements de scènes, des séquences de titres ou des effets spéciaux. Vous pouvez personnaliser la prévisualisation afin de l'optimiser en fonction de la taille du moniteur et de la vitesse du système. Ainsi, vous pouvez agrandir la prévisualisation en fonction d'une fenêtre Vidéo redimensionnée ou diminuer la qualité de la prévisualisation pour augmenter les performances.



Fenêtre Vidéo flottante dans la vue Multipiste

Pour afficher ou masquer la fenêtre Vidéo :

Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Masquer/Afficher la fenêtre vidéo .

Pour afficher automatiquement la fenêtre Vidéo lorsque vous insérez un fichier vidéo :

Cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Vidéo et sélectionnez Vidéo à démarrage auto.

Pour personnaliser la prévisualisation vidéo :

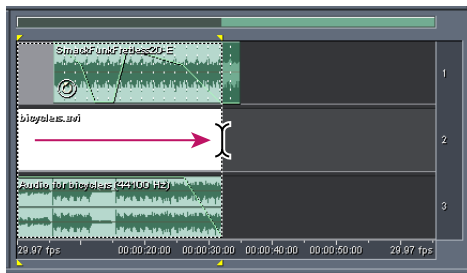
Cliquez avec le bouton droit sur la fenêtre Vidéo et sélectionnez une des options suivantes :

- Un pourcentage de zoom avant ou arrière.
- Ajuster pour adapter la prévisualisation à la fenêtre.
- Respecter le rapport d'apparence pour conserver ce rapport lorsque vous redimensionnez la fenêtre.
- Dimensionnement à facteur entier pour limiter la prévisualisation à des rapports tels que 1/2, 1/1 et 2/1 lorsque vous redimensionnez la fenêtre. Cette option permet d'éviter un rééchantillonnage complexe, en produisant une image plus nette et en améliorant les performances.
- Qualité inférieure pour réduire la qualité de la prévisualisation.

Remarque : Les paramètres de la qualité vidéo prendront effet lors de l'importation suivante d'un clip vidéo. Pour appliquer un nouveau paramètre de qualité au clip en cours, fermez-le et réimportez-le dans la session.

Préparation de mixages vidéo finaux pour l'exportation

Dans la vue Multipiste, vous pouvez exporter des mixages vidéo finaux au format AVI. Les mixages vidéo finaux combinent des clips vidéo et audio situés dans la même zone de la ligne de temps pour créer une nouvelle piste son. Avant d'exporter un mixage vidéo final, vous pouvez le prévisualiser afin de vous assurer qu'il aura le son escompté et, à défaut, éditer la session selon vos besoins.



Sélection des points de début et de fin d'un mixage vidéo final

Pour prévisualiser un mixage vidéo final :

- 1 Choisissez Edition > Accrochage > Accrocher aux trames.
- 2 Dans l'affichage de la session, sélectionnez une zone allant du début à la fin du clip vidéo.

3 Lisez la session, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si le son de la piste n'est pas celui attendu, éditez la session, puis répétez les étapes 2 à 3. Par exemple, si une partie du clip audio est omise, déplacez l'ensemble du clip dans la zone sélectionnée.
- Si la piste son vous convient, exportez un mixage vidéo final. Voir « [Exportation de mixages vers un fichier vidéo](#) », page 273.



Vous pouvez également utiliser cette procédure pour exporter un mixage audio en vue de le combiner à un clip vidéo dans une application vidéo, telle que Adobe Premiere Pro. Les mixages vidéo finaux se limitent au format audio stéréo et AVI, contrairement aux mixages audio finaux, qui prennent en charge un son stéréo et surround dans divers formats. Pour plus de détails, voir « [Exportation de mixages vers un fichier audio](#) », page 272 et « [A propos du son surround](#) », page 258.

Création d'un son surround

A propos du son surround

Grâce au son surround, que vous retrouvez dans de nombreux films populaires, vous pouvez panoramiser un mixage audio à travers la pièce. Adobe Audition prend en charge le son surround 5.1, qui requiert cinq haut-parleurs, en plus d'un subwoofer basse fréquence (LFE). Pour prévisualiser correctement un mixage de son surround 5.1, votre ordinateur doit être équipé d'une carte son disposant d'au moins six sorties et le haut-parleur doit être connecté et positionné comme suit :

- Sortie 1 : Haut-parleur avant gauche.
- Sortie 2 : Haut-parleur avant droit.
- Sortie 3 : Haut-parleur central avant.
- Sortie 4 : LFE.
- Sortie 5 : Haut-parleur surround gauche.
- Sortie 6 : Haut-parleur surround droit.

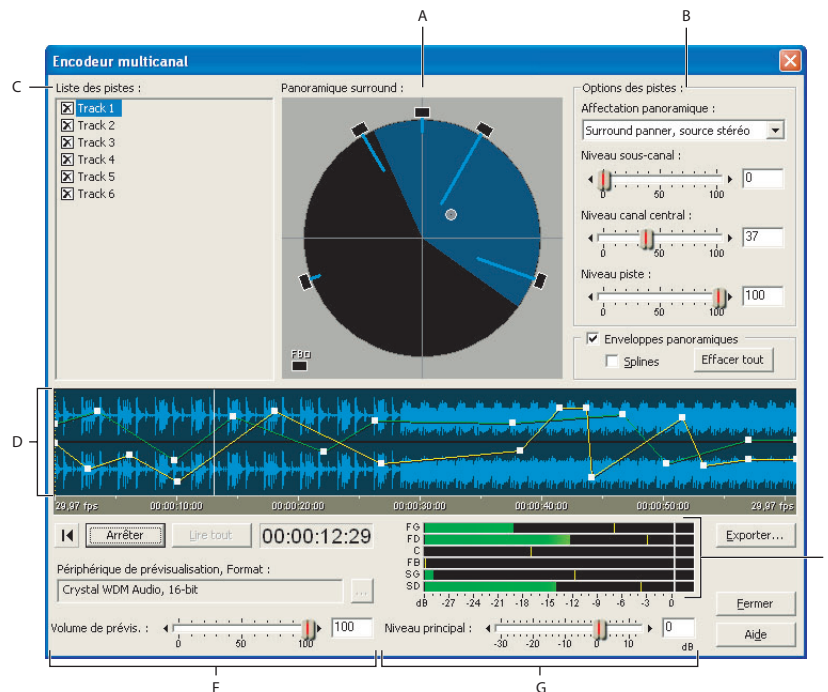
Adobe Audition vous permet de créer et d'exporter des sons surround 5.1 dans une session multicanal via la boîte de dialogue Encodeur multicanal. Grâce à cette boîte de dialogue, vous pouvez panoramiser individuellement chaque piste d'une session multipiste dans votre configuration multicanal, prévisualiser le mixage en cours et exporter la session. Vous pouvez exporter la session dans six fichiers WAV mono, dans un fichier WAV à 6 canaux intercalaires ou dans un fichier Windows Media 9 Pro (WMA) afin de l'utiliser avec un encodeur multicanal externe tel qu'un encodeur Dolby ou DTS.

Utilisation de l'encodeur multicanal

La boîte de dialogue Encodeur multicanal contient plusieurs options et commandes qui vous permettent de sélectionner des pistes et des sorties de bus, de panoramiser avec précision les données audio et d'ajuster les niveaux de volume, de faire un zoom sur l'affichage de forme d'onde et de prévisualiser le projet.



Pour une lecture correcte de la prévisualisation du son surround 5.1 depuis l'encodeur multicanal, vous avez besoin d'une carte son disposant d'au moins 6 sorties analogiques, d'un pilote intercalaire spécial compatible avec le format multicanal Microsoft DirectSound et de Microsoft DirectX 8.0 ou d'une version ultérieure. (Direct X 8.0 est installé par défaut lors de l'installation d'Adobe Audition. Des mises à jour sont disponibles sur le site Microsoft.) Si votre système ne respecte pas ces exigences, vous risquez de recevoir un message d'avertissement et les boutons Lire piste et Lire tout ne seront pas accessibles.



La boîte de dialogue Encodeur multicanal

A. Panoramique surround **B.** Options de piste **C.** Liste des pistes **D.** Affichage de forme d'onde avec enveloppes de panoramique **E.** Règles de sortie **F.** Commandes de prévisualisation **G.** Commande du volume principal

Pour utiliser l'encodeur multicanal :

- 1 Ouvrez une session Adobe Audition existante ou créez une nouvelle session dans la fenêtre Multipiste.
- 2 Après avoir ajouté toutes les pistes, équilibrez le mixage stéréo de base avec les paramètres de volume de piste, de panoramique stéréo et FX souhaités.
- 3 Choisissez Affichage > Encodeur multicanal.
- 4 Dans Liste des pistes, sélectionnez les pistes et les sorties de bus que vous voulez panoramiser et exporter. Voir « [Sélection de pistes et de bus dans l'encodeur multicanal](#) », page 260.
- 5 Sous Options des pistes, précisez l'affectation panoramique et paramétrez les commandes selon vos besoins. Voir « [Affectation de la source panoramique](#) », page 260, « [Utilisation du panoramique surround](#) », page 262 et « [Automatisation de l'enveloppe panoramique](#) », page 262.

- 6 Réglez le volume des pistes. Voir « [Réglage des niveaux de volume](#) », page 264.
- 7 Prévisualisez les pistes panoramisées. Voir « [Prévisualisation du projet multicanal](#) », page 265.
- 8 Exportez la session. Voir « [Exportation de fichiers de son surround](#) », page 266.

Panoramique des pistes et des bus pour obtenir un son surround

En vous servant de l'encodeur multicanal, vous pouvez panoramiser l'ensemble des pistes et des bus de votre session pour obtenir un son surround. En panoramisant le son entre les six haut-parleurs de son surround, vous pouvez faire en sorte que le son semble provenir de toutes parts.

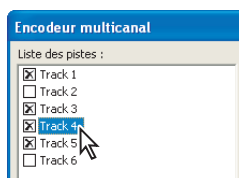
Sélection de pistes et de bus dans l'encodeur multicanal

Toutes les pistes utilisées dans la session multipiste en cours apparaissent dans la zone Liste des pistes de la boîte de dialogue Encodeur multicanal. Si vous désélectionnez une piste, celle-ci est retirée de la prévisualisation multicanal et n'est pas incluse lorsque vous exportez le projet multicanal.

Si vous avez relié une piste à un bus, c'est ce dernier qui apparaît dans la liste des pistes. Vous pouvez sélectionner et panoramiser la sortie de bus en tant que signal mono ou stéréo unique. En outre, vous pouvez accéder au signal de piste « pur » et le panoramiser séparément. Voir « [Utilisation du mélangeur de bus](#) », page 240 pour plus de détails sur la configuration d'un bus.

Pour sélectionner une piste à panoramiser afin d'obtenir un son surround :

Dans la boîte de dialogue Encodeur multicanal, cliquez sur le nom de la piste.



Liste des pistes dans laquelle la piste 4 est sélectionnée

Pour accéder à une piste associée à un bus dans la liste des pistes :

- 1 Fermez la boîte de dialogue Encodeur multicanal.
- 2 Dans les commandes de piste de la vue Multipiste, cliquez sur l'onglet Bus de la piste à laquelle vous voulez accéder.
- 3 Augmentez la valeur Son pur pour qu'elle soit supérieure à zéro.
- 4 Ouvrez à nouveau la boîte de dialogue Encodeur multicanal.

Affectation de la source panoramique

Dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue, la liste Affectation panoramique vous permet soit d'utiliser le panoramique surround pour positionner la source sonore de votre piste, soit d'effectuer des affectations panoramiques fixes à la piste.

Pour définir l'affectation panoramique :

Choisissez une des options suivantes dans la liste Affectation panoramique en haut à droite de la boîte de dialogue Encodeur multicanal :

Surround panner, source stéréo. Utilisez le panoramique surround pour positionner votre source sonore. Voir « [Utilisation du panoramique surround](#) », page 262. Elle maintient également les signaux stéréo de gauche et de droite de la piste à un niveau discret lors de l'application du panoramique dans le champ sonore. Par exemple, si la piste contient un fichier stéréo, le signal stéréo de gauche est envoyé aux canaux avant gauche et surround gauche, tandis que le signal de droite est envoyé aux canaux avant droit et surround droit. Le canal central reçoit toujours un signal additionné au signal mono (L + R). Par conséquent, lorsque vous appliquez le panoramique dans le champ sonore des cinq canaux, ces sources stéréo conservent leur « image stéréo » tandis qu'elles sont acheminées vers les différents canaux.

Surround panner, total vers mono. Vous permet d'utiliser le panoramique surround pour positionner votre source sonore. Cependant, cette option additionne toujours le signal de la piste à un signal mono. Dans ce mode, l'application du panoramique de la source sonore à n'importe quel endroit du champ sonore entraîne l'envoi du signal mono total à tous les canaux.

LFE uniquement. Envoie l'ensemble du signal de la piste au canal LFE (subwoofer). Votre système de contrôle applique la coupure de fréquence correcte du répartiteur afin de reproduire les données audio envoyées au canal LFE. En général, la plupart des composants LFE des systèmes de lecture surround 5.1 sont réglés sur une coupure de < 80 Hz ou < 120 Hz. L'encodeur multicanal lui-même n'applique aucun filtre aux données audio du canal LFE.

FL + FR, stéréo. Envoie directement le signal de la piste sélectionnée en tant que source stéréo aux haut-parleurs avant gauche et droit avec un équilibre stéréo 50/50.

Ls + Rs, stéréo. Envoie directement le signal de la piste sélectionnée en tant que source stéréo aux haut-parleurs arrière surround gauche et droit avec un équilibre stéréo 50/50.

Centre + LFE, stéréo. Lorsqu'elle est sélectionnée pour une piste stéréo, cette option achemine le signal du canal gauche de la piste vers le canal central et le signal du canal droit vers le LFE (subwoofer), de façon individuelle. Si cette option est sélectionnée pour une piste contenant un fichier source mono, le même signal est envoyé de façon égale aux canaux central et LFE. Veuillez noter que cette option est plus utile avec un fichier source stéréo.

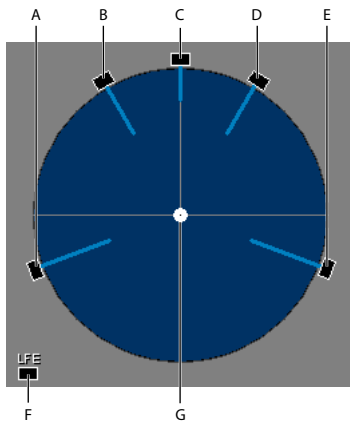
Centre uniquement, mono ; FL uniquement, mono ; FR uniquement, mono ;

Ls uniquement, mono ; Rs uniquement, mono. Additionne les données audio de la piste sélectionnée à un signal mono et envoie le tout au canal sélectionné. Le même résultat peut être obtenu en faisant glisser le point de panoramique directement sur un des cinq haut-parleurs principaux dans le panoramique surround.

Utilisation du panoramique surround

Le panoramique surround est une commande interactive représentant le champ audio. Vous devez faire glisser le point de panoramique (point blanc) pour modifier la source sonore perçue. À mesure que vous déplacez ce point, la longueur des lignes Indicateur d'alimentation bleu clair en provenance des haut-parleurs change. La longueur de ces lignes indique l'équilibre de l'alimentation de la source sonore en provenance de chacun des cinq canaux principaux. En outre, une partie de la sphère apparaît en bleu foncé pour représenter l'image du champ sonore. Ce qui signifie que lorsque l'auditeur est assis au centre des haut-parleurs (représenté par le viseur), la zone bleue indique depuis quel endroit l'auditeur perçoit le son.

Vous pouvez également faire glisser le point de panoramique en dehors du champs sonore directement au-dessus d'un des cinq haut-parleurs principaux ou du haut-parleur LFE. Une fois que le point est à un de ces endroits, les données audio de la piste sélectionnée sont ajoutées à un signal mono et envoyées discrètement au canal du haut-parleur en question. C'est une manière facile d'envoyer l'ensemble du signal de la piste à un seul canal.



Options du panoramique surround :

A. Surround gauche **B.** Frontale gauche **C.** Centre **D.** Frontale droite **E.** Surround droite
F. Effets basse fréquence (subwoofer) **G.** Point de panoramique

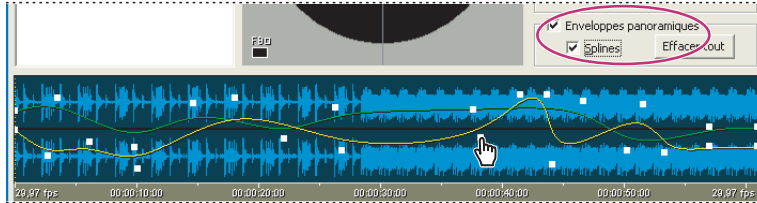
Pour utiliser le panoramique surround :

Dans la boîte de dialogue Encodeur multicanal, faites glisser le point de panoramique blanc, qui représente l'emplacement de la piste audio dans le champ sonore.

Automatisation de l'enveloppe panoramique

Lorsque vous sélectionnez Enveloppes panoramiques, deux lignes d'enveloppe apparaissent dans l'affichage de forme d'onde. La ligne jaune contrôle l'équilibre gauche/droite et la verte l'équilibre frontal/surround. Ces enveloppes sont en interaction avec la position du point de panoramique dans l'interface Panoramique surround. Elles permettent de créer un panoramique dynamique au fil du temps. Voir « [Automatisation des mixages avec enveloppes de clips](#) », page 236.

Si vous préférez que le panoramique de la piste reste fixe tout au long de la session, désélectionnez l'option Enveloppes panoramique. Vous enlevez ainsi les enveloppes de l'affichage de forme d'onde et pouvez ensuite paramétrer le point de panoramique à un endroit statique. Vous pouvez activer et désactiver tour à tour l'option Enveloppes panoramiques. Les points d'enveloppe créés pour cette piste seront conservés. Veuillez noter que si l'option Enveloppes panoramiques n'est pas sélectionnée, vous pouvez faire glisser le point de panoramique pendant la lecture et entendre le positionnement statique du panoramique en temps réel.



Automatisation de l'enveloppe panoramique

Pour créer un panoramique dynamique sur une piste :

- 1 Dans la boîte de dialogue Encodeur multicanal, cochez la case correspondant à une piste dans Liste des pistes.
- 2 Dans le menu Affectation panoramique, choisissez « Surround panner, source stéréo » ou « Surround panner, total vers mono ».
- 3 Sélectionnez Enveloppes panoramiques, au-dessus à droite de l'affichage de forme d'onde. Deux lignes d'enveloppe apparaissent dans l'affichage de forme d'onde. (Dans la mesure où la ligne jaune commence au-dessus de la ligne verte, il est possible qu'elle n'apparaisse qu'après le changement de position panoramique.)
- 4 Cliquez sur l'affichage de forme d'onde à l'endroit où vous voulez définir une destination de panoramique pour la source sonore. Le curseur vertical se déplace à cet endroit.
- 5 Faites glisser le point de panoramique dans le panoramique surround vers la position souhaitée dans le champ sonore. Deux poignées apparaissent sur les lignes d'enveloppe dans l'affichage de forme d'onde et se déplacent tandis que vous positionnez le point de panoramique. Vous pouvez également cliquer sur une des lignes d'enveloppe pour créer des poignées réglables supplémentaires afin de modeler les lignes d'enveloppe.
- 6 Pour modifier la poignée d'une enveloppe, faites-la glisser. Le point de panoramique se déplace en tandem pour vous indiquer la position relative dans le champ sonore pendant la lecture. Pour supprimer une poignée, faites-la glisser vers le haut ou le bas pour la faire sortir de la zone d'affichage de forme d'onde.
- 7 Pour supprimer toutes les poignées d'enveloppe et rétablir des enveloppes plates, sélectionnez l'option Effacer tout, en dessous à droite de l'option Enveloppes panoramiques.
- 8 Pour utiliser des courbes splines afin d'avoir des transitions plus douces entre les points, sélectionnez Splines.
- 9 Faites glisser le curseur de lecture au début de la piste et sélectionnez un des boutons Lecture. Regardez la position du point de panoramique et écoutez le panoramique dynamique que vous venez de créer.

Réglage des niveaux de volume

L'encodeur multicanal vous permet d'ajuster le niveau du sous-canal, du canal central et de la piste.

Pour ajuster le niveau :

Utilisez une des options suivantes dans la boîte de dialogue Encodeur multicanal :

Niveau sous-canal. Spécifie l'amplitude du niveau du sous-canal pour envoyer également le signal de la piste au canal LFE. Si la piste actuellement sélectionnée est uniquement affectée au canal LFE, cette option atténue le volume de sortie de cette piste envoyée à ce canal.

Remarque : L'encodeur multicanal n'applique aucun filtre aux données audio envoyées au canal LFE, que ce soit lors de la prévisualisation, de l'exportation ou de l'encodage. Par conséquent, tout filtre passe-bas requis par le contenu final du canal LFE doit être appliqué aux données audio dans la vue Multipiste d'Adobe Audition ou sur vos fichiers .wav exportés.



Utilisez un circuit Bass Management lors de la configuration de surveillance afin d'être certain d'entendre les niveaux de mixage représentatifs susceptibles d'être reproduits sur le système de lecture de l'auditeur final.

Niveau canal central. Détermine l'équilibre des canaux avant gauche, central et avant droit dans les modes de panoramique surround. Lorsqu'il est réglé sur 100, le canal central reçoit le même pourcentage de signal que les canaux avant gauche et droit. La position du point de panoramique détermine alors le panoramique positionnel en fonction du rapport d'équilibre entre les trois canaux.

Niveau piste. Contrôle le niveau d'amplitude de la piste actuellement sélectionnée dans le mixage multicanal, quel que soit le mode de panoramique surround sélectionné.

Zoom avant et arrière dans l'affichage de forme d'onde

Il existe plusieurs options permettant de faire un zoom avant et arrière dans l'affichage de forme d'onde.

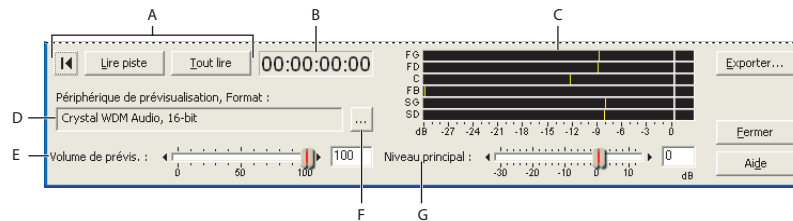
Pour faire un zoom sur la forme d'onde :

Dans la boîte de dialogue Encodeur multicanal, effectuez une des opérations suivantes :

- Placez le curseur de la souris sur la ligne de temps qui longe l'affichage de forme d'onde, cliquez avec le bouton droit et sélectionnez une option de zoom.
- Faites glisser la zone de zoom souhaitée sur la ligne de temps. (Pour faire marche arrière, cliquez avec le bouton droit et choisissez Zoom arrière ou Zoom total dans le menu contextuel.)
- Placez le pointeur de la souris dans l'affichage de forme d'onde et actionnez la roulette de la souris. La zone temporelle située directement sous le pointeur de la souris est agrandie. Pour la réduire, actionnez la roulette de la souris dans l'autre sens.

Prévisualisation du projet multicanal

L'encodeur multicanal propose plusieurs options de prévisualisation, parmi lesquelles différents types de commandes de lecture et options de format de lecture.



Commandes de prévisualisation :

A. Commandes de transport **B.** Indicateur temporel **C.** Règles de sortie **D.** Périphérique de prévisualisation **E.** Volume de prévisualisation **F.** Bouton de changement du périphérique de prévisualisation **G.** Niveau principal

Prévisualisation d'une piste ou d'une session dans l'Encodeur multipiste

Vous pouvez choisir et régler les commandes de prévisualisation suivantes :

Début . Place le curseur au début de la piste.

Lire piste. Lit la piste actuellement sélectionnée à partir de la position du curseur. La lecture se fait toujours jusqu'au bout de la piste, quel que soit le niveau de zoom sélectionné.

Tout lire. Lit à partir de la position du curseur. La lecture englobe le mixage multicanal et toutes les pistes cochées dans la liste des pistes. De même qu'avec Lire piste, la lecture se fait toujours jusqu'au bout de la piste, quel que soit le niveau de zoom sélectionné.

Indicateur temporel. Situé à côté de Lire tout, cet indicateur affiche la durée de la prévisualisation.

Volume de prévisualisation. Contrôle le volume de la prévisualisation, sans affecter celui des fichiers exportés. Autrement dit, il ne modifie pas l'amplitude des fichiers WAV exportés ou WMA encodés créés dans la boîte de dialogue Encodeur multicanal, pas plus qu'il n'affecte les niveaux mesurés par les règles de sortie à 6 canaux. Pour modifier ceux-ci, utilisez le curseur Niveau principal.

Règles de sortie (FL, FR, C, LFE, Ls, Rs). Ce jeu de six règles affiche la sortie de chaque canal pendant la prévisualisation. Si Lire piste est sélectionné, ces règles affichent uniquement la sortie de la piste sélectionnée. Si Lire tout est sélectionné, elles affichent les sorties de l'ensemble du mixage 5.1. Ces niveaux correspondent aux niveaux réels des fichiers WAV ou WMA exportés à partir de la session. Vous pouvez atténuer le niveau général des 6 canaux à l'aide du curseur Niveau principal situé sous les règles.

Niveau principal. Règle le niveau audible de la prévisualisation. Il est cependant avant tout conçu pour régler l'amplitude des fichiers exportés ou encodés. Utilisez ce curseur et référez les règles pour optimiser l'amplitude de crête général du mixage de canal 5.1 de manière à ce qu'aucun canal ne soit écrêté.

Périphérique de prévisualisation, Format. Affiche le périphérique actuellement sélectionné vers lequel Adobe Audition achemine sa sortie à 6 canaux. Voir [« Configuration du périphérique et du format de prévisualisation », page 266.](#)

Configuration du périphérique et du format de prévisualisation

L'option Périphérique de prévisualisation, Format vous permet de spécifier le périphérique et le format des données audio prévisualisées. Elle affiche également le débit sélectionné pour la lecture de la prévisualisation. Pour plus de détails sur les exigences en matière de périphériques, voir [« Utilisation de l'encodeur multicanal », page 258.](#)

Pour modifier le périphérique et le débit choisis :

1 Cliquez sur le bouton Modifier à droite de l'option Périphérique de prévisualisation, Format.

2 Dans le menu Périphérique de sortie multicanal, choisissez la carte son pour la prévisualisation.

Remarque : Certaines cartes son qui proposent une lecture 5.1, telles que Creative Labs Audigy, n'affichent qu'un seul pilote de périphérique dans la liste. Vous devez sélectionner ce périphérique pour que le pilote de la carte son achemine les six canaux de données audio vers les haut-parleurs corrects. (Si le fabricant de la carte son ne propose aucun pilote de périphérique multicanal, il est probable que vous n'obtiendrez pas une véritable prévisualisation de son surround.) Lorsqu'une carte son propose un pilote multicanal intercalaire, il est conseillé de le sélectionner. Ces types de pilote acceptent l'entrée audio à 6 canaux d'Adobe Audition et l'acheminent automatiquement vers la configuration de canaux 5.1 standard de Microsoft.

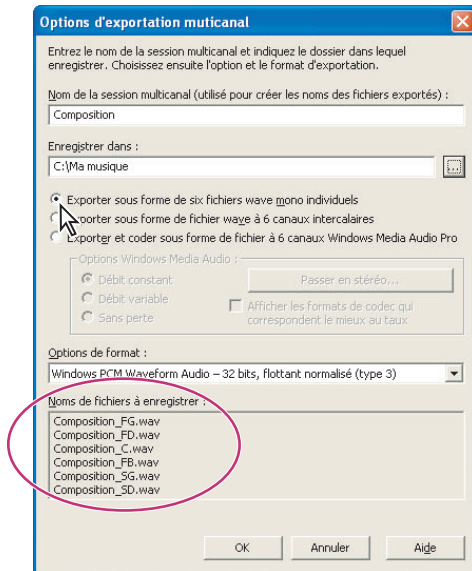
3 Dans le menu Format de prévisualisation, sélectionnez le débit de la lecture prévisualisée envoyée vers la carte son. Si votre session renferme des fichiers à haut débit et que votre carte son prend en charge un tel débit, vous pouvez sélectionner un débit plus élevé afin de prévisualiser la session de façon plus précise.

4 Définissez la taille des tampons de prévisualisation utilisés pour Lire piste et Lire tout. Des tampons de grande taille favorisent la stabilité de la lecture, mais augmentent la latence (autrement dit, ils ralentissent l'application des modifications effectuées en cours de prévisualisation). Si des interruptions se produisent pendant la prévisualisation des données audio, essayez d'augmenter la taille du tampon.

Exportation de fichiers de son surround

Adobe Audition propose une fonction permettant d'encoder directement un fichier Windows Media 9 Pro (WMA) à 6 canaux intercalaires ou d'exporter dans deux formats WAV. Le champ Options de format de la boîte de dialogue Options d'exportation multicanal indique le format actuellement sélectionné. Il s'agit en fait du format de la dernière option d'exportation utilisée.

Remarque : Pour exporter et encoder votre projet dans un fichier WMA à 6 canaux, vous devez préalablement installer Windows Media 9 (installé par défaut lors de l'installation d'Adobe Audition). Si vous disposez d'une version antérieure, l'option Encoder dans WMA9 n'apparaît pas. Vous pouvez obtenir les dernières mises à jour Windows Media sur le site Microsoft.



Boîte de dialogue Options d'exportation multicanal

Exportation d'une session multicanal

Une fois le mixage du projet multicanal terminé, vous pouvez l'exporter dans le format de fichier de votre choix.

Pour exporter la session multicanal :

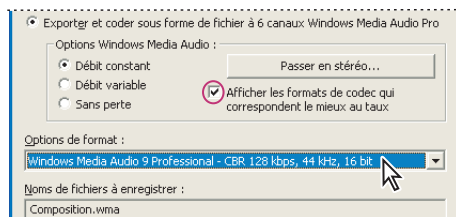
- 1 Cliquez sur le bouton Exporter en bas à droite de la boîte de dialogue Encodeur multicanal.
- 2 Dans la zone de texte Nom de la session multicanal, entrez un nom pour les fichiers exportés. Vous pouvez voir les noms de tous les fichiers qui seront enregistrés en bas de la boîte de dialogue, dans la zone Noms de fichiers à enregistrer.
- 3 Dans la zone de texte Enregistrer dans, entrez ou sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez enregistrer les fichiers.
- 4 Sélectionnez une des options suivantes :

Exporter sous forme de six fichiers wave mono individuel. Crée des fichiers mono.wav Windows PCM standard pouvant être utilisés par toutes les applications audio de Windows. (Pour plus de détails, voir « [Windows PCM \(.wav\)](#) », page 281.)

Exporter sous forme de fichier wave à 6 canaux intercalaires. Exporte au format .wav Windows PCM, qui permet à un fichier unique de contenir plusieurs canaux audio. Certaines applications audio de Windows ne sont cependant pas en mesure d'ouvrir ou de lire des fichiers WAV qui ne sont pas mono ou stéréo. (Pour plus de détails, voir « [Windows PCM \(.wav\)](#) », page 281.)

Remarque : Les fichiers intercalaires reflètent l'ordre des canaux utilisé par les encodeurs Dolby Digital. Si vous prévoyez d'utiliser un processus d'encodage avec un ordre de canaux différent, vous devez exporter la session dans six fichiers individuels.

Exporter et coder sous forme de fichier à 6 canaux Windows Media Audio Pro. Crée des fichiers WMA multicanal lisibles par tout utilisateur disposant de Windows Media Player 9 ou d'une version ultérieure, d'une carte son de sortie multicanal et d'une configuration de haut-parleurs 5.1. (Media Player 9 fonctionne sous Windows XP.)



Options d'exportation

5 Si vous sélectionnez Exporter et coder sous forme de fichier à 6 canaux Windows Media Audio Pro, vous devez définir les options suivantes de Windows Media Audio :

- L'option Débit constant (CBR) fait varier le niveau de qualité selon les besoins afin de garantir que le débit reste inchangé. Cette méthode donne un fichier de taille cohérente, mais la qualité peut ne pas être aussi élevée qu'avec l'encodage à débit variable.
- L'option Débit variable (VBR) conserve la qualité audio en faisant varier le débit en fonction de la complexité du passage audio codé. Cette méthode permet de préserver une meilleure qualité audio dans le fichier, mais la taille du fichier n'est pas aussi prévisible qu'avec l'encodage à débit constant.
- Sans perte compresse les données pour obtenir un fichier plus petit que WAV, mais sans aucune perte de fidélité.
- Passer en stéréo convertit la lecture à 6 canaux en lecture stéréo sur un système autre que Windows XP ou ne disposant pas d'une configuration de lecture 5.1. Configurez les paramètres d'atténuation afin de contrôler la manière dont les niveaux des canaux central, surround et LFE sont mixés avec les canaux stéréo avant et lus sur un système de sortie stéréo. Les valeurs par défaut conviennent généralement à la plupart des fichiers, mais vous pouvez saisir n'importe quelle valeur comprise entre 0 et -144 dB dans ces trois champs, selon vos besoins.
- Afficher les formats de codec qui correspondent le mieux au taux d'échantillonnage de la session limite la liste des options kbps WMA à celles offrant le même taux d'échantillonnage et le même débit que les fichiers de la session multipiste.

Exportation vers un service de mastering ou de duplication

Si vous avez l'intention d'envoyer votre projet vers un service extérieur de mastering, de duplication ou autre en vue de le coder dans d'autres formats de surround ou de support, vérifiez avec le destinataire les spécifications de format.

L'ordre des canaux diffère d'un format de surround à l'autre, de même que les points de fréquence du répartiteur. Ainsi, Digital Theater System (DTS) utilise généralement un répartiteur de 80 Hz, ce qui signifie que tout le contenu de fréquence de vos canaux inférieur à 80 Hz peut être acheminé vers un subwoofer, tandis que celui supérieur à 80 peut être envoyé vers les canaux principaux. Il diffère du système Dolby Digital qui utilise un point de répartiteur de 120 Hz. Certains systèmes font également appel à une amplification de 10 dB pour le canal LFE, en supposant que la puissance de ce canal sera inférieure d'environ autant par rapport aux canaux principaux. Vous devez dès lors tenir compte de ces composants dans votre mixage avant de livrer les fichiers au destinataire. Il est préférable de vérifier avec le destinataire toutes ces exigences afin d'être certain que l'audience entendra votre projet exactement comme vous.




Enregistrement, exportation et fermeture de fichiers

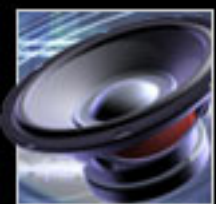
Enregistrement des fichiers audio

Lorsque vous travaillez avec des fichiers audio dans la Vue Edition, vous pouvez enregistrer le son sous divers formats de fichier communs. Le format que vous choisissez dépend de la façon dont vous pensez utiliser le fichier. Pour plus de détails sur les formats de fichier pris en charge, voir « [Sélection d'un format de fichier audio](#) », page 274.

Lorsque vous choisissez un format de fichier, n'oubliez pas que les différents formats vous permettent de stocker diverses informations dans le fichier. En conséquence, l'enregistrement d'un fichier sous un format différent de celui d'origine risque d'endommager certaines informations.

Pour enregistrer un fichier audio dans la Vue Edition :

- 1 Exécutez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez Fichier > Enregistrer pour enregistrer les modifications apportées dans le fichier en cours d'utilisation. Ou cliquez sur le bouton Enregistrer  dans la barre d'outils Fichier.
 - Choisissez Fichier > Enregistrer sous pour enregistrer les modifications apportées dans un autre fichier. Ou cliquez sur le bouton Enregistrer sous  dans la barre d'outils Fichier.
 - Choisissez Fichier > Enregistrer une copie sous pour enregistrer une copie identique du fichier en quittant le fichier original actif.
 - Choisissez Fichier > Enregistrer la sélection pour enregistrer le son actuellement sélectionné dans un nouveau fichier. Ou cliquez sur le bouton Enregistrer la sélection  dans la barre d'outils Fichier. Cette commande est utile pour l'enregistrement de petits segments d'un fichier plus gros. Vous pouvez l'utiliser, par exemple, pour fragmenter un long enregistrement en pistes plus petites et plus gérables.
 - Choisissez Fichier > Enregistrer tout pour enregistrer tous les fichiers ouverts.
- 2 Sélectionnez un emplacement pour le fichier, saisissez un nom de fichier et sélectionnez un format de fichier.
- 3 Selon le format sélectionné, des options supplémentaires peuvent être disponibles. Pour afficher les options spécifiques au format, cliquez sur Options. Pour plus de détails sur les options spécifiques au format, voir « [Sélection d'un format de fichier audio](#) », page 274.



4 Sélectionnez Enregistrer les informations non audio supplémentaires, pour enregistrer les champs d'en-tête contenant les données du fichier et les marques de repères dans le fichier. En outre, si vous enregistrez un fichier .wav, cette option stocke le nom de chemin vers le fichier de session original, reliant ainsi efficacement la session et les fichiers du mixage final pour les utilisateurs d'Adobe Premiere et d'Adobe After Effects. Pour plus de détails, voir « [Utilisation d'Adobe Premiere Pro et After Effects](#) », page 253.



Si vous envisagez de graver le fichier sur CD via un autre programme, vous devez désélectionner cette option. Certaines applications d'enregistrement sur CD interprètent mal les informations non audio et insèrent des bruits désagréables au début de chaque piste.

5 Cliquez sur Enregistrer.

Enregistrement et exportation de sessions

Lorsque vous modifiez une session dans la vue Multipiste, prenez l'habitude d'enregistrer régulièrement le fichier de session. Après création d'un mixage, vous pouvez exporter la session vers divers formats audio et vidéo.



Enregistrement des sessions

Il est important de se rappeler que les fichiers de session (.ses) dans Adobe Audition ne contiennent aucune donnée audio. Un fichier de session est en fait un petit fichier qui pointe vers d'autres fichiers audio sur votre disque dur. Le fichier de session garde une trace de l'endroit où les fichiers audio sont stockés sur le disque dur, de l'emplacement de chaque fichier et de sa durée dans la session, des enveloppes et effets appliqués aux pistes, etcetera.

Un fichier de session est inutile sans les fichiers audio vers lesquels il pointe. Il est donc essentiel d'organiser correctement vos fichiers. La meilleure façon de rester organisé est de conserver tous les fichiers liés à la session dans le même répertoire. Adobe Audition facilite l'organisation des fichiers en vous fournissant une option qui vous permet d'enregistrer une copie de chaque fichier utilisé dans une session dans le même répertoire que le fichier de session. Cette option vous garantit que tous les fichiers d'une session se trouvent à un seul endroit.

Pour enregistrer une session :

1 Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fichier > Enregistrer la session pour enregistrer les modifications apportées dans le fichier de session en cours d'utilisation. Ou cliquez sur le bouton Enregistrer  dans la barre d'outils Fichier Multipiste.
- Choisissez Fichier > Enregistrer la session sous pour enregistrer les modifications apportées dans un autre fichier de session. Ou cliquez sur le bouton Enregistrer sous  dans la barre d'outils Fichier Multipiste.
- Choisissez Fichier > Enregistrer tout pour enregistrer toutes les sessions ouvertes.

2 Sélectionnez un emplacement pour le fichier et saisissez un nom de fichier.

3 Sélectionnez Enregistrer des copies de tous les fichiers associés pour enregistrer une copie de chaque fichier utilisé dans une session dans le même répertoire que le fichier de session. Nous vous recommandons vivement de sélectionner cette option.

Si vous souhaitez enregistrer les fichiers associés sous un autre format, cliquez sur Options, sélectionnez Enregistrer toutes les copies au format, puis sélectionnez un format dans la liste. Pour afficher les options du format sélectionné, cliquez sur Propriétés du format. Pour plus de détails sur les options spécifiques au format, voir « [Sélection d'un format de fichier audio](#) », page 274.

4 Cliquez sur Enregistrer.

Pour convertir le taux d'échantillonnage d'une session :

1 Choisissez Fichier > Enregistrer la session sous, choisissez un emplacement pour le fichier, puis saisissez un nom de fichier.

2 Sélectionnez Enregistrer des copies de tous les fichiers associés, puis cliquez sur Options.

3 Sélectionnez Convertir le taux, puis sélectionnez un taux d'échantillonnage.

4 Pour définir les options dithering et autres options de conversion, cliquez sur Propriétés de conversion. Pour plus de détails sur les options de conversion, voir « [Conversion du type d'échantillon](#) », page 104.

5 Cliquez sur Enregistrer.

Exportation de mixages vers un fichier audio

Une fois le mixage d'une session terminé, vous pouvez l'exporter vers divers formats audio et vidéo communs. Lorsque vous utilisez la commande Fichier > Exporter > Audio, tous les éléments de la session sont exportés vers un fichier audio. Si vous souhaitez uniquement exporter des sons spécifiques, utilisez plutôt la commande Modifier > Mixer vers fichier. Voir « [Mixage de pistes ReWire et de clips audio spécifiques](#) », page 242.

Pour exporter un mixage vers un fichier audio :

1 Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Pour exporter une partie d'une session, sélectionnez la zone souhaitée dans l'affichage de piste.
- Pour exporter une session complète, désélectionnez tous les éléments de l'affichage de piste. Si nécessaire, cliquez sur l'affichage de piste pour faire apparaître l'indicateur d'instant présent.

2 Choisissez Fichier > Exporter > Audio.

3 Choisissez un emplacement pour le fichier, saisissez un nom de fichier et choisissez un format de fichier.

4 Selon le format sélectionné, des options supplémentaires peuvent être disponibles. Pour afficher les options propres au format, cliquez sur Options. Pour plus de détails sur les options spécifiques au format, voir « [Sélection d'un format de fichier audio](#) », page 274.

5 Sélectionnez Enregistrer les informations non audio supplémentaires pour enregistrer les champs d'en-tête contenant les données du fichier et les marques de repères dans le fichier. En outre, si vous enregistrez un fichier .wav, cette option stocke le nom de chemin d'accès au fichier de session original, reliant ainsi efficacement la session et les fichiers du mixage final pour les utilisateurs d'Adobe Premiere et d'Adobe After Effects. Pour plus de détails, voir « [Utilisation d'Adobe Premiere Pro et After Effects](#) », page 253.



Si vous envisagez de graver le fichier sur CD via un autre programme, vous devez désélectionner cette option. Certaines applications d'enregistrement sur CD interprètent mal les informations non audio et insèrent des bruits désagréables au début de chaque piste.

6 Cliquez sur Enregistrer.

Exportation de mixages vers un fichier vidéo

Si une session comprend un fichier vidéo au format .avi, vous pouvez mixer la session et en faire une piste audio pour la vidéo.

Remarque : Bien qu'Adobe Audition puisse ouvrir d'autres types de fichiers vidéo afin d'accéder à leurs pistes audio, la possibilité de réenregistrer la piste audio ne fonctionne qu'avec les fichiers .avi.

Pour exporter un mixage vers un fichier vidéo :

- 1 Choisissez Fichier > Exporter > Vidéo.
- 2 Choisissez un emplacement pour le fichier et saisissez un nom de fichier.
- 3 Pour choisir un codec pour la compression du son dans le fichier, cliquez sur Options. Choisissez un codec dans le menu contextuel, puis cliquez sur OK.
- 4 Sélectionnez Enregistrer les informations non audio supplémentaires pour enregistrer les champs d'en-tête contenant les données du fichier et les marques de repères dans le fichier.
- 5 Cliquez sur Enregistrer.

Fermeture de fichiers

Adobe Audition propose plusieurs commandes de fermeture de fichiers.

Pour fermer le fichier audio en cours d'utilisation dans la vue Edition :

Choisissez Fichier > Fermer.

Pour fermer un fichier de session dans la vue Multipiste :

Exécutez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fichier > Fermer la session, pour fermer le fichier de session en cours mais laisser ouverts les fichiers média liés.
- Choisissez Fichier > Fermer la session et ses médias, pour fermer le fichier de session en cours ainsi que tous les fichiers média liés.

Pour fermer tous les fichiers non liés à la session en cours :

Choisissez Fichier > Fermer uniquement les médias hors session.

Pour fermer tous les fichiers ouverts :

Choisissez Fichier > Tout fermer.

Sélection d'un format de fichier audio

Adobe Audition vous permet d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers aux formats décrits dans cette section. Dans la plupart des cas, nous vous conseillons d'enregistrer les données audio non compressées au format Microsoft PCM et les données audio compressées soit au format mp3PRO® ou Windows Media Audio. Les autres formats existants ne sont utilisés que dans des situations particulières.

Certains formats proposent des options d'enregistrement de données audio. Pour accéder à ces options, cliquez sur Options dans la boîte de dialogue Enregistrer sous.

Remarque : Si vous souhaitez enregistrer des fichiers sous un format non repris dans la liste, vous pouvez le faire en utilisant un codec ACM Waveform. Pour plus de détails, voir « [Forme d'onde ACM \(.wav\)](#) », page 275.

64 bits doubles (brut) (.dbl)

Ce format utilise 8 bits doubles au format binaire (8 octets par échantillon mono ou 16 octets par échantillon stéréo entrelacé). Le format 64 bits doubles n'a pas d'en-tête (il s'agit de données purement audio, comme le format PCM brut).

Signé 8 bits (.sam)

Ce format est connu pour la construction de fichiers MOD, car le son dans les fichiers MOD est signé sur 8 bits. De nombreux éditeurs de fichiers MOD vous permettent d'insérer des échantillons ou de les exporter vers des fichiers de ce format. Les fichiers munis de l'extension .sam contiennent des données brutes signées sur 8 bits et, par défaut, n'ont pas d'en-tête. Le taux d'échantillonnage démarre à 22 050 Hz, mais vous pouvez le modifier après avoir ouvert le fichier en choisissant Edition > Régler le taux d'échantillonnage.

Onde A/mu-Law (.wav)

Les formats WAV A-law et mu-law (Standard CCITT G.711) sont fréquents dans les applications téléphoniques. Ces formats de codage convertissent les données audio d'origine de 16 bits en données audio de 8 bits (pour un taux de compression de 2:1) avec une plage dynamique d'environ 13 bits (78 dB). Alors que les formes d'onde codées A-law et mu-Law ont un rapport signal/bruit supérieur à 8 bits PCM, elles présentent également une distorsion un peu plus importante que les données audio d'origine 16 bits. De plus, la qualité est supérieure à celle que vous pourriez obtenir avec des formats ADPCM 4 bits.

Remarque : Les fichiers enregistrés sous ce format se décompressent automatiquement en 16 bits après ouverture. Veillez donc à ne pas enregistrer des fichiers 8 bits dans ce format.

Options. Choisissez l'une des options suivantes :

- A-Law 8 bits est une variation du format standard mu-Law que vous pouvez trouver sur les systèmes européens.
- mu-Law 8 bits est le format d'encodage des télécommunications standard international. Il s'agit de l'option par défaut.

Forme d'onde ACM (.wav)

Microsoft ACM (Audio Compression Manager) est l'une des versions 32 bits de Windows. Adobe Audition prend en charge le lecteur ACM, qui vous permet d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers sous divers formats autres que ceux directement pris en charge par Adobe Audition.

Certains de ces formats sont fournis en standard avec Windows, alors que d'autres sont fournis par des tiers. Il est possible d'acquérir des formats ACM lorsque vous installez un autre logiciel.

Pour enregistrer un fichier dans un autre format en utilisant le lecteur ACM, choisissez Fichier > Enregistrer sous, sélectionnez Forme d'onde ACM en tant que format de fichier, puis cliquez sur Options. Vous pouvez choisir parmi divers niveaux de qualité et chaque niveau vous propose différentes options pour les formats et les attributs.

Remarque : Le lecteur ACM que vous voulez utiliser peut exiger un format de fichier spécifique avant l'enregistrement. Par exemple, si vous souhaitez enregistrer un fichier au format DSP Group TrueSpeech, utilisez d'abord la commande Edition > Convertir le type d'échantillon pour convertir le fichier en 8 KHz, mono, 16 bits, parce que c'est le seul format que le lecteur TrueSpeech ACM prend en charge. Pour plus de détails sur un lecteur ACM quelconque, contactez le créateur du format (DSP Group pour les formats TrueSpeech ou CCITT pour les divers formats CCITT, par exemple) ou le fabricant du matériel qui utilise le format en question.

Amiga IFF-8SVX (.iff, .svx)

Le format Amiga IFF-8SVX est un format 8 bits mono de l'ordinateur Commodore Amiga.

Options. Choisissez l'une des options suivantes :

- Données au format enregistre le fichier audio au format Signé sur 8 bits non compressé (paramètre par défaut) ou au format Codé sur 4 bits avec Fibonacci Delta.
- Dithering à partir de 16 bits définit un type de dithering pour les fichiers 16 bits : Dither triangulaire, Dither gaussien mis en forme, Modélisation du son A ou Modélisation du son B. La valeur par défaut est Pas de dithering. Pour plus de détails sur les types de dithering, voir « [Modification de la résolution](#) », page 107.

Apple AIFF (.aif, .snd)

AIFF est le format de fichier d'onde standard d'Apple. AIFF prend en charge les fichiers stéréo ou mono, la résolution 16 bits ou 8 bits et tout un éventail de taux d'échantillonnage. Adobe Audition prend uniquement en charge la partie codée PCM des données, même si ce format (comme le format WAV de Windows) peut contenir divers formats de données.

AIFF constitue un bon choix pour la compatibilité multi plate-forme Windows/Mac OS. Avant d'ouvrir des fichiers AIFF dans Adobe Audition, ajoutez l'extension .aif ou .snd au fichier et ouvrez-le en utilisant le filtre de fichier AIFF d'Apple. Lorsque vous transférez un fichier AIFF sur un Macintosh, vous pouvez ajouter le code de quatre caractères « AIFF » dans la section de ressources du fichier afin qu'il soit reconnu. (Le Macintosh identifie un fichier via ses « ressources », qui sont supprimées lorsqu'un fichier est ouvert sur un ordinateur fonctionnant sous Windows. Cependant, de nombreuses applications Mac OS prenant en charge l'AIFF peuvent reconnaître les données PCM sans cet identifiant.)

Données texte ASCII (.txt)

Les données audio peuvent être lues ou écrites dans des fichiers au format texte standard (.txt), chaque échantillon étant séparé par un retour chariot et les canaux par un caractère de tabulation. Vous pouvez insérer un en-tête facultatif avant les données. S'il n'y a pas de texte d'en-tête, les données sont considérées comme des entiers décimaux signés sur 16 bits. L'en-tête est formaté comme un MOT CLE : la valeur de chaque mot-clé étant ECHANTILLONS, BITSPARECHANTILLON, CANAUX, TAUXD'ECHANTILLONNAGE et NORMALISE. Les valeurs pour NORMALISE sont VRAI ou FAUX. Par exemple,

```
ECHANTILLONS : 1582
BITSPARECHANTILLON : 16
CANAUX : 2
TAUXD'ECHATILLONNAGE : 22050
NORMALISE : FAUX
164 <tabulation> -1372
492 <tabulation> -876
```

Options. Sélectionnez l'une des options suivantes :

- Inclure en-tête Format place un en-tête avant les données.
- Données normalisées normalise les données entre -1,0 et 1,0.

Boucle Audition (.cel)

Ce format produit des fichiers de boucle Adobe Audition compressés, qui sont essentiellement des fichiers .mp3 avec l'extension .cel. Chaque .cel possède un en-tête qui contient des informations sur la boucle, telles que le nombre de temps, le tempo, la clé et la méthode d'expansion.



Vous pouvez également enregistrer des boucles dans des formats non compressés, tels que Windows PCM.

Le format .cel évite d'avoir d'éventuels problèmes avec les fichiers .mp3. Pendant le codage, le silence est ajouté à très petite dose au début, à la fin ou au début et à la fin d'un fichier .mp3. Le silence est très court (souvent quelques échantillons seulement). Lorsque vous travaillez avec une boucle, cependant, c'est suffisant pour décaler l'ensemble de la boucle.

Lors de l'enregistrement d'un fichier .cel, Adobe Audition calcule la quantité de silence à ajouter au fichier .mp3 et écrit cette information dans l'en-tête .cel. Ensuite, lorsqu'il ouvre un fichier .cel, il lit cette information et supprime automatiquement le silence du fichier afin qu'il tourne en boucle régulière.

Les options disponibles pour le format Audition Loop sont les mêmes que pour mp3PRO®. Pour plus de détails, voir « [mp3PRO® \(.mp3\)](#) », page 278.

Creative Sound Blaster (.voc)

Ce format est destiné aux fichiers de voix Sound Blaster et Sound Blaster Pro. Adobe Audition prend en charge les formats plus anciens tout comme les plus récents. Le format plus ancien ne prend en charge que les données audio 8 bits mono à 44,1 kHz et stéréo à 22 kHz. Le format plus récent prend en charge les données audio 8 bits et 16 bits.

Les fichiers dans ce format peuvent contenir des informations relatives aux boucles et au silence. Si un fichier contient des boucles et des blocs de silence, ceux-ci se développent lorsque vous ouvrez le fichier.

Options. Choisissez une des options suivantes :

- Ancien style enregistre les données audio dans un fichier .voc 8 bits qui peut être lu sur n'importe quelle carte Sound Blaster.
- Nouveau style enregistre les données audio au format plus récent, qui prend en charge les données audio 8 bits et 16 bits.

Dialogic ADPCM (.vox)

Le format Dialogic ADPCM est utilisé dans les applications téléphoniques est optimisé pour les voix à faible taux d'échantillonnage. Il prend uniquement en charge les données audio 16 bits et, comme les autres formats ADPCM, il compresse les données audio à 4 bits/échantillon (4:1). Ce format n'a pas d'en-tête, de sorte qu'Adobe Audition gère tous les fichiers .vox au format Dialogic ADPCM.

Remarque : Notez le taux d'échantillonnage des données audio avant de les enregistrer car vous devrez le saisir à nouveau à la réouverture du fichier.

DiamondWare Digitized (.dwd)

Ce format est utilisé par la boîte d'outils DiamondWare Sound, une bibliothèque d'un programmeur qui vous permet d'ajouter facilement et rapidement du son interactif de haute qualité dans des jeux et applications multimédia. Il prend en charge les fichiers mono et stéréo à des résolutions et taux d'échantillonnages divers.

DVI/IMA ADPCM (.wav)

La version International Multimedia Association (IMA) de ADPCM compresse les données 16 bits à 4 bits/échantillon (4:1) en utilisant une méthode différente (plus rapide) que Microsoft ADPCM. Ses caractéristiques de distorsion sont différentes et les résultats produits peuvent être meilleurs ou moins bons suivant la compression de l'échantillon. Comme pour Microsoft ADPCM, utilisez ce format avec des fichiers 16 bits plutôt que 8 bits. Ce modèle de compression peut constituer une bonne alternative au MPEG ; il permet un décodage assez rapide de compression 4:1 tout en ne dégradant que légèrement la qualité de l'échantillon.

Options. Choisissez l'une des options suivantes :

- 2 bits/échantillon, 8:1 produit des fichiers ayant le taux de compression le plus élevé (8:1) mais le nombre de bits le plus faible. Choisissez cette option si la réduction de la taille du fichier prime sur la qualité audio. Ne perdez pas de vue que ce taux de compression est moins compatible que le taux 4 bits standard, et que peu de systèmes le prennent en charge.
- 3 bits/échantillon, 5.3:1 produit des fichiers de meilleure qualité que l'option 2 bits. La qualité n'atteint toutefois pas celle obtenue avec les options 4 bits et 5 bits. La lecture de fichiers ayant ce taux de compression pourrait poser problème sur certains systèmes, en particulier s'il s'agit de fichiers stéréo.
- 4 bits/échantillon, 4:1 produit des fichiers 4 bits à un taux de compression de 4:1. Il s'agit de l'option par défaut.

- 5 bits/échantillon, 3.2:1 produit les fichiers ayant la qualité la plus élevée, puisque cette option utilise plus de bits et un taux de compression plus faible. Ce taux de compression est toutefois moins compatible que l'option par défaut 4 bits.

Microsoft ADPCM (.wav)

Le format Microsoft ADPCM utilise une compression 4:1. Les fichiers sauvegardés sous ce format se décompressent automatiquement en 16 bits après ouverture, quelle que soit leur résolution initiale. C'est pourquoi il convient d'utiliser ce format avec des fichiers 16 bits plutôt que 8 bits.

Options. Choisissez l'une des options suivantes :

- En une passe (Qualité inférieure) compresse les fichiers en une passe. Utilisez cette option si vous êtes pressé. La qualité sera cependant moins élevée que si vous utilisez l'option En plusieurs passes. Le temps de lecture d'un fichier compressé ADPCM sera le même, quelle que soit l'option utilisée.
- En plusieurs passes (Qualité supérieure) compresse les fichiers en plusieurs passes, offrant ainsi une meilleure qualité. Il s'agit de l'option par défaut.
- Taille du bloc propose trois options, chacune ayant un taux de compression et un niveau de qualité différents : Grande (qualité par défaut), avec un taux de compression de 3.98:1 ; Moyenne (bonne qualité), avec un taux de compression de 3.81:1 ; et Petite (qualité supérieure), avec un taux de compression de 3.25:1.

mp3PRO® (.mp3)

Le filtre mp3PRO permet à Adobe Audition d'encoder et de décoder directement des fichiers .mp3. Lorsque vous sauvegardez un fichier au format .mp3, le fichier audio est encodé et compressé en fonction des options choisies. Lorsque vous ouvrez un fichier .mp3, le fichier audio est converti en format interne non compressé d'Adobe Audition. Par conséquent, vous pouvez sauvegarder un fichier .mp3 dans n'importe quel format.



Évitez de compresser un même fichier audio au format .mp3 plusieurs fois. Si vous ouvrez et réenregistrez un fichier .mp3, celui-ci est recompressé, de sorte que tous les artefacts découlant du processus de compression deviennent plus prononcés.

La boîte de dialogue Options de l'encodeur MP3/mp3PRO® renferme deux séries d'options : des options de base servant à choisir une méthode d'encodage et des options plus avancées. Pour visualiser les options avancées, cliquez sur Avancé. Pour visualiser uniquement les options de base, cliquez sur Simple.

Options de base. Choisissez l'une des options suivantes :

- CBR (Débit constant) encode le même débit dans l'ensemble du fichier. Cette méthode est la plus courante et la plus prévisible en ce qui concerne la bande passante et la taille du fichier.
- VBR (Débit variable) encode des débits supérieurs pour des données plus complexes et des débits inférieurs pour des données plus simples. Bien que cela dépende des données sources, les fichiers .mp3 codés VBR ont souvent tendance à être plus petits que ceux codés CBR. Utilisez le menu situé sous l'option VBR pour choisir un niveau de qualité entre 10 (qualité minimale, mais fichier de plus petite taille) et 100 (qualité optimale, mais fichier plus volumineux). Certains lecteurs mp3 ne prennent pas en charge les fichiers codés VBR. Pour une compatibilité maximale, sélectionnez CBR.

- MP3 encode le fichier en mp3, mais sans les données PRO.
- mp3PRO® encode le fichier mp3PRO. Les données PRO permettent de recréer les hautes fréquences dans le fichier compressé, en particulier pour les faibles débits. Un fichier mp3PRO peut être lu par tout lecteur mp3 ne prenant pas en charge les données PRO, mais il se peut alors que la qualité soit moindre que pour un fichier mp3 standard de même débit. Par exemple, la qualité d'un fichier mp3PRO 64 Kbps se rapproche de celle d'un fichier mp3 112 Kbps ou 128 Kbps si le lecteur prend en charge mp3PRO, mais dans le cas contraire, sa qualité est égale (ou inférieure) à un fichier mp3 64 Kbps.

• **Options avancées.** Cliquez sur Avancé pour choisir une des options suivantes :

- Largeur de bande maximale (disponible uniquement si MP3 est sélectionné) spécifie la fréquence la plus élevée qui sera encodée. Des largeurs de bande peu importantes contribuent à éliminer les effets de tintement et de phaser, mais réduisent les hautes fréquences.
- Débit CBR (disponible uniquement si CBR et MP3 sont sélectionnés) spécifie le débit de l'encodage CBR. Plus le nombre est élevé, plus le fichier est grand, mais plus la qualité est élevée. Les valeurs autorisées sont comprises entre 20 Kbps et 320 Kbps.
- Taux d'échantillonnage (disponible uniquement si CBR et MP3 sont sélectionnés) spécifie le taux d'échantillonnage du fichier cible. (Le décodeur utilisera également ce taux.) Ne perdez pas de vue que tous les taux d'échantillonnage ne sont pas valides pour un débit particulier.
- Qualité VBR (disponible uniquement si VBR est sélectionné) spécifie la qualité pour l'encodage VBR. Plus le nombre est élevé, plus le fichier est grand, mais plus la qualité est élevée. Les valeurs valides sont comprises entre 1 et 100.
- Stéréo faible complexité (disponible uniquement si CBR et mp3PRO® sont sélectionnés) encode le fichier audio en mono, avec des informations indiquant comment reconstruire le signal stéréo lors de la lecture. Un décodeur non PRO lit le fichier en mono, tandis qu'un décodeur PRO le lit en stéréo. L'image stéréo est différente du signal audio d'origine, mais sa qualité est généralement supérieure à celle de son équivalent mono.
- Codec offre trois options de codec. Selon le type de signal audio, un codec pourrait s'avérer meilleur que les autres. Testez afin de voir lequel est le meilleur pour votre projet. Actuel - Meilleure qualité est un algorithme extrêmement rapide, qui donne généralement de très bon résultats pour des débits faibles et plus de détails dans les hautes fréquences sans artefacts indésirables. Utilisez cette option, sauf si vous avez une bonne raison de ne pas le faire. Héritage - Qualité moyenne (rapide) utilise un modèle différent pour l'encodage et peut s'avérer plus complet à des débits supérieurs à 160 Kbps. Héritage - Grande qualité (lent) prend plus de temps à l'encodage, mais la qualité est supérieure à celle obtenue avec l'option Qualité moyenne.
- Autoriser stéréo jointe moyenne (pour les débits moyens) combine les canaux de gauche et de droite en utilisant une méthode jointe moyenne lors de l'encodage de débits moyens ou faibles. Cette option préserve les informations du son surround en enregistrant le signal audio commun dans un canal, tandis que la différence entre les canaux est enregistrée dans l'autre.

- L'option Autoriser stéréo jointe d'intensité (pour les faibles débits) permet la combinaison des canaux de gauche et de droite pour les canaux encodés à faible débit. Certaines fréquences sont enregistrées en mono et placées dans la zone stéréo en fonction de l'intensité du son.

Remarque : *N'utilisez pas cette option si le signal audio stéréo contient des données encodées en surround.*

- L'option Autoriser la surréduction d'image stéréo utilise plus de données pour représenter une image stéréo plus grande. Cette option permet à l'encodeur de réduire l'image à certains endroits afin d'améliorer la qualité audio générale.
- L'option Définir le bit « Privé » définit le bit privé de chaque trame MPEG.
- L'option Définir le bit de « Copyright » définit le bit Copyright dans le fichier .mp3.
- L'option Définir le bit « Original » définit le bit de copie originale indiquant que le fichier .mp3 se trouve sur son support d'origine.
- Le remplissage spécifie une option de remplissage. Padding ISO est l'option par défaut, mais vous pouvez choisir une autre option si le décodeur ne requiert pas de remplissage ou si, au contraire, il le requiert toujours.
- Régler tous les décodages à 32 bits détermine la manière dont les fichiers .mp3 sont ouverts dans Adobe Audition. Si vous sélectionnez cette option, Adobe Audition suréchantillonne les fichiers autre qu'en 32 bits en 32 bits. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les fichiers .mp3 peuvent être ouverts avec leur profondeur de bit originale intacte.
- Coder le canal stéréo comme un canal double encode deux canaux audio ayant des contenus différents dans un même flot de bits.
- Ecrire les données de CRC ajoute des contrôles d'erreur par redondance CRC au flot de données audio afin que le contenu puisse être vérifié lors du décodage.

Next/Sun (.au, .snd)

Le format NeXt/Sun est le format par défaut des ordinateurs NeXT et Sun et possède de nombreux types de données. Adobe Audition prend en charge CCITT A-Law, mu-Law, G.721 ADPCM et les variantes de données PCM linéaires. Comme Windows PCM et AIFF, ce format peut prendre en charge le mono ou le stéréo, 16 bits ou 8 bits, ainsi qu'une large gamme de taux d'échantillonnage en cas d'enregistrement au format PCM linéaire.

Le format NeXt/Sun est couramment utilisé pour compresser des données 16 bits en données mu-law 8 bits. AU est utilisé de manière assez répandue sur le Web et dans les applications et applets Java.

Options. Choisissez l'une des options suivantes :

- mu-Law 8 bits utilise le format mu-law 8-bits pour compresser le fichier.
- A-Law 8 bits utilise le format A-law 8-bits pour compresser le fichier.
- G.721 ADPCM 4 bits applique la compression standard CCITT G.721 au fichier (ADPCM à 32 Kbps).
- PCM linéaire enregistre le fichier non compressé, PCM linéaire (Modulation par impulsions et codage (Pulse Code Modulation)).

SampleVision (.smp)

Le format SampleVision est issu du programme Sample Vision de Turtle Beach. Il prend uniquement en charge le signal audio mono 16 bits. Si un fichier est d'un autre format, Adobe Audition vous invite à le convertir avant de le sauvegarder.

Ce format prend également en charge les points de boucle, que vous pouvez éditer dans la fenêtre Liste des repères. Le label du repère doit avoir le format `Boucle n, m « n »` étant le nombre de boucles, compris entre 1 et 8, et « m » le mode (0 = pas de bouclage, 1 = boucle avant, 2 = boucle avant/arrière). Dans la fenêtre de la liste d'écoute, vous pouvez entrer le nombre de fois que la sélection doit être bouclée.

Windows Media Audio(.wma)

Le format WMA utilise un schéma de compression perceptif et vous permet de choisir entre trois options de codage différentes :

- Codage à débit constant fait varier le niveau de qualité selon les besoins pour s'assurer que le débit reste identique. Cette méthode donne un fichier de taille cohérente, mais la qualité peut ne pas être aussi élevée qu'avec le codage à débit variable.
- Codage à débit variable maintient la qualité audio en faisant varier le débit en fonction de la complexité du passage audio encodé. Cette méthode permet de préserver une meilleure qualité audio dans le fichier, mais la taille du fichier n'est pas aussi prévisible qu'avec le codage à débit constant
- Codage sans perte mathématique compresse les données pour obtenir un fichier plus petit que le fichier WAV, sans toutefois provoquer de perte de fidélité.

Après avoir sélectionné une option de codage, vous pouvez définir la qualité désirée. Comme pour les fichiers stéréo WMA, plus la qualité choisie est élevée, plus le fichier est grand et vice versa.

Windows PCM (.wav)

Le format Microsoft Windows PCM prend en charge les fichiers mono et stéréo à différentes résolutions et taux d'échantillonnage. Il suit la spécification RIFF (Format fichier d'infos ressources (Resource Information File Format)) et permet d'incorporer dans le fichier des informations supplémentaires de l'utilisateur et de les sauvegarder. Le format WAV reproduit le signal audio digital en utilisant la norme PCM (Modulation par impulsions et codage (Pulse Code Modulation)), qui ne requiert pas de compression et est considérée comme un format sans perte.

Options. Les options suivantes sont disponibles pour les fichiers 32 bits. Il n'y a par contre aucune option pour les fichiers 8 ou 16 bits.

- Flottant normalisé 32 bits (type 3) – Par défaut est le format interne pour Adobe Audition et le point flottant standard pour les fichiers .wav de type 3. Les valeurs sont normalisées dans une marge de +/-1,0 et, bien que les valeurs au-delà de cette marge soient sauvegardées, un écrêtage peut se produire lors de la lecture dans certains programmes. (Adobe Audition n'écartera pas le signal audio, mais lira la même valeur si elle se trouve au-delà de cette marge.)
- Entier compressé 24 bits (type 1, 24 bits) sauvegarde des entiers de 24 bits, de sorte que toute donnée se trouvant au-delà de la limite est écrêtée. .wav BitsPerSample est défini sur 24 et BlockAlign sur 3 octets par canal.

- Entier compressé 24 bits (type 1, 20 bits) sauvegarde des entiers 24 bits, de sorte que toute donnée se trouvant au-delà de la limite est écrêtée. L'option .wav BitsPerSample est définie sur 20 et BlockAlign sur 3 octets par canal. Les 4 bits supplémentaires sont en fait les bits valides restants lors de la sauvegarde et sont utilisés lors de la lecture (donnant ainsi une précision 24 bits si ces bits étaient effectivement présents lors de l'écriture). Les applications remplissent ces 4 derniers bits par des zéros ou bien avec des données ; les convertisseurs analogique/numérique générant 20 bits de données valides paramètrent automatiquement les 4 bits restants sur zéro. Tout format de type 1 avec BlockAlign défini sur 3 octets par canal est supposé être constitué d'entiers condensés et une valeur BitsPerSample comprise entre 17 et 24 lira dans tous les 24 bits et supposera que les bits restants sont soit exacts, soit définis sur zéro.
- Flottant 32 bits 24.0 (type 1, 24 bits) – Non standard sauvegarde les points flottants de 32 bits complets (qui s'étendent à +/-8millions), mais .wav BitsPerSample est défini sur 24 alors que BlockAlign est toujours défini sur 4 octets par canal.
- Flottant 16.8 – Obsolète/Compatibilité est le dernier format interne utilisé par Adobe Audition 1.0. Les valeurs des points flottants vont de +/-32768,0. Des valeurs supérieures et inférieures sont toutefois valides et ne sont pas écrêtées dans la mesure où l'exposant du point flottant est également enregistré. .wav BitsPerSample est défini sur 32 et BlockAlign sur 4 octets par canal.
- Activer le dithering permet d'appliquer un dithering aux fichiers 32 bits lorsque ceux-ci sont enregistrés au format PCM (20 bits, 24 bits ou 32 bits). Cette option est disponible uniquement pour les fichiers 32 bits que vous sélectionnez pour la sauvegarde sous un format de type sans point flottant. Elle applique un dither triangulaire avec une profondeur de 1.0 et aucune mise en forme de bruit. Si vous souhaitez appliquer un dither avec mise en forme de bruit, utilisez la commande Edition > Convertir le type d'échantillon pour appliquer d'abord le dithering au fichier audio, puis sauvegarder le fichier avec le dithering désactivé dans les options du format de fichier.

Données brutes PCM (.pcm) (.raw)

Ce format est simplement le PCM débarrassé de toutes les données de l'onde.

Aucune information d'en-tête n'est contenue dans le fichier. C'est pourquoi vous devez sélectionner le taux d'échantillonnage, la résolution et le nombre de canaux lorsque vous ouvrez le fichier.

En ouvrant les données audio en tant que PCM, vous pouvez interpréter presque tous les formats de fichier audio. Assurez-vous toutefois que vous avez une idée du taux d'échantillonnage, du nombre de canaux, etc. Vous pouvez également interpréter les données en tant que format A-law ou mu-law compressé. Si vous n'êtes pas certain de ces paramètres en ouvrant un fichier, vous risquez d'avoir un résultat erroné (en fonction des paramètres qui sont incorrects). Lorsque le fichier est ouvert et que le son vous semble correct, il se peut que vous entendiez des clics au début et à la fin de la forme d'onde, voire ailleurs. Ces clics sont diverses informations d'en-tête, interprétées comme une forme d'onde. Il vous suffit de les éliminer pour lire une onde dans un format inconnu.

Options. Choisissez l'une des options suivantes :

- Données au format spécifie le format des données enregistrées.
- A l'ouverture, décaler les données en entrée de spécifie le nombre d'octets en fonction duquel les données d'entrée doivent être décalées.
- Créer un fichier d'en-tête .DAT lors de l'enregistrement écrit un en-tête dans un fichier .dat distinct afin de faciliter la réouverture du fichier.

Scripts et traitement par lots

A propos des scripts et du traitement par lots

Les scripts d'Adobe Audition vous permettent d'enregistrer une série d'actions, telles que la copie de données ou l'application d'un effet, afin de les réexécuter ultérieurement d'un simple clic sur un bouton. Les scripts sont des fichiers texte simples semblables à des macros ; Adobe Audition enregistre les actions exactes de la souris et les ajustements des paramètres, afin de les répéter dans le même ordre lorsque vous exécutez le script.

Imaginons par exemple que vous ayez une combinaison d'effets exigeant des paramètres particuliers (un paramètre EQ, une réverbération de couloir, etc.) que vous comptez appliquer souvent et simultanément pour obtenir un certain son. Vous pouvez enregistrer ces étapes, ainsi que des paramètres d'effets spécifiques, puis les appliquer quand vous le souhaitez, simplement en appelant le script.

Traitement par lots de plages de repères

Vous pouvez utiliser la fonction Lot dans Liste des repères pour introduire des silences entre des repères et enregistrer les données audio entre les repères dans de nouveaux fichiers. Pour plus de détails sur les repères, la liste et les plages de repères, voir [« Utilisation des repères », page 91](#).

Pour traiter des repères par lots :

- 1 Choisissez Fenêtre > Liste des repères.
- 2 Sélectionnez un ou plusieurs repères dans la boîte de dialogue Liste des repères. Au moins un des repères que vous sélectionnez doit faire partie d'une plage.
- 3 Cliquez sur le bouton Lot en bas de la boîte de dialogue.
- 4 Paramétrez les options suivantes selon vos besoins et cliquez sur OK :

Définir une durée de silence. Ajoute un silence entre des points de repère de forme d'onde active. Entrez le nombre de secondes de silence dans les zones de texte Ajouter un silence avant et Ajouter du silence après.

Enregistrer dans des fichiers. Répartit les données audio situées entre les points de repère de la forme d'onde active dans de nouveaux fichiers.

Libellé de repère comme nom de fichier. Utilise le nom du repère comme préfixe du nom de fichier.

Préfixe de nom de fichier. Indique le préfixe du nom de fichier (par exemple, « phrase »). Adobe Audition ajoute automatiquement des numéros après le préfixe (phrase02, phrase03, etc.) en plus de l'extension correcte en fonction du format de sortie que vous avez choisi.

Début de séq. Indique le nombre avec lequel commencer lors de l'ajout de numéros au préfixe du nom de fichier.



Dossier de destination. Spécifie le dossier dans lequel vous voulez qu'Adobe Audition place les nouveaux fichiers « partagés ». Sélectionnez Parcourir pour ouvrir la fenêtre Choisir un dossier cible et localiser un autre dossier.

Format de sortie. Définit le format de sortie. En fonction du format, le bouton Options est disponible. Cliquez dessus pour sélectionner des options pour ce format.

Normalisation de groupes de fichiers

Lorsque vous normalisez une forme d'onde, la partie la plus forte de cette forme est paramétrée sur une amplitude déterminée, de sorte que toutes les autres parties de cette même forme d'onde sont augmentées ou réduites du même montant. La fonction Normaliser la forme d'onde du groupe vous permet de normaliser le volume de plusieurs formes d'onde ouvertes en utilisant un traitement par lots à trois écrans. Si le volume est augmenté dans le cadre du processus de normalisation, Adobe Audition peut appliquer une limite afin d'éviter tout écrêtage.

Si vous vous préparez à graver un CD audio, la fonction Normaliser la forme d'onde vous permet de vous assurer que toutes les pistes du CD ont un volume cohérent.

Pour normaliser un groupe de fichiers :

- 1 Choisissez Edition > Normaliser la forme d'onde.
- 2 Sélectionnez les formes d'onde ouvertes à normaliser. Cliquez pour sélectionner un fichier unique, cliquez tout en appuyant sur la touche Maj. pour sélectionner des fichiers contigus ou sur Ctrl pour sélectionner des fichiers non contigus et faites glisser la souris pour sélectionner un groupe de fichiers.
- 3 Cliquez sur l'onglet Analyser l'intensité sonore, puis cliquez sur Informations statistiques pour afficher les statistiques sur l'amplitude de chaque forme d'onde. Double-cliquez sur un fichier dans la liste pour afficher des statistiques plus détaillées, et notamment un histogramme RMS et un profil d'écrêtage. Voir « [Comprendre les statistiques de l'onglet Analyser l'intensité sonore](#) », page 285.
- 4 Cliquez sur l'onglet Normaliser et précisez la manière dont vous voulez normaliser les formes d'onde. Voir « [Paramétrage des options de l'onglet Normaliser](#) », page 286.
- 5 Cliquez sur Normaliser.

Comprendre les statistiques de l'onglet Analyser l'intensité sonore

Lorsque vous cliquez sur Informations statistiques, l'onglet Analyser l'intensité sonore affiche les informations suivantes :

Eg fort. Valeur de l'intensité sonore finale avec une courbe d'isotonie qui prend en compte les fréquences auxquelles l'oreille est la plus sensible. Si vous sélectionnez l'option Utiliser ligne d'isotonie de l'onglet Normaliser, cette valeur détermine l'amplification à appliquer aux données audio pour les normaliser.

Fort. Valeur de l'intensité sonore finale sans isotonie. Si vous ne sélectionnez pas l'option Utiliser ligne d'isotonie de l'onglet Normaliser, cette valeur détermine l'amplification à appliquer aux données audio pour les normaliser.

Max. Amplitude RMS (Root-Mean-Square) maximale présente. Cette valeur repose sur une onde sinusoïdale grandeur nature de 0 dB et est conforme à la largeur spécifiée dans la section Avancé de l'onglet Normaliser.

Moy. RMS moyenne de l'ensemble de la forme d'onde. Cette valeur n'est pas utilisée pour la normalisation.

% Clip. Pourcentage de la forme d'onde qui doit être écrêté à la suite de la normalisation. Lorsque des limites (dans laquelle le volume des passages les plus forts est diminué) sont utilisées, il n'y a pas d'écrêtage. Les parties les plus fortes des données audio sont limitées afin d'empêcher l'écrêtage. De manière générale, ne choisissez pas des valeurs supérieures à 5 % pour éviter l'apparition de bruits audibles dans les parties les plus fortes des données audio.

Réinitialiser. Efface toutes les statistiques de normalisation des fichiers contenus dans la liste.



Double-cliquez sur un fichier dans la liste pour afficher des statistiques plus détaillées, dont un histogramme RMS complet, qui montre les quantités relatives de données audio à chaque niveau d'intensité sonore, et un profil d'écrêtage, qui montre l'ampleur de l'écrêtage pour chaque décibel d'amplification.

Paramétrage des options de l'onglet Normaliser

Utilisez les options suivantes de l'onglet Normaliser pour définir la normalisation des formes d'onde :

Normalisation. Détermine si la normalisation est effectuée selon un niveau moyen ou un niveau spécifique que vous saisissez en décibels.

Remarque : L'option Normalisation n'utilise pas de pourcentages, contrairement à l'effet Normaliser, car elle repose sur l'amplitude RMS plutôt que sur les crêtes.

Utiliser ligne d'isotonie. Applique une ligne d'isotonie, dans laquelle les fréquences moyennes sont les plus importantes. Dans la mesure où l'oreille est beaucoup plus sensible aux fréquences comprises entre 2 kHz et 4 kHz, deux morceaux audio ayant la même amplitude RMS mais des fréquences différentes auront un volume apparent différent. Sélectionnez cette option pour être certain que les données ont le même niveau sonore, quelle que soit la fréquence.

Crêtes hors bande. Détermine la manière dont Adobe Audition gère les crêtes hors bande. Lorsque vous amplifiez des données audio, il arrive que les échantillons audio s'étendent au-delà du point d'écrêtage. Lorsque des crêtes hors bande se produisent, vous pouvez choisir de les laisser écrêter la forme d'onde (en provoquant une distorsion) ou appliquer des limites à ces zones, pour que les données audio n'écrètent pas la forme d'onde (une pratique courante dans les publicités TV pour que leur son soit plus fort).

- Pas de limite (clip) empêche la définition de limites, de sorte que des données audio écrêtées (distordues) peuvent survenir.
- Utiliser limites applique la limite fixe, si nécessaire, afin d'empêcher les crêtes hors bande d'être écrêtées. Cette option propose deux paramètres supplémentaires : Temps d'anticipation et Temps de relâchement.

- Temps d'anticipation précise le nombre de millisecondes généralement nécessaire pour atténuer les données audio avant d'atteindre la crête la plus forte.

Remarque : Si la valeur est trop faible, une distorsion audible risque de se produire. Assurez-vous que la valeur est d'au moins 5 millisecondes.

- Temps de relâchement spécifie le nombre de millisecondes nécessaires à l'atténuation pour remonter à 12 dB (ou en gros le temps nécessaire aux données audio pour reprendre leur volume normal après une crête très forte).

Remarque : Un paramètre de 200 millisecondes permet de préserver les fréquences basses. Si ce paramètre est trop élevé, les données audio risquent de rester silencieuses et ne pas reprendre leur niveau normal avant un moment.

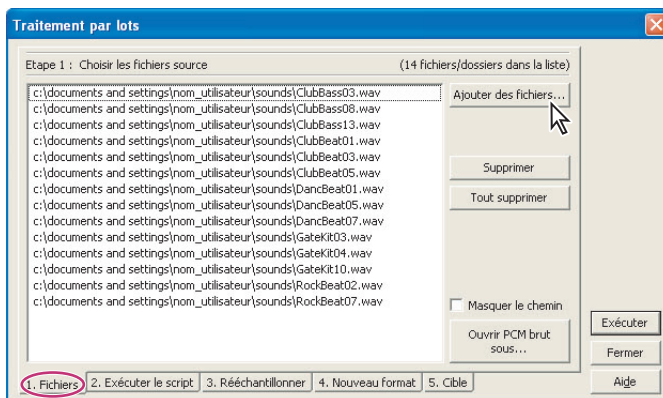
Largeur des statistiques RMS. Spécifie la longueur de la sélection audio à utiliser pour calculer les valeurs RMS (Root-Mean-Square) minimales et maximales.

Traitement de fichiers par lots

La boîte de dialogue Traitement par lots d'Adobe Audition vous permet d'exécuter plusieurs fois un script unique sur un groupe (lot) de fichiers source.

Remarque : Pour pouvoir exécuter un script sur un lot de fichiers, vous devez l'enregistrer dans le mode Script basé sur l'onde actuelle. Autrement dit, avant d'enregistrer le script, vous devez ouvrir une forme d'onde sans effectuer de sélection.

La boîte de dialogue Traitement par lots vous permet en outre de remplacer le format de plusieurs formes d'onde par un autre (de WAV à MP3, par exemple). Pour en savoir plus, consultez le chapitre « [Conversion du type d'échantillon](#) », page 104.



Onglet Fichiers de la boîte de dialogue Traitement par lots

Pour traiter des fichiers par lots :

1 Dans la vue Edition, choisissez Fichier > Traitement par lots. La boîte de dialogue Traitement par lots apparaît et affiche l'onglet Fichiers.

2 Cliquez sur Ajouter des fichiers pour ouvrir la boîte de dialogue Choisissez les fichiers source et sélectionnez un ou plusieurs fichiers :

- Maintenez la touche Maj. ou Ctrl enfoncée pour sélectionner des fichiers contigus ou non, respectivement.
- Cliquez sur Supprimer pour retirer les fichiers en surbrillance de la liste.

- Cliquez sur Tout supprimer pour retirer tous les fichiers de la liste.
- Cliquez sur Masquer le chemin pour afficher le nom du fichier sans le chemin complet.
- Cliquez sur Ouvrir PCM brut sous pour sélectionner le taux d'échantillonnage, les canaux, la résolution et d'autres propriétés. Utilisez cette option uniquement lors de la conversion de fichiers PCM brut.

3 Cliquez sur l'onglet Exécuter le script en bas de la boîte de dialogue Traitement par lots.

4 Sélectionnez Exécuter un script. Cliquez ensuite sur Parcourir pour localiser et sélectionner un fichier de collection de scripts (*.scp), puis cliquez sur Ouvrir.

5 Choisissez un script dans le menu Script. Les seuls scripts que vous pouvez utiliser pour le traitement par lots (et les seuls qui apparaissent dans la liste) sont ceux qui ont été enregistrés dans le mode Script basé sur l'onde actuelle. Voir « [Utilisation des scripts](#) », [page 289](#).

6 Cliquez sur l'onglet Rééchantillonner.

7 Sélectionnez Paramètres de conversion pour remplacer les propriétés d'échantillonnage de chaque forme d'onde par un jeu commun de valeurs. Cliquez ensuite sur Modifier le format cible pour préciser les valeurs. Voir « [Conversion du type d'échantillon](#) », [page 104](#). Si vous ne sélectionnez pas Paramètres de conversion, les propriétés d'échantillonnage des fichiers cible sont les mêmes que pour les fichiers source.

8 Cliquez sur l'onglet Nouveau format.

9 Dans le menu Format de sortie, choisissez un format pour les fichiers de destination.

10 Cliquez sur Propriétés du format pour afficher les options du format de destination.

Remarque : Types de format d'échantillons répertorie les propriétés d'échantillonnage des formes d'onde à convertir. Si plusieurs entrées sont répertoriées, vous devrez peut-être sélectionner des propriétés différentes pour chaque, en fonction du format de destination. Par exemple, une forme d'onde mono de 22 kHz aura besoin de propriétés de codage différentes d'un fichier stéréo de 44 kHz.

11 Cliquez sur l'onglet Cible.

12 Sélectionnez un dossier cible, précisez la manière dont les fichiers doivent être renommés en paramétrant les options suivantes, puis cliquez sur Exécuter :

Identique au dossier source du fichier. Enregistre les fichiers modifiés dans le même dossier que le fichier source.

Autre dossier. Indique le dossier dans lequel enregistrer les fichiers modifiés. Cliquez sur Parcourir pour localiser un dossier.

Remplacer les fichiers existants. Enregistre les fichiers existants sous un nouveau nom.

Supprimer le fichier source si correctement converti. Supprime les fichiers source une fois qu'ils ont été convertis avec succès.

Supprimer de la liste source si correctement convertis. Supprime les noms de fichier de la liste source après qu'ils ont été convertis avec succès.

Modèle de fichier de sortie. Précise la manière dont les fichiers sont renommés. Par défaut, la première partie du nom reste inchangée, tandis que l'extension est modifiée en fonction du format de sortie choisi. Vous pouvez également taper une autre extension et configurer les conditions d'attribution d'un nom aux fichiers à l'aide de points d'interrogation et d'astérisques :

- Un point d'interrogation (« ? ») signifie qu'un caractère ne change pas.
- Un astérisque (« * ») indique le nom de fichier ou l'extension d'origine.

Voici quelques exemples montrant comment renommer des fichiers :

Nom d'origine	Nom du modèle du nom de fichier de sortie	Nom de fichier ainsi obtenu
zippy.aif	*.wav	zippy.wav
toads.pcm	q*.voc	qtoads.voc
funny.mp3	b???????.*	bunny.mp3
biglong.au	????.au	bigl.au
bart.wav	*x.wav	bartx.wav

Utilisation des scripts

Adobe Audition vous permet de créer trois types de scripts, en fonction de l'état du logiciel au moment de l'enregistrement du script :

- Scripts créés à partir de rien. Ces scripts sont lancés alors qu'aucune forme d'onde n'est ouverte et commencent par la commande Fichier > Nouveau.
- Scripts qui s'exécutent sur la forme d'onde actuellement ouverte. Ces scripts fonctionnent sur l'ensemble d'une forme d'onde. Vous devez d'abord ouvrir une forme d'onde, mais sans effectuer de sélection. Les actions commencent au niveau de l'indicateur d'instant présent dans la forme d'onde et affectent toutes les données présentes sur ce point.
- Les scripts qui s'exécutent sur une sélection. Une sélection doit d'abord être effectuée. Les actions du script s'appliquent uniquement à la sélection.

Il est possible de regrouper un ensemble de scripts dans une *collection de scripts*. Par exemple, une collection de scripts appelée « ambiance » peut contenir des scripts permettant d'ajouter un écho, une réverbération et un retard, tandis que la collection « utilitaires de lot » renfermera des scripts pour le traitement par lots. Voir [« Traitement de fichiers par lots », page 287](#).

Création de scripts

Utilisez la boîte de dialogue Scripts pour créer des scripts.

Pour créer un script :

1 Configurez Adobe Audition en fonction du script que vous voulez créer. Par exemple, ouvrez une forme d'onde semblable à celle à laquelle vous voulez appliquer le script ou, si vous voulez exécuter un script à partir de rien, fermez toutes les formes d'onde ouvertes.

2 Dans la vue Edition, choisissez Options > Scripts. La zone Collections de scripts affiche le nom de la collection de scripts actuellement ouverte. Si elle ne porte pas de nom, l'intitulé Nouvelle collection apparaît.

3 Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Pour ouvrir une collection de scripts existante, cliquez sur Ouvrir/Nouvelle collection, naviguez jusqu'au fichier de collection (*.scp) et double-cliquez dessus.
- Pour créer une nouvelle collection de scripts, cliquez sur Ouvrir/Nouvelle collection. Allez jusqu'au dossier dans lequel vous voulez enregistrer le nouveau fichier de collection (*.scp). Tapez ensuite un nom dans la zone de texte Nom de fichier.
- Pour renommer une collection de scripts, cliquez sur Modifier fichier de script. Le fichier de collection (*.scp) s'ouvre dans le Bloc-notes Windows. Localisez l'entrée « Collection : » sur la première ligne et tapez un nouveau nom. Enregistrez ensuite le fichier.

Remarque : Le nom dans la zone Collections de scripts ne reflète pas la modification tant que vous ne rouvrez pas le script.

4 Tapez un nom dans la zone de texte Titre.

5 Cliquez sur Enregistrer. La boîte de dialogue Scripts se ferme.

6 Exécutez les actions que vous voulez inclure dans le script.

Remarque : L'ouverture et l'enregistrement d'un fichier font partie des actions propres à un fichier donné qui ne doivent dès lors pas être introduites dans un script. En cas d'erreur, revenez dans la boîte de dialogue Scripts, cliquez sur Arrêter le script en cours, puis sur Effacer, et recommencez.

7 Après avoir enregistré le script, choisissez Options > Scripts.

8 Cliquez sur Arrêter le script en cours.

9 Tapez la description du script dans la zone de texte de la boîte de dialogue. Cette description apparaît lorsque le script est sélectionné.

Remarque : Vous pouvez ajouter ou modifier une description ultérieurement en cliquant sur Modifier fichier de script.

10 Cliquez sur Ajouter à la collection. Le script apparaît dans la liste située à gauche.

Exécution des scripts

Après avoir créé un script, vous pouvez l'exécuter sur un fichier ou tout ou partie d'une forme d'onde, en fonction du type de script.



Pour exécuter un script unique sur un lot de fichiers, utilisez la commande Traitement par lots.

Pour exécuter un script :

1 Configurez Adobe Audition en fonction du point de départ du script. Par exemple, si vous voulez exécuter un script destiné à une forme d'onde, ouvrez un fichier et sélectionnez une forme d'onde. Si vous voulez exécuter un script à partir de rien, fermez toutes les formes d'onde ouvertes.

2 Basculez dans la vue Edition et choisissez Options > Scripts. La zone Collections de scripts affiche le nom de la collection de scripts actuellement ouverte. Si elle ne porte pas de nom, l'intitulé Nouvelle collection apparaît.

3 Si la collection de scripts que vous souhaitez utiliser n'est pas ouverte, cliquez sur Ouvrir/Nouvelle collection. Allez jusqu'au fichier de collection (*.scp) de votre choix et double-cliquez dessus.

4 Sélectionnez le script à exécuter dans la liste.

5 Paramétrez les options suivantes selon vos besoins, puis cliquez sur Exécuter :

Pause à chaque boîte de dialogue. Arrête le script à chaque boîte de dialogue utilisée dans le script de manière à vous permettre d'en modifier les paramètres. Cliquez sur Annuler dans n'importe quelle boîte pour interrompre le script et sur OK pour le continuer.

Alerter à la fin. Affiche un avertissement lorsque le script est terminé.

Exécuter par rapport au curseur. Lorsque vous exécutez un script de type basé sur l'onde actuelle, exécute toutes les opérations du script liées à la position d'origine du curseur, par opposition à la position actuelle.

Par exemple, si un script a été enregistré tandis que l'indicateur d'instant présent était en position 0:10:00, cette option applique le script à la position actuelle du curseur, plus de 10 secondes : Si la position actuelle du curseur est 0:05:00, le script commencera à 0:15:00.



Si vous devez exécuter un script à la position actuelle du curseur, enregistrez le script tandis que le curseur est en position 0:00:00 et sélectionnez cette option lorsque vous exécutez le script.

Type de script. Indique le type de script sélectionné dans la liste des scripts : Script entièrement nouveau fonctionne lorsque tous les fichiers sont fermés, Script basé sur l'onde actuelle s'applique à l'ensemble de la forme d'onde et Script basé sur la sélection mise en surbrillance s'applique à la partie sélectionnée d'une forme d'onde.

Modification des scripts

L'option Modifier fichier de script de la boîte de dialogue Scripts vous permet de modifier des scripts existants sous la forme de texte dans un fichier du Bloc-notes Windows.

Pour modifier un script :

1 Dans la vue Edition, choisissez Options > Scripts. La zone Collections de scripts affiche le nom de la collection de scripts actuellement ouverte. Si elle ne porte pas de nom, l'intitulé Nouvelle collection apparaît.

2 Si la collection de scripts que vous souhaitez utiliser n'est pas ouverte, cliquez sur Ouvrir/Nouvelle collection. Allez jusqu'au fichier de collection (*.scp) de votre choix et double-cliquez dessus.

3 Sélectionnez le script à modifier dans la liste.

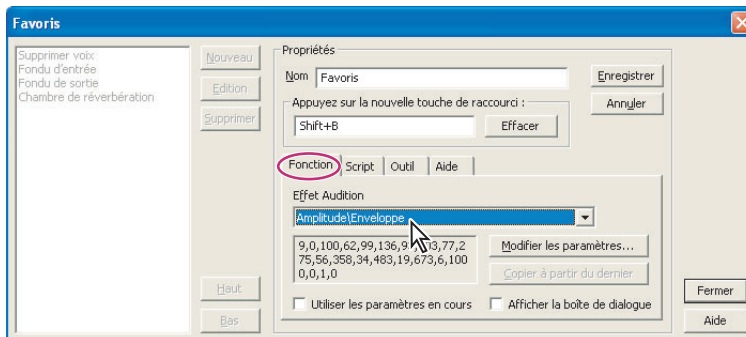
4 Cliquez sur Modifier fichier de script. Le fichier s'ouvre dans le Bloc-notes Windows.

5 Parcourez le fichier pour trouver le script souhaité.

6 Apportez les modifications nécessaires et enregistrez le fichier.

Utilisation des favoris (vue Edition uniquement)

Le menu Favoris de la vue Edition répertorie les commandes personnalisées que vous pouvez créer. La boîte de dialogue Favoris vous permet de créer, modifier, personnaliser et enregistrer ces commandes, qui reposent sur vos effets Adobe Audition, scripts et même outils de fabricants tiers préférés (ces derniers utilisant des exécutables de ligne de commande). Vous pouvez même organiser les favoris dans des sous-menus hiérarchiques pour une navigation plus facile.



Les quatre onglets de la boîte de dialogue Favoris

Pour appliquer des favoris :

Dans la vue Edition, choisissez Favoris, puis le favori que vous voulez appliquer.

Pour créer ou modifier des favoris :

1 Choisissez Favoris > Modifier les favoris.

2 Faites votre choix parmi les options suivantes, cliquez sur Enregistrer, puis sur Fermer :

Nouveau. Active les champs de la zone Propriétés de la boîte de dialogue Favoris.

Edition. Active les champs de la zone Propriétés du favori sélectionné.

Supprimer. Supprime le favori sélectionné.

Haut. Déplace le favori sélectionné vers le haut de la liste. Le menu Favoris reflète l'ordre de la liste.

Bas. Déplace le favori sélectionné vers le bas de la liste.

Nom. Spécifie le nom d'un favori. Cette zone de texte vous aide à organiser le menu Favoris en exécutant une ou plusieurs des opérations suivantes :

- Créez des menus hiérarchiques à l'aide d'une barre oblique inverse (« \ »). Tapez par exemple **Mes retards\Réverbération de hall** dans la zone de texte Nom pour placer le favori Réverbération de hall dans le sous-menu Mes retards.
- Ajoutez des barres de séparation en tapant une série de tirets (« ----- ») dans la zone de texte Nom. Si vous voulez insérer plusieurs barres de séparation, tapez un nombre différent de tirets ou ajoutez du texte pour que le séparateur soit différent de celui dans la liste. Par exemple, tapez « -----2 » (le « 2 » après les tirets n'apparaît pas dans le menu Favoris).

- Créez une barre de séparation pour un sous-menu en entrant d'abord le chemin du sous-menu (par exemple, « Mon effets\----- »). (Le texte qui contient une barre de séparation est là uniquement à des fins d'apparence.)

Remarque : Si vous créez un texte pour un titre de sous-menu, prenez soin de ne pas spécifier de commande, script ou outil répertorié dans les onglets *Fonction*, *Script* et *Outil*.

Appuyez sur la nouvelle touche de raccourci. Vous permet de taper une touche ou une combinaison de touches en tant que raccourci clavier d'un favori. Adobe Audition accepte la plupart des raccourcis à une seule touche (les principales exceptions sont les touches Impr. écran, Arrêt défil, Verr Num, Verr. Maj, Tab, Fonction et Entrée), de même que les touches Ctrl, Maj. et Alt (ou n'importe quelle combinaison des trois) en tant que première touche d'une combinaison.

Remarque : Si le raccourci saisi est déjà utilisé par Adobe Audition, une boîte de dialogue vous offrant la possibilité d'écraser le raccourci actuel apparaît.

Effacer. Efface le texte de la boîte de dialogue Appuyez sur la nouvelle touche de raccourci.

Onglet Fonction. Vous permet de définir les options suivantes :

- Effet Audition vous permet de choisir n'importe quelle commande répertoriée dans les menus Effets et Générer. Lorsque vous choisissez une commande, les derniers paramètres utilisés pour celle-ci s'affichent.
- Modifier les paramètres ouvre la fenêtre correspondant à la commande choisie. Vous pouvez alors préciser les paramètres à utiliser lorsque vous choisissez le favori dans le menu Favoris.
- Copier à partir du dernier applique les paramètres utilisés la dernière fois que la commande en question a été exécutée avec succès.
- Utiliser les paramètres en cours applique les paramètres actuellement définis pour la commande en question. Désélectionnez cette option pour modifier les paramètres.
- Afficher la boîte de dialogue ouvre la boîte de dialogue de la commande choisie, avec les paramètres que vous avez définis pour la favori.

Onglet Script. Vous permet de définir les options suivantes :

- Fichier de collection de scripts affiche la collection de scripts actuellement utilisée. Le bouton à droite de la zone de texte ouvre la boîte de dialogue Rechercher un script qui vous permet de naviguer et de sélectionner un fichier de collection de scripts (*.scp).
- Script vous permet de choisir le script à exécuter depuis la collection sélectionnée.
- Pause à chaque boîte de dialogue interrompt le script à chacune des boîtes de dialogue utilisées dans le script, de sorte que vous pouvez en modifier les paramètres. Sinon, le script est exécuté sans interruption jusqu'à la fin.

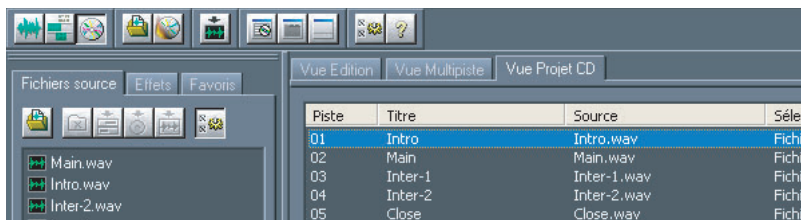
Onglet Outil. Détermine la ligne de commande de l'outil que vous voulez exécuter, et notamment les commutateurs de ligne de commande dont l'outil pourrait avoir besoin. Le bouton à droite de la zone de texte ouvre la boîte de dialogue Rechercher un outil qui vous permet de naviguer jusqu'à l'outil souhaité.

Onglet Aide. Affiche des instructions pour l'ajout de séparateurs et de sous-menus au menu Favoris.

Gravure de CD audio

Utilisation de la vue Projet CD

La vue Projet CD propose une interface conviviale permettant d'assembler des pistes audio, de définir les propriétés des pistes et de graver des CD. La fenêtre d'affichage de cette vue contient la liste des pistes, qui affiche des informations sur les pistes audio que vous assemblez. La vue Projet CD partage en outre de nombreux éléments avec les vue Edition et Multipiste, telles que des fenêtres ancrables, des menus, des barres d'outils et une barre d'état. Voir « [A propos de l'espace de travail](#) », page 20.



Vue Projet CD

Pour basculer entre les vues, utilisez les onglets en haut de la fenêtre d'affichage, les commandes de la vue Edition ou les boutons de la barre d'outils. Voir « [Basculement entre les vues](#) », page 22.

Assemblage de pistes

Vous pouvez assembler toutes les pistes destinées à un CD en même temps ou insérer des pistes individuelles lorsque vous avez fini d'éditer les données audio. Après avoir insérer des pistes, vous pouvez également changer leur ordre ou en supprimer.

Lorsque vous assemblez des données audio pour un CD, il est probable que vous voudrez ajuster les pistes individuelles de façon plus précise pour obtenir un tout cohérent. Ce processus — connu sous le nom de *mastering* — implique souvent le recadrage de fichiers, le réglage des dynamiques (compression) et la comparaison des données audio pour déterminer les niveaux de continuité et l'égalisation. Voir « [A propos du processus de mastering](#) », page 113 et « [Normalisation de groupes de fichiers](#) », page 285.


Insertion de pistes

Adobe Audition propose différentes méthodes d'insertion de pistes dans la vue Projet CD. Gardez à l'esprit que vous n'êtes pas obligé d'insérer des fichiers entiers ; vous pouvez également insérer des plages audio qui sont définies en tant que repères de piste. Pour plus de détails sur la création de repères de piste, voir « [Définition et sélection de repères](#) », page 92 et « [Sélection d'un type de repère](#) », page 93.



Pour insérer une piste :

Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers ou repères de piste dans l'onglet Fichiers de la fenêtre Organiseur. Faites ensuite glisser les éléments dans la liste des pistes ou cliquez sur le bouton Insérer dans le projet CD . Pour plus de détails sur l'utilisation de l'onglet Fichiers de la fenêtre Organiseur, voir « [Organisation des fichiers](#) », page 33.
- Dans la vue Projet CD, choisissez Insérer > Audio ou Insérer > Audio depuis vidéo. Sélectionnez un fichier et cliquez sur Ouvrir.
- Dans la vue Projet CD, choisissez Insérer > Liste de repères/fichiers. Sélectionnez le fichier ou le repère de piste à insérer.
- Faites glisser un fichier audio pris en charge depuis le poste de travail (Windows, Poste de travail ou Windows Explorer) directement dans la liste des pistes de la vue Projet CD. Le fichier s'ouvre d'abord dans Adobe Audition, puis est inséré dans la liste des pistes.
- Dans la vue Edition, ouvrez un fichier. Pour insérer tout le fichier, assurez-vous qu'aucune donnée audio n'est sélectionnée. Pour insérer une partie du fichier, sélectionnez la plage voulue. Choisissez ensuite Edition > Insérer dans le projet CD.
- Dans la vue Multipiste, ouvrez un fichier de session et choisissez Edition > Mixer vers Projet CD. Si la session contient des repères de piste, chaque plage de repères est insérée dans la liste des pistes en tant que piste distincte.



Si vous voulez diviser un fichier audio unique de grande taille (l'enregistrement d'un concert de plusieurs morceaux, par exemple) dans plusieurs pistes d'un CD, insérez le fichier dans une session et ajoutez des repères de piste aux endroits désirés. Choisissez ensuite Edition > Mixer vers Projet CD. Les plages de repères sont automatiquement insérées en tant que pistes distinctes.

Sélection de pistes

Dans la vue Projet CD, vous pouvez sélectionner une ou plusieurs pistes en cliquant dans la liste des pistes. Vous pouvez également sélectionner l'ensemble des pistes en choisissant la commande Sélectionner toutes les pistes.

Pour sélectionner une piste :

Dans la vue Projet CD, cliquez sur la piste dans la liste des pistes.

Pour sélectionner plusieurs pistes :

Procédez à l'une des opérations suivantes :

- Pour sélectionner des pistes adjacentes (contiguës), cliquez sur la première piste de la plage concernée, puis cliquez sur la dernière tout en maintenant la touche Maj. enfoncée.
- Pour sélectionner des pistes non adjacentes, cliquez dessus tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée.

Pour sélectionner toutes les pistes :

Choisissez Edition > Sélectionner toutes les pistes.

Réorganisation des pistes

La vue Projet CD vous permet de déplacer des pistes vers le haut ou le bas pour modifier leur ordre de lecture sur un CD.

Pour réorganiser des pistes :

- 1 Dans la vue Projet CD, sélectionnez la piste à déplacer.
- 2 Cliquez sur Déplacer vers le haut ou Déplacer vers le bas.

Suppression de pistes

Dans la vue Projet CD, vous pouvez supprimer une ou plusieurs pistes ou l'ensemble d'entre elles.

Pour supprimer des pistes :

Dans la vue Projet CD, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez une ou plusieurs pistes et cliquez sur Supprimer. Ou choisissez Edition > Supprimer pistes sélectionnées.
- Pour supprimer toutes les pistes, cliquez sur Tout supprimer. Ou choisissez Edition > Supprimer toutes les pistes.

Pour fermer les fichiers source lors de la suppression de pistes :

- 1 Sélectionnez une ou plusieurs pistes.
- 2 Choisissez Edition > Détruire les pistes sélectionnées (Retirer et fermer).

Modification des données audio source des pistes

La commande Modifier la forme d'onde de la vue Projet CD vous permet d'éditer les données audio source d'une piste dans la vue Edition.

Pour modifier les données audio source d'une piste :

- 1 Dans la vue Projet CD, sélectionnez la piste à modifier.
- 2 Choisissez Edition > Modifier la forme d'onde.

Paramétrage des propriétés des pistes

Adobe Audition vous permet de spécifier un titre et un artiste pour chaque piste. Les lecteurs de CD qui prennent en charge l'écriture de texte sur les CD affichent ce texte pendant la lecture.

Vous pouvez également modifier la longueur des pauses entre les pistes, activer ou désactiver les fonctions de protection contre la copie et de pré-accentuation et ajouter un numéro ISRC (International Standard Recording Code).

Pour paramétrer les propriétés des pistes :

- 1 Dans la vue Projet CD, sélectionnez la piste dont vous voulez définir les propriétés et cliquez sur Propriétés de la piste. Ou sélectionnez la piste et choisissez Affichage > Propriétés de la piste.

2 Saisissez le titre et l'artiste de la piste.

Important : Pour qu'Adobe Audition puisse écrire du texte sur le CD, vous devez sélectionner Enregistrer le texte du CD dans la boîte de dialogue Graver CD. Voir « [Gravure d'un CD](#) », page 297.

3 Si vous voulez définir des propriétés supplémentaires pour la piste, sélectionnez Utiliser des propriétés de piste personnalisées. Paramétrez les options suivantes et cliquez sur OK :

Pause. Ajoute une pause de la longueur spécifiée avant la piste. Par défaut, Adobe Audition insère une pause de 2 secondes au début de chaque piste.

Protection de copie. Active l'indicateur de protection contre la copie (tel que défini par la spécification Red Book) pour la piste. Pour qu'il y ait protection contre la copie, il faut que le lecteur de CD prenne en charge l'indicateur de protection contre la copie.

Pré-accentuation. Active l'indicateur de pré-accentuation (tel que défini par la spécification Red Book) pour la piste. La *pré-accentuation* est un processus de base de réduction des bruits qui est implémenté par un lecteur de CD. Pour qu'il y ait pré-accentuation, il faut que le lecteur de CD prenne en charge l'indicateur correspondant.

ISRC. Spécifie un numéro ISRC (International Standard Recording Code). Ce code est uniquement utilisé sur les CD destinés à être distribués dans le commerce. Les codes ISRC comportent 12 caractères et utilisent le format suivant :

- Pays ISO : code à 2 chiffres (par exemple, *US* pour USA).
- Code du déclarant : Référence unique alphanumérique à 3 chiffres.
- Année de référence : les 2 derniers chiffres de l'année (par exemple, *04* pour 2004).
- Code de désignation : Numéro unique à 5 chiffres.

Identique pour toutes les pistes. Applique les paramètres, à l'exception du code ISRC, à toutes les pistes de la liste des pistes.

Gravure d'un CD

Avant de graver un CD, vous devez vérifier que le périphérique de gravure est correctement configuré. Définissez ensuite les options du CD et gravez le CD.

Remarque : Les données audio du CD doivent être de type stéréo à 16 bits de 44,1 kHz. Si vous insérez une piste dont le taux d'échantillonnage est différent, Adobe Audition convertit automatiquement les données audio pour vous.

Pour définir les propriétés du périphérique de gravure de CD :

- 1 Dans la vue Projet CD, choisissez Options > Propriétés des périphériques.
- 2 Sélectionnez le périphérique à configurer.
- 3 Sélectionnez la taille de tampon et la vitesse d'écriture du périphérique.
- 4 Si le périphérique prend en charge la protection de la sous-exécution du tampon, sélectionnez Prévenir sous-exécution tampon pour permettre au lecteur d'interrompre et de reprendre la gravure selon les besoins.
- 5 Cliquez sur OK.

Pour définir les options du CD et graver un CD :

- 1 Insérez un CD vierge inscriptible dans le périphérique de gravure.
- 2 Dans la vue Projet CD, cliquez sur Graver CD ou choisissez Fichier > Graver CD.
- 3 Choisissez le périphérique à utiliser pour graver le CD. (Cliquez sur Propriétés du périphérique pour définir les propriétés du périphérique, comme décrit dans la précédente procédure.)
- 4 Choisissez un paramètre dans le menu déroulant Mode d'enregistrement :
 - Enregistrer CD grave le CD sans tester la présence de sous-exécutions de tampons.
 - Tester écriture uniquement vérifie si le CD peut être gravé sans l'intervention de sous-exécutions de tampons. Aucune donnée audio n'est gravée sur le CD.
 - Tester et enregistrer CD teste la présence de sous-exécutions de tampons, avant de passer au processus de gravure réel en cas de succès du test.
- 5 Sélectionnez Ejecter le CD une fois terminé pour éjecter le tiroir de CD à la fin du processus de gravure.
- 6 Sélectionnez Enregistrer le texte du CD si vous voulez graver le texte, et notamment le titre et l'artiste de chaque piste, sur le CD. Tapez les informations appropriées dans les zones de texte Titre, Artiste et UPC/EAN.

Remarque : *UPC/EAN est un code à 13 chiffres utilisé pour identifier de manière univoque des marchandises et transmettre des informations sur les produits entre un fournisseur et un distributeur.*

- 7 Cliquez sur Graver CD. Les barres Piste et Disque montrent la progression du processus de gravure.

Raccourcis clavier

A propos des raccourcis clavier

Les raccourcis clavier par défaut répondent à la plupart des besoins de la production audio, mais vous pouvez également créer des raccourcis personnalisés adaptés à votre méthode de travail. Pour personnaliser des raccourcis ou des déclencheurs à l'aide d'un clavier MIDI, utilisez la commande Raccourcis clavier et déclencheurs MIDI.

Voir « [Utilisation de raccourcis](#) », page 23.

Remarque : Adobe Audition affiche la plupart des raccourcis clavier par défaut dans des commandes de menu et des info-bulles. Le guide de l'utilisateur et la liste Aide répertorient uniquement les raccourcis qui ne sont pas affichés par Adobe Audition.

Touches pour la lecture de données audio

Barre d'espace	Basculer entre Lecture et Arrêter
Ctrl+Barre d'espace	Basculer entre Enregistrer et Pause
Ctrl+Maj.+ Barre d'espace	Basculer entre Lire tout et Pause
Alt+O	Lire Postroll
Alt+R	Lire Preroll et Postroll (ignorer la sélection)
Alt+E	Lire Preroll et la sélection
Orig	Déplacer l'indicateur d'instant présent au début de la forme d'onde ou de la session
Fin	Déplacer l'indicateur d'instant présent à la fin de la forme d'onde ou de la session
Pg. préc	Déplacer l'indicateur de temps présent d'une page vers la gauche
Pg. suiv	Déplacer l'indicateur de temps présent d'une page vers la droite
Gauche	Déplacer l'indicateur de temps présent vers la gauche
Droite	Déplacer l'indicateur de temps présent vers la droite

Touches pour la sélection de plages, canaux et pistes

Haut	Sélectionner le canal de gauche ou la piste supérieure suivante
-------------	---



Bas	Sélectionner le canal de droite ou la piste inférieure suivante
Maj.+Orig	Etendre la sélection au début de la forme d'onde ou de la session
Maj.+Fin	Etendre la sélection à la fin de la forme d'onde ou de la session
Maj.+Pg. préc	Etendre la sélection d'une page vers la gauche
Maj.+Pg. suiv	Etendre la sélection d'une page vers la droite
Maj.+Gauche	Etendre la sélection vers la gauche
Maj.+Droite	Etendre la sélection vers la droite
Ctrl+Maj.+A	Sélectionner la page en cours
[Déplacer le côté gauche de la sélection vers l'intérieure pendant la lecture
]	Déplacer le côté droit de la sélection vers l'intérieure pendant la lecture

Touches pour la copie de formes d'onde

Ctrl+Inser	Copier la forme d'onde ou la sélection dans le presse-papiers
Maj.+Inser	Coller le contenu du presse-papiers dans l'affichage de la forme d'onde ou de la session
Ctrl+M	Insérer la forme d'onde dans l'affichage de la session
Ctrl+Maj.+N	Coller le contenu du presse-papiers actif dans une nouvelle forme d'onde

Touches pour l'édition des clips

Ctrl+Haut	Sélectionner le clip précédent dans la piste actuellement sélectionnée
Ctrl+Bas	Sélectionner le clip suivant dans la piste actuellement sélectionnée
Alt+Gauche	Déplacer le clip sélectionné vers la gauche
Alt+Droite	Déplacer le clip sélectionné vers la droite
Ctrl+Maj.+Haut	Couleur du clip (suivant)
Ctrl+Maj.+Bas	Couleur du clip (précédent)

Touches permettant de répéter des commandes

F2	Répéter la dernière commande (la boîte de dialogue correspondante apparaît)
F3	Répéter la dernière commande (aucune boîte de dialogue n'apparaît)

Touches pour l'utilisation de marqueurs

F8	Ajouter un repère ou une plage de repères
Maj.+F8	Ajouter un marqueur de piste CD
Ctrl+F8	Ajouter un marqueur d'index CD
1	Marquer le temps d'intro
2	Marquer le ton sec

Touches pour faire défiler des formes d'onde et des sessions

Ctrl+Orig	Défiler jusqu'au début
Ctrl+Fin	Défiler jusqu'à la fin
Ctrl+Haut	Défiler d'une page vers la gauche
Ctrl+Bas	Défiler d'une page vers la droite
Ctrl+Gauche	Défiler vers la gauche
Ctrl+Droite	Défiler vers la droite

Touches permettant d'afficher des fenêtres

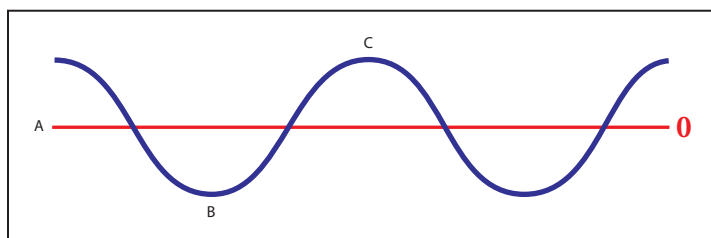
F12	Basculer entre les vues Multipiste et Edition
Alt+1	Mettre en évidence la fenêtre principale
Alt+Haut	Activer la précédente fenêtre flottante
Alt+Bas	Activer la prochaine fenêtre flottante
Alt+ /	Faire clignoter la fenêtre actuellement en évidence

L'ABC de l'audio numérique

Principes de base du son

Un son est créé par des vibrations, telles celles produites par les cordes d'une guitare, les cordes vocales ou un cône diffuseur. Ces vibrations déplacent les molécules d'air situées à proximité, en obligeant certaines à se regrouper, de sorte que la pression de l'air augmente légèrement. Les molécules d'air sous pression poussent alors celles qui les entourent et ainsi de suite, avec pour résultat le déplacement d'une onde de haute pression dans l'air. Tandis que ces zones de haute pression se déplacent dans l'air, elles laissent des zones de basse pression derrière elles. Lorsque ces hautes et basses pressions — ou ondes — nous parviennent finalement, elles font vibrer les récepteurs de nos oreilles et ces vibrations prennent la forme d'un son.

Lorsque vous voyez une forme d'onde visuelle qui représentent des données audio, cette forme correspond en fait aux ondes de pression. La ligne zéro de la forme d'onde est la pression de l'air au repos. Lorsque la ligne ondule vers le haut, elle représente une pression plus élevée, et lorsqu'elle ondule vers le bas, elle traduit une pression plus faible. Cette forme d'onde est similaire aux ondes de pression présentes dans l'air.



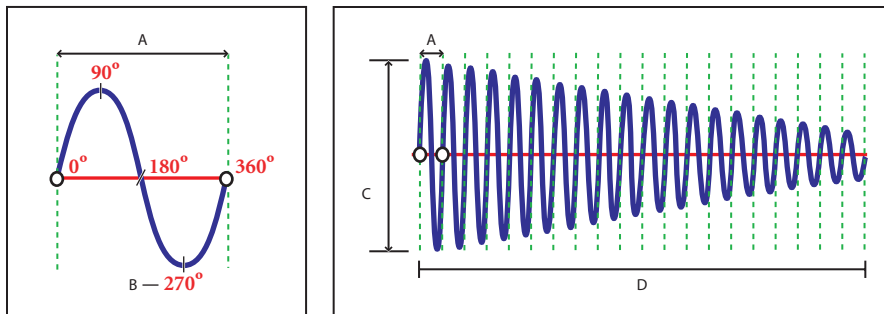
Onde sonore représentée par une forme d'onde visuelle :

A. Ligne zéro **B.** Zone de basse pression **C.** Zone de haute pression



Formes d'onde

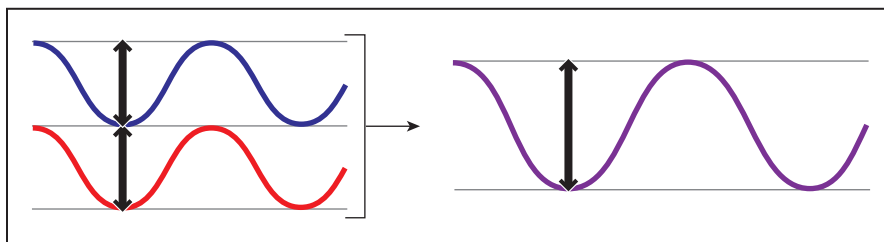
L'*amplitude* reflète le changement de pression entre le pic et le creux de la forme d'onde. Le *cycle* décrit le temps nécessaire à la forme d'onde pour revenir au même niveau d'amplitude. La *fréquence* indique le nombre de cycles par seconde, un hertz (Hz) correspondant à un cycle par seconde. Autrement dit, une forme d'onde de 1 000 Hz traverse 1 000 cycles par seconde. La *phase* mesure l'endroit où se trouve de la forme d'onde dans un cycle. Il y a 360 degrés dans un cycle. Si vous commencez à partir de la ligne zéro, un cycle atteint 90 degrés au niveau du pic, 180 degrés lorsqu'il traverse la ligne zéro, 270 degrés au niveau du creux et 360 degrés lorsqu'il revient à zéro. La *longueur d'onde* est la distance, mesurée dans des unités telles que des pouces ou des centimètres, entre deux points situés au même degré de la phase.



Un cycle unique à gauche ; une forme d'onde de 20 Hz à droite

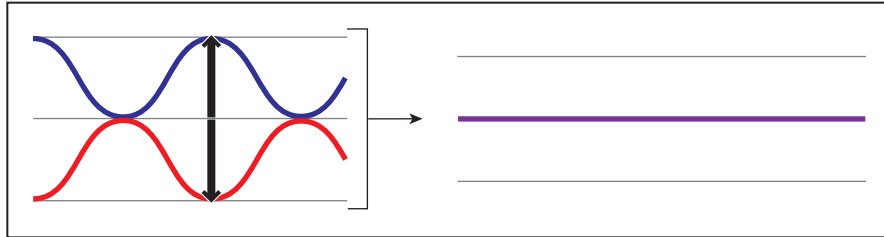
A. Longueur d'onde **B.** Degré de la phase **C.** Amplitude **D.** Une seconde

Lorsque deux ondes sonores ou plus se rencontrent, leurs amplitudes s'ajoutent et se soustraient les unes aux autres. Lorsque les pics et les creux des deux formes d'onde sont alignés, on dit qu'elles sont en phase. Dans ce cas, le pic d'une forme d'onde s'ajoute au pic de l'autre, tandis que le creux est soustrait. On obtient ainsi une forme d'onde dont l'amplitude est plus élevée que les deux formes d'onde individuelles.



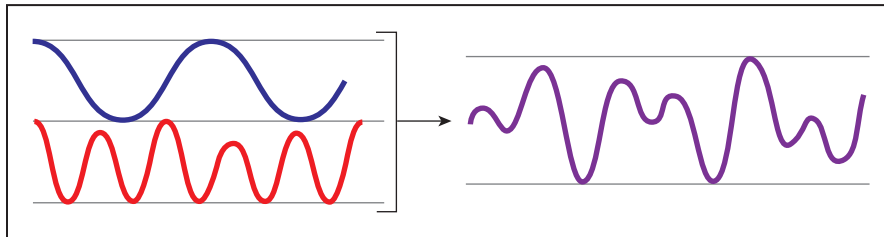
Les ondes en phase se renforcent.

Parfois, les pics d'une forme d'onde correspondent aux creux d'une autre. Dans ce cas, les pics et les creux s'annulent et il n'y a pas de forme d'onde. Ces formes d'onde sont dites hors phase de 180 degrés.



Les ondes hors phase s'annulent.

Dans tous les autres cas, les ondes sont hors phase d'un certain montant. On obtient alors une forme d'onde plus complexe que celles d'origine et l'ajout de nouvelles ondes ne fait que compliquer la forme d'onde. Gardez toutefois à l'esprit qu'un seul instrument peut créer des ondes extrêmement complexes de par sa structure unique. Ainsi, un violon et une trompette produisent des sons différents même lorsque vous jouez la même note. Lorsque vous voyez de la musique, une voix, un bruit ou d'autres sons compliqués représentés par une forme d'onde, vous voyez la somme de toutes les formes d'onde de chaque son.



Il est possible de combiner deux ondes simples pour créer une onde complexe.

Audio analogique

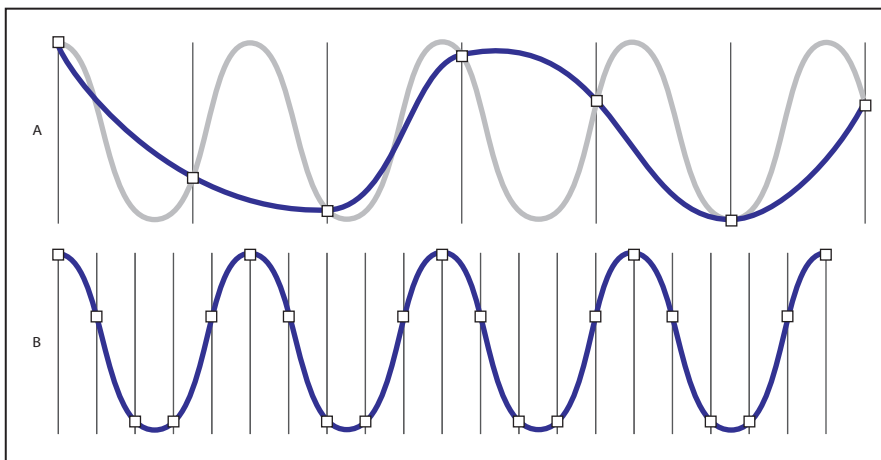
Pour pouvoir fonctionner, un microphone convertit les ondes de pression du son en changements de tension sur un câble. Ces changements de tension correspondent aux ondes de pression du son d'origine : une haute pression est représentée par une tension positive et une basse pression par une tension négative. Les tensions voyagent à travers le câble du microphone et peuvent être enregistrées sur cassette en tant que force magnétique ou sur des disques vinyles en tant que changement d'amplitude au niveau du sillon. Un haut-parleur fonctionne de la même manière qu'un micro, mais dans le sens inverse : il capte les signaux de tension en provenance d'un micro ou d'un enregistrement et les fait vibrer pour recréer l'onde de pression.

Audio numérique

Contrairement aux supports de stockage analogiques tels que les cassettes et les disques vinyles, les ordinateurs stockent les informations audio dans un format numérique, sous la forme d'une série de 0 et de 1. Dans un enregistrement numérique, la forme d'onde d'origine est divisée en échantillons individuels. Ce processus est généralement connu sous le nom de *numérisation* ou d'*échantillonnage* des données audio, mais est également appelé *conversion analogique-numériques* de temps à autre. Le taux d'échantillonnage détermine le nombre de fois qu'un échantillon est pris. Par exemple, le son de qualité CD a 44 100 échantillons pour chaque seconde d'une forme d'onde.

Taux d'échantillonnage

Le taux d'échantillonnage détermine la plage de fréquence d'un fichier audio. Plus il est élevé, plus le profil de la forme d'onde numérique sera proche de celui de la forme d'onde analogique d'origine. Des taux d'échantillonnage bas limitent la plage des fréquences pouvant être enregistrées, de sorte que le son enregistré peut être très loin du son d'origine.



Deux taux d'échantillonnage

A. Taux d'échantillonnage bas qui distord l'onde sonore d'origine.

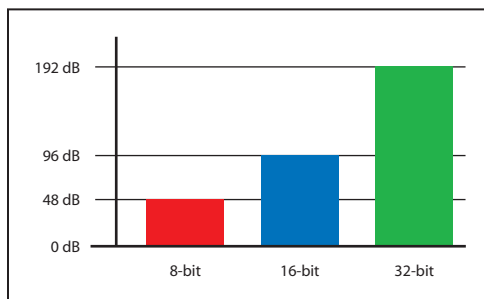
B. Taux d'échantillonnage élevé qui reproduit parfaitement l'onde sonore d'origine.

Pour reproduire une fréquence donnée, le taux d'échantillonnage doit être au moins deux fois supérieur à cette fréquence. Par exemple, si les données audio contiennent des fréquences audibles allant jusqu'à 8 000 Hz, vous aurez besoin d'un taux d'échantillonnage de 16 000 échantillons par seconde pour représenter avec précision ces données audio au format numérique. Ce calcul repose sur le théorème de Nyquist et la fréquence la plus élevée pouvant être reproduite par un taux d'échantillonnage donné est connue sous le nom de fréquence de Nyquist. Les CD ont un taux d'échantillonnage de 44 100 échantillons par seconde autorisant un échantillonnage jusqu'à 22 050 Hz, une valeur supérieure à la limite de l'audition humaine, qui est de 20 000 Hz.

Résolution en bits

De la même manière que le taux d'échantillonnage détermine la résolution de la fréquence, la résolution en bits détermine la résolution de l'amplitude. Un bit est un terme informatique qui correspond à un nombre unique pouvant avoir une valeur de zéro ou de un. Un bit peut représenter deux états, activé ou désactivé, et deux bits quatre états différents : zéro/zéro, un/zéro, zéro/un ou un/un. Chaque bit supplémentaire double le nombre d'états susceptibles d'être représentés.

La résolution de l'amplitude est aussi importante que la résolution de fréquence. Une résolution en bits supérieure signifie une plage dynamique plus grande, un plancher de bruit plus faible et une plus grande fidélité. Lorsqu'une forme d'onde est échantillonnée, chaque échantillon se voit attribuer la valeur d'amplitude la plus proche de l'onde analogique d'origine. Avec une résolution de deux bits, chaque échantillon aura une des quatre positions d'amplitude possibles. Avec une résolution à trois bits, il y aura huit valeurs d'amplitude possibles. Le son de qualité CD est de 16 bits, ce qui signifie que chaque échantillon a 65 536 valeurs d'amplitude possibles. Le son de qualité DVD est de 24 bits, ce qui signifie que chaque échantillon a 16 777 216 valeurs d'amplitude possibles.



Plus la résolution en bits est élevée, plus la plage dynamique est grande.

Intervention d'Adobe Audition dans le processus

Lorsque vous enregistrez des données audio sur votre ordinateur, Adobe Audition indique à la carte son de commencer l'enregistrement et spécifie le taux d'échantillonnage et la résolution en bits à utiliser. C'est la carte son qui détermine les taux d'échantillonnage et les résolutions en bits pris en charge. La plupart des cartes peuvent enregistrer et lire des paramètres de qualité CD, mais beaucoup prennent également en charge d'autres paramètres (par exemple, un taux d'échantillonnage de 48 kHz, qui est courant dans la post-production de films et de vidéos). Il est probable que votre carte son dispose de ports Entrée de ligne et Entrée de micro lui permettant de recevoir des signaux analogiques. La carte son échantillonne les données audio au taux indiqué et attribue une valeur d'amplitude à chaque échantillon. Adobe Audition stocke les échantillons dans l'ordre jusqu'à ce que vous interrompiez l'enregistrement. Une fois les données audio enregistrées, vous pouvez utiliser Adobe Audition pour les modifier ou les enregistrer sur une disquette, sous la forme d'un fichier.

Lorsque vous lisez un fichier dans Adobe Audition, ce processus se déroule en sens inverse. Adobe Audition indique à la carte son de lire un fichier et envoie une série d'échantillons numériques à la carte. Celle-ci recrée la forme d'onde d'origine et l'envoie sous la forme d'un signal analogique via le port Sortie de ligne de vos haut-parleurs.

Un fichier audio du disque dur, tel qu'un fichier WAV, est constitué d'un petit en-tête indiquant le taux d'échantillonnage et la résolution en bits, puis d'une longue série de numéros, un pour chaque échantillon. Ces fichiers peuvent être très grands. Par exemple, à raison de 44 100 échantillons par seconde et de 16 bits par échantillon, un fichier comprendra 705 600 bits par seconde. Ce qui correspond à 86 Ko par seconde et à plus de 5 Mo par minute. Dans la mesure où un son stéréo possède deux canaux, un son de qualité CD a besoin d'un peu plus de 10 Mo par minute.

Présentation de MIDI

Contrairement à un fichier audio numérique, un fichier MIDI peut ne contenir que 10 Ko par minute, ce qui vous permet de stocker jusqu'à cent minutes de données MIDI par Mo. MIDI et l'audio numérique sont fondamentalement différents : l'audio numérique est une représentation numérique d'une onde sonore, tandis que MIDI est un ensemble d'instructions destinées aux instruments de musique. Un fichier audio numérique cherche à représenter avec exactitude un événement audio, de la même manière qu'un magnétophone, qu'il s'agisse d'une performance musicale, d'une personne en train de parler ou de tout autre son. MIDI, par contre, tient plus de la partition de musique. Il suit des instructions pour recréer une sélection musicale. Ces instructions MIDI ne sont toutefois pas capables de reproduire des sons extrêmement complexes, tels que la voix humaine.

Les fichiers MIDI enregistrent des informations telles que la note à jouer, l'instrument sur lequel la jouer, le panoramique et le volume de cette note, etc. Lors de la lecture d'un fichier MIDI, la carte son prend ces informations et utilise son synthétiseur pour recréer la note sur l'instrument approprié. Dans la mesure où chaque synthétiseur produit un son différent, le fichier MIDI aura un son différent s'il est utilisé avec des cartes son diverses. La prise en charge de MIDI dans Adobe Audition se limite à la lecture de fichiers MIDI.

Conclusion

En résumé, le processus d'échantillonnage ou de numérisation de données commence par une onde de pression dans l'air. Un micro converti cette onde en variations de tension. Un convertisseur analogique-numérique, présent sur des périphériques tels que des cartes son, échantillonne le son au taux d'échantillonnage et à la résolution en bits sélectionnés. Une fois que le son a été transformé en informations numériques, Adobe Audition peut enregistrer, modifier, traiter, mixer et enregistrer les fichiers audio numériques. Les possibilités de manipulation de ces fichiers dans Adobe Audition ne sont limitées que par votre imagination.

Glossaire

A

ACM. Abréviation de Audio Compression Manager (Gestionnaire de compression audio). Il s'agit d'une technologie Microsoft qui permet aux applications Windows de compresser et de décompresser des fichiers dans toute une série de formats, tels que le DSP Group TrueSpeech et le GSM 6.10. Certains formats ACM s'installent avec Windows alors que d'autres sont installés avec des applications de logiciels.

ActiveMovie. Voir « [DirectX](#) », page 312.

Adaptateur. Câble, prise ou jack qui vous permet de connecter deux appareils audio ou vidéo ensemble.

ADAT. (Alesis Digital Audio Tape) Magnétophone numérique à 8 pistes fabriqué par Alesis Corporation très populaire dans les studios d'enregistrement.

ADPCM. Abréviation de Adaptive Differential Pulse Code Modulation (Codage différentiel et adaptatif du codage PCM). C'est un système de compression audio qui compacte des fichiers son de 16 bits en 4 bits à un taux de compression de 4:1. Il existe divers types d'ADPCM, comme la norme DVI/IMA (Interactive Multimedia Association) et les versions de Microsoft, Dialogic et autres.

Affichage de forme d'onde. Zone de la vue Edition dans laquelle vous visualisez et modifiez les données audio. Par défaut, le son apparaît comme une forme d'onde, mais vous pouvez le visualiser sous sa forme spectrale en choisissant Affichage > Vue spectrale.

Aliasing. Bruit (son parasite) qui apparaît lorsqu'un son à haute fréquence dépasse la fréquence de Nyquist pour un taux d'échantillonnage donné. Voir « [Fréquence de Nyquist](#) », page 314. La plupart des convertisseurs analogiques/numériques empêchent l'aliasing en filtrant les sons qui dépassent la fréquence de Nyquist.

Amplitude. L'amplitude représente l'intensité sonore d'un signal audio. L'amplitude d'une forme d'onde se mesure par sa distance par rapport à la ligne médiane (représentant une amplitude de 0). Il existe diverses unités de mesure de l'amplitude, mais le décibel (dB) est la plus connue. Voir « [Décibel \(dB\)](#) », page 312.

Attaque. Première partie du son que vous entendez. Certains sons (comme ceux émis par le piano et la batterie) ont une attaque très rapide, de sorte que l'amplitude maximale du son est atteinte très rapidement. A l'inverse, un son dont le temps d'attaque est lent (comme le son doux des instruments à cordes) voit son volume augmenter lentement.

Atténuer. Réduire le volume ou le niveau du signal.

Automation. Processus d'enregistrement des changements de volume et de panoramique pendant un mixage, qui reproduit parfaitement ces modifications à chaque lecture d'un mixage. Sur les mélangeurs qui prennent en charge l'automation, les commandes de volume et de panoramique enregistrent les informations de minutage et se déplacent physiquement pendant la lecture. Dans Adobe Audition, vous automatisez des mixages à l'aide d'enveloppes visuelles. Voir « [Enveloppes](#) », page 313.



Avec effets. Terme utilisé pour décrire un signal audio qui a subi un traitement, comme la réverbération, c'est le contraire d'un son « Pur ».

B

Bit. Partie du système de numération utilisée en termes de données numériques. Les bits se regroupent pour former des mots numériques représentant les valeurs d'amplitudes changeantes d'un signal analogique. La résolution en bits décrit le nombre de bits utilisés dans chaque mot, déterminant le nombre de valeurs d'amplitudes possibles. Par conséquent, des résolutions en bits plus élevées produisent des plages dynamiques supérieures.

Boucle. Fichier audio qui contient des données de tempo et de ton (hauteur de son), lui permettant de se combiner avec le tempo et le ton d'autres boucles dans une session multipiste. Vous pouvez répéter le clip en boucle à l'infini en faisant simplement glisser son coin inférieur droit.

Boucle Audition. Voir « [Boucle Audition \(.cel\)](#) », page 276.

Bruit blanc. Le bruit blanc a une fréquence spectrale de 1, il reproduit donc toutes les fréquences à proportion égale. Puisqu'il existe plus de fréquences individuelles dans les plages supérieures de l'audition humaine, le bruit blanc est très sifflant. Adobe Audition génère un bruit blanc en choisissant des valeurs aléatoires pour chaque échantillon.

Bruit marron. Le bruit marron a une fréquence spectrale de $1/f^2$, de sorte qu'il amplifie les composants de basse fréquence, ce qui donne des sons semblables au tonnerre et aux chutes d'eau. Le bruit marron suit la courbe du mouvement brownien, sur laquelle chaque échantillon d'une forme d'onde contient un mélange de composants de fréquences prédéfinies et aléatoires.

Bruit rose. Bruit d'une fréquence spectrale de $1/f$, produisant le bruit « artificiel » le plus semblable au son naturel. En égalisant un bruit rose, vous pouvez simuler des sons comme la pluie, les chutes d'eau, le vent, l'écoulement d'une rivière et d'autres sons de la nature. Sur le spectre audio, le bruit rose se place exactement entre le bruit marron et le bruit blanc.

Bus. Sur les appareils de mixage (ou mélangeurs), canal qui vous permet de combiner plusieurs autres canaux et de les faire sortir ensemble. Dans la vue Multipiste d'Adobe Audition, vous pouvez utiliser de la même façon les bus du logiciel pour combiner plusieurs pistes.

C

Câble RCA. Parfois appelé câble phono. Les câbles RCA disposent de prises RCA ou de jacks aux deux extrémités et sont normalement utilisés pour connecter des composants d'un appareil stéréo, comme des ampli-sintoniseurs, des lecteurs CD et lecteurs-enregistreurs de cassettes.

Carte son. Matériel qui permet à votre ordinateur de lire et d'enregistrer du son.

CD-R. Disque compact enregistrable sur lequel vous ne pouvez écrire qu'une seule fois. Ces disques disposent de 650 Mo d'espace pour des données, soit l'équivalent de 74 minutes de son stéréo. Le terme *CD-R* fait parfois référence aux périphériques d'ordinateurs qui gravent les disques CD-R.

CD-RW. Disque compact réinscriptible. Ces disques disposent de 650 Mo d'espace libre pour des données, ce qui équivaut à 74 minutes de son stéréo. Contrairement aux disques CD-R, un disque CD-RW peut être effacé et réinscrit.

Chorus. Effet de délai qui simule plusieurs voix en ajoutant plusieurs délais courts avec une dose moyenne de profondeur et une petite quantité de réinjection.

Clip. Représentation visuelle de fichiers audio, vidéo ou MIDI individuels dans la vue Multipiste d'Adobe Audition.

Clip de forme d'onde. Représentation visuelle d'un fichier son ou son image dans la vue Multipiste. Les modifications apportées à ces clips ne sont pas destructrices.

Clip référencé. Dans la vue Multipiste, un clip référencé partage un fichier source avec d'autres clips. Par exemple, si une occurrence de percussion apparaît 30 fois dans une session, vous pouvez conserver de l'espace disque en ayant recours à 30 clips référencés du même fichier source. Puisque les clips référencés représentent le même fichier, toute modification apportée à un clip référencé (comme un découpage ou une transformation) affecte toutes les occurrences d'une session. Au contraire, des copies uniques d'un clip créent un fichier son distinct sur le disque, occupant ainsi plus d'espace disque mais permettant une modification distincte.

CNA. (Convertisseur numérique/analogique) Matériel responsable de la conversion d'un signal audio ou vidéo numérique en un signal analogique que vous pouvez lire via les amplificateurs et les haut-parleurs.

Code temporel. Signal audio ou numérique qui synchronise le temps entre plusieurs appareils. Les formes les plus connues sont le code temporel SMPTE et le code temporel MIDI.

Code temporel MIDI (MTC : MIDI Time Code). Méthode d'envoi des données temporelles entre les périphériques dotés d'interfaces MIDI. Par exemple, vous pouvez convertir un code temporel SMPTE en MTC pour synchroniser les commandes de transport d'Adobe Audition avec un lecteur de bandes vidéo ou audio.

Code temporel SMPTE. (Code temporel de la Society of Motion Picture and Television Engineers/Société des ingénieurs du film et de la télévision) Référence temporelle utilisée pour synchroniser deux appareils. Le code temporel SMPTE est divisé en heures, minutes, secondes et cadres.

CODEC. (Compresseur/Décompresseur) Abréviation souvent utilisée pour décrire des schémas de compression multimédia utilisés par ACM, MPEG, QuickTime, AVI, et les modules combinés A-D-D-A sur certaines cartes son.

Commandes de piste. Zone de la vue Multipiste qui gère chaque piste dotée de ses propres paramètres de volume, de panoramique, d'égalisation, d'effets, d'entrée et de sortie.

Compresseur. Réduit la plage dynamique en diminuant l'amplitude lorsqu'un signal audio dépasse un seuil spécifié. Les compresseurs peuvent être utilisés, par exemple, pour éliminer les variations du niveau d'une basse électrique, procurant une ligne de basse régulière et solide. Les compresseurs peuvent également compenser les variations de niveaux produites par un chanteur qui bouge souvent ou qui a une voix au volume changeant.

Coucher. Copier un code temporel SMPTE sur une seule piste d'une bande multipiste afin que les autres pistes puissent être synchronisées avec d'autres appareils.

D

DAT. (Digital Audio Tape) Format de bande audionumérique standard à deux pistes. Les bandes DAT sont échantillonnées à 16 et 24 bits, et à 32 000, 44 100 et 48 000 échantillons par seconde. Cette dernière porte souvent la mention *Qualité DAT*.

dBFS. Abréviation de Decibels full scale (décibels maximum) en son numérique. 0 dBFS est la valeur d'amplitude maximale possible (par exemple, 256 pour un son 8 bits). Une valeur dBFS donnée ne correspond pas directement au niveau de pression du son d'origine mesuré en dB acoustiques.

Décalage CC. Certaines cartes son enregistrent avec un léger décalage CC, le courant continu est introduit dans le signal, provoquant un décalage du centre de la forme d'onde à partir du point zéro (la ligne médiane sur la représentation de la forme d'onde). Le décalage CC peut provoquer un clic ou un pop (parasites) au début et à la fin du fichier. Pour compenser le décalage CC, utilisez le paramètre Réglage DC Bias proposé sous la commande Amplification.

Décibel (dB). En termes acoustiques, le décibel (dB) est une unité de mesure logarithmique utilisée pour l'amplitude.

Déclencheur MIDI. Raccourci d'Adobe Audition lancé par un événement MIDI, comme Note Activé. Vous pouvez envoyer des événements MIDI sur n'importe quel périphérique capable d'émettre une commande MIDI, comme des claviers MIDI et séquenceurs.

Délai. Signal décalé dans le temps que vous pouvez mixer avec le signal original non retardé afin d'obtenir un son plein ou de créer des effets d'écho. Adobe Audition propose toute une variété d'effets de délai comme la réverbération, le chorus et l'écho.

Diaphonie. Débordement de son non désiré d'une piste sur une autre, un problème courant avec une bande analogique. La diaphonie n'existe pas dans Adobe Audition parce que chaque piste est stockée sous forme d'un fichier audio numérique distinct.

DirectX. Plate-forme de développement conçue par Microsoft qui fournit un standard ouvert pour les plug-ins audio. Les plug-ins basés sur ce standard peuvent être utilisés par n'importe quelle application prenant en charge DirectX, comme Adobe Audition, par exemple.

Dither. Le dithering ajoute de faibles quantités de bruit à un signal numérique de façon à ce qu'un très son très faible reste audible lorsque vous convertissez d'une résolution en bits élevée à une résolution plus basse (par exemple, pour passer de 32 bits à 16 bits). Sans le dithering les passages de son faible comme les longues queues de réverbération peuvent être brusquement tronqués.

Données texte ASCII. Format texte standard (.txt) utilisé pour représenter des données audio et dans lequel chaque échantillon est séparé par un retour chariot et les canaux par un caractère de tabulation. Avant les données audio, vous pouvez ajouter un en-tête au format Mot-clé : Valeur, avec comme mots clés Echantillons, BitsParEchantillon, Canaux, Taux d'échantillonnage et Normalisé. (Les valeurs de Normalisé sont Vrai ou Faux.) S'il n'y a pas d'en-tête, les données sont considérées comme des entiers décimaux signés sur 16 bits.

DSP. Voir « [Système de traitement numérique des signaux \(DSP : Digital Signal Processing\)](#) », page 320.

DVD. (Digital Video Disc) Support de stockage semblable à un disque compact (CD) qui dispose d'une largeur de bande et de capacités de stockage beaucoup plus importantes. Le son stocké sur des films sur DVD est généralement de 96 kHz/24 bits.

E

Echantillon. Instantané numérique d'une forme d'onde audio à un point particulier dans le temps. En son numérique, une série d'échantillons numériques reproduit une forme d'onde complète, avec des taux d'échantillonnage plus élevés produisant une réponse en fréquences accrues. Les échantillonneurs musicaux utilisent le terme *échantillon* pour décrire un enregistrement numérique, plutôt qu'un instantané numérique.

Echantillonneur. Périphérique de musique qui enregistre et lit les sons numériques (appelés *échantillons* dans ce contexte) et qui permet de modifier et de stocker ces sons.

Echo. Répétition distincte d'un son provoquée par la réflexion du son sur une surface. Adobe Audition propose deux effets d'écho, Echo et Chambre d'écho.

Ecrêtage. En son numérique, distorsion qui survient lorsque l'amplitude d'un signal dépasse le niveau maximum de la résolution en bits utilisée (par exemple, 256 en son 8 bits) Visuellement, un son écrêté montre de larges zones plates au sommet d'une forme d'onde. Si vous faites l'expérience de l'écrtage, diminuez les niveaux d'entrée de l'enregistrement ou les niveaux de sortie de la source.

Egalisation (EQ). Processus qui consiste à augmenter ou à réduire l'amplitude de certaines fréquences audio par rapport à l'amplitude d'autres fréquences audio.

Elimination. Processus auquel Adobe Audition a recours lorsqu'il copie des données audio à partir d'un fichier de forme d'onde vers le répertoire temporaire d'Adobe Audition afin que le fichier original puisse être fermé. Ceci vous permet de renommer le fichier, de le supprimer ou de l'ouvrir exclusivement à l'aide d'une autre application. L'élimination survient parfois lorsqu'une forme d'onde modifiée est sauvegardée au-dessus de son fichier original.

Enregistrement analogique. Enregistrement audio traditionnel à l'aide d'appareils tels que des magnétophones à bandes magnétiques et des disques en vinyle. L'enregistrement audio analogique consiste en une courbe continue, contrairement à l'enregistrement numérique, qui se compose d'échantillons discrets.

Enveloppes. Pour automatiser les mixages dans la vue Multipiste, Adobe Audition utilise des enveloppes dessinées directement sur les clips. Les enveloppes sont la représentation visuelle du panoramique, du volume, du son pur/avec effets, et du paramétrage des effets à n'importe quel endroit d'une piste. Par exemple, lorsqu'une enveloppe de volume se trouve en haut d'un clip audio, le volume du son est à son maximum, lorsque l'enveloppe se trouve en bas, le volume est à zéro.

Expandeur. Augmente la plage dynamique en diminuant l'amplitude lorsqu'un signal audio tombe en dessous d'un seuil spécifié (contraire du compresseur). Vous pouvez utiliser un expandeur, par exemple, pour réduire le niveau du bruit de fond audible lorsqu'un musicien s'arrête de jouer.

F

Fichier son. Tout format de fichier audio qui contient à l'origine des données d'onde sonore. Les fichiers son peuvent être au format WAV, AU, AIF ou mp3.

Fichiers Peak. Fichiers cache dotés de l'extension .pk qui permettent à Adobe Audition d'ouvrir, d'enregistrer et de refaire des fichiers audio plus rapidement. Vous pouvez supprimer des fichiers peak en toute sécurité ou désélectionner l'option Enregistrer des fichiers cache Peak dans la boîte de dialogue Paramètres. Cependant, gardez à l'esprit qu'en l'absence des fichiers peak, des fichiers audio plus gros se rouvriront plus lentement.

Filtre passe-bande. Filtre qui permet à certaines fréquences audio de passer sans être modifiées.

Flange. Effet audio obtenu par le mixage d'un délai court et variable dans des proportions globalement égales au signal original.

Fondu enchaîné. Fondu d'une piste audio vers une autre.

Format de fichier audio. Méthode utilisée pour stocker les données audio sur un disque, choisie dans les boîtes de dialogue Enregistrer. Adobe Audition prend en charge de nombreux formats de fichier, et chacun d'entre eux gère toute une série de propriétés comme le taux d'échantillonnage et la compression. Certains formats de fichier peuvent être incompatibles avec d'autres plates-formes. Sur la plate-forme Windows, Windows PCM (.wav) est le format le plus courant.

Forme d'onde. Terme qui décrit la représentation visuelle d'un signal audio, indiquant l'amplitude par rapport au temps dans Adobe Audition. En acoustique, le terme *forme d'onde* se réfère à une onde sonore d'une fréquence spécifique.

Fréquence. Mesurée en Hertz (Hz), oscillations par seconde, elle décrit le taux de vibrations d'une onde sonore. Une oscillation consiste en un mouvement d'un point de départ (0) passant par des amplitudes positives et négatives et retournant finalement au point de départ. La fréquence d'un son détermine sa hauteur : une haute fréquence équivaut à un ton haut et une basse fréquence équivaut à un ton bas.

Fréquence de Nyquist. Egalement appelée taux de Nyquist, cette fréquence équivaut à la moitié du taux d'échantillonnage actuel et détermine la fréquence audio reproductible la plus élevée pour ce taux d'échantillonnage. Les CD audio utilisent, par exemple, un taux d'échantillonnage de 44 100 Hz parce que la fréquence de Nyquist résultante est de 22 050 Hz (juste au dessus de la limite de l'audition humaine, 20 000 Hz). De la même façon, pour reproduire un signal d'une bande de fréquences de 11 000 Hz, vous devez utiliser un taux d'échantillonnage d'au moins 22 000 Hz. Pour éviter l'aliasing, presque tous les convertisseurs analogiques/numériques filtrent les fréquences qui dépassent la Fréquence de Nyquist avant le processus de conversion analogique/numérique. Pour obtenir la meilleure qualité audio, enregistrez et modifiez à des taux d'échantillonnage plus élevés et convertissez ensuite à un taux moins élevé, si nécessaire.

FX. Abréviation donnée pour le terme *effets*.

G

Gain unitaire. Niveau d'amplification qui correspond précisément au niveau du signal d'entrée, sans l'amplifier ou le diminuer. Notez que le matériel audio fonctionne à deux niveaux : -10 dBV pour le matériel grand public, et +4 dBu pour le matériel professionnel. Si ces deux types de matériel sont connectés, le gain unitaire générera une entrée plus faible pour l'équipement grand public et une entrée plus élevée pour l'équipement professionnel.

Graver. Ecrire sur un disque CD-R ou CD-RW.

H

Hertz (Hz). Oscillations par seconde. Unité de mesure qui décrit la fréquence d'un son. Voir « [Fréquence](#) », page 314.

I

Impulsion. Fichier de données que l'effet Convolution utilise pour modifier des échantillons. Les impulsions fonctionnent comme des cartes d'amplitude. Par exemple, si vous appliquez une impulsion d'un seul échantillon à plein volume, les données audio originales resteront inchangées. Cependant, si l'impulsion est à demi volume, le volume des données audio originales sera réduit de moitié. Si plusieurs impulsions de ce type sont données en même temps, chacune avec une amplitude décroissante, les données du son original seront graduellement et rythmiquement diminuées en volume.

Interpoler. Estimer les valeurs des points de données entre des points de données connus. L'interpolation est utilisée lorsque de nouvelles données doivent être générées pour remplir des zones où les valeurs sont inconnues.

J

Jauge de mixage. Celle-ci se trouve sous les commandes piste dans la vue Multipiste et elle indique la progression du mixage d'arrière-plan. A chaque fois que vous modifiez une session, la jauge de mixage se vide et se remplit graduellement au fur et à mesure du retraitement du mixage, et la couleur devient plus prononcée lorsque le mixage d'arrière-plan est terminé. Vous ne devez pas attendre que la jauge de mixage soit pleine pour lire une session.

L

Limiteur. Processeur de signaux qui limite les signaux d'entrée qui dépassent un seuil spécifié. Au-delà de ce seuil, le niveau de sortie reste constant même si l'entrée augmente en volume.

Liste de lecture. Organisation des entrées de la liste des repères que vous pouvez lire dans n'importe quel ordre et passer en boucle un nombre spécifié de fois en mode non destructeur. Adobe Audition enregistre les listes de lecture dans l'en-tête des fichiers WAV.

Liste des repères. Liste des emplacements d'événements chronologiques dans un fichier audio. Un repère peut être soit un point qui précise une position temporelle, ou un plage précisant une sélection. Dans Adobe Audition, vous pouvez définir et sauvegarder un nombre illimité de repères pour rappel ultérieur, ou pour assemblage dans la fenêtre Liste de lecture. Voir « [Liste de lecture](#) », page 315.

M

Mastering. Processus qui consiste à finaliser un morceau de musique/du son pour le mettre sur un support spécifique, comme le Web ou un CD audio. Le mastering se fait en plusieurs phases de traitement, les phases d'égalisation et de compression étant indispensables. Vous pouvez masteriser des fichiers audio soit individuellement ou par groupes. Le mastering collectif de groupes de fichiers est particulièrement important si le support cible est un CD audio.

MIDI. Abréviation de Musical Instrument Digital Interface, moyen de communiquer les données de performance d'un logiciel ou d'un équipement à un autre. L'interface MIDI peut simplement retransmettre des notes de musique ou transmettre des informations détaillées comme le minutage, les sons de synthétiseur (la sonorité) et autres données du même type. Windows transmet des informations MIDI en interne, d'une application à une autre ; pour transmettre des informations MIDI depuis et vers votre ordinateur et des périphériques externes comme des claviers MIDI, vous devez utiliser une interface MIDI (par exemple, le port d'entrée MIDI d'une carte son).

Milliseconde (ms). Un millième de seconde. Il y a 1000 millisecondes dans une seconde.

Miniplug. Nom commun pour les plugs et jacks 1/8 pouces, parfois connus sous le nom de *minijacks*. Sur la plupart des cartes son, les jacks miniplug fournissent des sorties et entrées audio analogiques.

Mise en forme du bruit. Technique qui décale la fréquence du bruit produit par le dithering pour qu'on l'entende moins.

Mixage. Processus qui consiste à mélanger plusieurs sources audio ou pistes pour les sortir sous forme d'une seule source. La sortie se fait généralement sous la forme d'une paire de canaux stéréo, bien que les mixages puissent être dirigés vers n'importe quel nombre de canaux pour la sortie (par exemple, un canal pour la sortie monophonique, ou 6 canaux pour la sortie ambiophonique).

Mixage d'arrière-plan. Procédé utilisé par Adobe Audition pour mixer des données audio pour la lecture dans la vue Multipliste. Le mixage d'arrière-plan a lieu derrière les scènes et reflète les modifications apportées lors d'une session, comme le déplacement ou la suppression d'un clip, un changement de volume ou l'enregistrement d'une nouvelle piste. La progression du mixage d'arrière-plan s'affiche dans la jauge de mixage. Voir « [Jauge de mixage](#) », page 315.

Mixage final. Processus qui consiste à combiner la sortie de plusieurs pistes dans la vue Multipiste pour créer une nouvelle forme d'onde stéréo. Lorsque vous procédez au mixage final, les propriétés de la piste comme le volume et le panoramique sont reflétées dans la forme d'onde obtenue. Par conséquent, le mixage final se réalise précisément lorsque vous êtes satisfait du son d'une session. Un mixage final peut également produire des sous-mixages de pistes sélectionnées. Par exemple, vous pourriez créer un sous-mixage des pistes à rythmes multiples et le placer sur une seule piste ouverte en nettoyant l'espace de travail de la vue Multipiste.

Modification destructrice. Modification (comme le couper-coller, ou le traitement d'effets) qui altère les données audio originales. Lors d'une modification destructrice, par exemple, un changement de volume du son altère l'amplitude du fichier son original. Dans Adobe Audition, la vue Edition est un environnement de modifications destructrices, cependant, les modifications n'altèrent le son de façon permanente qu'après enregistrement du fichier.

Modification hors-ligne. Voir « [Modification destructrice](#) », page 317.

Modification non destructrice. Modifications qui n'altèrent en aucune façon un fichier son sur un disque. Par exemple, des modifications du volume non destructrices n'altèrent pas l'amplitude d'une forme d'onde, mais elles indiquent simplement une application audio pour la lecture de la forme d'onde d'un volume plus élevé. Dans Adobe Audition, la vue Multipiste est un environnement de modifications non destructrices.

Mono. Signal monophonique qui ne contient qu'une seule source sonore.

N

Normaliser. Ajuster la crête la plus haute d'une forme d'onde à un certain pourcentage par rapport au maximum numérique, 0 dBFS, en augmentant ou en diminuant ainsi toutes les autres crêtes. De façon plus précise, le son est normalisé à 100 % pour atteindre le volume maximum, mais Adobe Audition vous permet de normaliser à n'importe quel pourcentage.

O

Onde sonore. Onde faite de molécules d'air. Les humains sont capables d'entendre des ondes sonores de 20 à 20 000 Hz.

Ordre. Valeur qui détermine la pente d'un filtre audio. Les filtres de premier ordre atténuent de 6 dB par octave, les filtres de second ordre atténuent de 12 dB, les filtres de troisième ordre de 18 dB, et ainsi de suite.

P

Passage à zéro. Point dans le temps où la forme d'onde traverse la ligne d'amplitude zéro. Pour lisser les modifications de son, placez-les aux points de passage à zéro, vous éviterez ainsi des changements brusques d'amplitude provoquant des pops et des clics.

PCM. (Pulse Code Modulation/Modulation par impulsions codées) Méthode standard utilisée pour encoder numériquement du son, c'est le format de base des données non compressées utilisé dans les formats de fichier comme le WAV et l'AIFF.

Périphériques. Périphériques Wave et MIDI qui envoient des données vers un ordinateur et hors de celui-ci. Dans Adobe Audition, les périphériques Wave sont les entrées et sorties de cartes son pour l'enregistrement et la lecture de son, les périphériques MIDI sont des interfaces utilisées pour envoyer des données de performance et de synchronisation vers Adobe Audition et vers d'autres programmes et équipements dotés de périphériques MIDI. Vous pouvez configurer les deux types de périphériques dans la boîte de dialogue Propriétés des périphériques.

Phase. Position d'une onde sonore par rapport aux autres ondes sonores. Lorsqu'une onde sonore se déplace dans l'air, elle comprime et dilate les molécules d'air en formant des crêtes et des creux, un peu comme une vague dans l'océan. Sur la représentation de la forme d'onde, les crêtes apparaissent au dessus de la ligne médiane et les creux, en dessous. Si deux canaux d'une forme d'onde stéréo se situent exactement à une phase opposée, ils vont s'annuler à la sortie. Cependant, on observe plus communément des ondes légèrement hors phase qui montrent des crêtes et des creux mal alignés, ce qui donne un son plus mat.

Piste. Conteneur pour un ou plusieurs clips dans la vue Multipiste. Chaque piste dispose de ses propres paramètres de volume, de panoramique, d'égalisation, d'effets, d'entrée et de sortie. Chaque session peut comprendre jusqu'à 128 pistes.

Piste de clic. Piste audio composée des clics qui apparaissent sur le temps, comme un métronome. Les pistes de clic sont souvent utilisées au début d'une session pour donner des informations de minutage aux musiciens et sont ensuite retirées de la session avant le mixage final.

Plug-in. Composant logiciel que vous pouvez ajouter à un autre logiciel pour améliorer ses fonctionnalités. Adobe Audition prend en charge les plug-ins audio tiers VST et DirectX, ceux-ci s'intègrent de façon transparente à l'interface d'Adobe Audition.

Porte de bruit. Type spécial d'expandeur qui réduit ou élimine le bruit en diminuant considérablement les niveaux des signaux qui tombent en dessous d'un seuil spécifié. Les portes de bruit sont souvent configurées pour éliminer totalement le bruit de fond pendant les pauses musicales. Vous pouvez également utiliser ces portes pour rendre muettes les pauses lors d'un discours.

Préconfiguration. La plupart des boîtes de dialogue d'Adobe Audition prennent en charge les préconfigurations, ce sont des paramètres enregistrés sous un nom particulier pour rappel ultérieur. Les boîtes de dialogue qui gèrent les préconfigurations disposent d'une Liste de préconfigurations pour rappeler leurs paramètres, et de boutons Ajouter et Supprimer pour créer ou supprimer des préconfigurations.

Prévisualisation. De nombreuses boîtes de dialogue dans Adobe Audition disposent de boutons de Prévisualisation en temps réel vous permettant de gérer les changements de paramètres au fur et à mesure que vous les faites. La qualité de prévisualisation dépend des performances de votre système.

Punch in. Méthode d'enregistrement utilisée pour insérer un nouvel enregistrement à un endroit spécifique d'une forme d'onde existante, souvent pour remplacer une section indésirable. Adobe Audition prend en charge le mode d'enregistrement punch-in dans la vue Multipiste et autorise des prises multiples ; vous pouvez enregistrer à plusieurs reprises sur le matériel d'origine et ensuite choisir la meilleure performance.

Q

Quantisation. Processus qui se passe lorsque une forme d'onde analogique est convertie en données numériques et se transforme en une série d'échantillons. Le bruit de quantisation est introduit alors que certains échantillons sont déplacés à des niveaux de quantisation permis par la résolution en bits en cours. Ce bruit atteint son niveau le plus élevé lorsque les résolutions en bits sont faibles, là où il peut particulièrement affecter des sons de faible amplitude.

R

Rapport S/B. Le rapport signal/bruit décrit la différence entre le niveau de signal le plus élevé avant distorsion et le niveau moyen du bruit de fond. Sur la plupart des systèmes analogiques, comme les préamplificateurs de microphone, le rapport S/B est d'environ 92 dB.

Rastériser. Processus qui consiste à extraire du son numériquement à partir d'un disque compact et de le transformer en une forme d'onde. La plupart des lecteurs de CD-ROM, CD-R et CD-RW récents prennent en charge l'extraction de son numérique.

Rééchantillonner. Convertir un fichier son à un taux d'échantillonnage différent.

Règles de niveau. Par défaut, les règles de niveau d'Adobe Audition se trouvent en bas de la fenêtre de l'application et elles sont utilisées pour contrôler le volume des signaux entrants et sortants. Le petit carré rouge à droite des règles s'illuminera et restera allumé lorsque les niveaux dépassent le maximum de 0 dB. En cliquant sur l'indicateur d'écrêtage vous le réinitialisez. La règle du haut représente le canal gauche et la règle du bas, le canal droit.

Repère d'index. Un des quatre types de repères d'Adobe Audition. Les repères d'index deviennent des marqueurs d'index sur une piste d'un CD. Si un lecteur CD est configuré pour afficher le temps restant, il affiche le temps qu'il reste avant chaque marqueur de piste et marqueur d'index. Notez cependant que tous les lecteurs CD ne prennent pas en charge les marqueurs d'index.

Repère de base. Un des quatre types de repères d'Adobe Audition. Les repères de base indiquent les sections importantes d'une forme d'onde à des fins de référence ultérieure (par exemple, pour identifier un point d'édition). Ces repères précisent également les points de départ et d'arrêt de la liste de lecture. Voir « [Liste de lecture](#) », page 315.

Repère de piste. Un des quatre types de repères d'Adobe Audition. Les repères de piste indiquent les points de départ des pistes d'un CD.

Repère de temps. Un des quatre types de repères d'Adobe Audition. Les repères de temps fonctionnent comme les repères de base, mais ils identifient spécifiquement les temps de la musique.

Résolution en bits (ou profondeur de bits). Nombre de bits utilisés pour représenter l'amplitude d'un son. Une résolution 8 bits dégage un maximum de 256 niveaux d'amplitudes uniques, produisant une plage dynamique de 48 dB, une résolution 16 bits dégage 65 536 niveaux d'amplitude uniques, produisant une plage dynamique de 96 dB. Les lecteurs de disques compacts ont une résolution 16 bits, mais certaines cartes son prennent en charge des résolutions supérieures à 16 bits. Adobe Audition prend en charge des résolutions allant jusqu'à 32 bits. Pour obtenir une qualité sonore optimale, restez à un niveau de 32 bits lorsque vous transformez des données audio dans Adobe Audition et convertissez-les ensuite à une résolution inférieure pour la sortie.

Réverbération. Son réverbéré produit par un espace acoustique, comme une pièce ou une salle de concert. La réverbération consiste en échos denses et discrets qui arrivent à l'oreille si rapidement que l'oreille ne peut les séparer. Adobe Audition offre quatre effets de réverbération : Réverbération rapide, Réverbération studio, Réverbération, et Réverbération avancée.

RMS . (Root-mean-square = valeur efficace) Formule mathématique utilisée pour déterminer l'amplitude moyenne d'une sélection audio. L'amplitude RMS reflète mieux l'intensité sonore perçue que l'amplitude de crête.

S

Séquenceur. Appareil électronique programmable qui peut enregistrer et lire une séquence d'événements musicaux comme des échantillons, des tons et des pauses. La plupart des séquenceurs modernes sont dotés d'interfaces MIDI. Voir « [MIDI](#) », [page 316](#).

Session. Projet multipiste dans Adobe Audition. Les fichiers de session stockés sont dotés de l'extension .ses et contiennent des données telles que les paramètres du mixage et des effets. Les fichiers de session ne contiennent pas de données audio, à la place, ils contiennent les noms des chemins pointant vers les fichiers son utilisés dans la session.

Signé sur 8 bits. Voir « [Signé 8 bits \(.sam\)](#) », [page 274](#).

64 bits doubles. Voir « [64 bits doubles \(brut\) \(.dbl\)](#) », [page 274](#).

Son pur. Utilisé pour décrire un signal audio qui n'a subi aucun traitement, comme la réverbération, opposé à un signal « Avec effets ».

Stéréo. Signal doté d'un canal gauche et droit, permettant le placement des sons dans l'espace.

Système de traitement numérique des signaux (DSP : Digital Signal Processing).

Processus qui consiste à transformer un signal audio numérique en utilisant des algorithmes complexes. Quelques exemples : filtrage avec égaliseurs et traitement d'effets avec réverbérations et délais.

T

Taux d'échantillonnage. Nombre d'échantillons par seconde. Des taux d'échantillonnage plus élevés produisent une réponse en fréquences accrues mais requièrent plus d'espace disque. Pour reproduire une fréquence audio donnée, le taux d'échantillonnage doit faire au moins le double de la fréquence. Voir « [Fréquence de Nyquist](#) », [page 314](#).

Tempo. Vitesse rythmique de la musique, normalement mesurée en temps par minute (bpm :beats per minute). Voir « [Réverbération](#) », [page 319](#).

Temps par minute (bpm :beats per minute). Tempo musical défini par le nombre de temps à la minute.

Temps réel. En son informatisé, le temps réel se réfère aux fonctions qui réagissent immédiatement à la saisie de l'utilisateur et transforment le son de manière non destructrice. (Notez cependant que la vitesse du système détermine en définitive le temps de traitement.) Adobe Audition offre une fonctionnalité de mixage et d'effets en temps réel dans la vue Multipiste, ainsi que des prévisualisations des effets en temps réel dans la vue Edition.

Transformée de Fourier Rapide (TFR). Algorithme basé sur la théorie de Fourier utilisé par Adobe Audition pour les fonctions Filtrage, Vue spectrale et Analyse des fréquences. La Théorie de Fourier stipule que toute forme d'onde consiste en une somme infinie de fonctions sinus et cosinus, permettant ainsi d'analyser rapidement la fréquence et l'amplitude. Des tailles supérieures donnent généralement des résultats plus précis mais exigent un temps de traitement plus long.

TXT. Voir « [Données texte ASCII](#) », page 312.

Avertissement légal

Copyright

© 2004 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur Adobe® Audition™ 1.5 pour Windows®.

Si ce guide accompagne un logiciel assorti d'un contrat de licence, le guide et le logiciel dont il traite sont cédés sous licence et ne peuvent être copiés ou utilisés que conformément aux conditions générales de cette licence. Sauf autorisation spécifiée dans une licence, aucune partie de ce guide ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise sous quelque forme que ce soit, par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation préalable d'Adobe Systems Incorporated. Nous attirons votre attention sur le fait que le contenu du présent guide est protégé par des droits de propriété et ce, même s'il n'accompagne pas un logiciel assorti d'un contrat de licence.

Les informations contenues dans ce guide sont données à titre purement indicatif. Elles peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated ne peut être tenu pour responsable des erreurs ou des inexactitudes apparaissant dans les informations fournies par ce guide.

Nous attirons votre attention sur le fait que les illustrations et images que vous pouvez être amené à incorporer dans vos projets peuvent être protégées par des droits d'auteurs, auquel cas leur exploitation sans l'autorisation de l'auteur constituerait une violation de ces droits. Veuillez à obtenir toutes les autorisations requises de la part des auteurs.

Toute référence à des noms de société dans les modèles cités en exemple est indiquée à des fins de démonstration uniquement.

Adobe, le logo Adobe, Adobe Audition, Adobe Encore DVD, Adobe Premiere et After Effects sont des marques, déposées ou non, d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Apple, Macintosh et Mac OS sont des marques Apple Computer, Inc., déposées aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Microsoft, Windows et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. La technologie de codage audio mp3PRO est utilisée sous licence détenue par Coding Technologies, Fraunhofer IIS et Thomson Multimedia. VST est une marque de Steinberg Media Technologies AG. ReWire est un produit de Propellerhead Software. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

L'utilisation de ce produit ne confère aucune licence, ni le droit de distribuer des données au format MP3 ou mp3PRO créées à l'aide de ce produit dans des systèmes de diffusion générant des revenus (terrestres, satellite, câble et/ou autres canaux de distribution), dans des applications de diffusion en continu (via Internet, des intranets et/ou d'autres réseaux) ou dans d'autres systèmes de distribution de contenu (applications audio à paiement ou d'audio sur demande, etc.) ou sur des supports physiques (disques compacts, DVD, puces microconductrices, disques durs, cartes mémoires, etc.). Une licence indépendante est requise pour une telle utilisation. Pour plus de détails visitez le site <http://mp3licensing.com>

Note aux utilisateurs du gouvernement américain. Le logiciel et la documentation sont des « Articles commerciaux » (« Commercial Items »), selon la définition de ce terme dans l'article 48 C.F.R. §2.101, composés d'un logiciel commercial (« Commercial Computer Software ») et d'une documentation commerciale relative au logiciel (« Commercial Computer Software Documentation »), selon la définition de ces termes dans l'article 48 C.F.R. §12.212 ou 48 C.F.R. §227.7202, selon le cas. Conformément aux articles 48 C.F.R. §12.212 ou 48 C.F.R. §§227.7202-1 à 227.7202-4, selon le cas, le logiciel commercial et la documentation commerciale relative au logiciel sont cédés sous licence aux utilisateurs finaux du gouvernement américain (a) en tant qu'articles commerciaux uniquement et (b) avec uniquement les droits conférés à tout autre utilisateur final conformément aux termes et conditions stipulés ici. Droits non publiés réservés en vertu de la législation américaine sur les droits d'auteurs. Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704, USA. A l'attention des utilisateurs finaux du gouvernement des Etats-Unis, Adobe s'engage à respecter toutes les lois sur l'égalité des chances, y compris, si approprié, les dispositions de l'Executive Order 11246, comme modifié, la section 402 de l'Acte d'assistance à la réhabilitation des vétérans du Vietnam (Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de 1974 (38 USC 4212) et la section 503 de l'Acte de réhabilitation (Rehabilitation Act) de 1973, comme modifié, ainsi que les règlements de l'article 41 C.F.R. sections 60-1 à 60-60, 60-250 et 60-741. Les règlements et la clause d'action affirmative contenus dans la phrase précédente doivent être inclus comme référence dans ce contrat de licence.



A

Accrochage

clips [217](#)

définition [87](#)

Accrocher aux clips, commande [251](#)

Accrocher aux extrémités des boucles,
commande [251](#)

Accrocher aux passages à zéro,
commande [245](#)

Accrocher aux règles (grossière),
commande [251](#)

Accrocher aux trames, commande [254](#)

ACM

définition [309](#)

format de forme d'onde [275](#)

Activation de l'esclave SMPTE, commande [212](#)

Activation du maître SMPTE, commande [212](#)

Activer la prévisualisation Preroll et Postroll,
commande [39](#)

Activer les effets DirectX, commande [40](#)

Actualiser la liste des effets, commande [40](#)

Actualiser maintenant, commande [210](#)

Adaptateur, définition [309](#)

ADAT, définition [309](#)

Adobe After Effects, remixage
de pistes son [253](#)

Adobe Audition

didactiels [9](#)

flux de tâches audio de base [307](#)

Adobe Premiere Pro, remixage
de pistes son [253](#)

ADPCM

compression [277](#)

définition [309](#)

Affichage code temporel personnalisé [49](#)

Affichage de forme d'onde

définition [309](#)

vues [83](#)

Affichage de la forme d'onde

réglage des paramètres d'affichage [53](#)

Affichage et masquage

barre d'outils [24](#)

commandes de transport [70](#)

fenêtres [26](#)

onglets de vue [22](#)

Affichage spectral, réglage [52](#)

Afficher les onglets de vue, commande [22](#)

Agrandissement de l'affichage [27](#)

Agrandissement des graphiques
d'analyse [119](#)

Aide [6](#)

Aide en ligne [6](#)

Aide, onglet, dans la boîte de
dialogue Favoris [293](#)

AIFF, format [275](#)

Ajouter à la session, commande [64](#)

Ajouter/Supprimer le répertoire VST,
commande [40](#)

Aliasing, définition [309](#)

Amiga IFF-8SVX, format [275](#)

Amortissement

effet Chambre d'écho [183](#)

effet Réverbération studio [194](#)

Amplificateur surmodulé [197](#)

Amplification/Fondu, effet [147](#)

Amplitude

définition [309](#)

optimisation [147](#)

Amplitude de crête, affichée dans les
règles de niveau [77](#)

Analyser l'intensité sonore, onglet, Normaliser
la forme d'onde, boîte de dialogue [285](#)

Ancrage des fenêtres [24](#)

Annulation des modifications

définition [32](#)

préférences [51](#)

Antiparasite automatique, effet [122](#)

Antiparasite, effet [122](#)

Apple AIF, format [275](#)

Arrêt de la lecture ou de l'enregistrement [76](#)

ASPI (Advanced SCSI Programming
Interface) [50](#)

Assourdissement

pistes [227](#)



Atténuation

- réglage pour l'effet Echo [181](#)
- réglage pour l'effet Réverbération rapide [191](#)
- réglage pour l'effet Réverbération studio [194](#)

Atténuer, définition [309](#)**Attaque, définition** [309](#)**Audio analogique, principes de base** [305](#)**Audio numérique, principes de base** [306](#)**Automation, définition** [309](#)**Avance rapide** [77](#)**Avec effets, définition** [310](#)**B****Barre d'état, fenêtre** [30](#)**Barre d'outils** [24](#)**Barre de défilement horizontale** [29](#)**Barres de séparation** [292](#)
Barres et temps, format temporel
 à propos de [70](#)
 tempo [246](#)
Bit, définition [310](#)**Bloc-notes Windows** [290](#), [291](#)**Boîte de dialogue Propriétés avancées de la session** [212](#)**Boucle**

- allongement ou raccourcissement [251](#)
- clé [247](#), [248](#), [250](#)
- définition [244](#), [245](#), [310](#)
- expansion pour ajustement [248](#)
- prévisualiser [75](#)
- propriétés dans la vue Edition [247](#)
- propriétés dans la vue Multipiste [248](#)
- synchronisation [251](#)
- tempo [247](#), [248](#), [250](#)

Boucle Audition, format [276](#)**Boucles prédéfinies** [244](#)**Bouton d'arrêt d'urgence MIDI, commande** [233](#)**Bruit**

- génération [101](#)

Bruit blanc

- définition [310](#)
- génération [102](#)

Bruit marron

- définition [101](#), [310](#)

Bruit rose

- définition [310](#)
- génération [101](#)

Bus, définition [310](#)**C****Câble RCA, définition** [310](#)**Cache d'onde** [50](#)**Canal droit, modification** [88](#)**Canal gauche**

- édition [88](#)
- sélection de données [85](#)

Canaux

- conversion mono/stéréo [106](#)
- sélection de données dans le canal gauche ou droit [85](#)
- spécification du canal à modifier [88](#)

Cart Chunk, informations [112](#)**Carte son**

- définition [310](#)
- informations sur le positionnement [50](#)

CBR [268](#)**CD**

- édition des données audio source [296](#)
- ajout de texte [296](#), [298](#)
- enregistrement à partir de [67](#)
- extraction de pistes depuis [65](#)
- gravure [297](#)
- insertion de pauses entre les pistes [296](#)
- insertion de pistes [294](#)
- pré-accentuation [297](#)
- propriétés des périphériques de gravure de CD [297](#)
- propriétés des pistes [296](#)
- sélection de pistes [295](#)
- suppression de pistes [296](#)

CD-R, définition [310](#)**CD-RW, définition** [311](#)

- CEL, format [276](#)
- Chambre d'écho, effet [181](#)
- Changement de nom des fichiers [289](#)
- Chorus, effet [164](#)
- Son surround 5.1 [258](#)
- Circuit Bass Management [264](#)
- Clip de forme d'onde, définition [311](#)
- Clip référencé, définition [311](#)
- Clips
 - édition [218](#)
 - accrochage [217](#)
 - alignement [217](#)
 - association [216](#)
 - assourdissement [221](#)
 - copie [220](#)
 - découpe [219](#)
 - définition [215](#)
 - déplacement [216](#)
 - enveloppes de [236](#)
 - expansion temporelle [223](#)
 - fondue enchaînée [222](#)
 - insertion dans des sessions [64](#)
 - mixage [242](#)
 - modification des propriétés [221](#)
 - protection contre l'enregistrement [221](#)
 - répétition [220](#)
 - reformation [219](#)
 - sélection [216](#)
 - suppression d'une session [225](#)
 - verrouillage dans le temps [221](#)
 - vidéo [254](#)
- Clips audio vides, insertion [224](#)
- Clips masqués, affichage [224](#)
- Codage CBR [281](#)
- Code temporel MIDI (MTC : MIDI Time Code), définition [311](#)
- Code temporel, définition [311](#)
- Collage
 - données audio [89](#)
 - rééchantillonnage des données [55](#)
- Coloration, onglet, effet Réverbération avancée [189](#)
- Commandes de sélection/vue [29](#)
- Commandes de transport
 - affichage et masquage [70](#)
 - Arrêter, bouton [76](#)
 - Avance rapide, bouton [77](#)
 - boutons de lecture [74](#)
 - Début, bouton [77](#)
 - Enregistrer, bouton [71](#), [72](#), [73](#)
 - Fin, bouton [77](#)
 - Pause, bouton [77](#)
 - Rembobinage, bouton [77](#)
- Commandes graphiques [37](#)
- Commandes piste, définition [311](#)
- Commandes, choix [22](#)
- Complet, commande [218](#)
- Configuration d'Adobe Audition [41](#)
- Conversion
 - formats audio [287](#)
 - taux d'échantillonnage d'une session [272](#)
 - type d'échantillon [62](#)
 - vers un autre format [270](#), [272](#)
- Convertir le type d'échantillon, commande
 - pour convertir le taux d'échantillonnage de plusieurs fichiers [109](#)
 - pour la conversion stéréo/mono [106](#)
 - pour modifier la résolution [107](#)
 - pour modifier le taux d'échantillonnage [105](#)
- Convolution, effet [195](#)
- Copie unique ici, commande [220](#)
- Copie, données audio [88](#)
- Copier référence ici, commande [220](#)
- Copier vers nouveau, commande [245](#)
- Correction hauteur de ton, effet
 - mode de correction automatique [173](#)
 - mode de correction manuel [174](#)
- Coucher, définition [311](#)
- Coupure, données audio [88](#)
- Création de fichiers [82](#)
- Création de silence
 - données audio [97](#)
- Crêtes dynamiques, option [79](#)
- Crêtes hors bande, utilisation [286](#)
- Crêtes statiques, option [79](#)
- Creative Labs Audigy [266](#)

Creative Sound Blaster, format [276](#)

Curseur de lecture [69](#)

D

Débit constant (CBR) [268](#)

Débit variable (VBR) [268](#)

Décalage CC

ajustement [78](#)

Décalage DC

affichage [121](#)

Décalage du départ SMPTE, commande [212](#)

Déclencheur MIDI, définition [312](#)

Découper, commande [219](#)

Défilement

définition [29](#)

préférences dans la vue Edition [48](#)

préférences dans la vue Multipiste [59](#)

Définir le Presse-papiers actif, commande [88](#)

Délai dynamique, effet [179](#)

Délai, effet [178](#)

Délai, insertion dans les données audio [178](#)

Déphaseur graphique, effet [170](#)

Déplacement des fenêtres [24](#)

Déplacer/Copier le clip, outil [210](#), [215](#)

Désancrage des fenêtres [24](#)

Détruire les clips, commande [225](#)

Détruire les pistes sélectionnées (Retirer et fermer), commande [296](#)

DC bias

réglage avec l'effet

Amplification/Fondu [147](#)

réglage avec l'effet Normaliser [155](#)

suppression lors de l'enregistrement [44](#)

Demi-tons, correction avec l'effet Correction hauteur de ton [174](#)

Dialogic ADPCM, format [277](#)

DiamondWare Digitized, format [277](#)

didactiels [9](#)

Digital Theater Systems (DTS) [269](#)

DirectX

plug-in [39](#)

utilisation avec le son surround [259](#)

Distorsion, effet [197](#)

Dithering

application à la lecture [43](#)

enregistrement de données 32 bits en fichiers 16 bits [56](#)

pour une résolution plus faible [107](#)

préférences [55](#)

Dithering symétrique [55](#)

Diviseur de fréquence, effet [204](#)

Données audio

élargissement ou réduction [175](#)

analyse [114](#)

copie [88](#)

création de silence [97](#)

mastering [113](#)

réduction ou expansion [223](#)

restauration [113](#)

Données brutes PCM, format [282](#)

Données texte ASCII

définition [276](#), [312](#)

Dossier IMPS [195](#)

Dossiers temporaires

définition de l'emplacement [51](#)

gestion de la taille [60](#)

DTMF, génération de signaux [100](#)

DTS [269](#)

DVD, définition [313](#)

DVI/IMA ADPCM, format [277](#)

DWD, format [277](#)

E

Echantillon, définition [313](#)

Echantillonneur, ajout d'informations aux fichiers [111](#)

Echantillonneur, définition [313](#)

Echo

définition [313](#)

insertion dans les données audio [178](#)

Echo, effet [180](#)

Ecrêtage

affichage dans les règles de niveau [77](#)

affichage ou masquage des limites d'écrtage [54](#)

normalisation de groupes de fichiers [286](#)

Edition audio

vue Multipiste [218](#)

Effets

Voir aussi Noms d'effets spécifiquesannulation [56](#)commandes graphiques [37](#)plug-in [39](#)préconfigurations [37](#)regroupement dans l'onglet Effets [35](#)temps réel, à propos de [233](#)utilisation dans la vue Edition [156](#)utilisation générale [36](#)

Effets en temps réel

application [234](#)définition [233](#)mixage [235](#)suppression [234](#)verrouillage de pistes avec [236](#)Effets Multipiste uniquement [201](#)

Effets spéciaux

bruit [101](#)convolution [194](#)distorsion [194](#)musique [194](#)tonalités [102](#)Effets, onglet de la fenêtre Organiseur [35](#)Egalisation (EQ), définition [313](#)Egaliseur graphique, effet [139](#)Egaliseur paramétrique, effet [141](#)Egaliseurs de pistes, fenêtre [229](#)Elargissement des données audio [175](#)Elargissement, effet [175](#)

Elimination

définition [313](#)forcer la purge complète [52](#)Eliminer le fichier virtuel, commande [60](#)Encodage CBR [278](#)Encodage sans perte [281](#)Encodage VBR [278](#), [281](#)Encodeur Dolby [258](#)Encodeur DTS [258](#)

Encodeur multicanal

éléments [258](#)

automatisation de l'enveloppe

panoramique [262](#)boîte de dialogue [258](#)Format de prévisualisation, menu [266](#)Périphérique de prévisualisation, menu [266](#)prévisualiser [265](#)son panoramique [260](#)Encodeur multicanal, commande [259](#)

Enregistrement

fichiers audio [270](#)mixages finaux vers un fichier audio [272](#)mixages finaux vers un fichier vidéo [273](#)sessions [271](#)Enregistrement analogique, définition [313](#)

Enregistrement de données audio

correction des dérives [58](#)définition [71](#)définition du point de départ [68](#)options 32 bits [44](#)Enveloppe, effet [148](#)

Enveloppes

clip [236](#)définition [313](#)Enveloppes de panoramique [236](#), [262](#)Enveloppes de volume [236](#)EQ dynamique, effet [135](#)

Espace de travail

description [20](#)modification des couleurs [52](#)modification des paramètres d'affichage [53](#)restauration des paramètres par défaut [49](#)

Espace disque

contrôle [31](#)libération [60](#)Espace réservé [60](#)Expandeur, définition [313](#)Expansion des données audio [223](#)Expansion stéréo [159](#)Expansion temporelle des clips [223](#)

Exportation

mixages finaux vers un fichier audio [272](#)mixages finaux vers un fichier vidéo [273](#)Extensions EBU [110](#)Extracteur de canal central, effet [161](#)Extraction numérique de données audio [65](#)Extraction, à partir d'un CD [65](#)Extraire audio du CD, commande [65](#)Extraire audio du CD, options [66](#)**F**Faire pivoter le champ stéréo, effet [159](#)

Favoris

à propos de [292](#)affichage dans l'onglet Favoris [36](#)Fenêtre d'affichage, navigation [27](#)Fenêtre Organiseur [33](#)Fenêtre temporelle [69](#)Fenêtre, utilisation [24](#)Fenêtres réservées [26](#)Fermeture de fichiers [33](#), [273](#)Fichier son, définition [314](#)

Fichiers

Voir aussi noms de formats spécifiquesaffectation d'une image Bitmap [112](#)ajout de propriétés [110](#)changement de nom [289](#)compatibilité ascendante [55](#)contrôle de la taille [31](#)conversion vers un autre format [270](#), [272](#)création [82](#)enregistrement de son dans [270](#)fermeture [33](#)liaison à Adobe Premiere Pro ou
After Effects [55](#)ouverture [62](#)sélection d'un format [274](#)

Fichiers audio

Voir aussi noms de formats spécifiquesenregistrement [270](#)exportation de mixages finaux vers [272](#)insertion dans des sessions [64](#)Fichiers de collection de scripts (.scp) [288](#)Fichiers Impulsion (.imp) [195](#)

Fichiers Peak

définition [314](#)spécification des options [54](#)Fichiers .scp [288](#)Fichiers source, onglet [33](#)Fichiers vidéo, importation de données
audio et vidéo [254](#)Filtrage du son, à propos de [134](#)Filtre coupe-bande, effet [141](#)Filtre FFT, effet [137](#)Filtre passe-bande, définition [314](#)Filtre rapide, effet [143](#)Filtres scientifiques, effet [144](#)Flange, définition [314](#)Flanger, effet [167](#)Fonction, onglet, dans la boîte de
dialogue Favoris [293](#)fendu de fichiers audio [147](#)Fondu enchaîné, commandes [222](#)Fondus enchaînés, durée [58](#)Forcer nouvelle ligne, commande [25](#)Format AVI, exportation de mixages
finaux au [273](#)Format d'affichage de l'heure [70](#)Format d'affichage de l'heure, commande [70](#)Format de fichier audio, définition [314](#)Format temporel personnalisé [70](#)Format Windows PCM format [268](#)Formats CCITT [274](#), [275](#), [280](#)Forme d'onde, définition [314](#)

Formes d'onde

affichage [83](#)considérations d'édition [81](#)principes de base [304](#)Formes d'onde mono, conversion stéréo [106](#)

Formes d'onde stéréo

choix du canal à modifier [88](#)conversion mono [106](#)Fréquence de Nyquist, définition [314](#)Fréquence, définition [314](#)

Fréquencesaffichage [83](#)sélection [85](#)Fusionner cette prise (destructeur),
commande [73](#)Fusionner/Joindre éléments découpés,
commande [219](#)**G**Général, onglet ; Propriétés avancées
de la session, boîte de dialogue [213](#)Générer, commandes [100](#)**Gain d'entrée**ajustement [79](#)contrôle [77](#)**Gain de sortie**ajustement [79](#)contrôle [77](#)Gain unitaire, définition [315](#)Gestion de l'espace réservé dans les dossiers
temporaires, commande [60](#)Glissement de clips [218](#)Graver, définition [315](#)Gravure de CD [297](#)conseils lors de l'utilisation d'un autre
programme de gravure [271](#), [273](#)dans Adobe Audition [297](#)**H**Hauteur de ton, modification [171](#)Hertz (Hz), définition [315](#)Historique de la prise, commande [73](#)Signé sur 8 bits, format [274](#)Hybride, outil [210](#), [215](#)**I**IFF, format [275](#)**Importation**données audio [62](#)fichiers [33](#)fichiers vidéo [254](#)**Impulsion**définition [315](#)effet Convolution [195](#)effet Réverbération avancée [187](#)Indicateur d'instant présent, définition [68](#)Indicateur de clip, effacement [78](#)Industrie radio, données de fichier [110](#)Info-bulles [24](#)Infos boucle, onglet [247](#)Insérer dans le projet CD, commande [295](#)Insérer un audio à partir d'une vidéo,
commande [254](#)Insérer vidéo, commande [254](#)Insérer/Supprimer une durée, commande [209](#)**Insertion**clips audio vides [224](#)fichiers dans des pistes [33](#)Interpoler, définition [315](#)Introduction de données audio [72](#)Inversion audio [99](#)Isolation de pistes [227](#)**J****Jauge de mixage**définition [315](#)Jauge du mixage [210](#)**L**Lecture automatique [62](#), [76](#)**Lecture de données audio**à propos de [74](#)automatiquement [62](#), [76](#)choix d'un périphérique [42](#)définition du point de départ [68](#)sous-échantillonnage [43](#)LFE [261](#)Liaison de sessions à Adobe Premiere Pro et
After Effects [55](#)Ligne d'isotonie [286](#)Ligne de commande, lecture de données
audio à partir de [76](#)

Ligne temporelle, accrochage à la règle [87](#)
 Lignes centrales, affichage ou masquage [54](#)
 Lignes Indicateur d'alimentation [262](#)
 Limitation fixe, effet [153](#)
 Limite [286](#)
 Limiteur, définition [315](#)
 Lire en boucle, bouton [245](#)
 Lissage des bordures [55](#)
 Liste des repères
 définition [316](#)
 traitement par lots [284](#)
 Liste des repères, commande [284](#)
 Listes de lecture [96](#)

M

Mélangeur d'enregistrement Windows, commande [80](#)
 Mélangeur de bus [240](#)
 Mélangeur de canaux, effet [157](#)
 Mélangeur de pistes [239](#)
 Mélangeur FX, fenêtre [235](#)
 Mélangeurs, fenêtre [238](#)
 Mémoire, allocation des tampons [50](#), [57](#)
 Métadonnées [110](#)
 Métrologue [250](#)
 Métrologue, onglet ; Propriétés avancées de la session, boîte de dialogue [214](#)
 Macros [284](#)
 Mastering
 CD [294](#)
 définition [316](#)
 données audio [113](#)
 Menus [22](#)
 Menus ouverts par clic droit [22](#)
 Mesures et temps, commande [251](#)
 Microsoft ACM [275](#)
 Microsoft DirectX [259](#)
 MIDI
 définition [316](#)
 importation [232](#)
 lancement [23](#)
 lecture [233](#)

mappage [232](#)
 modification du volume, hauteur de ton et tempo [232](#)
 pistes, définition [231](#)
 principes de base [308](#)
 zoom [233](#)
 Milliseconde (ms), définition [316](#)
 Miniplug, définition [316](#)
 Mise en forme du bruit
 courbe, pour dithering [43](#)
 définition [316](#)
 lors du dithering [108](#)
 Mixage
 automatisation avec enveloppes de clip [236](#)
 définition [316](#)
 préférences [57](#)
 résolution par défaut [59](#)
 Mixage d'arrière-plan
 définition [316](#)
 niveau de priorité [57](#)
 Mixage final, commandes [242](#)
 Mixage, onglet ; Propriétés avancées de la session, boîte de dialogue [213](#)
 Mixages finaux
 définition [316](#)
 exportation vers un fichier audio [272](#)
 exportation vers un fichier vidéo [273](#)
 Mixer et coller, commande [89](#), [107](#)
 Mixer vers Projet CD, commande [295](#)
 Mode chorus stéréo [166](#)
 Mode Enregistrement programmé, commande [71](#)
 Modification de l'effet doppler [163](#)
 Modification des données audio
 voir aussi tâches d'édition spécifiques
 annulation et rétablissement [32](#)
 considérations générales [81](#)
 Modification hors-ligne, définition [317](#)
 Modification non destructrice, définition [317](#)
 Modifier favoris, commande [292](#)
 Modifier l'original, fonctionnalité, intégration dans des fichiers [55](#), [253](#)
 Modifier le tempo, commande [246](#)

Mono, définition [317](#)

MP3 (Tag ID3), données de fichier [110](#)

mp3Pro, format [278](#)

Musique, effet [198](#)

N

Navigation dans la fenêtre d'affichage [27](#)

Next/Sun, format [280](#)

Niveau de qualité du sur-échantillonnage [56](#)

Niveaux, ajustement [79](#)

Normaliser

définition [317](#)

fichiers pour CD [294](#)

groupes de fichiers [285](#)

Normaliser la forme d'onde du groupe,
commande [285](#)

Normaliser, effet [154](#)

Normaliser, onglet, Normaliser la forme
d'onde du groupe, boîte de dialogue [286](#)

Nouvelle session, commande [208](#)

Numéro ISRC [296](#)

O

Onde sonore, définition [317](#)

Onglets de vue, affichage et masquage [22](#)

Optimisation du son, à propos de [113](#)

Ordre des périphériques, commande [42](#)

Ordre, définition [317](#)

Outil, onglet, dans la boîte de
dialogue Favoris [293](#)

Ouverture de fichiers [62](#)

Ouvrir en tant que, commande [63](#)

Ouvrir et ajouter, commande [63](#)

Ouvrir le son à partir de la vidéo,
commande [254](#)

Ouvrir session, commande [64](#)

Ouvrir, commande [62](#)

P

p.d.f. (Probability Distribution Function) [43](#)

Périphériques

CD [297](#)

choix des périphériques à utiliser [42](#)

définition des propriétés de sortie [42](#)

définition des propriétés pour l'entrée [44](#)

utilisation générale [41](#)

Périphériques d'enregistrement *Voir*
périphériques d'entrée

Périphériques d'entrée

définition des propriétés [44](#)

réglage des niveaux d'enregistrement [79](#)

surveillance des niveaux [78](#)

Périphériques de lecture *Voir* périphériques
de sortie

Périphériques de sortie

définition des propriétés [42](#)

réglage des niveaux de lecture [79](#)

Panoramique

dans les sessions [59](#)

surround [260](#)

Panoramique auto binaural, effet [156](#)

Panoramique surround [260](#), [262](#)

Panoramique/Expansion, effet [158](#)

Paramètres, commande [48](#)

Passage à zéro, définition [317](#)

Passages à zéro

accrochage [87](#)

réglage automatique des opérations [59](#)

réglage des sélections [86](#)

Pause de la lecture ou de l'enregistrement [77](#)

Pauses, ajout entre les pistes du CD [296](#)

PCM, définition [317](#)

Performances, mesure à l'aide des fonctions
Jauge du mixage et Règle de charge [210](#)

Phase

analyse [117](#)

définition [318](#)

Phaser de balayage, effet [169](#)

Pistes

égalisation [229](#)

assourdissement [227](#)

canal, définition [228](#)

définition [318](#)

dénomination [227](#)

insertion de fichiers [33](#)

isolation [227](#)

modification du volume [227](#)

panoramique [227](#)

résolution, définition [228](#)

verrouillage [236](#)

Pistes audio, définition [225](#)

Pistes de CD

édition des données audio source [296](#)

définition des propriétés [296](#)

insertion [294](#)

sélection [295](#)

suppression [296](#)

Pistes ReWire

mixage [242](#)

Pistes ReWire, utilisation [231](#)

Placement du microphone, dans l'effet

Chambre d'écho [183](#)

Plage de fréquences, analyse [115](#)

Plage dynamique, affichée dans les règles de
niveau [79](#)

Plages

enregistrement dans un nouveau fichier [270](#)

sélection dans la vue Multipiste [210](#)

Plug-in

définition [318](#)

effets, utilisation [39](#)

Plug-in VST [39](#)

Poignée de fenêtre [24](#)

Point de panoramique, dans l'Encodeur
multicanal [262](#)

Points de fréquence du répartiteur [269](#)

Porte de bruit, définition [318](#)

Pré-accentuation, CD [297](#)

Préconfigurations

définition [318](#)

utilisation dans des effets [37](#)

Préférences [48](#)

Prévisualisation des effets

dans la vue Edition [38](#)

taille du tampon [50](#)

Prévisualiser

définition [318](#)

données audio [62](#)

données audio dans la fenêtre

Organiseur [75](#)

Premières réflexions, onglet, effet

Réverbération avancée [188](#)

Preroll et Postroll, prévisualisation
des effets [39](#)

Presse-papiers

effacement lors de la sortie [51](#)

rééchantillonnage des données [55](#)

sélection [88](#)

Profondeur de bits

conversion automatique de fichiers en
32 bits [55](#)

définition [319](#)

modification [107](#)

principes de base [307](#)

Propriétés de l'onde, commande [110](#), [247](#)

Propriétés de la boucle, commande [249](#)

Propriétés de la piste, fenêtre [225](#)

Propriétés de la session, commande [250](#)

Propriétés du bus, boîte de dialogue [240](#)

Propriétés du clip audio, fenêtre [221](#)

Propriétés du périphérique, commande [42](#), [44](#)

Protection des CD contre la copie [296](#)

Punch in

définition [318](#)

suppression des prises inutilisées [58](#)

Q

Quadrillage, affichage ou masquage [54](#)

Quantisation, définition [318](#)

R

Rééchantillonner, définition [319](#)

Réduction des données audio [175](#), [223](#)

Réduction du bruit, effet [131](#)

Réduction souffle, effet [128](#)

Règle de charge [210](#)

Règle verticale

défilement [29](#)

modification de l'échelle [83](#)

Régler le taux d'échantillonnage,
commande [105](#)

Régler les bordures, commande [218](#)

Règles de niveau

définition [319](#)

utilisation [77](#)

Réinjection, définition [165](#)

Réponse du filtre-passe partout, option [185](#)

Résolution en bits

sous-échantillonnage pour la lecture [43](#)

Résolution en bits, définition [319](#)

Rétablir la dernière version enregistrée,
commande [32](#)

Rétablissement des modifications [32](#)

Réverbération

définition [319](#)

insertion [186](#)

traînée [191](#)

Réverbération avancée, effet [186](#)

Réverbération générale, onglet, effet
Réverbération avancée [187](#)

Réverbération rapide, effet [190](#)

Réverbération studio, effet [193](#)

Réverbération, effet [191](#)

Raccorder silence numérique, commande [96](#)

Raccorder, commande [91](#)

Raccourcis [23](#)

Raccourcis clavier [23](#)

Rack d'effets, boîte de dialogue [234](#)

RAM, allocation des tampons [50](#), [57](#)

Rapport S/B, définition [319](#)

Rastériser, définition [319](#)

RAW, format [274](#), [282](#)

Rechercher des temps, commande [86](#)

Rechercher les temps et marquer,
commande [245](#)

Rectangle de sélection, outil [85](#)

Redimensionnement des fenêtres [24](#)

Redimensionner les enveloppes de volume,
commande [236](#)

Remarques, onglet ; Propriétés avancées de la
session, boîte de dialogue [215](#)

Rembobinage [77](#)

Repère d'index

définition [93](#), [319](#)

Repère de base

définition [93](#), [319](#)

Repère de temps, définition [319](#)

Repères

accrochage [87](#)

affichage ou masquage des lignes
de repères [54](#)

ajout de silence entre [95](#)

ajustement [94](#)

changement de nom [93](#)

création [92](#)

définition automatique [95](#)

enregistrement [271](#), [272](#), [273](#)

enregistrement dans des fichiers [95](#)

fusion [94](#)

insertion dans une session [64](#)

lecture [93](#)

points de repère et plages de repères [91](#)

sélection [92](#)

suppression [94](#)

types [93](#)

Repères automatiques, fonctionnalité [95](#)

Repères binauraux, ajout avec
l'effet Chorus [166](#)

Repères de piste

définition [319](#)

destinées aux CD [93](#)

insertion [294](#)

Repositionnement des fenêtres [24](#)
 Reproduction en boucle, commande [220](#)
 Restauration de crête, effet [127](#)
 Restauration de l'espace de travail
 par défaut [49](#)
 Restauration du son, à propos de [113](#)
 Retard de référence sonore multiple, effet [184](#)
 Retournement audio [99](#)
 Rogner, commande [218](#)

S

Sélection audio [84](#)
 Sélection temporelle, outil [210](#), [215](#)
 Sélectionner toute l'onde, commande [85](#)
 Sélectionner toutes les pistes, commande [295](#)
 Séquenceur, définition [320](#)
 SAM, format [274](#)
 SampleVision, format [281](#)
 Scripts
 définition [284](#)
 utilisation [289](#)
 Scripts, commande [289](#)
 Session par défaut, commandes [209](#)
 Sessions
 conversion du taux d'échantillonnage [272](#)
 création [208](#)
 définition [207](#), [320](#)
 enregistrement [271](#)
 enregistrement dans [72](#)
 insertion d'une durée [209](#)
 insertion de clips [64](#)
 ouverture [63](#)
 session par défaut [209](#)
 suppression d'une durée [209](#)
 utilisation comme maîtres ou esclaves
 SMPTE [212](#)
 Signal de contrôle, effet Vocoder [205](#)
 Signal de traitement, effet Vocoder [205](#)
 Silence
 génération [97](#)
 suppression [98](#)

SMPTE
 contrôle de la synchronisation [31](#)
 définition [311](#)
 utilisation des sessions comme maîtres
 ou esclaves [212](#)
 SND, format [275](#), [280](#)
 64 bits doubles (brut), format [274](#)
 Sons, principes de base [303](#)
 Souris
 modification du curseur [49](#)
 zoom à l'aide de la molette [49](#)
 Sous-échantillonnage
 audio pendant lecture [43](#)
 niveau de qualité [56](#)
 Splines [37](#)
 SPTI (SCSI Pass Through Interface) [50](#)
 Stéréo
 définition [320](#)
 imagerie, modification [156](#)
 Statistiques de la forme d'onde, affichage [120](#)
 Statistiques, commande [120](#)
 subwoofer [261](#)
 Suiveur d'enveloppe, effet [201](#)
 Suppression
 données audio [91](#)
 silence [98](#)
 Suppression du bruit [122](#)
 Supprimer cette prise, commande [73](#)
 Supprimer le silence, commande [98](#)
 Supprimer les clips, commande [225](#)
 Supprimer pistes sélectionnées,
 commande [296](#)
 Supprimer toutes les pistes, commande [296](#)
 Surfaces absorbantes, simulation
 avec l'effet Echo [180](#)
 Surfaces réfléchissantes, simulation avec
 l'effet Echo [180](#)
 Surmoduler [197](#)
 Surveiller le niveau d'enregistrement,
 commande [78](#)
 SVX, format [275](#), [280](#), [281](#)

Synchronisation

boucle [251](#)

temps d'attente multipiste [44](#)

Synchroniser le curseur sur les fenêtres,
commande [69](#)

Synchroniser les clips sur la vue Edition,
commande [69](#)

T

Tampons

enregistrement, vue Edition [50](#)

enregistrement, vue Multipiste [57](#)

lecture, vue Edition [50](#)

lecture, vue Multipiste [57](#)

prévisualisation en temps réel [50](#)

Taux d'échantillonnage

considérations de sélection [104](#)

définition [320](#)

modification [105](#)

prévisualisation d'un taux différent [105](#)

Taux d'échantillonnage, principes de base [306](#)

Tempo

édition [70](#)

définition [320](#)

Tempo, onglet ; Propriétés avancées de la
session, boîte de dialogue [214](#)

Temps

marquage à l'aide de repères [93](#)

recherche [86](#)

Temps d'absorption hautes fréquences,
définition [192](#)

Temps d'attente, correction [44](#)

Temps par minute (bpm :beats per minute)

définition [320](#)

tempo [246](#)

Temps réel, définition [320](#)

Tonalités, génération [100](#), [102](#)

Tracé de l'énergie linéaire [54](#)

Tracé de l'énergie logarithmique [54](#)

Traitement de la dynamique, effet [149](#)

Traitement par lots

avec des scripts [287](#)

définition [284](#)

liste des repères [284](#)

normalisation de fichiers [285](#)

plages de repères [284](#)

Traitement par lots, commande [287](#)

Trames, accrochage [88](#)

Transformée de Fourier Rapide (TFR),
définition [320](#)

TXT, format [276](#)

Type d'échantillon

affichage dans la barre d'état [31](#)

conversion [62](#), [104](#)

U

Unités de retard, effet Retard de référence
sonore multiple [184](#)

UPC/EAN, définition [298](#)

Utilisation de menus contextuels [22](#)

V

Vérifier clips masqués, commande [224](#)

Variateur de ton, effet [171](#)

VBR [268](#)

Vibrato, effet Chorus [166](#)

Vidéo

clip [254](#)

exportation de mixages finaux vers [273](#)

préparation de mixages vidéo finaux pour
l'exportation [256](#)

prévisualisation, personnalisation [255](#)

utilisation [253](#)

VOC, format [276](#)

Vocodeur, effet [205](#)

Volume cohérent [285](#)

Volume, cohérence [285](#)

VOX, format [277](#)

Vue Edition

- basculement [22](#)
- considérations d'utilisation [81](#)
- utilisation [21](#)
- utilisation des effets dans [156](#)

Vue forme d'onde

- basculement vers la Vue spectrale [83](#)

Vue Multipiste

- basculement [22](#)
- espace de travail [208](#)
- préférences [57](#)
- utilisation [21](#)

Vue Projet CD

- basculement [22](#)
- utilisation [294](#)

Vue spectrale

- basculement vers la Vue forme d'onde [83](#)
- réglage des paramètres d'affichage [53](#)
- sélection de fréquences [85](#)
- utilisation [83](#)

Vues, basculement [22](#)**W**

- WAV, format [274](#), [275](#), [277](#), [281](#)
- Wave A-Law, format [274](#)
- Wave m-Law, format [274](#)
- Windows Media 9 Pro [258](#)
- Windows Media 9 Pro (WMA) à 6 canaux
intercalaires [266](#)
- Windows PCM, format [281](#)
- WMA multicanal [268](#)
- WMA, format [281](#)

Z

- Zoom [27](#)
- Zoom sur les graphiques d'analyse [119](#)
- Zoom, commandes dans
Encodeur multicanal [264](#)