



melodyne

editor

modes d'emploi

Mode d'emploi Melodyne editor rev 2

Cette documentation se réfère à Melodyne editor 1.2.

Auteurs : Uwe G. Hoenig, Stefan Lindlahr, Alex Schmidt

Traduction : Thierry Fisch

Mise en page : Saskia Kölliker

Celemony Software GmbH

Valleystr. 25, 81371 München, Allemagne

www.celemony.com

Assistance technique : support@celemony.com

Le mode d'emploi et le logiciel décrits ici sont fournis sous licence formelle. Ils ne peuvent être utilisés et copiés que conformément à ce contrat de licence. Les données contenues dans le mode d'emploi n'ont qu'une visée informative et peuvent être changées sans préavis. Les informations contenues dans le mode d'emploi n'engagent pas légalement Celemony Software GmbH. Celemony n'est responsable d'aucune information éventuellement erronée ou inexacte contenue dans le mode d'emploi. Ni le mode d'emploi ni aucune de ses parties ne doit être reproduit ou transmis sans la permission préalable et explicite de Celemony Software GmbH.

Melodyne, Celemony et DNA Direct Note Access sont des marques déposées de Celemony Software GmbH. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Apple, Mac et Mac OS sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Intel est une marque déposée d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. AMD est une marque déposée d'Advanced Micro Devices, Inc. Pro Tools et RTAS sont des marques déposées d'Avid Technology, Inc. ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. ASIO et VST sont des marques déposées de Steinberg Media Technologies GmbH.

© Celemony Software GmbH München, 2010

Tous droits réservés

Contenu

Installation et activation	7
Introduction à Melodyne editor	12
Pour les impatientes : Melodyne editor en 10 minutes	20

Chargement, transfert et sauvegarde audio

Transfert de données audio dans Melodyne editor Plugin	29
<i>Plug-in et hôte • Le bouton Transfert • Réalisation de multiples transferts • Régions de lecture</i>	

Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne editor Stand-Along	32
<i>Commande de menu "Ouvrir ..." • Commande de menu "Ouvrir récent" • Commande de menu "Version sauvegardée" • Chargement de fichiers par glisser-déposer • Commande de menu "Sauvegarder" • Commande de menu "Sauvegarder sous ..." • Format MPD • Sauvegarde de fichiers MIDI</i>	

Enregistrement audio dans Melodyne editor Stand-Along	37
<i>Réglages audio et d'enregistrement • Réglage du tempo • Métronome et lancement/arrêt de l'enregistrement • Enregistrement partiel ("punch in/out") et annulation d'un enregistrement</i>	

Sauvegarde MIDI	41
<i>Audio-vers-MIDI • Sauvegarde MIDI • Fichier MIDI standard SMF</i>	

Affichage, navigation et lecture audio

Lecture, navigation et zoom	44
<i>Taille de la fenêtre • Lecture des gouttes • Lecture et contrôle auditif à l'aide de la règle des mesures • Les outils de défilement et de zoom • Barres de défilement • Défilement et zoom avec la souris et le clavier</i>	

Activation et réglage d'un cycle	50
<i>Définition et déplacement de la plage de cycle • Réglage des limites du cycle</i>	

Sélection des options d'affichage	52
<i>Défilement automatique • Afficher courbe de hauteur • Afficher séparations de notes • Afficher queues de note • Afficher infos de goutte • Afficher notes suggérées • Afficher partition • Afficher régions lues (Plugin uniquement)</i>	

Vérification et édition de la détection des notes

Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques	59
<i>L'outil Assignation de note • Changement des assignations de note • Édition des séparations de notes</i>	

Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques.....	64
<i>L'outil Assignation de note • Notes actives et potentielles • Séparation des notes •</i>	
<i>Le curseur Assignation de note • Les stores vénitiens • Le synthétiseur de contrôle</i>	
Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques.....	71
<i>L'outil Assignation de note • Édition des séparations de notes</i>	

Réglage de la grille de temps et de la grille de hauteur

Sélection de la grille de temps	74
<i>Activation/désactivation de la grille de temps • Largeur de maillage et grille dynamique •</i>	
<i>Relation des notes avec la grille • La touche [Alt] pour des déplacements non affectés par la grille</i>	
Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence	77
<i>Les options “Pas de magnétisme” et “Magnétisme de demi-ton” pour la grille • Choix d'une tonalité et d'une gamme • Déplacement des notes sur les degrés de la gamme par double-clic • Emploi de la touche [Alt] pour des déplacements non affectés par la grille • Sélection d'une hauteur de référence</i>	

Sélection et copie de notes audio

Sélection de notes	82
<i>Techniques de sélection standard • Sélection de type “serpent” • Sélection à l'aide de la règle de hauteur • Commandes de sélection dans le menu</i>	
Copie de notes	87
<i>Copie de notes • Collage de notes avec et sans sélection cible • Importance de la grille de temps lors du collage de notes</i>	

Édition de notes à l'aide des macros et des outils

Correction de l'intonation avec la macro.....	92
<i>Éditer seulement les notes sélectionnées ou toutes les notes • Ouverture de la macro de correction d'intonation • Hauteurs centrales et dérive de hauteur • Inclure des notes déjà éditées manuellement</i>	
Correction du timing avec la macro.....	95
<i>Position recherchée et ancre de positionnement • Éditer seulement les notes sélectionnées ou toutes les notes • Ouverture de la macro de quantification temporelle • Références de groove et rigueur de correction du timing • Inclure des notes déjà éditées manuellement</i>	
Travail avec l'outil principal	101
<i>Modifier la hauteur • Modifier le timing • Modifier la longueur des notes • Éditer les séparations de notes</i>	
Édition de la hauteur	105
<i>Sélection de l'outil Hauteur • Grille de hauteur et accordage fin • Écoute solo et contextuelle • Quantification de hauteur par double-clic • Transitions de hauteur • Jeu de commandes de réinitialisation de hauteur</i>	

Édition de la modulation et de la dérive de hauteur	110
<i>Sélection des outils Modulation de hauteur et Dérive de hauteur • Édition de la modulation et de la dérive de hauteur</i>	
Déplacement des formants	113
<i>Sélection de l'outil Formants • Déplacement des formants • Édition des transitions de formants</i>	
Édition de l'amplitude et neutralisation des notes	117
<i>Sélection de l'outil Amplitude • Réglage fin et grossier de l'amplitude • Édition des transitions d'amplitude • Neutraliser et rétablir des notes</i>	
Édition du timing	120
<i>Sélection de l'outil Timing • Modification du timing • Modification de la durée des notes • Correction du timing par double-clic</i>	
Édition des séparations de notes	124
<i>Sélection de l'outil Séparation de notes • Placement, déplacement et suppression des séparations de notes</i>	
 Fonctions spéciales de Melodyne editor Plugin	
Les contrôleurs en temps réel	126
<i>Les paramètres en temps réel Hauteur, Formants et Volume • Automation • Sélection de la plage de commande et retour au point médian</i>	
Ajustement aux variations de tempo de l'hôte	128
<i>L'icône Chaîne • Tempo constant ou variable ? • Reproduction des changements de tempo • Étirement/compression de l'audio pour refléter les changements de tempo</i>	
Gestion des fichiers audio transférés et assignation des fichiers manquants	132
<i>Chemin d'accès au dossier des transferts • Suppression de fichiers inutiles • Réassignation de fichiers manquants</i>	
Les Préférences de Melodyne editor Plugin	137
<i>Langue de l'interface • Fréquence de la hauteur de référence (diapason) • Recherche de mises à jour • Chemin d'accès et taille du cache audio</i>	
 Fonctions spéciales de Melodyne editor Stand-Alone	
Caler la grille de temps sur l'audio	139
<i>Placer la mesure 1 au début du fichier • a fenêtre Tempo dans Melodyne editor Stand-Alone • Multiplier le tempo • Définir un tempo constant</i>	
Les Préférences de Melodyne editor Stand-Alone	144
<i>Langue de l'interface • fréquence de la hauteur de référence (diapason) • Recherche de mises à jour • Chemin d'accès au dossier d'enregistrement • Chemin d'accès et taille du cache audio</i>	

Bienvenue !

Merci beaucoup de l'intérêt que vous portez à Melodyne editor et bienvenue dans le cercle des utilisateurs de Melodyne !

Melodyne est chez lui dans tous les plus grands studios du monde et est apprécié depuis des années pour ses possibilités d'édition intuitives et sa haute qualité sonore. Dans les faits, il existe ces dernières années très peu de productions professionnelles pour lesquelles Melodyne n'ait pas été employé à un moment ou à un autre – que ce soit pour une correction discrète, pour créer des secondes voix et des variations, ou pour une restructuration créative de données audio. Que cela signifie-t-il pour vous ? Simplement qu'en tant qu'utilisateur de Melodyne, vous êtes dans la meilleure – et même la plus illustre ! – des compagnies.

Melodyne editor se positionne clairement dans la tradition des autres produits de Celemony, mais a bénéficié d'une nouvelle conception et d'une reprogrammation de fond en comble. Il en résulte que Melodyne editor est plus rapide et plus puissant que toute édition antérieure de Melodyne, qu'il sonne mieux et est déjà armé pour toutes les révolutions techniques des années à venir. Enfin, et ce n'est pas le moins important, l'intégration de la révolutionnaire technologie "DNA Direct Note Access" dans Melodyne editor vous permet même d'intervenir sur des données audio polyphoniques et de changer individuellement des notes de la façon qui vous plaît au sein de ces données.

Chez Celemony, nous avons travaillé dur pour rendre Melodyne editor aussi agréable à utiliser, aussi puissant et aussi utile que possible. Nous espérons sincèrement que Melodyne editor vous facilitera la vie en studio, sera un régal à employer, et vous amènera vers de nouveaux sommets de créativité. Faites nous connaître vos sentiments et ce que nous pourrions améliorer. Et n'hésitez pas à nous contacter si quoi que ce soit ne fonctionne pas comme il le devrait – sur www.celemony.com, nous sommes toujours à votre disposition.

Nous espérons que votre travail avec Melodyne editor sera productif et qu'en même temps vous prendrez beaucoup de plaisir !

Cordiales salutations,
Tout le personnel de Celemony

Installation et activation

Installation et terminologie

Melodyne est extrêmement facile à installer : lancez juste le programme d'installation (depuis le CD du programme ou le téléchargement) et suivez les instructions à l'écran. La totalité de l'installation prend au plus quelques minutes. Avant d'utiliser le programme, vous devez toutefois enregistrer et activer Melodyne. Voici une brève explication de la terminologie :

Numéro de série : votre numéro de série représente votre licence pour Melodyne et détermine l'édition de Melodyne que vous possédez et les fonctions auxquelles vous avez droit.

Enregistrement : l'enregistrement implique la création d'un compte myCelemony associé à votre numéro de série. Pour vous enregistrer, vous devez saisir certaines données personnelles, indiquer si vous désirez recevoir un bulletin d'informations de Celemony et, si c'est le cas, de quel type. Si vous avez acheté Melodyne dans notre boutique en ligne, l'enregistrement est déjà effectué.

Activation : une fois enregistré, Melodyne doit être activé avant de pouvoir être lancé. Nous offrons en standard une activation basée sur ordinateur pour deux postes et, à titre d'alternative, le transfert de votre licence sur une clé iLok.

Avant d'entrer dans les détails de la procédure d'activation, nous devons jeter un rapide coup d'œil au logiciel installé et à ses caractéristiques.

Melodyne «singletrack» – et ce que cela signifie

Au cours de l'installation, Melodyne est copié comme plug-in dans les dossiers de plug-ins adéquats et comme programme autonome dans votre dossier de programmes. Les plug-ins sont appelés assez simplement « Melodyne », et la version autonome «Melodyne singletrack». Ce nom vous intrigue peut-être – après tout, votre édition de Melodyne en porte un autre : « Melodyne editor », « Melodyne assistant » ou « Melodyne essential ».

Depuis la version 1.2, toutefois, ces trois éditions de Melodyne sont livrées en un seul et même package de programme. Ce sont votre numéro de série (votre licence) et l'activation déclenchée par celui-ci qui déterminent quelle édition fait réellement tourner le programme installé. Comme son identité n'est pas connue avant l'activation, et comme il n'est plus possible de changer le nom du

programme par la suite, tous les plug-ins portent le nom « Melodyne » et toutes les éditions autonomes le nom « Melodyne singletrack » (pour les distinguer de « Melodyne studio » qui est multipiste).

Le nom de l'édition actuelle est affiché entre les outils et les macros dans l'interface utilisateur. Vous pouvez avoir à augmenter la taille de la fenêtre de Melodyne pour le voir.

Le code commun de programme sert essentiellement à rendre possible une totale compatibilité entre les éditions editor, assistant et essential de Melodyne. Il n'y a aucun problème pour ouvrir dans Melodyne assistant ou Melodyne editor un projet commencé dans Melodyne essential, ni à travailler ensuite avec le jeu de fonctions plus complet de l'édition supérieure. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens : un projet commencé dans Melodyne editor peut être chargé dans une édition inférieure, lu et édité à l'aide des fonctions qui y sont disponibles. Ce n'est que si les fonctions DNA de Melodyne editor pour l'édition de données polyphoniques ont été utilisées que le document créé ne peut plus être modifié dans une édition inférieure, mais seulement lu. Dans ce cas, nous disons que Melodyne fonctionne en « mode de lecture ».

Melodyne fonctionne aussi en « mode de lecture » quand il a été installé mais pas activé. Dans ce cas, il reste possible d'ouvrir et de lire tous les documents existants mais vous ne pouvez pas les éditer. Le mode de lecture peut être très utile si vous voulez transférer un projet, car il vous permet de lire les pistes éditées dans Melodyne – sans avoir à d'abord les convertir – avec un ordinateur sur lequel Melodyne n'a jamais été activé ou a été désactivé. Le mode de lecture peut être employé à tout moment – sans enregistrement, activation ni même une connexion internet.

Le code commun de programme vous permet aussi, quand vous travaillez sur une édition inférieure de Melodyne ou si une installation n'a pas encore été activée, de basculer en mode d'essai de Melodyne editor. En mode d'essai, vous pouvez utiliser tout le jeu de fonctions de Melodyne editor pour une durée limitée. Quand cette période d'essai expire, Melodyne revient à la licence d'origine ou passe en mode de lecture. Vous ne pouvez bénéficier qu'une fois de la période d'essai gratuite sur un ordinateur donné. Pour vous enregistrer, et chaque fois que vous lancez Melodyne editor durant la période d'essai, vous aurez besoin d'une connexion internet.

Le code commun de programme rend aussi possible à tout moment la mise à niveau en édition supérieure, et cela sans nouvelle installation, de Melodyne assistant ou Melodyne essential en Melodyne editor. Il suffit pour cela d'acheter une licence de Melodyne editor et de l'activer – autant de choses réalisables en quelques clics dans notre boutique en ligne.

Informations importantes concernant l'activation

La première fois que vous lancez Melodyne, l'assistant d'activation apparaît. Si vous avez acheté votre Melodyne via notre boutique en ligne, un simple clic dans l'assistant suffit et votre Melodyne sera activé et prêt à l'emploi. Si votre Melodyne vous a été livré en boîte, l'assistant vous guidera au travers de toutes les étapes nécessaires à l'enregistrement et à l'activation. L'activation s'effectue en ligne. Si votre ordinateur n'est pas connecté à internet, l'assistant vous proposera une méthode d'activation du programme hors ligne.

Vous pouvez atteindre l'assistant d'activation quand vous le voulez grâce à «Licence ...» dans le menu Aide de Melodyne. Toutes les options offertes par l'assistant sont expliquées directement dans celui-ci. Les sections suivantes expliquent comment ces options sont liées et fournissent des informations de base importantes concernant l'activation. Veuillez les lire attentivement car elles ont directement trait à des questions telles que quand, pourquoi et combien de fois est-il possible d'installer et d'utiliser Melodyne sur des ordinateurs.

- **Deux activations basées sur ordinateur** : l'activation de Melodyne est par défaut associée à un ordinateur ; en d'autres termes, l'activation est propre à l'ordinateur sur lequel elle a été effectuée. Une licence de Melodyne vous donne le droit d'activer et d'utiliser Melodyne simultanément sur deux ordinateurs différents, comme l'ordinateur de votre studio et votre portable. Les activations sont gérées et accordées par notre serveur. Vous pouvez savoir à tout moment combien il vous reste de crédits d'activation en vous connectant à votre compte myCelemony.
- **Désactivation d'un ordinateur** : nous vous octroyons un contrôle complet de l'allocation de vos droits d'activation en vous offrant également l'option de désactiver des ordinateurs. Supposons par exemple que vous ayez déjà activé Melodyne sur deux ordinateurs mais désiriez en utiliser temporairement un troisième. Pas de problème : tout ce que vous avez à faire, c'est de désactiver un des ordinateurs actuellement activés. Cela libérera un crédit d'activation, qui sera alors transféré à notre serveur. Vous pourrez alors vous en servir pour

activer le troisième ordinateur. Si, plus tard, vous désirez revenir à votre paire d'ordinateurs d'origine, désactivez juste le troisième ordinateur et réactivez celui que vous aviez précédemment désactivé.

Donc notre serveur vous fournit deux activations que vous pouvez librement affecter à vos divers ordinateurs. Cela rend par exemple très simple le passage à un nouvel ordinateur dédié à la musique. Plutôt que de vous soucier de savoir si vous avez le droit ou non d'activer Melodyne sur le nouvel ordinateur, désactivez juste l'ancien, ce qui libère automatiquement un crédit d'activation pour le nouveau.

Néanmoins, cette possibilité implique aussi que vous devez agir de façon soigneusement réfléchie ! Les activations vous sont exclusivement destinées et sont liées à votre compte client. Ne donnez donc pas une activation à une tierce partie. Veuillez aussi garder à l'esprit que la procédure de suppression de l'activation d'un ordinateur ne peut se faire que sur ce même ordinateur. Si vous n'avez plus accès à un ordinateur activé, son activation, en ce qui vous concerne, est perdue. C'est une chose à ne pas oublier, par exemple avant de vendre un ordinateur sur lequel Melodyne est activé ou de vous en débarrasser. Veuillez bien à désactiver Melodyne au préalable !

Par contre, vous n'avez pas à vous inquiéter si tout ce que vous faites est un changement ou formatage de disque dur afin de réinstaller le système d'exploitation. Dans ce cas, votre activation ne sera pas perdue. La première fois que vous lancerez Melodyne après avoir accompli une de ces actions, il entrera en contact avec le serveur Celemony qui reconnaîtra instantanément l'ordinateur et le réactivera—sans que cela ne vous coûte de crédit d'activation.

- **L'alternative iLok** : Melodyne editor et Melodyne assistant (mais pas Melodyne essential) peuvent, à titre d'alternative au système d'activation basé sur ordinateur décrit ci-dessus, être activés à l'aide d'un dongle ou clé iLok de protection contre la copie (pour plus d'informations, visitez www.ilok.com). Cette procédure implique de transférer votre licence Melodyne à votre compte iLok, duquel vous pouvez alors la télécharger sur votre dongle anti-copie iLok. Avec le dongle iLok, vous pourrez alors activer et utiliser Melodyne sur n'importe quel nombre d'ordinateurs différents, mais seulement un à la fois : c'est-à-dire uniquement sur l'ordinateur dans lequel le dongle est inséré.

Toutefois, avant d'opter pour l'activation iLok, prenez bien conscience de ce qui suit : le système iLok peut être employé comme une alternative à l'activation

basée sur ordinateur (mais pas en parallèle avec elle). Une fois que vous êtes passé au système iLok, vous ne pouvez plus obtenir d'autres activations basées sur ordinateur. Il n'est pas possible de revenir à l'activation basée sur ordinateur une fois que vous êtes passé sur iLok. Si vous optez pour l'activation iLok, vous obtiendrez *une* licence Melodyne pour *un* dongle iLok qui pourra être utilisé à tout moment sur *un* seul ordinateur – tandis que la méthode d'activation basée sur ordinateur vous donne la possibilité de faire fonctionner Melodyne sur deux ordinateurs à la fois.

Un autre point : si vous vendez Melodyne, vous ne pouvez pas juste transférer la licence au compte iLok de l'acheteur ; à la place, vous devez contacter notre assistance clientèle. En plus de vous faire économiser de l'argent, car vous devriez normalement payer le transfert d'une licence d'un compte iLok à un autre, ce système nous permet de créer un compte myCelemony pour l'acheteur, qui serait sinon dans l'impossibilité de le faire. Si vous deviez effectuer le transfert vous-même, la licence resterait associée à votre propre compte myCelemony.

Introduction à Melodyne editor

À propos de ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi traite du fonctionnement et de l'utilisation de Melodyne editor. Vous trouverez des informations sur l'installation et l'activation du programme dans un document séparé.

Nous savons que personne n'aime lire les modes d'emploi. Il est beaucoup plus excitant de se jeter à l'eau et d'assimiler les fondamentaux tout en travaillant. Afin par conséquent de ne pas vous ennuyer inutilement tout en réduisant autant que possible votre taux d'erreurs pendant votre découverte de Melodyne editor, nous avons condensé l'essence de tout ce que vous devez savoir en une courte section que vous trouverez à la fin du chapitre d'introduction : "Pour les impatientes : Melodyne editor en 10 minutes". Que vous soyez le plus incurable des allergiques aux modes d'emploi ou le plus expérimenté des pros, nous vous encourageons néanmoins fortement à lire cette section, car à la fin de la journée, vous aurez perdu beaucoup plus de temps que vous n'en aurez gagné en ne la lisant pas.

Pour ceux d'entre vous qui sont plus réceptifs aux modes d'emploi, nous aimerions maintenant attirer votre attention sur ce que celui-ci offre de plus :

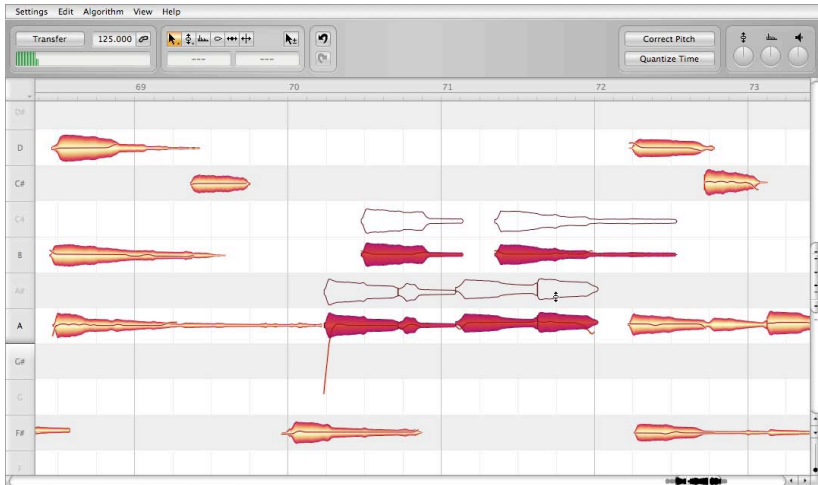
- Ce chapitre d'introduction contient, en plus du cours intensif déjà mentionné, quelques explications générales qui devraient vous aider à avoir une meilleure vision du fonctionnement et des applications possibles de Melodyne editor.
- Dans le chapitre intitulé "Visites guidées", nous décrivons pas à pas diverses procédures de travail avec Melodyne editor – du chargement ou du transfert de fichiers audio à la réduction de la dérive de hauteur ou du vibrato et beaucoup d'autres choses en plus. C'est là que vous pouvez rechercher quelque chose de particulier à savoir ou retrouver une façon de fonctionner dont vous ne vous souvenez plus.
- Dans le chapitre de référence, nous présentons une vue d'ensemble de l'interface utilisateur, des fonctions de menu et des outils. Ce chapitre convient aussi à la recherche ; la table des matières vous guidera dans la bonne direction si vous recherchez spécifiquement quelque chose.

Des informations plus complètes sur Melodyne editor se trouvent dans les pages d'assistance du site internet Celemony (www.celemony.com), auquel vous pouvez directement accéder depuis le menu Aide de Melodyne editor. Vous y trouverez notre centre d'assistance avec de nombreux didacticiels vidéo sur le fonctionne-

ment de Melodyne editor, des informations plus détaillées ainsi que les derniers conseils et palliatifs en cas de problèmes. Dans notre forum, vous pouvez bénéficier de l'expérience des autres utilisateurs et échanger des idées. Et si jamais vous restez sans réponse, vous pouvez nous joindre à tout moment via le site internet ou directement par e-mail à l'adresse support@celemony.com.

Qu'est-ce que Melodyne editor et à quoi sert-il ?

Melodyne editor vous permet d'éditer et d'afficher différents types de données audio – comme des voix, des pianos et guitares ou même des boucles de batterie et de percussions – de façon très musicale. Sa particularité, c'est que Melodyne reconnaît les notes musicales dans les données audio et les affiche sur des grilles de hauteur et de temps. C'est beaucoup plus parlant que l'affichage de valeurs d'amplitude le long d'un axe temporel offert typiquement par les éditeurs d'échantillon et séquenceurs audio. Avec Melodyne editor, vous ne voyez pas seulement quelles parties d'un enregistrement sont fortes ou faibles, vous voyez où les notes commencent et se terminent, ainsi que la hauteur de chacune. C'est – bien évidemment – une énorme différence.



Accès individuel aux notes constituant les accords : Melodyne editor avec DNA

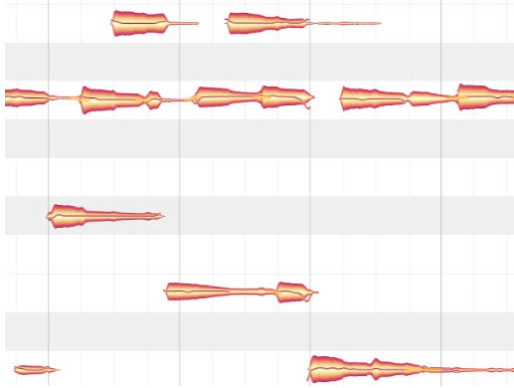
Les notes peuvent non seulement être visualisées mais aussi saisies et modifiées. Si une note est par exemple trop basse, vous pouvez la tirer jusqu'à la bonne hauteur ; si elle est trop courte, vous pouvez l'allonger ; si elle est trop faible, vous pouvez la rendre plus forte ; et tout cela entre autres choses. Mais cet outil,

en plus d'être extrêmement précis pour corriger et optimiser vos enregistrements, vous offre également la possibilité de profondément transformer vos données audio, de les restructurer et de partir d'elles pour créer quelque chose de nouveau.

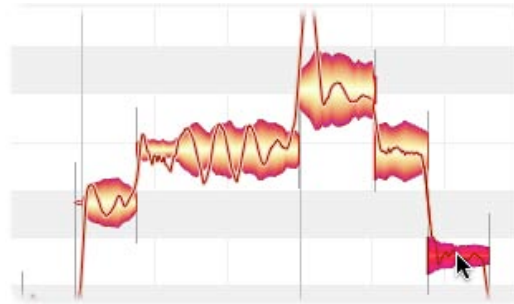
Depuis des années, Melodyne bénéficie d'une réputation remarquable pour son édition des lignes de chant principales, car ses corrections peuvent se faire de façon musicale et intuitive, tout en étant virtuellement indétectables à l'oreille. Et ce qui fonctionne dans ce domaine des plus critiques agit merveilleusement bien avec les autres instruments. Dès que vous aurez un peu travaillé avec Melodyne editor, vous réaliserez qu'en dehors de la correction d'erreurs, il existe tout un éventail d'applications précieuses à découvrir. Quelques exemples :

- la création de secondes voix ou d'ensembles entiers par simple copie de la piste d'origine ;
- l'introduction de variations mélodiques ou harmoniques quand des phrases se répètent ;
- la correction et le recalage du timing de la batterie et de la basse ;
- la remise en place de rythmes ou leur transformation à l'aide de techniques de quantification ;
- la création de breaks et de variations dans des boucles de batterie ;
- la manipulation des caractéristiques timbrales de données de toutes sortes par décalage des formants ;
- et également des interventions standard comme la transposition (pitch-shift) et le changement de durée (time-stretch), pour lesquelles Melodyne editor offre en plus une maîtrise complète et une qualité sonore remarquable.

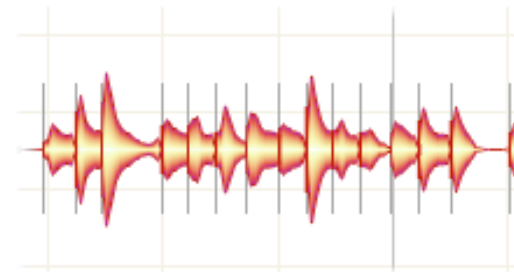
Avec Melodyne editor, vous pouvez éditer des données audio monophoniques (chant, solos de saxophone, flûte...), polyphoniques (piano, guitare, marimba...) et rythmiques/sans hauteur définie (comme des boucles de batterie, des percussions, des sons d'ambiance et du bruit). Ces illustrations doivent vous donner une idée de ce à quoi ressemblent les données audio dans Melodyne editor.



**Données polyphoniques
dans Melodyne editor**



**Données mélodiques
dans Melodyne editor**



**Données rythmiques
dans Melodyne editor**

Avec sa technologie DNA, Melodyne editor vous offre pour la première fois la possibilité d'intervenir dans les harmonies de données audio polyphoniques afin, par exemple, de transformer un accord majeur en accord mineur – c'est sans précédent dans l'histoire du traitement audio et cela entraîne une nouvelle liberté de création.

Vous devez garder à l'esprit que ces extraordinaires possibilités d'édition sont destinées à des pistes d'instrument individuel comme des enregistrements de piano ou de guitare. Elles seront, au mieux, d'une utilité limitée sur des pistes audio mixées ou sur des mixages complets car les données ne sont pas séparées en fonction de l'instrument mais de la hauteur des notes jouées : si plusieurs instruments jouent la même note en même temps, Melodyne editor ne vous offre qu'une note représentant la combinaison des sons de tous ces instruments.

Mais que cela ne vous empêche pas d'expérimenter : l'emploi délibéré de données "inadaptées" ou l'édition de données convenables de façons "inappropriées" peut amener à une multitude d'effets intéressants. Melodyne vous offre la qualité sonore et l'authenticité les plus élevées possibles pour l'édition audio "normale", mais cela ne veut pas dire qu'il n'est pas possible d'obtenir des résultats gratifiants par un usage impropre mais créatif de ses fonctions, en transformant radicalement le son ou la structure de la piste d'origine. Amusez-vous bien en expérimentant !

Melodyne editor Stand-Alone et Plugin

Comme de nombreux synthésiseurs logiciels, Melodyne editor peut fonctionner soit comme plug-in dans une application hôte (une station de travail audio comme Pro Tools, Logic, Cubase, Live, etc.), soit de façon autonome comme programme indépendant. Pour cette raison, durant l'installation, plusieurs mises en œuvre de Melodyne editor sont sauvegardées sur votre disque dur : un ou plusieurs plug-ins aux formats convenant à votre système d'exploitation ainsi que l'application indépendante et autonome Melodyne editor Stand-Alone.

En termes de fonctions essentielles, il n'y a pas de différence entre le plug-in et la mise en œuvre autonome de Melodyne editor : les deux offrent exactement les mêmes possibilités d'édition pour vos données audio. En termes de conditions d'utilisation, de flux de production et de certaines fonctions accessoires, par contre, il existe des différences.



Pratiques pour l'expérimentation :
les contrôleurs en temps réel automatisables dans Melodyne editor Plugin

Dans cette introduction, quand nous parlons de “Melodyne editor”, nous parlons des fonctions communes aux deux types de mise en œuvre, les noms “Melodyne editor Plugin” ou “Melodyne editor Stand-Alone” n’étant utilisés que lorsque nous parlons de fonctions ne concernant que l’un des deux. Melodyne editor Stand-Alone, par exemple, offre une fonction d’enregistrement simple que n’a pas Melodyne editor Plugin puisqu’avec ce dernier, c’est l’hôte qui est chargé de l’enregistrement.

Melodyne editor Stand-Alone

Melodyne editor Stand-Alone fonctionne selon le principe d’un programme d’édition d’échantillon parfaitement normal : vous chargez un fichier audio via le menu ou par glisser-déposer, vous l’éditez jusqu’à ce que vous soyez satisfait, puis vous sauvegardez cette nouvelle version. Avant d’écraser l’original, Melodyne editor Stand-Alone en fait automatiquement une copie de sécurité. Dans le cas de Melodyne editor Stand-Alone, l’entrée et la sortie sont par définition un fichier audio sur le disque dur.

Si vous voulez poursuivre l’édition d’un fichier audio ou changer celui-ci ultérieurement, vous pouvez sauvegarder vos données dans Melodyne editor Stand-Alone à un format de fichier propre à Melodyne qui conserve séparément le fichier sonore d’origine et le statut actuel de votre édition. Vous avez donc en pratique un format de fichier non destructif qui évite que le programme ait à analyser le fichier audio à chaque fois qu’il est chargé. Quand vous avez terminé l’édition, vous pouvez sauvegarder les résultats dans un fichier audio normal que vous pourrez alors utiliser dans un autre logiciel.

Melodyne editor Stand-Alone fonctionnant comme un éditeur d’échantillon, vous l’utiliserez probablement le plus souvent pour éditer un ou plusieurs échantillons sortis d’un projet de morceau spécifique. L’avantage est que Melodyne editor Stand-Alone se lance plus vite que votre logiciel hôte. Et de plus, vous n’avez pas à vous soucier des fonctions de l’hôte ni du transfert de l’audio entre lui et Melodyne editor Plugin si vous n’éditez pas les échantillons dans le contexte d’un morceau.



Totalement intégré dans votre DAW, Melodyne editor Plugin vous permet de travailler rapidement et facilement

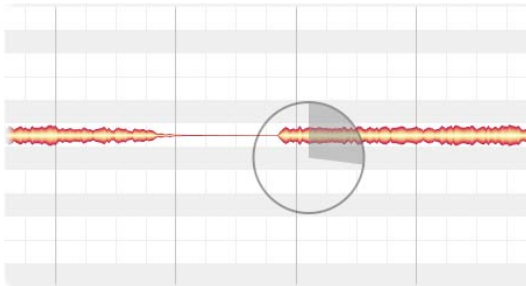
Melodyne editor Plugin

Si vous travaillez sur un morceau dans une DAW (station de travail audio numérique) et voulez éditer avec Melodyne des passages sur une ou plusieurs pistes, Melodyne editor Plugin est l'instrument de prédilection. Une fois le processus d'installation terminé, vous trouverez cette mise en œuvre de Melodyne editor parmi les plug-ins d'effet audio (pas parmi les plug-ins d'instrument) de votre DAW. Après avoir ouvert Melodyne editor Plugin sur une piste audio, transférez les passages en question au plug-in, pour que vous puissiez les voir et les éditer. Dans ce cas, transférer l'audio revient à enregistrer les passages en question dans Melodyne editor Plugin. Plus tard, quand il s'agira de reproduire la piste, les passages transférés seront lus par Melodyne editor Plugin et le reste depuis la piste d'origine, c'est-à-dire par votre DAW.

Melodyne editor Plugin fonctionne donc en tandem avec votre DAW, et les deux restent parfaitement en cadence, ce qui procure des conditions idéales pour entreprendre et vérifier l'édition dans le contexte du morceau. Vous pouvez ouvrir simultanément autant d'occurrences de Melodyne editor que le permettent la mémoire RAM et la vitesse de traitement de votre ordinateur. Quand vous avez fini de travailler sur une piste, vous avez juste à sauvegarder le résultat avec la fonction de conversion ou de report de votre DAW, à insérer dans la piste d'origine le fichier audio obtenu et à supprimer Melodyne editor Plugin dans celle-ci.

D'abord la détection, ensuite l'édition – c'est l'idée directrice

Comment Melodyne editor parvient-il à détecter les notes dans les données audio, même polyphoniques ? La réponse (ou du moins l'essentiel de celle-ci) est la suivante : par son analyse des données. Dès que l'audio est chargé ou transféré dans Melodyne editor, celui-ci examine la totalité du fichier et cherche à détecter les notes qu'il contient. Ce processus se fait, vous l'avez peut-être remarqué, non pas immédiatement mais peu après que le fichier est été chargé ou que le transfert ait été terminé. Le temps nécessaire dépend de la puissance de traitement de l'ordinateur.



Dès que vous ouvrez ou transférez un fichier, Melodyne editor détecte les notes contenues dans les données – c'est le seul moyen d'offrir les possibilités d'édition uniques dont dispose le programme

Ce besoin d'analyse explique pourquoi Melodyne editor ne peut pas fonctionner en tant qu'effet en temps réel comme une reverb ou un écho : ce n'est qu'une fois l'analyse terminée que les notes peuvent être affichées et les fonctions uniques de Melodyne utilisées. Celles-ci, bien sûr, agissent en temps réel : toute modification apportée aux notes audio dans Melodyne editor s'entend instantanément, sans retard.

Pour les impatientes : Melodyne editor en 10 minutes

La section suivante fournit en résumé tout ce que vous avez besoin de savoir pour une utilisation réussie de Melodyne editor. Le reste de l'introduction contient des informations plus détaillées sur chacun des points traités.

Dans ce document, quand nous utilisons le terme de touche [Commande], nous parlons de la touche qui est décrite sur le Mac comme Touche Commande» ou «Touche Pomme» : sur un PC, elle s'intitule [Ctrl]. Les autres touches utilisées ont les mêmes noms sur Mac et sur PC.

Autonome (Stand-alone) ou plug-in (Plugin)

Vous pouvez utiliser Melodyne editor comme une application autonome ou comme plug-in dans tout hôte compatible. Dans ce dernier, vous trouverez Melodyne editor Plugin parmi les plug-ins d'effet audio (pas parmi les plug-ins d'instrument) ; Melodyne editor s'utilise de la même façon qu'un effet audio en insertion, pas comme un plug-in d'instrument. Vous trouverez Melodyne editor Stand-alone après l'installation dans le dossier Programmes directement sur votre disque dur. Il s'emploie comme un programme d'édition d'échantillon : vous lancez l'application, vous ouvrez un fichier, vous l'éditez, et vous le sauvegardez.

Transfert

L'équivalent dans Melodyne editor Plugin du chargement d'un fichier dans l'application autonome est le transfert depuis la piste hôte des passages que vous voulez éditer ; chaque passage est lu dans l'hôte et enregistré simultanément par Melodyne editor Plugin ; ce n'est qu'ensuite, après une courte pause durant laquelle les données sont analysées, que l'édition est possible. Le plug-in ne fonctionne pas de façon conventionnelle comme un effet par insertion en temps réel.

- Activez le bouton Transfert dans Melodyne editor, faites lire l'extrait désiré de la piste par l'hôte et, quand il est terminé, arrêtez la lecture par l'hôte. Vous pouvez transférer plusieurs extraits depuis des parties différentes de la piste hôte.

Remplacement de plages

Durant la lecture après un ou plusieurs transferts, les passages qui ont été transférés à Melodyne editor seront lus par Melodyne editor ; toutes les autres parties de la piste d'origine sont lues par l'hôte. Depuis le menu Affichage, choisissez

«Afficher plages remplacées». Toutes les sections ou régions qui seront lues par Melodyne editor (et non par l'hôte) seront maintenant marquées. Ces régions peuvent être redimensionnées simplement en tirant leur bord avec la souris. Pour raccourcir une région de lecture, supprimez quelques gouttes et sélectionnez «Caler plages de remplacement sur les notes» dans le menu contextuel de la règle de mesures.

Détection et algorithmes

Les données audio doivent tout d'abord être analysées par Melodyne editor afin que les notes qu'elles contiennent puissent être détectées et ensuite éditées. Melodyne editor peut éditer des données monophoniques (mélodiques), polyphoniques et rythmiques/sans hauteur définie. C'est Melodyne editor lui-même qui décide, en se basant sur sa propre analyse, du type de données dont il s'agit. Vous pouvez toutefois sélectionner manuellement un autre algorithme de reproduction pour forcer le programme à réanalyser les données. Cela peut être utile si les données ont été interprétées d'une façon les rendant inadaptées à vos besoins d'édition. Vous pouvez de toute façon vouloir passer d'un algorithme à un autre, simplement pour expérimenter les différentes représentations de données dont dispose Melodyne editor.

- Sélectionnez un autre algorithme dans le menu Algorithme pour forcer une réinterprétation des données.

Si après sélection manuelle de l'algorithme «Polyphonique», aucune hauteur de note ne peut être détectée durant l'analyse des données, l'algorithme «Percussif» sera automatiquement sélectionné, car sinon il sera impossible d'offrir des notes à l'édition.

DNA Direct Note Access

Dans le cas de données polyphoniques, DNA Direct Note Access vous donne même individuellement accès aux notes constituant les accords. Veuillez garder à l'esprit que DNA est conçu pour des pistes d'instruments polyphoniques individuels (guitare, piano etc.) et isole les notes en fonction de leur hauteur – pas des instruments qui les produisent. Donc si deux instruments jouent la même note en même temps, une seule goutte est disponible pour l'édition ; elle représente le son mixé des deux instruments. L'édition propre de données polyphoniques requiert souvent une édition manuelle préalable de la détection comme expliqué en section suivante.

Édition de la détection

Selon les données, il peut être nécessaire d'éditer manuellement la détection et de réassigner les notes détectées. Cela s'applique en particulier aux données polyphoniques, dans lesquelles les harmoniques sont parfois interprétées comme des sons indépendants et toutes les notes réellement jouées ne sont pas toujours affichées. Avec des données mélodiques, un son peut à l'occasion être confondu avec la même note une octave plus haut ou plus bas. Avant d'éditer de telles données, vous devez réassigner correctement ces notes ; sinon, des artefacts audio peuvent être produits lors de l'édition des données. Sélectionnez l'outil assignation de note, qui se trouve légèrement à part des autres, pour passer en mode d'assignation de note. Vous verrez des gouttes («blobs») pleines (représentant les notes «actives») et d'autres creuses (représentant les notes «potentielles»). Les notes potentielles sont celles qui lors de la détection ont été classées comme harmoniques d'autres notes plutôt que comme notes à part entière. En double-cliquant, vous pouvez maintenant désactiver les notes superflues et activer des notes potentielles.

Avec des instruments qui, en particulier, produisent de puissantes harmoniques, il peut arriver que sur une large plage soient détectées des notes dont vous savez parfaitement bien qu'elles sont beaucoup plus hautes (ou plus basses) que tout ce que vous avez réellement joué. Dans de tels cas, les «stores vénitiens» s'avèrent utiles ; si vous ne pouvez pas les voir en haut ou en bas de la zone d'édition, faites défiler cette dernière vers le haut ou le bas jusqu'à ce que vous les voyiez. Si vous tirez verticalement l'épaisse ligne horizontale, vous pouvez modifier la plage dans laquelle Melodyne editor assigne des notes. Toutes les notes partiellement dissimulées par les stores vénitiens sont automatiquement désactivées sauf si elles ont été préalablement activées à la main. Vous pouvez néanmoins «passer au travers» des stores vénitiens pour commuter les notes on ou off d'un clic de souris. Pour quitter le mode d'assignation de note, sélectionnez simplement un autre outil.

- En double-cliquant avec l'outil d'assignation de note, vous pouvez désactiver les notes superflues et activer les notes «potentielles» (creuses).
- Avec des données polyphoniques, la partie droite du curseur sous la boîte à outils gère le nombre de notes potentielles affichées. La partie gauche du curseur gère le seuil de la probabilité que les notes potentielles soient autorisées à devenir actives. Le curseur vous donne une sélection approximative que vous pouvez affiner ultérieurement en commutant des notes on et off à la main.
- L'icône de forme d'onde située à côté fait passer du son d'origine au synthétiseur de contrôle, dont il est aussi la commande de volume. Le synthétiseur de

contrôle permet de plus facilement discerner si les notes assignées correspondent ou non à celles réellement jouées.

- Dans Melodyne editor Stand-Alone, [Shift]+[Barre d'espace] fait alterner la reproduction entre le son d'origine et le synthétiseur de contrôle. Dans le plug-in, [Shift]-double-clic sur la barre des mesures a le même effet.

Interface utilisateur et navigation

Toutes les notes détectées sont affichées comme des gouttes («blobs») dans la zone d'édition. La taille de la zone d'édition peut être changée et l'affichage de goutte peut bénéficier d'un zoom et d'un défilement.

- Pour redimensionner la fenêtre (aussi dans le plug-in), tirez sur le coin inférieur droit
- Tenez enfoncée la touche [Commande] et tirez sur le fond de la zone d'édition pour déplacer la zone affichée
- Utilisez la molette de la souris pour faire défiler vers le haut et le bas ou (en maintenant la touche [Shift]) vers la gauche et la droite
- Pressez [Commande]+[Alt] et tirez dans la zone d'édition pour un zoom horizontal et/ou vertical de l'affichage
- Pressez [Commande]+[Alt] et utilisez la molette de la souris pour zoomer simultanément sur les deux axes
- Pressez [Commande] et double-cliquez pour un zoom avant sur une goutte ou sur la sélection actuelle
- Pressez [Commande] et double-cliquez dans la zone d'édition pour un zoom arrière
- Tirez les ascenseurs pour déplacer l'affichage horizontalement ou verticalement
- Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer horizontalement ou verticalement
- Tirez sur les extrémités gauche ou droite du curseur horizontal aussi loin que possible pour augmenter la longueur de section affichée (c'est important dans le plug-in quand par ex. vous n'avez transféré que les quatre premières mesures et désirez limiter la navigation à cette zone tout en voulant insérer quelque chose en mesure Bar 20)
- Double-cliquez sur les ascenseurs pour un zoom horizontal ou vertical sur toutes les notes
- Le curseur du coin inférieur droit gère la taille des gouttes

Fonctions de lecture

Dans Melodyne editor Stand-Alone, les touches de transport habituelles se trouvent en haut à gauche de la fenêtre. Vous pouvez parcourir auditivement les

données dans la barre des mesures et lancer la lecture en double-cliquant sur la barre des mesures à l'endroit désiré. La même chose est possible, à condition que l'hôte soit à l'arrêt, dans Melodyne editor Plugin. Il n'est pas possible de contrôler les fonctions de lecture de l'hôte depuis Melodyne editor Plugin.

Fonctions de lecture dans Melodyne editor Stand-Alone et Plugin (quand l'hôte est à l'arrêt) :

- Cliquez dans la barre des mesures pour placer le curseur de lecture
- Double-cliquez dans la barre des mesures pour lancer la lecture depuis l'endroit où vous avez cliqué
- [Alt]-double-clic n'importe où dans la barre des mesures fait lire la sélection actuelle
- Avec la plupart des hôtes, presser la [Barre d'espace] arrête la lecture locale du plug-in
- Utilisez les touches [Flèche] pour sélectionner et lire la goutte suivante/précédente ou supérieure/inférieure
- Cliquez dans la barre des mesures pour arrêter la lecture et placer le curseur de lecture
- Cliquez dans la barre des mesures et tirez pour commencer le contrôle auditif («scrubbing»)

Fonctions de lecture dans Melodyne editor Stand-Alone :

- [Barre d'espace] : lecture/pause
- [Alt]+[Barre d'espace] : lecture de la sélection actuelle
- [Entrée du pavé numérique] : lecture
- [Zéro du pavé numérique] x 1 : arrêt
- [Zéro du pavé numérique] x 2 : retour à la position de départ antérieure
- [Zéro du pavé numérique] x 3 : retour au début du fichier
- Case de tempo : tirez sur l'ancienne valeur ou saisissez-en une nouvelle pour changer le tempo et étirer l'audio. Dans cette case, vous pouvez aussi saisir des valeurs en pourcentage

Mode cyclique

Melodyne editor Stand-Alone et Melodyne editor Plugin offrent tous deux un mode cyclique. Avec Melodyne editor Plugin, vous ne pouvez activer le mode cyclique que si l'hôte est à l'arrêt.

- Tirez horizontalement dans la partie basse de la règle des mesures pour définir la zone du cycle à lire en boucle

- Double-cliquez dans la zone de cycle pour activer/désactiver le mode cyclique
- Pour déplacer une des limites du cycle, cliquez simplement dessus et tirez
- Tirez sur le milieu de la zone de cycle pour déplacer la totalité de la zone vers la gauche ou la droite
- Si elle est active, la grille de temps sélectionnée influence la position des limites du cycle
- Maintenir la touche [Alt] pendant que vous tirez sur les limites du cycle permet d'ignorer la grille de temps
- [Shift]+clic près d'une limite de cycle la déplace sur la position ainsi désignée
- [Shift]+double-clic n'importe où dans la zone de cycle amène les limites sur la première et la dernière gouttes sélectionnées. [Shift]+[Alt]-double-clic les place exactement sur les notes sélectionnées

Sélection de note

Les gouttes de la zone d'édition peuvent être sélectionnées à l'aide des techniques standard : clic, [Shift]-clic, rectangle de sélection/lasso, etc. De plus, le menu Édition offre un sous-menu avec une variété de commandes de sélection. Pour faire une sélection, utilisez une des techniques suivantes :

- Techniques standard telles que clic, [Shift]-clic et lasso pour sélectionner et désélectionner des notes
- [Shift]-cliquez sur une goutte puis tirez avec la souris pour passer en mode de sélection de type «serpent»
- Sélectionnez les notes en cliquant ou en tirant dans la règle de hauteur ; un double-clic sélectionne les notes de même nom dans toutes les octaves plutôt que la seule hauteur cliquée
- Dans la règle de hauteur également, vous pouvez [Shift]-cliquer ou [Shift]-tirer pour ajouter ou retirer des notes dans la sélection
- Dans le menu Édition, vous trouverez l'habituelle commande «Tout sélectionner» mais aussi un sous-menu avec des commandes de sélection spéciales

Copier et coller

Melodyne editor vous permet de couper, copier et coller des gouttes. Si avant de coller une goutte (la goutte «source») vous en sélectionnez une autre (la goutte «cible»), quand vous collez, la première remplace la dernière. Si aucune goutte n'est sélectionnée quand vous collez, la goutte source sera collée à la position du curseur. Si toutefois la goutte a été décalée de la grille avant la copie, elle sera d'autant décalée du curseur de lecture après le collage ; si vous voulez que le point d'insertion et la position du curseur coïncident exactement, réglez la grille de temps sur «Secondes» avant de coller.

Macros et outils

Les macro-commandes («macros») de correction de hauteur et de temps (accessibles via les boutons du coin supérieur droit) peuvent être appliquées à une sélection. Si aucun son n'est sélectionné, la macro en question agit sur toutes les notes. L'édition manuelle se fait à l'aide des outils de la boîte à outils. Les outils sont dans certains cas dépendants du contexte, offrant différentes fonctions selon la partie de goutte sur laquelle on les amène. Pour un réglage plus précis, maintenez la touche [Alt] pendant que vous changez un paramètre. Vous pouvez aussi ouvrir la boîte à outils d'un clic droit sur la zone d'édition.

Le raccourci [Commande]+[flèche haut/bas] applique la fonction principale de l'outil sélectionné à la goutte sélectionnée. Maintenez la touche [Alt] enfoncée pour changer la valeur par paliers plus précis.

Le tableau suivant fournit une vue d'ensemble des fonctions des différents outils, indiquant comment ceux-ci varient avec la partie de la goutte sur laquelle on clique ou tire et selon qu'il s'agit d'un simple ou double clic. La forme du pointeur de la souris fournit une indication supplémentaire de la fonction d'un outil donné dans un contexte donné.

OUTILS	Simple clic			Double-clic	
	Partie de blob				
	Gauche	Milieu (fonction de base)	Droite	Milieu	Droite
Principal	déplacer le début	décaler la hauteur/position	déplacer la fin	insérer/supprimer une séparation de notes (haut du blob)	
Hauteur		décaler la hauteur	régler la transition de hauteur	ramener au demi-ton le plus proche	transition de hauteur off/on
Modulation de hauteur		régler la modulation		alterner entre actuelle et aucune	
Dérive de hauteur		régler la dérive		alterner entre actuelle et aucune	
Formants		décaler les formants	régler la transition des formants	pas de décalage de formants	transition des formants off/on
Amplitude		régler l'amplitude	régler la transition d'amplitude	muette/audible	transition d'amplitude off/on
Temps	déplacer le début	déplacer toute la note	déplacer la fin	quantifier à la position voulue	
Séparation de notes				insérer/supprimer une séparation de notes	insérer/supprimer une séparation de notes

Fonctions de tempo

À côté de la case de tempo, un bouton ouvre une boîte de dialogue de tempo. La case comme la boîte de dialogue ont des fonctions distinctes dans Melodyne editor Stand-Alone et dans Melodyne editor Plugin.

Plugin : le tempo indiqué dans la case n'est qu'un affichage ; il ne peut pas être réglé car le tempo est déterminé par l'hôte. Quand le tempo change dans l'hôte, vous devez ouvrir la boîte de dialogue et indiquer à Melodyne editor Plugin la nature et le but du changement : avez-vous simplement sélectionné un nouveau tempo constant ou voulez-vous un changement progressif du tempo (par ex. un ritardando) ? Dans ce dernier cas, vous devez faire jouer tout le passage le contenant dans Melodyne editor pour qu'il puisse faire l'apprentissage de l'évolution du tempo. Dans la boîte de dialogue de tempo, vous pouvez aussi choisir d'appliquer ou non à l'audio un étirement ou une compression dans le temps (time-stretch) pour tenir compte des changements de tempo.

Stand-Alone : tirer sur la valeur dans la case de tempo ou en saisir une nouvelle modifie le tempo et l'audio est étiré ou comprimé dans le temps en conséquence. Si à la place vous voulez simplement changer la grille derrière les gouttes (sans influencer sur le tempo audio), utilisez la boîte de dialogue de tempo. Généralement, si vous voulez changer la résolution de la grille, c'est parce que le tempo détecté est soit le double soit la moitié du tempo que vous voulez ; ou encore parce que de légères variations de tempo de l'interprète ont entraîné la détection d'un tempo variable alors qu'un tempo strict était voulu. Changer ces réglages dans la boîte de dialogue de tempo n'a pas d'effet audible ; cela vous permet simplement d'optimiser la grille pour l'édition à venir, comme quand vous déplacez les notes avec la grille active et appliquez une quantification.

Sauvegarde et pérennisation de votre édition

Dans Melodyne editor Stand-Alone, vous sauvegardez vos éditions de façon standard, sous forme d'un nouveau fichier audio au même format que le fichier d'origine. Le fichier d'origine est conservé comme copie de sauvegarde. Si vous voulez continuer d'éditer un fichier ultérieurement, choisissez «Sauvegarder sous» dans le menu Fichier et le format de document projet Melodyne (mpd pour «Melodyne Project Document»). Ce format sauvegarde l'édition séparément du fichier audio d'origine – plus besoin d'une nouvelle analyse de ce dernier à chaque ouverture. Dans Melodyne editor Plugin, il n'est pas nécessaire de sauvegarder manuellement votre travail, car cela est automatiquement fait par le projet hôte. Si vous voulez rendre permanent le contenu de Melodyne editor Plugin sous forme de

Pour les impatientes : Melodyne editor en 10 minutes

fichier audio, vous devez utiliser la fonction de conversion/report/rendu de votre hôte.

Raccourcis clavier non affichés dans les menus de Melodyne editor Stand-Alone

Arrêt : [Zéro du pavé numérique]

Lecture : [Entrée du pavé numérique]

Outil principal : [F1]

Outil hauteur : [F2]

Outil formants : [F3]

Outil amplitude : [F4]

Outil temps : [F5]

Outil séparation de notes: [F6]

Ouvrir la macro de correction de hauteur : [Commande]+[Shift]+[P]

Ouvrir la macro de correction de temps : [Commande]+[Shift]+[T]

Transfert de données audio dans Melodyne editor Plugin

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment transférer des données audio dans Melodyne editor Plugin ainsi que les fondamentaux de son utilisation.

RÉSUMÉ

- Avant qu'une quelconque édition puisse se faire, l'audio doit être transféré de la piste de l'hôte dans Melodyne editor Plugin
- La préparation au transfert s'active à l'aide du bouton Transfert ; vous pouvez transférer n'importe quel nombre d'extraits de n'importe quelles parties de la piste de l'hôte
- Dans les zones où des données ont été transférées, c'est Melodyne editor Plugin qui est entendu durant la lecture ; partout ailleurs, c'est la piste de l'hôte
- Les régions de lecture de Melodyne editor Plugin peuvent être matérialisées à l'écran et éditées dans la règle des mesures

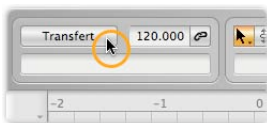
Transfert de l'audio

Ouvrez dans votre hôte (c-à-d. votre séquenceur ou DAW) le projet que vous voulez éditer.

Chargez Melodyne editor Plugin comme effet audio par insertion dans la piste audio contenant les données à éditer. Positionnez Melodyne editor Plugin en amont de tous les effets par insertion que vous utiliserez dans la piste – en cas de doute, placez-le dans le premier emplacement d'insertion. Pour l'analyse (ou "détection"), afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles, Melodyne editor doit recevoir le signal entrant le plus "sec" et le plus propre possible.

Amenez le curseur de lecture de l'hôte sur un point antérieur au début du passage à éditer avec Melodyne editor.

Cliquez sur le bouton "Transfert" en haut à gauche de la fenêtre de Melodyne pour le préparer à accepter le transfert.



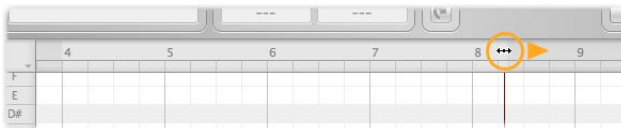
Pressez Play (Lecture) dans l'hôte pour transférer les données, que Melodyne editor importera automatiquement. Pressez Stop quand la fin du passage à éditer est atteinte. Stopper la lecture de l'hôte arrête automatiquement le mode de réception de transfert de Melodyne editor. Vous pouvez aussi interrompre un transfert en cours à tout moment en cliquant sur le bouton Transfert.

Si vous le voulez, vous pouvez transférer à Melodyne editor d'autres passages de différentes parties de la piste de l'hôte. Cliquer sur le bouton Transfert durant la lecture de l'hôte active et désactive la fonction de transfert de Melodyne editor, vous permettant de ne transférer que les passages à éditer. En d'autres termes, vous faites l'équivalent d'un punch in/out, en cours de lecture. Sinon, quand vous atteignez la fin de chacun des passages à transférer, vous pouvez arrêter la lecture dans l'hôte, rechercher le début du passage suivant, préparer de nouveau Melodyne editor au transfert, relancer la lecture de l'hôte et ainsi de suite. Si vous le désirez, vous pouvez simplement transférer la totalité de la piste dans Melodyne editor ou même plusieurs pistes simultanément vers de multiples occurrences du plug-in.

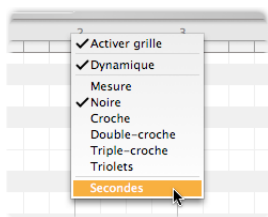
Plages de remplacement

Durant la lecture, ces passages transférés à Melodyne editor seront lus par Melodyne editor ; tous les autres le seront par l'hôte. En d'autres termes, quand il a des données à reproduire, le signal de Melodyne editor remplace celui de l'hôte.

Dans le menu Affichage, choisissez "Afficher plages remplacées". Tous les passages lus par Melodyne editor (par opposition à ceux lus par l'hôte) seront alors marqués. Ces régions peuvent être étendues rien qu'en tirant sur leurs limites avec la souris.



Pour raccourcir une région de lecture, supprimez quelques gouttes et sélectionnez "Caler plages de remplacement sur les notes" dans le menu contextuel de la règle des mesures.



Voir aussi

- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*
- *Travail avec l'outil principal*
- *Gestion des fichiers audio transférés et assignation des fichiers manquants*

Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne editor Stand-Alone

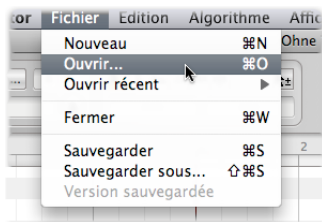
Avec cette visite guidée, vous apprendrez comment ouvrir et sauvegarder des fichiers audio dans Melodyne editor Stand-alone ainsi que les formats de données pouvant être utilisés.

RÉSUMÉ

- Les fichiers peuvent être chargés depuis le menu Fichier avec “Ouvrir”, “Ouvrir récent” ou “Version sauvegardée”
- Les fichiers peuvent aussi être chargés par glisser-déposer sur l’icône du programme ou directement dans une fenêtre
- Le premier fichier chargé dans une fenêtre détermine le tempo
- Quand vous sauvegardez pour la première fois, la boîte de dialogue “Sauvegarder sous...” s’ouvre, dans laquelle vous pouvez sélectionner un format pour le nouveau fichier ; les fois suivantes, le fichier sera automatiquement sauvegardé à ce format
- Le format Melodyne Project Document (.mpd) sauvegarde vos éditions séparément des fichiers audio et est recommandé pour sauvegarder provisoirement si vous n’avez pas encore fini de travailler sur un document
- Le format de fichier MIDI crée un SMF (Standard MIDI file) dans lequel toutes les notes existant dans Melodyne editor sont représentées par des notes MIDI

Ouverture de fichiers à l’aide du menu

Choisissez “Ouvrir” dans le menu Fichier de Melodyne editor Stand-Alone et naviguez dans la boîte de sélection de fichier jusqu’au fichier audio désiré. Sélectionnez-le, confirmez votre intention de le charger, et le fichier s’ouvrira.



Le sous menu “Ouvrir récent” offre un accès direct aux vingt derniers documents chargés. Sélectionnez simplement la ligne désirée et le document correspondant

s'ouvrira (à condition qu'il n'ait pas été supprimé du disque dur ni déplacé à un autre endroit entre temps).

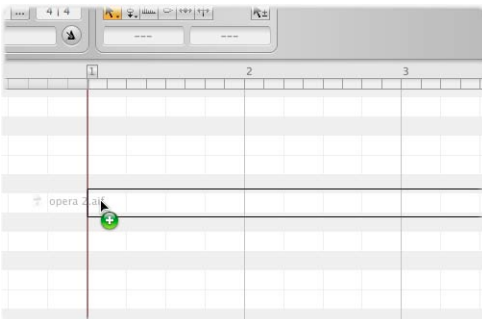


Si vous avez déjà sauvegardé un document édité, vous pouvez à tout moment revenir à la dernière version sauvegardée en sélectionnant "Version sauvegardée", supprimant par là-même tous les changements effectués depuis la dernière sauvegarde du fichier.

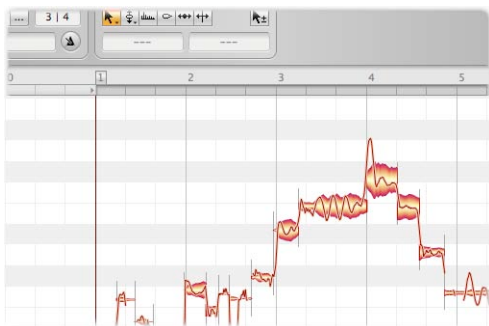


Ouverture de fichiers par glisser-déposer

Si Melodyne editor Stand-Alone est déjà ouvert, vous pouvez déposer un fichier audio dans la fenêtre vide que Melodyne editor affiche à son premier lancement (ou que vous avez créée vous-même en choisissant "Nouveau" dans le menu Fichier). Un contour apparaîtra, vous permettant de déposer le fichier exactement à l'endroit voulu dans la règle temporelle.



Dès que vous lâchez le fichier, il est analysé et les notes détectées sont affichées dans la zone d'édition.



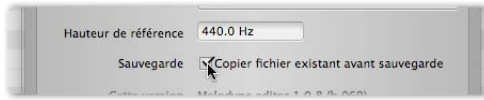
De cette façon, vous pouvez aussi déposer de multiples fichiers dans la fenêtre, en les positionnant où vous voulez, dans l'ordre, par exemple pour composer un nouvel échantillon à partir de plusieurs prises. Le tempo du document est tiré du premier fichier chargé, bien qu'il puisse naturellement être modifié à tout moment.



Sauvegarde de votre travail

Quand, après avoir édité un fichier, vous choisissez "Sauvegarder" dans le menu Fichier, la boîte de dialogue "Sauvegarder sous ..." s'ouvre, vous permettant de sélectionner un format pour le nouveau fichier. Par défaut, le nom et le format du fichier d'origine y apparaîtront ; si vous cliquez maintenant sur "OK", la version originale du fichier sera remplacée par la version éditée. Ne vous inquiétez pas : le fichier d'origine est toujours là ; il est conservé aux côtés du nouveau fichier mais son nom porte à présent le suffixe ".orig". Cette sauvegarde de sécurité est le comportement par défaut de Melodyne editor Stand-Alone. S'il ne vous

convient pas, décochez l'option "Copier fichier existant avant sauvegarde" dans la boîte de dialogue Préférences.

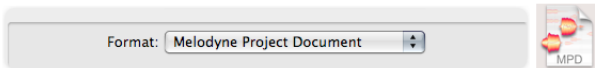


Une fois que vous avez choisi un format de fichier et sauvegardé le fichier une première fois, tant que vous travaillerez sur le fichier, cette boîte de dialogue ne s'ouvrira plus. Chaque fois que vous utilisez la commande "Sauvegarder", le fichier précédent est remplacé par un nouveau fichier au même format.

Dans la boîte de dialogue "Sauvegarder sous ...", la première fois que vous sauvegardez ou à n'importe quel moment par la suite, vous pouvez sélectionner un autre format et assigner un nouveau nom au fichier. Vous pouvez choisir parmi les formats de fichier audio les plus courants ainsi que deux options spéciales : "Fichier MIDI" (.mid) et "Melodyne Project Document" (.mpd).

Sauvegarde comme Melodyne Project Document

Le document de projet Melodyne (Melodyne Project Document) offre un moyen non destructif de sauvegarder provisoirement votre travail et est comparable au "fichier de morceau sur une piste" d'une station de travail audio numérique ou DAW.



Qu'est-ce que cela signifie ? Supposons que vous sauvegardiez votre travail sous forme de fichier audio. Dans ce cas, vos éditions seront "gravées dans la pierre" du nouveau fichier. Si vous voulez par la suite changer quelque chose, vous devrez recharger le fichier, ce qui implique une nouvelle analyse, que vous devrez à son tour vérifier et éditer une fois encore avant de pouvoir commencer à travailler sur le fichier audio. Comme notre travail précédent est "gravé" dans les données audio, il n'y a pas moyen d'annuler nos actions. Sauvegarder votre travail sous forme d'un fichier audio n'est par conséquent le bon choix que si vous avez réellement fini de travailler sur un fichier et désirez utiliser le fichier édité dans un autre logiciel.

Le format "Melodyne Project Document", à l'opposé, sauvegarde vos éditions séparément des données audio. Dans le document ".mpd" obtenu, Melodyne editor Stand-Alone sauvegarde non seulement les données basées sur son analyse

(ou “détection”) antérieure mais aussi un compte-rendu de votre édition. Le fichier audio n’a donc pas besoin d’être analysé une seconde fois et vous pouvez poursuivre votre édition exactement telle que vous l’avez laissée la dernière fois. Le fichier audio n’a toujours pas été changé puisque vos éditions sont toujours effectuées en temps réel par Melodyne editor. Si vous voulez reprendre votre travail ultérieurement, vous devez sauvegarder le document au format MPD et ne le sauvegarder comme fichier audio que quand vous êtes sûr d’en avoir fini avec lui.

Une autre remarque : le format MPD ne contient pas le ou les fichiers audio utilisés, mais seulement leur référence ou chemin d’accès. Si vous voulez transporter votre travail sur un autre ordinateur ou le donner à quelqu’un d’autre, vous devez transférer le fichier MPD et les fichiers audio utilisés. Melodyne editor fait une exception si vous enregistrez l’audio dans le programme lui-même. Dans ce cas, quand vous sauvegardez le fichier MPD, les prises seront placées dans un dossier intitulé “Audio” et conservé près du fichier MPD.

Voir aussi

- *Caler la grille de temps sur l’audio*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*
- *Travail avec l’outil principal*

Enregistrement audio dans Melodyne editor Stand-Alone

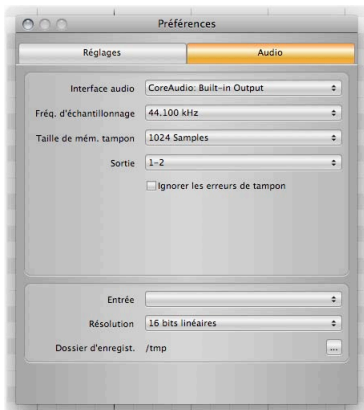
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment enregistrer de l'audio avec Melodyne editor Stand-Alone et ce que vous devez garder à l'esprit quand vous le faites.

RÉSUMÉ

- Avant votre premier enregistrement, sélectionnez dans l'onglet Audio de la boîte de dialogue Préférences l'entrée audio que vous souhaitez utiliser
- Utilisez le métronome ou réglez le tempo manuellement si vous voulez un tempo uniforme ; sinon Melodyne editor Stand-Alone suivra et analysera le tempo tout au long de l'enregistrement, actualisant l'affichage en BPM et la grille afin de refléter les fluctuations lors de la lecture
- Pour armer l'enregistrement dans Melodyne editor Stand-Alone, cliquez sur le bouton Armer enregistrement de la barre de transport puis sur Lecture quand vous êtes prêt à commencer ; vous pouvez à tout moment alterner entre enregistrement et lecture ("punch in/out") au cours d'une prise en activant et en désactivant le bouton Armer enregistrement

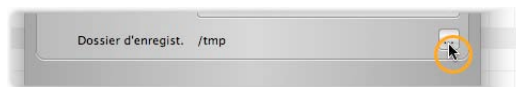
Réglages audio

Avant d'enregistrer quoi que ce soit pour la première fois avec Melodyne editor Stand-Alone, vous devez vérifier les réglages de l'onglet Audio dans la boîte de dialogue Préférences.



Dans le panneau du haut, vous verrez les réglages audio généraux. Si vous avez déjà chargé, lu et édité des fichiers avec Melodyne editor et si tout a fonctionné, vous pouvez conserver les réglages existants (sur Mac, l'interface Core Audio interne est employée par défaut ; sur PC, le pilote ASIO de votre interface audio doit être sélectionné).

Dans le panneau du bas, vous pouvez sélectionner les entrées audio que vous souhaitez utiliser sur votre interface audio. Ce paramètre n'est bien sûr utile que si votre interface audio a plusieurs entrées. Dans le menu déroulant, vous pouvez sélectionner la résolution en bits de l'enregistrement ; les choix courants sont 16 et 24 bits linéaires. La ligne du bas donne le chemin d'accès au dossier dans lequel vos enregistrements seront conservés ; cliquez sur l'icône située à droite pour rechercher un meilleur emplacement à l'aide d'une boîte de dialogue de sélection de fichier.



Nous vous recommandons d'utiliser ici un dossier "temporaire" général puisqu'au moment de la sauvegarde, un nouveau fichier sera de toute façon créé dans le dossier de votre choix. Le dossier d'enregistrement auquel il est ici fait référence sert simplement de mémoire tampon pour votre travail jusqu'à ce que vous le sauvegardiez. Il n'y a pas de raison de choisir ici une destination dédiée à chaque session d'enregistrement.

Tempo et métronome

Avant de commencer à enregistrer dans Melodyne editor Stand-Alone, vous devez penser au tempo. Deux modes opératoires sont possibles : soit la grille suit la musique (auquel cas Melodyne editor interprète les variations de tempo comme preuves que le tempo du morceau varie et étire ou resserre la grille en conséquence), soit la musique suit la grille, qui sera dans ce cas uniforme, les notes se trouvant dès lors parfois à gauche, parfois à droite des lignes de grille en cas d'écart de mise en place.

Quand vous créez un nouveau document vide (Fichier > Nouveau) dans Melodyne editor Stand-Alone, son tempo est par défaut de 120 BPM. Si vous commencez alors à enregistrer sans changer le paramètre Tempo et sans mettre en service le métronome, puis arrêtez l'enregistrement à un moment donné, au cours de l'ana-

lyse qui suit, le tempo de l'enregistrement sera détecté. Cette option fonctionne généralement bien et de façon fiable, mais entraînera généralement l'interprétation des fluctuations de tempo de votre jeu comme des changements de tempo. En conséquence, l'affichage du tempo changera en cours de lecture et la grille de la zone d'édition s'élargira ou se contractera en réponse aux fluctuations du tempo dans l'enregistrement.

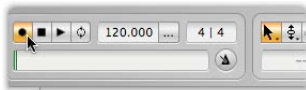
Si vous utilisez plutôt comme base de votre enregistrement un tempo fixe et un espacement uniforme des lignes de grille, réglez simplement le tempo désiré de façon manuelle avant d'enregistrer et/ou d'activer le métronome. Dès que vous faites l'un ou l'autre ou les deux, Melodyne editor Stand-Alone en conclut que vous voulez un tempo uniforme. Dans ce cas, l'affichage du tempo ne change pas durant l'enregistrement et la grille reste rigide ; toute fluctuation de tempo durant votre interprétation sera indiquée, une fois l'analyse terminée, par le fait que certaines notes sont décalées des lignes de grille, c'est-à-dire qu'elles se trouvent entre elles ou pas exactement sur elles.

Pour activer le métronome, cliquez sur la commande mixte représentée ci-dessous. En tirant dessus avec la souris, vous pouvez régler le volume du métronome.



Lancement et arrêt de l'enregistrement

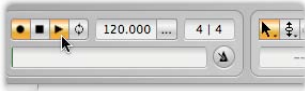
Amenez le curseur de lecture (ou curseur d'enregistrement dans ce cas) sur une position située légèrement en amont (à gauche) de l'endroit où vous désirez commencer l'enregistrement. Comme il n'y a pas de pré-compte, cela vous donne un repère auditif et le tempo avant le point où vous allez enregistrer. Cliquez maintenant sur le bouton Armer enregistrement dans la barre de transport.



Le bouton Enregistrement s'allume et l'indicateur de niveau sous les touches de transport indique le niveau du signal audio entrant. Réglez la sortie de votre table

de mixage ou de votre appareil de lecture de façon à atteindre le niveau maximal avant écrêtage.

Pour véritablement commencer à enregistrer, cliquez sur le bouton Lecture.



Vous pouvez à tout moment arrêter l'enregistrement en cliquant une seconde fois sur le bouton Armer enregistrement et le reprendre en cliquant à nouveau sur ce bouton ; en d'autres termes, c'est un interrupteur à bascule qui vous permet d'enregistrer des passages (l'équivalent d'un enregistrement partiel ou "punch in/out") à volonté durant la lecture. Cliquer sur le bouton Stop arrête aussi l'enregistrement et le curseur en même temps. Un enregistrement peut commencer et se terminer aux mêmes endroits qu'un enregistrement précédent, auquel cas l'enregistrement précédent sera effacé – à moins qu'après une mauvaise prise vous utilisiez la commande Annuler pour revenir à la prise précédente. Vous pouvez écouter un enregistrement même si l'analyse de détection est encore en cours et l'annuler de la même façon.

Voir aussi

- *Les Préférences de Melodyne editor Stand-Alone*
- *Caler la grille de temps sur l'audio*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*
- *Travail avec l'outil principal*

Sauvegarde MIDI

Dans cette visite guidée, vous apprendrez à sauvegarder comme notes MIDI les notes audio dans Melodyne editor Plugin et Stand-Alone.

RÉSUMÉ

- Vous pouvez sauvegarder les notes audio sous forme de notes MIDI depuis Melodyne.
- La sauvegarde MIDI est possible non seulement dans la version Stand-Alone mais aussi dans la version Plugin de Melodyne.
- Les notes MIDI adoptent la position, la durée, la hauteur et l'amplitude des notes audio auxquelles elles correspondent.
- Le fichier sauvegardé est au format SMF (Standard MIDI File ou fichier MIDI standard).
- Lors de la sauvegarde du fichier, vous pouvez choisir d'exporter toutes les notes audio ou seulement celles de la zone mise en boucle (zone de cycle).

Audio-vers-MIDI

Melodyne vous permet d'exporter les notes audio sous forme de notes MIDI. Une fois cela fait, un fichier MIDI standard SMF est créé et sauvegardé sur votre disque dur. Ce fichier peut par exemple être chargé dans votre station de travail audio numérique (DAW) pour servir à doubler une piste vocale avec, disons, le son d'un synthétiseur virtuel.

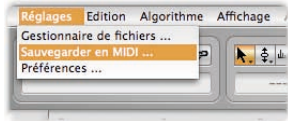
Les notes MIDI sont une représentation exacte des notes audio dans Melodyne. Pour chaque note audio, une note MIDI est créée avec les mêmes position, durée et hauteur. La dynamique de chaque note MIDI est tirée de l'amplitude de la note audio qu'elle représente.

Vous pouvez générer des notes MIDI à partir d'un contenu mélodique ou percussif. Dans ce dernier cas, toutes les notes MIDI partageront la même hauteur, mais tireront leurs position, durée et amplitude de leurs équivalents audio dans la piste rythmique. Vous pouvez utiliser cette technique par exemple pour extraire d'une boucle de batterie une référence de quantification destinée à d'autres pistes MIDI de votre DAW.

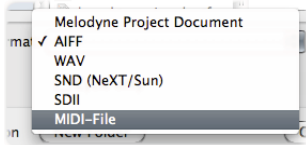
La création de notes MIDI à partir d'un signal audio offre une foule de possibilités créatives différentes. Essayez-les par vous-même !

Sauvegarde en MIDI

L'option Sauvegarder en MIDI se trouve dans le menu Réglages de la version Plugin et, dans la version Stand-Alone du programme, dans l'option Sauvegarder sous... du menu Fichier.



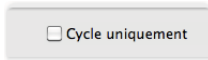
Sauvegarde en MIDI avec la version Plugin



Quand vous sélectionnez “Sauvegarder sous...” dans la version Stand-Alone du programme, une fenêtre de dialogue apparaît avec un menu déroulant contenant l'option “Fichier MIDI”.

Sauvegardez toutes les notes ou juste celles de la zone de cycle

Lors de la sauvegarde en MIDI, vous pouvez choisir d'exporter toutes les notes ou seulement celles se trouvant dans la zone mise en boucle (zone de cycle) de Melodyne. Dans ce dernier cas, que vous utilisiez la version Stand-Alone ou Plugin, vous devez cocher la case “Cycle uniquement” dans la boîte de dialogue de sauvegarde.



Si vous choisissez de sauvegarder toutes les notes (c'est-à-dire si vous ne cochez pas la case “Cycle uniquement”), l'exportation commence toujours au début de la mesure une. C'est vrai même si les premières notes n'apparaissent que dans une mesure ultérieure. Lors de l'exportation en MIDI depuis le plug-in, cela garantit que les notes MIDI, une fois rechargées dans votre DAW, pourront être facilement synchronisées avec les notes audio desquelles elles sont tirées. Pour cela, faites

simplement glisser le fichier MIDI sur une piste de façon à ce qu'il commence sur la mesure une.

Si vous sauvegardez en MIDI avec l'option "Cycle uniquement" cochée, seules les notes se trouvant dans la zone de cycle seront exportées. C'est utile par exemple quand vous voulez sauvegarder au format MIDI une phrase précise ou une seule mesure.

Veillez noter que l'option "Cycle uniquement" du plug-in se réfère au cycle de Melodyne – pas de la DAW ! Vous pouvez définir la plage de cycle dans Melodyne pendant que la lecture est arrêtée dans la DAW. Par défaut, la plage de cycle dans Melodyne correspond à la plage occupée par le premier transfert. Si le cycle reste sur ce réglage, quand vous exportez en MIDI, le début et la fin de la plage de cycle se calent plus à l'extérieur sur les barres de mesure les plus proches (s'ils n'y sont pas déjà), afin de vous faciliter le positionnement ultérieur du fichier MIDI.

Le fichier MIDI exporté par Melodyne contient aussi des informations de tempo. La plupart des DAW vous offrent le choix d'adopter le tempo défini dans le fichier ou de l'ignorer au profit du tempo actuel de la DAW.

Voir aussi

- *Activation et réglage d'un cycle*
- *Transfert de données audio dans Melodyne editor Plugin*
- *Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne editor Stand-Alone*
- *Caler la grille de temps sur l'audio*

Lecture, navigation et zoom

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment naviguer dans les gouttes (“blobs”) de Melodyne editor, comment les lire et comment zoomer dans l’affichage en fonction de vos besoins.

RÉSUMÉ

- *Fonctions de lecture dans Melodyne editor Stand-Along et Plugin (quand l’hôte est à l’arrêt) :*
- *Cliquez dans la règle des mesures pour positionner le curseur de lecture*
- *Double-cliquez dans la règle des mesures pour lancer la lecture depuis cette position*
- *[Alt]+double-clic n’importe où dans la règle des mesures fait lire la sélection actuelle*
- *Avec la plupart des hôtes, presser la [barre d’espace] arrête la lecture locale de Melodyne editor Plugin*
- *Utilisez les touches flèches pour sélectionner et lire la goutte précédente/suivante ou supérieure/inférieure.*
- *Cliquez dans la règle des mesures pour arrêter la lecture et positionner le curseur de lecture*
- *Cliquez et tirez dans la règle des mesures pour un contrôle auditif (“scrubbing”)*

Fonctions de lecture dans Melodyne editor Stand-Along :

- *[Barre d’espace] : lecture/pause*
- *[Alt]+[Barre d’espace] : lecture de la sélection actuelle*
- *Entrée (pavé numérique) : lecture*
- *Zéro (pavé numérique) – une fois : arrêt*
- *Zéro (pavé numérique) – deux fois : retour à la précédente position de démarrage*
- *Zéro (pavé numérique) – trois fois : retour au début du fichier*

Fonction de de navigation et de zoom

- *Pour redimensionner la fenêtre (aussi dans Melodyne editor Plugin), tirez sur son coin inférieur droit*
- *Maintenez enfoncée la touche [Commande] et tirez sur le fond de la zone d’édition pour déplacer la zone affichée*

- *Utilisez la molette de la souris pour un défilement vers le haut et le bas ou (en tenant enfoncée la touche [Shift]) vers la gauche et la droite*
- *[Commande]+[Alt]+tirer dans la zone d'édition permet de zoomer sur l'affichage, horizontalement et/ou verticalement*
- *Pressez [Commande]+[Alt] et utilisez la molette de la souris pour zoomer simultanément selon les deux axes*
- *Pressez [Commande] et double-cliquez pour zoomer sur une goutte ou sur la sélection actuelle de gouttes*
- *[Commande]+double-clic sur le fond de la zone d'édition permet de retrouver le réglage de zoom précédent*
- *Tirez les ascenseurs pour déplacer l'affichage horizontalement ou verticalement*
- *Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer horizontalement ou verticalement dans l'affichage*
- *Tirez sur les extrémités (poignées) gauche et droite du curseur horizontal aussi loin que possible pour accroître la longueur de la section affichée (c'est important dans le plug-in quand vous n'avez par exemple transféré que les quatre premières mesures et ne pouvez donc naviguer que dans cette zone alors que vous voulez insérer quelque chose en mesure 20)*
- *Double-cliquez sur les ascenseurs pour un zoom horizontal ou vertical sur toutes les notes*
- *Le curseur du coin inférieur droit gère la taille des gouttes*

Redimensionnement de la fenêtre

Pour changer la taille de la fenêtre, cliquez et tirez sur son coin inférieur droit. La procédure est la même pour Melodyne editor Stand-Alone et pour Melodyne editor Plugin.

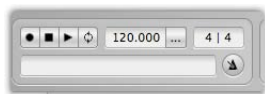


Contrôle de la lecture à l'aide des commandes à l'écran et du clavier

Melodyne editor Plugin est intégré dans l'hôte et reste parfaitement calé sur la lecture de l'hôte. Quand vous repositionnez l'hôte, cette information est transférée

à Melodyne editor Plugin, qui reflète la nouvelle position. Dès que l'hôte démarre, Melodyne editor Plugin fait de même. Il est pour ainsi dire toujours "esclave" de votre hôte. Il n'est pas possible de démarrer, arrêter ou repositionner le curseur de lecture de l'hôte depuis Melodyne editor Plugin. Dès que Melodyne editor Plugin a été ouvert et se trouve au premier plan, vous pouvez utiliser les touches [Shift, Alt, Commande] ainsi que les touches [Flèche] pour travailler dans Melodyne editor Plugin, mais toutes les fonctions de transport et commandes de clavier de votre ordinateur continueront de s'adresser à l'hôte.

Ce n'est pas le cas avec Melodyne editor Stand-Alone. Avec lui, vous lancez et arrêtez la lecture à l'aide des touches de transport en haut à gauche de la fenêtre ou en pressant la [Barre d'espace]. Si vous maintenez en même temps la touche [Alt], la lecture sera limitée à la sélection actuelle.



Vous pouvez aussi contrôler la lecture de Melodyne editor Stand-Alone depuis le pavé numérique de votre clavier : [Entrée] pour lancer la lecture ; [Zéro] pour l'arrêter. Presser deux fois [Zéro] ramène le curseur de lecture à la dernière position de démarrage. Presser trois fois [Zéro] positionne le curseur au début du fichier.

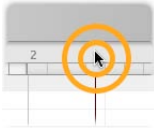
Avec Melodyne editor Stand-Alone comme avec Melodyne editor Plugin, vous pouvez sélectionner des gouttes successives en les passant en revue avec les touches Flèches. À chaque sélection de goutte, le son que cette dernière représente se fait entendre.

Gestion de la lecture et du contrôle auditif ("scrubbing") depuis la règle des mesures

Ces fonctions sont disponibles à la fois dans Melodyne editor Stand-Alone et dans Melodyne editor Plugin. Dans Melodyne editor Plugin, la lecture locale n'est toutefois disponible que quand celle de l'hôte est à l'arrêt. Dès que l'hôte redémarre, Melodyne editor Plugin reprend son statut d'"esclave" décrit ci-dessus et est asservi à l'hôte.

Double-cliquez dans la règle des mesures (ou sinon directement sur le fond de la zone d'édition) pour commencer la lecture depuis la position en question. Si vous

tenez enfoncée la touche [Alt] quand vous double-cliquez, la lecture sera limitée à la sélection actuelle.



Cliquez quelque part dans la règle des mesures pour amener le curseur de lecture en ce point, tout en arrêtant la lecture.

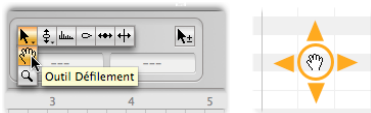


Cliquez dans la règle des mesures et tirez pour parcourir auditivement (“scrubbing”) les données audio.



Navigation dans les gouttes (“blobs”) et zoom

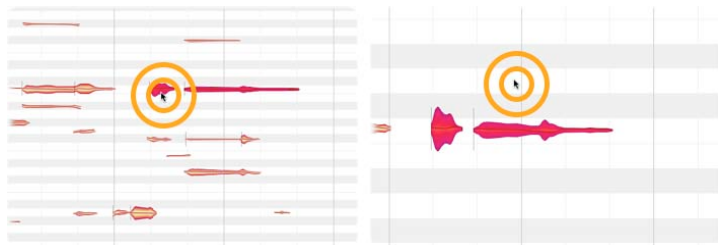
Sélectionnez l’outil de défilement (l’icône de main) sous l’outil principal ou tenez enfoncée la touche [Commande] pour déplacer la zone affichée à la souris.



Sélectionnez l’outil Zoom (la loupe) sous l’outil principal ou pressez [Commande]+[Alt] pour zoomer à la souris sur l’affichage. Vous pouvez zoomer horizontalement ou verticalement avec la loupe – dans chaque cas, cependant, avec des niveaux d’intensité différents.



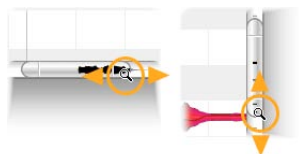
[Commande]+double-clic permet un zoom sur une goutte ou plusieurs (si plusieurs sont sélectionnées). Double-cliquer sur le fond de la zone d'édition ramène au niveau de zoom précédent.



Tirez l'ascenseur horizontal ou l'ascenseur vertical (c.à.d. les barres ou curseurs de défilement) pour déplacer l'affichage. L'ascenseur horizontal contient une image miniaturisée du contenu pour faciliter votre orientation.



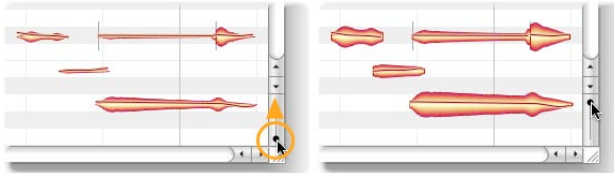
Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer dans l'affichage.



Double-cliquez au centre des ascenseurs pour un zoom avant ou arrière adapté à l'affichage de toutes les notes.



Utilisez le curseur du coin inférieur droit pour grossir les gouttes. Cela ne modifie pas leur volume. Cela permet surtout d'obtenir une vue plus claire de données contenant beaucoup de notes faibles.



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Activation et réglage d'un cycle*
- *Sélection des options d'affichage*
- *Sélection de grille de temps*
- *Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence*

Activation et réglage d'un cycle

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment lire en mode cyclique avec Melodyne editor. Lire en "mode cyclique" signifie ici lire de façon répétitive ("en boucle") un passage sélectionné.

Avec Melodyne editor Plugin, vous ne pouvez activer le mode cyclique que si l'hôte est à l'arrêt. Si l'hôte est en mouvement, tout cycle – ainsi que la lecture elle-même – est contrôlé par l'hôte.

RÉSUMÉ

- *Tirez horizontalement dans la partie basse de la règle des mesures pour définir la zone de cycle, à lire en boucle*
- *Double-cliquez dans la zone de cycle pour activer/désactiver le mode cyclique*
- *Pour déplacer une des limites du cycle, cliquez simplement dessus et tirez*
- *Tirez sur le milieu de la zone de cycle pour déplacer la totalité de la zone vers la gauche ou la droite*
- *Si elle est active, la grille de temps sélectionnée influence la position des limites du cycle*
- *Maintenir la touche [Alt] pendant que vous tirez sur les limites du cycle permet d'ignorer la grille de temps*
- *[Shift]+clac près d'une limite de cycle déplace cette dernière sur la position ainsi désignée*
- *[Shift]+double-clac n'importe où dans la zone de cycle amène les limites sur la première et la dernière gouttes sélectionnées (avec calage sur la ligne de grille la plus proche). [Shift]+[Alt]-double-clac les place exactement sur le début de la première goutte et la fin de la dernière goutte de la sélection (en ignorant la grille)*

La procédure

Pour définir une plage de cycle, cliquez et tirez dans la partie basse de la règle des mesures. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée, ce qui vous permet de positionner librement les points de début et de fin.



Double-cliquez sur la plage du cycle pour activer/désactiver le mode cyclique. Quand ce mode est inactif, la plage du cycle est en gris clair. Dans Melodyne

editor Stand-Alone, vous pouvez aussi activer/désactiver le mode cyclique depuis la barre de transport.



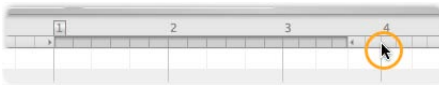
Tirez sur les bords gauche ou droit de la zone de cycle pour modifier sa longueur. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée, ce qui vous permet de positionner librement les points de début et de fin.



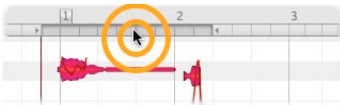
Tirez sur le milieu de la zone de cycle pour la déplacer en bloc vers la gauche ou la droite. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée.



Si vous [Shift]+cliquez près d'un des bords du cycle, il se déplace sur la position ainsi désignée. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée.



Pour amener les repères de limite de cycle sur le début et la fin de la sélection de gouttes actuelle (avec calage sur la grille), maintenez la touche [Shift] et double-cliquez n'importe où dans la zone du cycle. Si vous le faites en tenant enfoncées les touches [Alt] et [Shift], plutôt que de se caler sur la grille, les repères seront placés au début de la première goutte et la fin de la dernière goutte de la sélection.



Voir aussi

- *Lecture, navigation et zoom*
- *Sélection de grille de temps*
- *Sélection de notes*

Sélection des options d'affichage

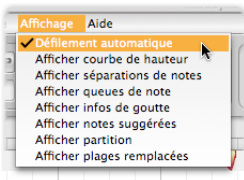
Dans cette visite guidée, vous découvrirez les options que Melodyne editor vous offre pour travailler avec vos notes audio. Toutes les options suivantes se trouvent dans le menu Affichage.

RÉSUMÉ

- *Défilement automatique force l'affichage à suivre le curseur de lecture*
- *Afficher courbe de hauteur dessine la hauteur exacte de chaque son à chaque instant*
- *Afficher séparations de notes indique les bords des notes au moyen de lignes verticales*
- *Afficher queues de note affiche la réverbération pouvant être attribuée à chaque son*
- *Afficher infos de goutte facilite l'emploi des outils contextuels et affiche une seconde règle de hauteur*
- *Afficher notes suggérées trace des cadres indiquant le temps auquel les sons semblent assignés*
- *Afficher régions lues (Plugin uniquement) rend la règle plus pâle aux endroits où le plug-in se fait entendre durant la lecture (à la place de l'hôte)*

Défilement automatique

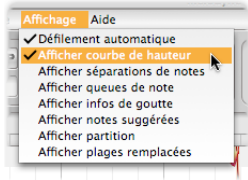
Si vous activez le défilement automatique (en cochant "Défilement automatique" dans le menu), l'affichage des notes dans Melodyne editor suit le curseur de lecture.



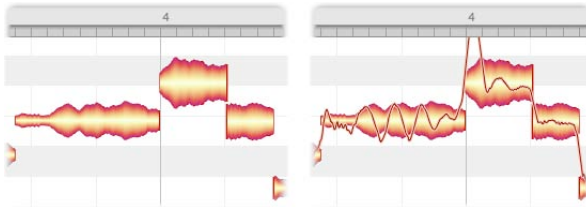
Si vous avez sélectionné une ou plusieurs notes, Melodyne editor considère que vous voulez voir la sélection et l'éditer. Pour cette raison, la fonction Défilement automatique est alors temporairement désactivée. Dès que la ou les notes sont désélectionnées, suite (par exemple) à un clic sur le fond de la zone d'édition, l'affichage reprend son suivi du curseur de lecture.

Afficher courbe de hauteur

Si vous cochez l'option "Afficher courbe de hauteur", une fine ligne retraçant la hauteur exacte du son à chaque instant se superposera à la goutte correspondante.



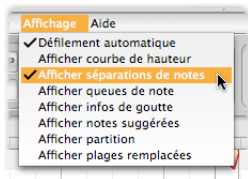
Sur la gauche, vous pouvez voir les gouttes "nues" (sans aucune des options d'affichage sélectionnées) et sur la droite, les mêmes gouttes avec la courbe de hauteur.



Que cette option soit ou non cochée, la courbe de hauteur sera affichée si un quelconque des outils de hauteur (Hauteur, Modulation de hauteur, Dérive de hauteur) est sélectionné.

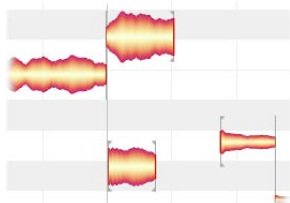
Afficher séparations de notes

Si vous sélectionnez l'option "Afficher séparations de notes", des lignes grises verticales apparaissent au début et à la fin de chaque note, marquant ainsi ses limites.



Les séparations de notes donnent parfois une vue d'ensemble plus claire ; plus encore, elles peuvent être tirées à l'aide de l'outil principal ou de l'outil Séparation de notes afin de déplacer les frontières entre notes adjacentes.

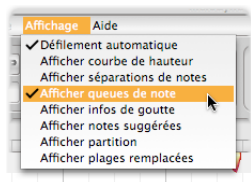
Avec des notes entièrement ou à moitié détachées, les lignes de séparation de notes sont remplacées par des crochets plus épais. Eux aussi peuvent être déplacés, afin de rogner les débuts ou fins de notes ou de les écarter encore plus des notes qu'ils précèdent ou suivent.



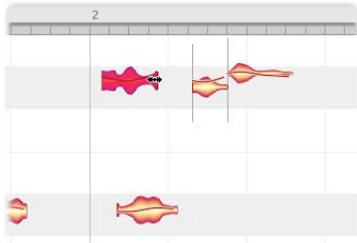
Les séparations de notes sont toujours affichées quand l'outil Séparation de notes est sélectionné, que cette option de menu soit ou non cochée.

Afficher queues de note

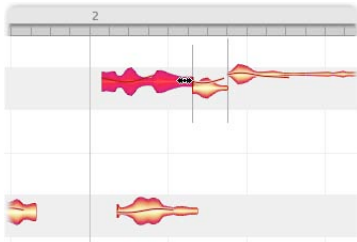
Dans la détection et l'affichage des notes, Melodyne editor fait une distinction entre les notes elles-mêmes et leur queue ou "traîne" – les notes étant les événements d'intérêt musical et les queues représentant la "disparition progressive du son non déterminée musicalement". La part de réverbération attribuée à un son donné, par exemple, se reflète dans sa queue. L'option "Afficher queues de note" vous permet de décider si la phase de réverbération des notes doit être affichée ou masquée. Cela dépendra vraisemblablement du fait que vous vouliez vous concentrer sur leur aspect musical ou leur aspect physique.



Si la queue n'est pas affichée, la fin de la partie musicalement intéressante de la note offre une "poignée" que vous pouvez tirer avec l'outil Timing pour raccourcir ou rallonger la note. Toute réverbération présente sera dans ce cas automatiquement affectée par les changements faits. Cette option d'affichage sert quand il existe un grand nombre de notes se chevauchant, afin de fournir une vue plus claire du contexte musical.

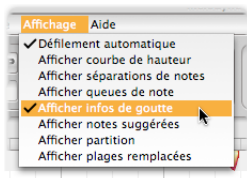


Si la queue de note est affichée (à condition qu'il y en ait une), c'est elle qui fournit la poignée pour l'outil Timing. Afficher queues de note est l'option de choix si vous recherchez une image aussi authentique que possible des sons réellement entendus, y compris tout chevauchement temporel dû à de la réverbération ou à une autre cause.

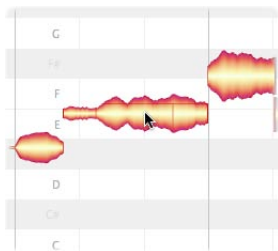


Afficher infos de goutte

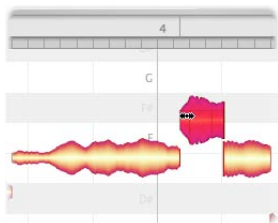
Avec l'option "Afficher infos de goutte", vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer une variété d'éléments conçus pour faciliter le travail sur des sons individuels.



Le plus marquant de ces éléments est une règle de hauteur supplémentaire qui apparaît directement devant chaque note sur laquelle se trouve le pointeur de la souris. Dans la goutte elle-même, de fines lignes rouges marquent les zones de traction des outils contextuels.

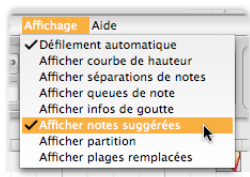


Si vous tirez une goutte quand l'option "Afficher infos de goutte" est cochée, une ligne verticale apparaît aussi dans la règle des mesures, exactement alignée sur le début de la note. Cela rend possible un positionnement plus précis.



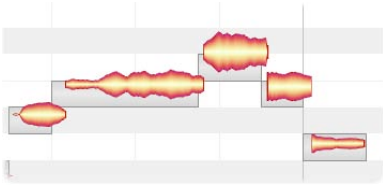
Afficher notes suggérées

Si vous cochez l'option "Afficher notes suggérées", des cadres gris apparaissent autour de chaque goutte.



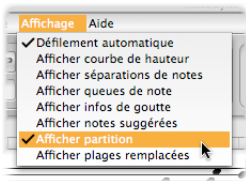
Ceux-ci sont invariablement calés directement sur les demi-tons et commencent précisément sur une ligne de la grille. En d'autres termes, ils représentent les suppositions de Melodyne (basées sur sa propre analyse de l'audio) en matière de hauteur voulue de la note et de position voulue dans la mesure. Ces suppositions s'avèrent généralement correctes, mais ne le sont pas forcément. Elles doivent être prises comme des suggestions. Ces cadres indiquent aussi les positions (hauteur et temps) vers lesquelles graviteront les notes en question si on leur applique

une quantification partielle avec les macros, positions sur lesquelles elles se cale-
ront si vous double-cliquez sur elles avec les outils Timing ou Hauteur.



Afficher partition

Si vous cochez l’option “Afficher partition”, une portée apparaîtra juste sous la
règle pour afficher les informations de hauteur (mais pas de rythme) des sons en
notation musicale conventionnelle.

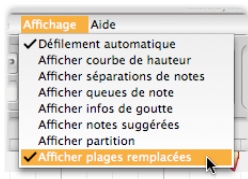


Cela vous offre un meilleur aperçu de ce qui se passe musicalement, bien
qu’aucune édition ne puisse se faire sur les notes de la portée.

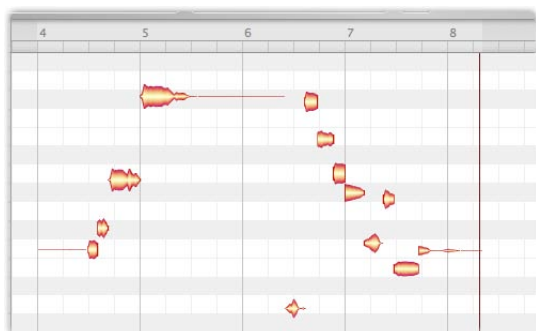


Afficher régions lues (Plugin uniquement)

Si vous cochez cette option, les passages transférés à Melodyne editor Plugin depuis votre hôte et dont la lecture est par conséquent assurée par le plug-in plutôt que par l'hôte seront indiqués.



Ces informations sont données par une règle plus pâle sur toute la longueur de ces passages.



Voir aussi

- *Lecture, navigation et zoom*
- *Sélection de grille de temps*
- *Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence*

Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vérifier la détection des notes dans des données monophoniques et comment réassigner des notes.

Les données monophoniques nécessitent généralement beaucoup moins de traitement que les données polyphoniques, car en matière de détection, les données monophoniques laissent nettement moins de place aux interprétations conflictuelles. Occasionnellement, toutefois, une note peut, en raison de son contenu harmonique prononcé, être affichée à l'octave supérieure ou il peut y avoir trop ou pas assez de séparations de notes entre les sons détectés. Vous pouvez très facilement corriger cela.

RÉSUMÉ

- Pour réassigner des notes mal détectées, double-cliquez sur la bonne note potentielle ou tirez la mauvaise note jusqu'à la hauteur correcte
- Utilisez le synthétiseur de contrôle pour entendre la mélodie détectée à part du son d'origine, ce qui facilite le processus de vérification
- Placez ou supprimez des séparations de notes par double-clic dans la partie haute de la note ou déplacez des séparations de notes existantes (auquel cas l'option "Afficher séparations de notes" doit être sélectionnée dans le menu Préférences)

La procédure

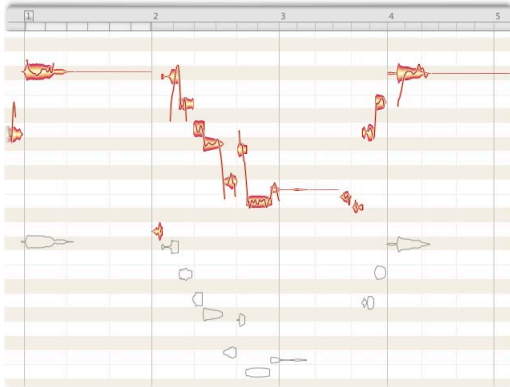
Après avoir transféré ou chargé l'audio, sélectionnez l'outil Assignation de note, qui se trouve légèrement à part des autres, pour passer en mode Assignation de note. Veuillez noter que pour des raisons techniques, quand vous passez dans ce mode, l'historique des annulations est effacé, aussi aucune action effectuée avant le changement de mode ne peut-elle être annulée par la suite.



Le fond de la zone d'édition change de couleur pour vous rappeler qu'en mode Assignation de note, aucune édition audible des notes ne se fait. Dans ce mode,

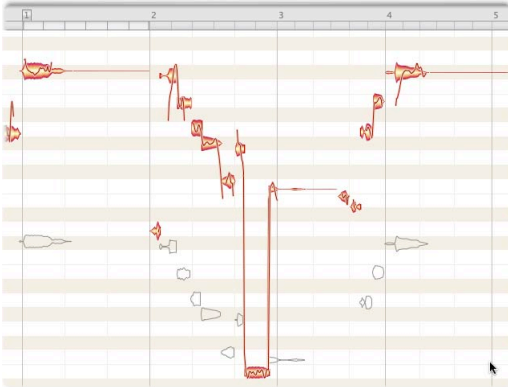
vous vérifiez et modifiez l'interprétation des notes qu'a fait Melodyne editor d'après les données audio. Vous assignez les notes mal interprétées aux hauteurs correctes afin d'obtenir un mariage parfait entre les notes affichées et de créer les fondations essentielles à l'édition ultérieure avec d'autres outils.

Sur le fond de la zone d'édition, vous voyez dans ce mode des notes pleines (les notes actives) et des notes creuses (les notes potentielles).

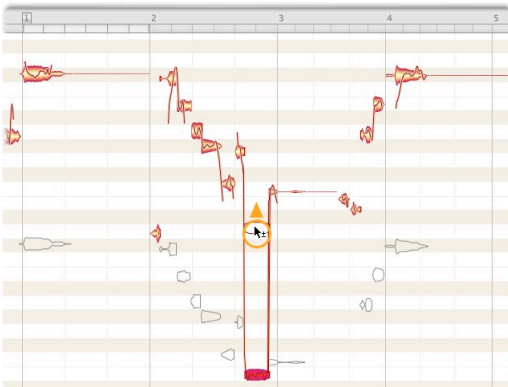


Les notes actives sont celles auxquelles Melodyne editor a accordé la plus grande crédibilité durant la détection. Le programme part du principe que ce sont les notes qui ont été réellement jouées et qui sont entendues dans les données. Les notes potentielles "creuses" représentent d'autres possibilités de notes d'une probabilité immédiatement inférieure. Il se peut que ces notes soient aussi entendues dans les données, bien que la probabilité que les notes actives soient les bonnes soit plus grande. Il s'agit ici de reconnaître les bonnes notes dans les données audio, et bien que Melodyne editor ait un taux de réussite élevé, la détection peut parfois être fautive. Dans l'illustration ci-dessus, par exemple, vous verrez les mêmes notes une octave sous les notes actives détectées, mais cette fois représentées en creux (juste le contour) comme des notes potentielles. La raison ? Melodyne editor ne peut pas être sûr que le son de l'instrument enregistré n'ait pas une harmonique prononcée une octave au dessus de la fondamentale. S'il a une telle harmonique, la totalité de la mélodie peut avoir été détectée une octave trop haut. L'octave sous les notes détectée est en d'autres termes le prochain emplacement plausible pour les notes de la mélodie, ce qui explique pourquoi ces notes sont proposées ici comme des alternatives potentielles aux notes détectées.

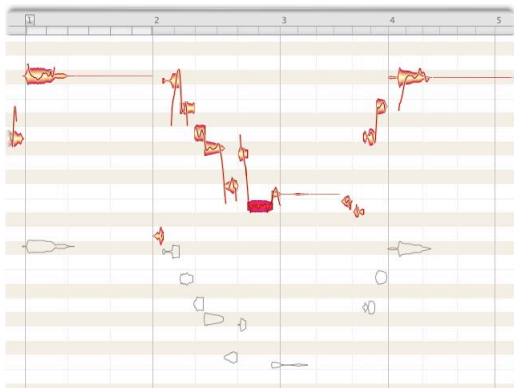
Il peut maintenant arriver qu'une note d'une mélodie, à cause de la façon dont elle a été jouée ou chantée, ait une structure harmonique différente et soit pour cette raison détectée une octave trop bas. La présence d'une encoche brutale dans le tracé mélodique est souvent un témoin révélateur d'une telle erreur.



Pour corriger cette erreur d'interprétation, un moyen consiste à double-cliquer sur la note potentielle ayant la hauteur correcte. Cela a pour résultat de l'activer et de désactiver la note assignée de façon erronée. Sinon, vous pouvez simplement tirer la note assignée de façon erronée jusqu'à la hauteur correcte (dans ce cas, c'est bien sûr vers le haut) ; il n'est pas nécessaire de déposer la note exactement sur la hauteur correcte.



Ce déplacement déclenche une nouvelle détection pour la note, avec comme instruction : “rechercher la hauteur correcte plus haut”. Quand vous relâchez la note, elle saute à la hauteur supérieure immédiatement la plus plausible, qui sera vraisemblablement la bonne.



Le synthétiseur de contrôle

Une aide considérable lors de la vérification et de la correction des assignations de note est obtenue en cliquant sur l'icône d'onde sinusoïdale que vous voyez sous la barre d'outils. C'est à la fois un commutateur et une commande rotative. Quand on l'active, le son d'un synthétiseur remplace le son normal de chaque goutte. Pour tourner la commande, cliquez dessus et tirez le pointeur de la souris vers la droite ou la gauche, augmentant ou diminuant ainsi le volume du son synthétisé.



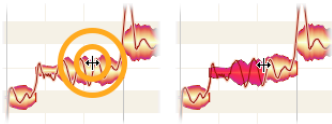
Mais pourquoi faire cela ? C'est simple. Le synthétiseur de contrôle vous permet d'entendre les notes que vous pouvez voir et qui sont actuellement actives, afin de plus facilement vérifier si ces notes correspondent à celles entendues dans les données.

Comparez les gouttes pleines à une transcription de la musique contenue par le fichier audio. Le synthétiseur vous permet maintenant de vérifier cette transcrip-

tion avec un générateur de sons MIDI et donc de facilement déterminer si toutes les notes sont à la bonne octave. Vous pouvez réassigner des notes comme décrit ci-dessus et atteindre plus rapidement la perfection : les gouttes pleines représentent alors toutes les notes vraiment jouées et uniquement elles.

Séparation de notes

Quand vous placez le pointeur de la souris un peu au dessus d'une goutte, la flèche se transforme en outil Séparation de notes. Avec lui comme avec l'outil Séparation de notes normal, vous pouvez séparer des notes ou supprimer des séparations.



Sortie du mode Assignation de note

Pour quitter le mode Assignation de note, sélectionnez simplement un des autres outils. Quand vous quittez le mode, la détection effectue une nouvelle analyse basée sur vos changements, ce qui peut prendre un moment.

Voir aussi

- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*

Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vérifier la détection des notes dans des données polyphoniques et comment réassigner des notes.

Le fait que cela soit virtuellement toujours nécessaire quand les données contiennent des harmoniques prononcées est inhérent à la nature de la détection : lors de la recherche de notes dans des données polyphoniques, plusieurs interprétations du spectre de fréquences rencontré sont toujours possibles et avec elles, différentes façons de découper le spectre en notes. Donc Melodyne editor ne peut pas savoir avec certitude si l'énergie d'une plage de fréquences particulière indique la présence d'une nouvelle note ou celle d'harmoniques d'une note plus grave. Il peut arriver que des harmoniques prédominantes soient parfois prises par erreur pour des fondamentales ou que des notes ayant bien été jouées ne s'affichent pas car elles ont été assignées à d'autres notes comme étant leurs harmoniques.

Par conséquent, l'analyse fournie par la détection vous offre l'interprétation la plus plausible des données, mais il sera généralement nécessaire de la vérifier afin d'enlever les notes superflues (en les désactivant) et d'ajouter les notes manquantes, en activant les notes "potentielles" actuellement inactives. Comme nous allons le voir, il est très facile d'effectuer les assignations requises et nous vous poussons vraiment à le faire avant de commencer à éditer vos données. Il y a une bonne raison à cela : une édition pratique et sans artéfacts des données ne sera possible que si les notes affichées correspondent exactement aux notes jouées. Si les notes affichées ne correspondent pas à celles vraiment jouées, vous pouvez vous retrouver à éditer de simples fragments de spectre pris par erreur pour des notes à part entière ; ou éditer ce que vous pensez être une note et qui en fait en est deux, car la plus haute a été prise pour une harmonique de la plus basse. Aussi prenez bien le temps de vérifier les assignations de note une fois la détection terminée. Sinon Melodyne editor ne pourra pas vous permettre de tirer parti de ses capacités d'édition uniques.

RÉSUMÉ

- *En double-cliquant avec l'outil Assignation de note, vous pouvez désactiver les notes superflues et activer des notes potentielles ("creuses") pour rétablir les notes manquantes*

- Avec des données polyphoniques, le croissant (demi-cercle droit) du curseur situé sous la barre d'outils gère le nombre de notes potentielles affichées et l'orange située à sa gauche combien d'entre elles seront activées. Le curseur vous donne une sélection approximative que vous pouvez parfaire ultérieurement en activant/désactivant les notes à la main
- À côté, l'icône de forme d'onde fait passer du son d'origine au synthétiseur de contrôle, dont elle est aussi la commande de volume. Cela permet de plus facilement discerner si les notes assignées correspondent ou non à celles vraiment jouées
- Vous pouvez alterner entre son d'origine et son synthétisé par [Shift]-double-clic dans la règle des mesures et également dans Melodyne editor Stand-Alone avec le raccourci [Shift]+[Barre d'espace]
- Les stores vénitiens délimitent la plage dans laquelle Melodyne editor activera des notes de sa propre initiative. Vous pouvez toutefois les traverser à tout moment pour atteindre les notes à activer et désactiver

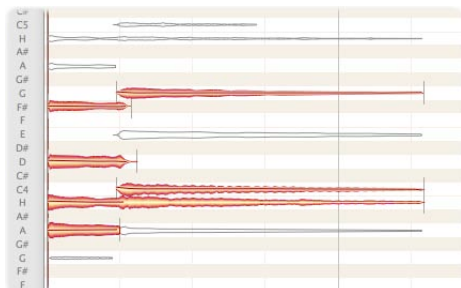
Activation et désactivation de notes

Après avoir transféré ou chargé votre audio, sélectionnez l'outil Assignation de note pour passer en mode Assignation de note (veuillez garder à l'esprit que pour des raisons techniques, passer dans ce mode efface l'historique des annulations, aussi aucune action effectuée avant le changement de mode ne peut-elle plus être annulée). Si vous sélectionnez l'outil Assignation de note quand vous éditez des données polyphoniques, des éléments de commande supplémentaires apparaissent sous la barre d'outils.



La couleur du fond de la zone d'édition change pour vous rappeler qu'en mode Assignation de note, aucune édition "audible" des notes n'est possible. Ce mode sert à vérifier l'interprétation qu'a fait Melodyne editor des données audio et à la corriger si nécessaire. Les notes qui ont été "avalées" (quand une fondamentale a été prise par erreur pour une harmonique) peuvent être activées, ce qui permet de les éditer ultérieurement. À l'inverse, les harmoniques prises par erreur pour des fondamentales peuvent être désactivées.

Dans ce mode, le contour des gouttes actives est rempli (les gouttes sont pleines) tandis que dans les gouttes inactives, seul le contour se voit (elles sont creuses).



Quand vous cliquez sur une goutte, vous entendez la hauteur du son correspondant. Si une goutte pleine a été assignée à ce qui n'est en fait qu'une des harmoniques d'une autre note, vous pouvez la désactiver en double-cliquant dessus. Maintenant, seul le contour creux de la goutte s'affiche et son énergie dans le spectre fréquentiel est attribuée à la note dont elle est le plus vraisemblablement une harmonique.



Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir qu'en désactivant le *la* (A) le plus aigu, nous entraînons un nouveau dessin, plus épais, du *la* (A) le plus grave : l'énergie spectrale précédemment attribuée à la note la plus haute (quand elle était considérée comme une note séparée) a été réassignée à la plus basse (dont elle est maintenant considérée comme une harmonique).

À l'opposé, en double-cliquant sur une goutte creuse, vous pouvez transformer en note active une note potentielle interprétée par Melodyne editor comme une harmonique. Seules les notes actives peuvent être éditées par la suite à l'aide des outils de la barre d'outils de Melodyne, c'est pourquoi toutes les notes et seulement celles-ci doivent être représentées par des gouttes pleines. Sinon vous risquez de vous retrouver à éditer, non pas des notes entières avec tout leur spectre d'harmoniques, mais des harmoniques isolées séparées de la fondamen-

tale à laquelle elles appartiennent, ce qui entraînerait des résultats acoustiques médiocres.

Maintenant que vous savez comment activer et désactiver les gouttes, vous maîtrisez les bases de l'assignation de note dans Melodyne editor. Plus complexe est la structure des harmoniques des données audio, plus ces dernières sont sujettes à différentes interprétations en matière d'assignation de note, et donc plus grand sera le travail à faire pour corriger manuellement les inévitables erreurs d'interprétation. Melodyne editor vous apporte cependant de nombreuses aides pour que cette procédure soit aussi courte et facile que possible.

Le synthétiseur de contrôle

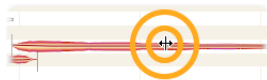
Une aide considérable lors de la vérification et de la correction des assignations de note est obtenue en cliquant sur l'icône d'onde sinusoïdale que vous voyez sous la barre d'outils. C'est à la fois un commutateur et une commande rotative. Quand on l'active, le son d'un synthétiseur remplace le son normal de chaque goutte. Pour contrôler son volume, cliquez sur l'icône et tirez le pointeur de la souris vers la droite ou la gauche.



Ce synthétiseur remplace la lecture normale de l'enregistrement d'origine quand Melodyne editor est en mode Assignation de note. Cela vous permet d'entendre les notes actuellement "actives" – c.à.d. représentées par des gouttes pleines. Vous pouvez comparer les gouttes pleines à une transcription de la musique contenue par le fichier audio. Le synthétiseur vous permet maintenant de vérifier cette transcription sans être gêné par le son d'origine. Avec lui, vous pouvez très rapidement déterminer si toutes les notes réellement jouées ont bien été identifiées comme des fondamentales ainsi qu'écarter les notes qui n'ont jamais été jouées – c.à.d. les harmoniques prises par erreur pour des fondamentales. Vous pouvez poursuivre l'activation et la désactivation des gouttes pendant la lecture par le synthétiseur ; cela vous permet d'entendre ce que vous faites et d'arriver plus rapidement à la perfection : les gouttes pleines représentent alors toutes les notes vraiment jouées et uniquement elles.

Séparation de notes

Quand vous placez le pointeur de la souris un peu au dessus d'une goutte, la flèche se transforme en outil Séparation de notes. Avec lui comme avec l'outil Séparation de notes normal, vous pouvez séparer ou réunir des notes en ajoutant ou supprimant des séparations de notes.



Le curseur Assignment de note

Le double curseur qui apparaît sous la barre d'outils en mode Assignment de note vous permet de gérer le nombre de notes potentielles affichées et le nombre de notes actives qui en dérivent.

Si vous déplacez le demi-cercle de droite (ou "croissant") du curseur vers la gauche, il y a moins de notes potentielles affichées. Si vous le tirez vers la droite, plus de notes potentielles apparaissent. Choisissez un réglage assurant que seules s'affichent les notes potentielles que vous pouvez raisonnablement vouloir activer au cours de l'édition à suivre. Cela vous donnera une vue d'ensemble plus claire.



Tirez maintenant la commande orange du curseur (l'"orange") vers la gauche et la droite. Quand vous la tirez vers la gauche, vous réduisez la probabilité pour les notes potentielles affichées de devenir des notes actives, donc vous réduisez le nombre de notes actives. Quand vous la tirez vers la droite, vous augmentez cette probabilité, créant ainsi plus de notes actives à partir des notes potentielles affichées.



Il ne peut pas y avoir plus de notes actives qu'il n'y en a de potentielles, aussi l'orange ne peut jamais dépasser le croissant mais tout au plus le repousser vers la droite si vous désirez aller plus loin, causant ainsi l'affichage et l'activation

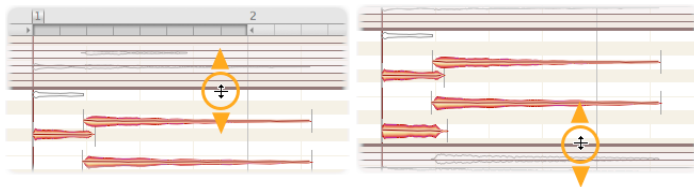
simultanées de notes potentielles supplémentaires. Réglez les deux curseurs jusqu'à ce que le nombre de notes actives affichées soit aussi proche que possible du nombre de notes réellement jouées. Puis passez à la correction manuelle des notes individuelles.

De temps à autre, il peut arriver qu'un son entendu dans les données ne soit pas détecté comme note active, ni affiché comme note potentielle même avec le curseur demi-cercle de droite (le "croissant") au maximum. Si cela se produit, tirez le croissant à fond à droite (au maximum) et amenez le pointeur de la souris dans la fenêtre d'édition sur la position où devrait se trouver le son manquant. Autour du pointeur de la souris apparaîtront sous la forme d'un "halo d'énergie" les sons qui n'ont été détectés ni comme notes actives ni comme notes potentielles. Une fois le son manquant ainsi identifié, double-cliquez dessus pour le transformer en note active. Par la suite, grâce à un autre double-clic, vous pouvez faire alterner le statut de ces notes entre "potentielle" et "active" comme avec n'importe quelle autre.



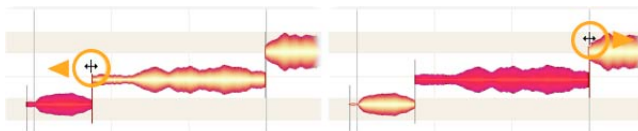
Les stores vénitiens

Avec en particulier les instruments qui produisent de puissantes harmoniques, il peut arriver que des notes soient détectées sur une large plage dont vous savez parfaitement qu'elle est beaucoup plus haut (ou plus bas) que tout ce que vous avez vraiment joué. Dans de tels cas, les "stores vénitiens" s'avèrent pratiques ; si vous ne les voyez pas en haut ou en bas de la zone d'édition, faites défiler vers le haut ou le bas jusqu'à ce que vous les voyiez. Vous pouvez monter ou baisser le store du haut en tirant sur son épais bord inférieur et de même avec le bord supérieur du store du bas, délimitant ainsi la plage dans laquelle Melodyne editor assigne des notes. Toutes les notes partiellement masquées par les stores vénitiens sont automatiquement désactivées à moins qu'elles n'aient été préalablement activées à la main. Vous pouvez néanmoins toujours "traverser" les stores vénitiens pour activer ou désactiver des notes d'un clic de souris. Les stores vénitiens fournissent aussi une première approximation utile que vous pouvez ultérieurement corriger en activant et désactivant les notes une à une à la main.



Tirer sur les bords d'une note ouverte

Il peut arriver lors de la détection que les séparations de notes soient placées de telle façon que le début ou la fin d'une note soit "avalé" – c.à.d. annexé par une note adjacente. Dans de tels cas, vous pouvez tirer sur les notes ouvertes, en tirant légèrement leur bord avant vers la gauche ou leur bord arrière vers la droite (afin d'avoir accès aux séparations de notes, vous devez cocher l'option "Afficher séparations de notes" dans le menu Affichage). Positionnez l'outil sur la ligne de séparation de notes de devant ou de derrière et tirez-la horizontalement.



Faites attention : si une note désactivée (creuse) borde la note éditée, vous devez d'abord l'activer pour pouvoir déplacer les limites de note.

Sortie du mode Assignation de note

Pour quitter le mode Assignation de note, sélectionnez simplement un des autres outils. Quand vous quittez le mode, la détection effectue une nouvelle analyse qui peut prendre un moment.

Voir aussi

- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*

Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vérifier la détection des notes dans des données rythmiques et comment réassigner des notes. Comme il n'y a pas d'assignation de hauteur à effectuer dans des données rythmiques, seules nous intéressent la vérification et la correction des séparations de notes.

RÉSUMÉ

- Pour passer en mode Assignment de note, sélectionnez l'outil Assignment de note
- Dans le cas de données de percussion, l'édition de la détection ne concerne que l'insertion ou la suppression de séparations de notes
- Pour afficher celles-ci, cochez "Afficher séparations de notes" dans le menu Affichage
- Double-cliquez sur la partie haute d'une goutte pour insérer une séparation de notes
- Double-cliquez sur une séparation de notes existante pour la supprimer
- Pour sortir du mode Assignment de note, sélectionnez simplement un autre outil dans la barre d'outils

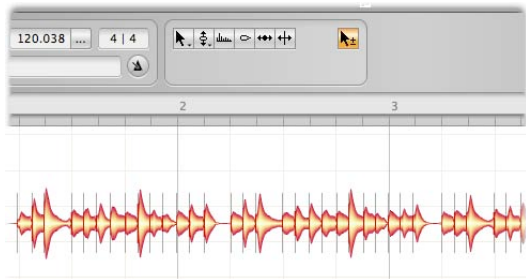
La procédure

Après avoir transféré ou chargé l'audio, sélectionnez l'outil Assignment de note, qui se trouve légèrement à part des autres, pour passer en mode Assignment de note. Veuillez noter que pour des raisons techniques, quand vous passez dans ce mode, l'historique des annulations est effacé, aussi aucune action effectuée avant le changement de mode ne peut-elle être annulée par la suite.

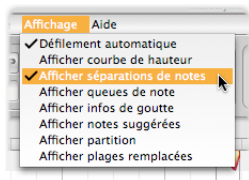


En mode Assignment de note, aucune édition audible des notes ne se fait. Dans ce mode, vous vérifiez et modifiez l'interprétation des notes qu'a fait Melodyne editor d'après les données audio. Dans le cas de données rythmiques, il s'agit simplement de remédier à un trop plein ou à un manque de séparations de notes

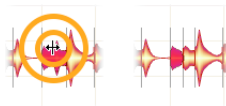
dans les données détectées. La justesse des séparations de notes est une condition pré-requise pour que l'édition ultérieure des données – y compris par exemple tout time-stretch – donne des résultats de la plus haute qualité possible.



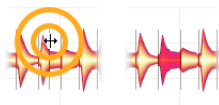
D'abord, sélectionnez "Afficher séparations de notes" dans le menu Affichage.



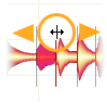
Le moyen le plus simple de vérifier les séparations de notes est de sélectionner la première des gouttes et d'aller et venir entre elles en utilisant les touches [Flèche]. Si une goutte contient deux frappes de batterie, double-cliquez sur la partie haute de la goutte (à l'endroit où vous voulez faire commencer la seconde frappe) afin d'introduire une séparation de notes.



Si à l'opposé une simple frappe a été de façon erronée fragmentée par une séparation de notes, double-cliquez sur la ligne de division pour supprimer la séparation de notes.



Si jamais une séparation de notes est incorrectement placée, vous pouvez simplement la tirer horizontalement jusqu'au bon endroit.



Sortie du mode Assignation de note

Pour quitter le mode Assignation de note, sélectionnez simplement un des autres outils. Quand vous quittez le mode, la détection effectue une nouvelle analyse basée sur vos changements, ce qui peut prendre un moment.

Voir aussi

- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques*

Sélection de la grille de temps

Avec cette visite guidée, vous apprendrez comment régler la grille de temps dans la zone d'édition et comment travailler avec.

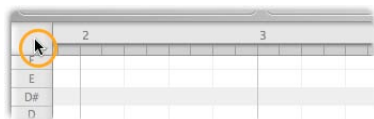
La grille sert à fournir une vue d'ensemble plus claire des données audio en affichant dans le fond de la zone d'édition un maillage de secondes ou de temps (au sens du solfège). Si désiré, le magnétisme peut forcer les notes à se caler sur la ligne de grille la plus proche quand vous les déposez, ce qui signifie qu'elles seront jouées précisément sur le temps.

RÉSUMÉ

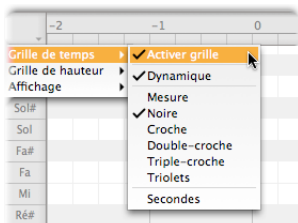
- Si la grille de temps est active, les notes sont attirées par ses lignes lors d'un déplacement horizontal
- La grille peut être réglée sur une valeur de note fixe ou peut s'adapter automatiquement au niveau de zoom
- Tout décalage des notes par rapport aux lignes de la grille est conservé lors des déplacements : le mouvement est influencé par la grille, mais les notes ne terminent pas nécessairement à la verticale exacte des lignes de grille
- Si vous maintenez enfoncée la touche [Alt] quand vous déplacez des notes, la grille n'a pas d'effet

La procédure

Cliquez à l'intersection de la règle temporelle et de la règle de hauteur pour ouvrir un menu contextuel d'options de grille. Sinon, ouvrez ce menu d'un clic droit sur la règle temporelle.



Quand vous amenez le pointeur de la souris sur la première entrée de la liste, Grille temporelle, un sous-menu s'ouvre, dans lequel vous pouvez activer ou désactiver la grille. Dans Melodyne editor Stand-Alone, vous pouvez aussi activer/désactiver la grille à l'aide du raccourci [Alt]+[Commande]+[T].



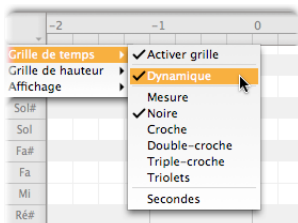
Quand la grille est active, les marqueurs de calibrage occupent toute la hauteur de la règle des mesures. Quand la grille est inactive, ils se réduisent à environ un quart de la hauteur de la règle.



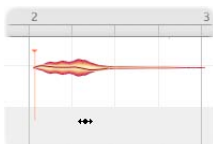
Si vous sélectionnez l'option "Dynamique" dans le sous-menu Grille temporelle, la grille s'ajuste automatiquement au niveau actuel de zoom horizontal : en d'autres termes, plus vous zoomez, plus fin est le maillage de la grille.

Les options situées sous "Dynamique" vous permettent de baser la grossièreté ou la finesse de la grille sur des valeurs de note. Le réglage actuel à un moment donné est indiqué par l'espacement des marqueurs de calibrage dans la règle des mesures. Sélectionnez Triolets si vos données sont ternaires. Si vous sélectionnez Secondes, la règle affichera le temps écoulé depuis le point de départ effectif. Dans ce cas, même si l'option "Activer grille" est cochée, la règle n'aura pas d'influence sur la position des notes que vous choisissez de déplacer.

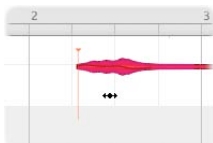
Vous noterez que les valeurs de note peuvent être sélectionnées même si vous avez réglé la grille sur "Dynamique". Cela rend possible le travail précis avec des triolets même en utilisant la grille dynamique : comme il n'y a pas de "triolets dans l'absolu" mais des triolets de croches, de noires etc. vous pouvez sélectionner la valeur de note désirée pour que la grille dynamique se dessine et se comporte correctement.



Quand la grille temporelle est active et si Secondes n'est pas coché, les notes déplacées d'un temps à un autre garderont vis-à-vis du nouveau temps la distance qu'ils avaient par rapport à l'ancien. En d'autres termes, bien que la grille influence leur position, elles ne se calent pas exactement sur la ligne de grille la plus proche à moins qu'elles n'aient été dès le départ sur une ligne de grille. La note représentée ci-dessous, par exemple, est jouée légèrement après le premier temps de la mesure. L'ancre de positionnement, qui indique ce que Melodyne editor considère comme étant le début de la note et qui devient visible quand l'outil Timing est activé, rend cela très clair.



Si, alors que la grille est active, cette note est déplacée sur le second temps, là aussi elle sera jouée légèrement après le temps – le décalage est identique dans les deux cas.



Même si la grille est active, vous pouvez toujours ajuster la position d'une note (ou d'une sélection de notes) indépendamment de la grille en tenant enfoncée la touche [Alt] pendant le déplacement.

Voir aussi

- *Édition du timing*
- *Correction du timing avec la macro*
- *Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence*

Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment activer et désactiver la grille de hauteur lors du déplacement des notes et comment utiliser une gamme comme grille.

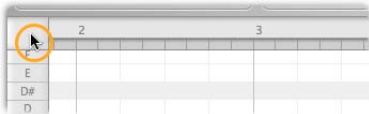
Quand une gamme est sélectionnée alors que vous déplacez des notes, ces dernières ne peuvent se placer que sur les degrés appartenant à cette gamme.

RÉSUMÉ

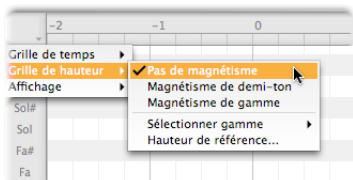
- Quand vous déplacez les notes verticalement, il peut ne pas y avoir de magnétisme (pas de grille), ou au contraire un magnétisme de demi-ton ou de gamme (grille active)
- Pour définir un magnétisme de gamme, la tonalité doit d'abord être sélectionnée, puis le mode de la gamme
- Selon la grille sélectionnée, double-cliquer sur une goutte la déplacera sur le demi-ton ou le degré de la gamme le plus proche
- Si vous gardez la touche [Alt] pressée pendant que vous déplacez des notes, la grille n'a pas d'effet
- Vous pouvez changer la fréquence de la hauteur de référence ou "diapason" (la) ; le nouveau réglage peut servir par défaut aux nouveaux documents

Réglage de la grille de hauteur

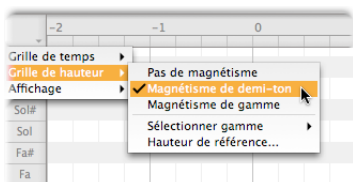
Cliquez à l'intersection de la règle temporelle et de la règle de hauteur pour ouvrir un menu contextuel d'options de grille. Vous pouvez ouvrir le même menu d'un clic droit sur la règle temporelle.



Si vous sélectionnez "Pas de magnétisme" dans le menu Grille de hauteur, vous pouvez librement changer la hauteur des notes. Quand la grille de hauteur est inactive, il n'y a pas de lignes séparant les notes dans la règle de hauteur.



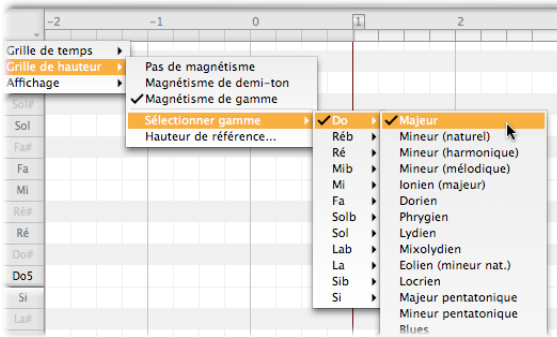
Si vous sélectionnez “Magnétisme de demi-ton”, les notes sont “aimantées” par le demi-ton le plus proche quand on les déplace. Le décalage (s’il y en a un) existant entre la hauteur de la note et le demi-ton le plus proche restera le même après déplacement au nouvel emplacement ; en d’autres termes, la note restera identiquement trop haute ou trop basse. Quand la grille par demi-ton est active, des lignes apparaissent dans la règle de hauteur entre toutes les notes de la gamme chromatique.



Si vous double-cliquez sur une goutte, elle se cale sur la note la plus proche dans la gamme chromatique. Un mot d’avertissement toutefois : la hauteur des notes fluctue souvent, aussi leur position est-elle basée sur une hauteur moyenne que Melodyne editor doit calculer. Cette valeur, que nous appelons hauteur centrale (l’équivalent du “centre de gravité”), forme la base de toute quantification de hauteur. Si la hauteur d’un son oscille légèrement, il ne peut pas être garanti qu’il “sonnera bien” à la nouvelle hauteur après calage exact sur le demi-ton le plus proche par la quantification – notamment parce que la “hauteur correcte” n’est pas une valeur absolue mais dépend à chaque instant du contexte musical. Quand vous éditez l’intonation (la hauteur), faites plutôt confiance à vos oreilles qu’à vos yeux ; le fait qu’une goutte ait l’air impeccablement positionnée ne signifie pas invariablement que le son qu’elle représente soit parfaitement juste.

Sélection d'une gamme

À titre d'alternative aux demi-tons, vous pouvez donner toute une variété de gammes comme modèle à la grille. Une gamme est ici un sous-ensemble des douze notes qui constituent une octave ; les options comprennent les gammes majeure et mineure ainsi que des variantes plus ésotériques. Les notes n'appartenant pas à la gamme sélectionnée ne font pas partie de la grille ; et les gouttes ne seront pas aimantées par elles durant la quantification. Pour choisir la gamme, sélectionnez d'abord la tonalité (la "tonique") dans le sous-menu Grille de hauteur > Sélectionner gamme, puis la gamme elle-même (ou mode). Quand une grille de hauteur à base de gamme est activée, les notes non incluses dans la gamme sont grisées dans la règle de hauteur et une ligne épaisse apparaît à chaque octave sous la tonique.



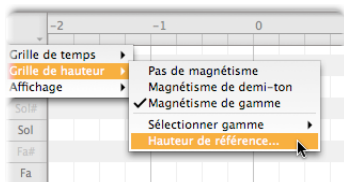
Vous pouvez ensuite librement alterner entre "Pas de magnétisme", "Magnétisme de demi-ton" et "Magnétisme de gamme" dans le menu Grille de hauteur sans perdre pour autant votre sélection de gamme.

Si vous double-cliquez à présent sur une goutte (ou sur une sélection de gouttes) avec l'outil Hauteur, le ou les sons qu'elles représentent se calent sur le plus proche degré de la gamme sélectionnée.

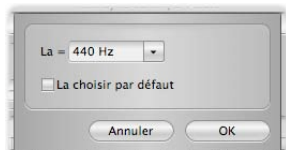
Si vous maintenez enfoncée la touche [Alt] pendant que vous déplacez une ou plusieurs notes vers le haut ou le bas dans l'axe de la hauteur, vous pouvez les positionner sans contraintes ; en d'autres termes, la grille de hauteur, même si elle est active, n'a alors pas d'effet.

Sélection d'une hauteur de référence

Si, au lieu du diapason de concert ($la = 440$ Hz), vous voulez adopter une autre valeur et que la règle de hauteur monte ou descende en conséquence, sélectionnez "Hauteur de référence" dans le menu Grille de hauteur.

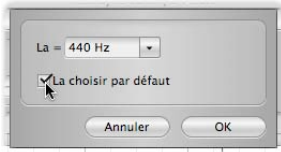


Une petite fenêtre s'ouvre pour que vous puissiez changer la fréquence du la du diapason. Ici, votre réglage ne s'applique qu'au document actuellement ouvert dans Melodyne editor Stand-Alone ou aux transferts de l'occurrence actuelle de Melodyne editor Plugin. Vous pouvez toutefois faire de cette valeur le nouveau réglage par défaut (auquel cas la "Hauteur de référence" des Préférences changera automatiquement)



Le menu déroulant de la fenêtre Hauteur de référence peut contenir plusieurs suggestions parmi lesquelles vous pouvez choisir un nouveau diapason ; sinon, vous pouvez saisir la valeur de votre choix. Les fréquences que Melodyne editor vous propose sont basées sur son analyse antérieure des données audio. Si par exemple vous avez transféré dans Melodyne editor l'enregistrement d'une guitare accordée légèrement plus bas que la normale, Melodyne editor en tiendra compte pour l'analyse des données, et vous trouverez dans le menu déroulant en ouvrant cette fenêtre une option vous attendant avec une nouvelle valeur de diapason pour le la , basée sur cette analyse. Si vous sélectionnez maintenant cette valeur, toute la règle bouge, et la grille correspond plus précisément aux notes réellement jouées à la guitare. Si au contraire vous choisissez de rester au diapason de concert ($la = 440$ Hz), toutes les gouttes seront légèrement décollées des lignes de la grille – ce à quoi vous pouvez rapidement remédier avec la macro de correction de hauteur, si vous désirez à posteriori accorder la guitare sur le diapason de concert.

Si vous cochez l’option “Choisir par défaut”, la hauteur de référence sélectionnée sera automatiquement adoptée par les nouveaux documents (Melodyne editor Stand-Alone) ou autres occurrences de Melodyne editor Plugin. C’est l’option la plus efficace si, par exemple, vous travaillez régulièrement avec des instruments accordés légèrement plus haut que le diapason de concert (par ex. $A = 442$ Hz). En adoptant cette valeur comme diapason par défaut, vous vous éviterez d’avoir chaque fois à redéfinir la hauteur de référence à la main. Naturellement, vous pouvez changer le réglage par défaut à tout moment, de là ou depuis l’onglet Réglages du tableau des Préférences.



Fermez la fenêtre Hauteur de référence avec “OK” pour confirmer les changements que vous avez faits ou avec “Annuler” pour ne pas en tenir compte.

Voir aussi

- *Édition de la hauteur*
- *Correction de l’intonation avec la macro*
- *Sélection de la grille de temps*

Sélection de notes

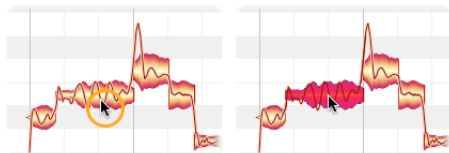
Dans cette visite guidée, vous apprendrez les techniques que vous pouvez utiliser pour sélectionner des notes dans Melodyne editor avant de les éditer.

RÉSUMÉ

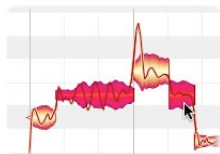
- Les techniques de sélection standard, comme le clic, le double-clic et l'encadrement par le curseur peuvent servir à la sélection et à la désélection des notes
- Pressez [Shift] quand vous cliquez sur une note puis déplacez le curseur pour une sélection de type "serpent"
- Sélectionnez les notes en cliquant ou en tirant dans la règle de hauteur ; double-cliquer ici sélectionne la même note sur toutes les octaves
- Utilisez la touche [Shift] dans la règle de hauteur pour ajouter ou supprimer des notes dans la sélection
- Le menu *Édition* contient l'habituelle commande *Tout sélectionner* ainsi que le sous-menu *Sélection spéciale*, qui offre des options de sélection plus spécifiques

Techniques de sélection standard

Cliquez sur une note dans la zone d'édition pour la sélectionner. Les notes sélectionnées ont une coloration plus intense.

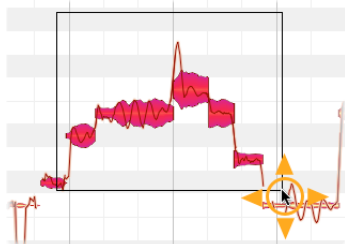


[Shift]-cliquez sur des notes supplémentaires pour les ajouter à la sélection.



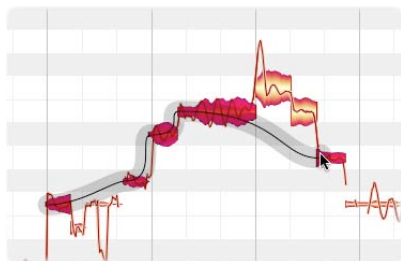
[Shift]-cliquez sur une note sélectionnée pour l'enlever de la sélection.

Une autre façon de sélectionner plusieurs gouttes est de les prendre au “lasso” en cliquant sur le fond de la zone d’édition à un coin de la sélection désirée puis de tirer le pointeur en diagonale jusqu’au coin opposé d’un rectangle englobant la sélection désirée. Cela s’appelle encadrer la sélection ou la prendre au lasso.

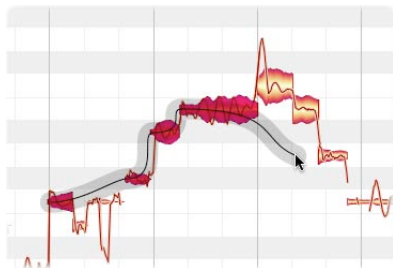


Sélection de type “serpent”

Si vous pressez la touche [Shift], cliquez sur une note puis éloignez le curseur de la souris, le mode de sélection de type “serpent” de Melodyne editor est activé. Vous pouvez alors ajouter des notes à la sélection en les “peignant” avec le serpent.

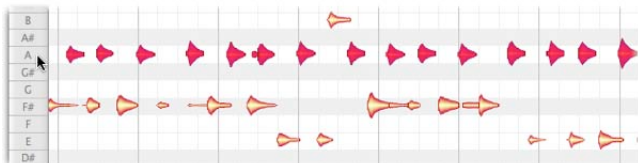
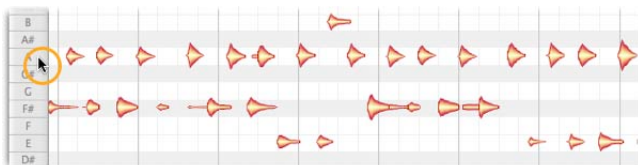


Si vous ramenez la souris (et donc le serpent) en arrière, vous retirez de la sélection les notes précédemment “peintes”.



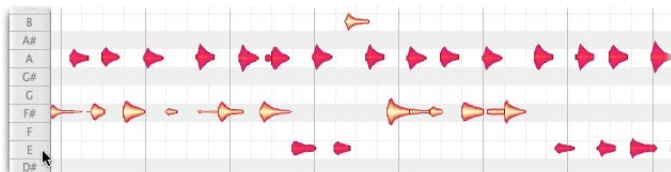
Sélection à l'aide de la règle de hauteur

Cliquez sur une note dans la règle de hauteur pour sélectionner les notes ayant la hauteur correspondante.



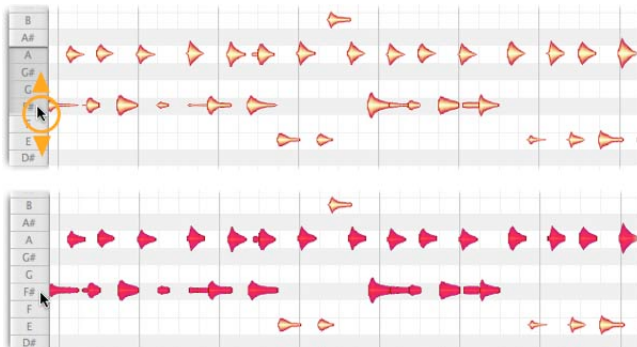
Si le mode cyclique est activé, la sélection ne concerne que les notes appartenant à la plage du cycle, celle lue en boucle.

Par [Shift]-clic sur d'autres notes dans la règle de hauteur, vous pouvez ajouter ces notes à la sélection et ensuite les retirer de la même façon.



Si vous double-cliquez, par opposition à un simple clic, sur une note dans la règle de hauteur, vous sélectionnez la même note dans toutes les octaves plutôt que de vous limiter à cette seule hauteur.

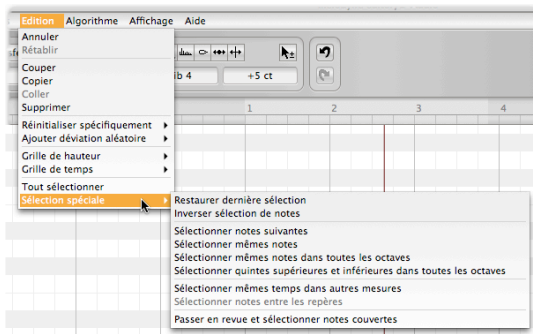
Cliquez et tirez dans la règle de hauteur pour sélectionner une plage de notes.



En utilisant la touche [Shift] dans la règle de hauteur, vous pouvez retirer de la sélection une plage de notes ou des notes individuelles. Là aussi, si un cycle est activé, seules les notes appartenant à la plage du cycle seront sélectionnées.

Commandes de sélection dans le menu

Dans le menu Édition, vous verrez la commande “Tout sélectionner” et le sous-menu “Sélection spéciale” avec quelques commandes de sélection supplémentaires.



La commande “Restaurer dernière sélection” annule la dernière étape de sélection, rétablissant la sélection en vigueur au préalable. C’est utile si vous accomplissez une sélection complexe et cliquez accidentellement au mauvais endroit, entraînant la disparition de la sélection. En cliquant sur “Restaurer dernière sélection”, vous pouvez la récupérer.

La commande “Inverser sélection de notes” désélectionne toutes les notes sélectionnées et sélectionne toutes les notes précédemment non sélectionnées. Les

noms des commandes qui suivent parlent d'eux-mêmes, vous permettant de sélectionner toutes les notes suivantes, toutes les notes de même hauteur, toutes les notes de même hauteur dans toutes les octaves, et ainsi de suite. La commande "Sélectionner quintes supérieures et inférieures dans toutes les octaves" sélectionne dans toutes les octaves les sons situés une quinte au dessus et au dessous des notes sélectionnées. Toutes les commandes de sélection de la seconde section du menu n'opèrent que sur la zone du cycle si le mode cyclique est activé.

La dernière commande de la liste, "Passer en revue et sélectionner notes couvertes", est conçu pour dépanner quand vous avez des notes qui se chevauchent ou se recouvrent complètement. Elle agit en basculant à chaque fois l'affichage d'une couche à l'autre, sélectionnant à chaque couche successive la note non couverte pour que vous puissiez la voir et la tirer.

Voir aussi

- *Travail avec l'outil principal*
- *Correction de l'intonation avec la macro*
- *Copie de notes*

Copie de notes

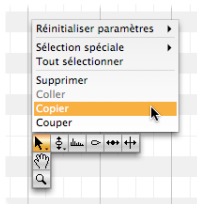
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment utiliser le jeu de commandes de Melodyne editor pour copier et coller des notes.

RÉSUMÉ

- *Quand on colle des notes, il existe une distinction entre insertion et remplacement, distinction qui survient selon que des notes sont ou non sélectionnées au moment du collage*
- *En cas d'insertion avec la grille de temps active, les notes collées commenceront sur la noire la plus proche du curseur de lecture, et le décalage d'origine par rapport à la noire sera préservé, de même que la longueur des notes copiées*
- *En cas d'insertion avec la grille de temps inactive (ou active mais réglée sur Secondes), les notes collées commenceront à l'emplacement du curseur de lecture, leur longueur restant aussi inchangée*
- *En cas de remplacement, il existe une distinction entre notes adjacentes (en règle générale : dans des données monophoniques) et non adjacentes (en règle générale : dans des données polyphoniques), bien que dans les deux cas les "notes cibles" sélectionnées soient supprimées*
- *Si la sélection source et la sélection cible sont toutes deux constituées de notes adjacentes, la sélection source, après collage, sera étirée ou resserrée pour avoir la même longueur que la sélection cible – à moins que cela n'implique un étirement ou resserrement temporel excessif, auquel cas le collage est invalidé et la commande grisée. La commande Coller est de même indisponible si les notes cibles comprennent une multi-sélection discontinue dans le temps*
- *Dans le cas de notes non adjacentes, la sélection cible est supprimée ; si au moment du collage la grille est inactive ou réglée sur Secondes, le début de la sélection source après collage coïncidera exactement avec le curseur de lecture et les longueurs des notes resteront inchangées. Si la grille de temps est active et si le tempo de la destination diffère de celui de la source, la longueur des données est ajustée à la grille à la destination pour assurer que chacune des notes copiées soit assignée au bon temps*

Insertion d'une note

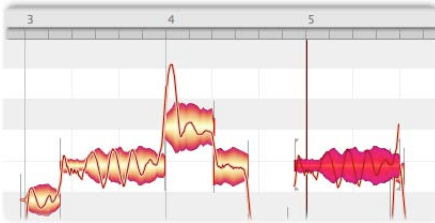
Commençons par copier une simple note : sélectionnez une note puis "Copier" dans le menu Édition ou dans le menu contextuel.



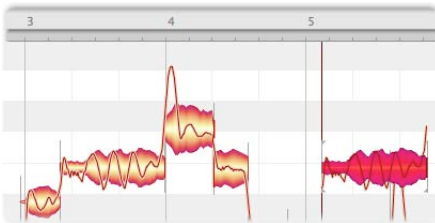
Amenez le curseur de lecture sur l'emplacement de destination en cliquant/tirant dans la règle des mesures.



Sélectionnez "Coller" dans le menu Édition ou dans le menu contextuel. Si la grille de temps est active, la note est insérée sur la noire la plus proche du curseur de lecture. Si la note d'origine était légèrement décalée de la noire la plus proche, ce décalage est préservé. La longueur de la note reste inchangée.

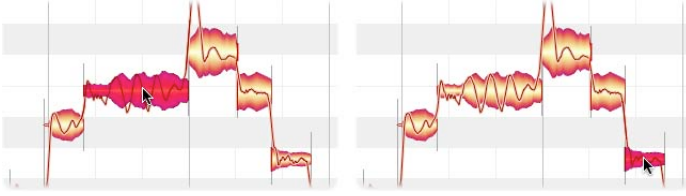


Si par contre la grille de temps est désactivée ou réglée sur Secondes, le début de la note sera parfaitement aligné avec le curseur de lecture. À nouveau, la longueur de la note reste inchangée.

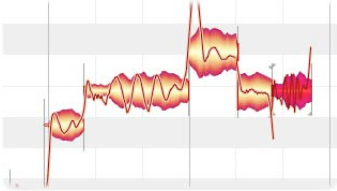


Remplacement d'une note

Si après copie d'une note vous sélectionnez une autre note avant de coller, cette dernière note sélectionnée sera remplacée. Dans le contexte de notes adjacentes dans des données monophoniques, la note collée sera étirée ou resserrée dans le temps de façon à ce que sa longueur soit la même que celle de la note qu'elle remplace. La note collée conserve toutefois sa hauteur d'origine. Ici, par exemple, si vous aviez copié la note sélectionnée, puis sélectionné une seconde note...

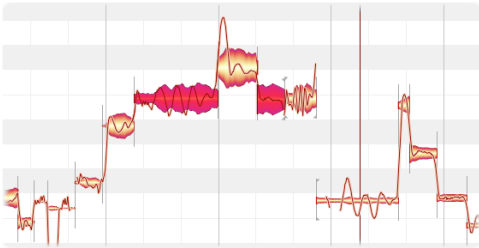


... et enfin collé, la seconde note disparaîtrait. La note copiée occuperait le même espace dans le temps, commençant au même instant et ayant la même durée, mais serait produite à la hauteur qu'elle avait auparavant. Bien sûr, vous pourrez par la suite tirer la nouvelle note sur la hauteur de votre choix, y compris celle de la note remplacée. Quand vous remplacez des notes de cette façon, les réglages de la grille de temps n'interviennent pas.

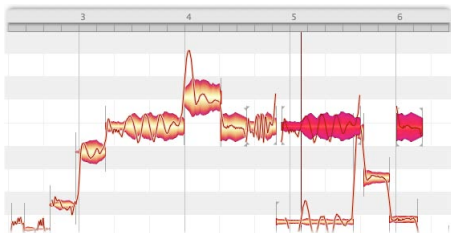


Copie et collage de plusieurs notes

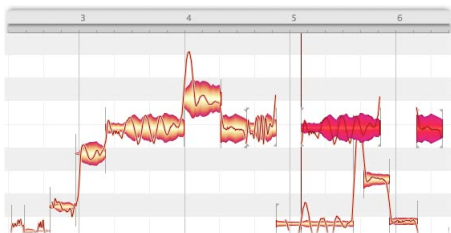
Si plusieurs notes sont copiées et collées simultanément, les règles suivantes s'appliquent : si nous commençons avec ces notes et les copions...



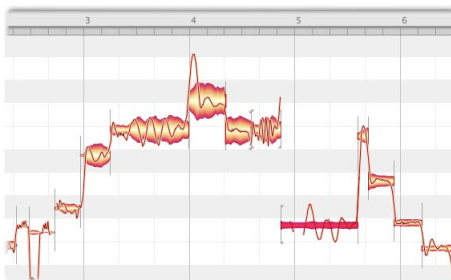
... si au collage aucune autre note n'est sélectionnée et si la grille de temps est active, les deux notes (comme déjà vu précédemment pour une note individuelle) seront insérées aux positions partant de la ligne de grille correspondant à la noire la plus proche du curseur de lecture. La longueur des notes restera inchangée ; le décalage existant avec la noire sera conservé et le résultat ressemblera à ceci :

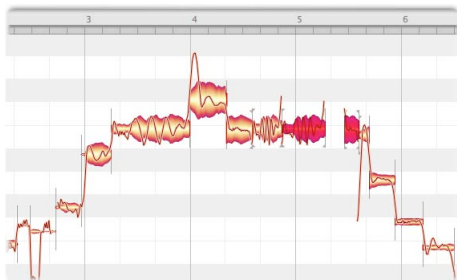


Si la grille de temps n'est pas active ou est réglée sur Secondes, le début de la première note collée coïncidera exactement avec le curseur de lecture. À nouveau, la longueur d'origine des notes sera préservée :

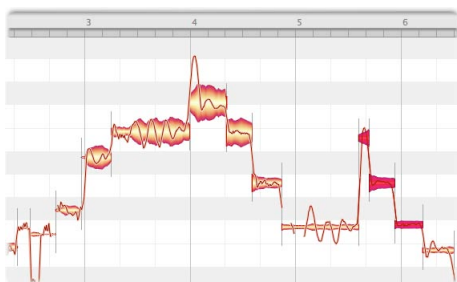


Si vous sélectionnez une autre note avant de coller, elle sera supprimée par le collage et les notes collées seront étirées ou resserrées pour remplir l'espace qu'elle aura laissé. Là encore, la hauteur des notes copiées sera conservée.

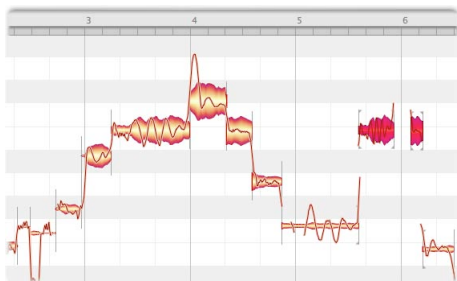




Si plusieurs notes adjacentes sont sélectionnées avant de coller, elles seront supprimées de la même façon, et les notes collées seront étirées ou resserrées pour occuper le même intervalle de temps que la sélection remplacée. Si par exemple les notes ci-dessous sont sélectionnées :



... le résultat après collage ressemblera à ceci :



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Sélection de la grille de temps*
- *Travail avec l'outil principal*

Correction de l'intonation avec la macro

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vous pouvez corriger des fausses notes ou une fluctuation de hauteur indésirable rapidement et facilement avec la macro de correction d'intonation.

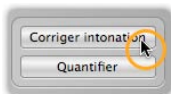
RÉSUMÉ

- La macro de correction d'intonation n'affecte que les notes sélectionnées – à moins qu'aucune note ne soit sélectionnée, auquel cas toutes sont affectées par défaut.
- Les effets de la macro peuvent être étendus aux notes déjà éditées manuellement ou au contraire les éviter – selon ce que vous préférez
- Vous pouvez régler la correction de hauteur centrale et la correction de dérive de hauteur durant la lecture et indépendamment l'une de l'autre.
- Quittez la session macro avec "OK" pour préserver ses résultats ou avec "Annuler" pour restaurer les hauteurs antérieures des notes
- La fonction Annuler a le même effet une fois la fenêtre fermée, si vous avez par inadvertance cliqué sur "OK" et non sur "Annuler"

La procédure

Sélectionnez les notes que vous voulez éditer. Si aucune note n'est sélectionnée, la macro-édition affectera par défaut toutes les notes.

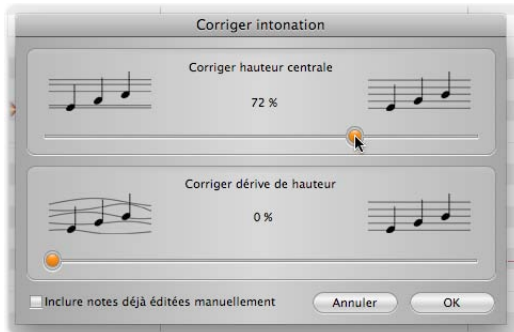
Pour ouvrir la macro de correction d'intonation, cliquez sur le bouton Corriger intonation dans le coin supérieur droit de la fenêtre.



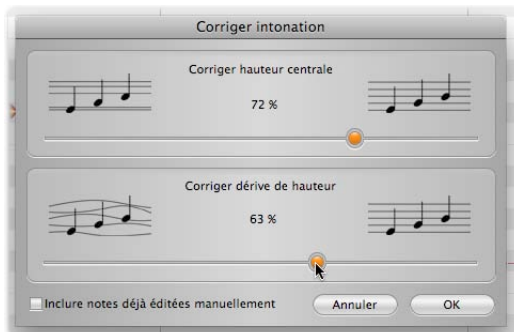
Ici, avec le curseur du haut, vous pouvez déplacer la hauteur centrale de la ou des notes sélectionnées n'importe où de 0% à 100% plus près du demi-ton le plus proche. Un mot d'avertissement toutefois : la hauteur des notes fluctue souvent, aussi leur position est-elle basée sur une hauteur moyenne que Melodyne editor doit calculer. Cette moyenne de la hauteur, ou "hauteur centrale", forme la base de la correction d'intonation. Si la hauteur d'un son oscille légèrement, il ne peut pas être garanti qu'après avoir appliqué une correction de 100%, la note "sonnera

bien” à la nouvelle hauteur – notamment parce que la “hauteur correcte” dépend à chaque instant du contexte musical. Quand vous éditez l’intonation (la hauteur), faites plutôt confiance à vos oreilles qu’au fait que la note semble ou non calée sur la bonne hauteur.

Le principe des processus mis en œuvre est le même, que l’intonation soit corrigée automatiquement avec la macro Corriger intonation ou à la main avec l’outil Hauteur.

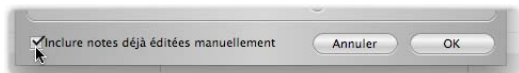


Avec le curseur du bas, vous pouvez progressivement réduire la dérive de hauteur dont souffrent les notes en question. Par “dérive de hauteur”, nous entendons la lente fluctuation de hauteur caractéristique d’une technique médiocre, et le paramètre affecté est le même que celui géré par l’outil Dérive de hauteur. Les fluctuations de hauteur plus rapides, comme la modulation de hauteur ou vibrato, restent intactes.



Vous pouvez modifier les deux paramètres d'intonation en temps réel pendant la lecture audio ; et ainsi entendre, mais aussi voir (par le mouvement des gouttes dans la zone d'édition), l'effet des différents réglages.

Si vous avez déjà affiné la hauteur des notes à l'aide de l'outil Hauteur, Melodyne editor considère que vous êtes satisfait des résultats ; cela signifie que, par défaut, si vous ouvrez maintenant la macro de correction d'intonation sans avoir sélectionné de notes et commencez à faire des changements, toutes les notes seront affectées sauf celles-ci. Par défaut, les notes qui ont été accordées manuellement ne sont pas affectées par la macro. Si vous désirez que la hauteur de ces notes soit aussi affectée par la macro, cochez "Inclure notes déjà éditées manuellement". Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle d'intonation n'a encore été accomplie.



Quittez la macro avec "OK" pour conserver vos changements ou avec "Annuler" pour ne pas les prendre en compte. Naturellement, le fait que vous ayez utilisé la macro de correction d'intonation n'exclut en aucune façon d'affiner par la suite la hauteur des notes à la main.

Si vous sélectionnez une note ayant déjà été éditée par la macro puis ouvrez à nouveau la macro, les réglages qui lui ont été préalablement appliqués sont affichés; en d'autres termes, la macro se rappelle des paramètres précédemment appliqués à chaque note. Si la sélection actuelle comprend des notes auxquelles des réglages différents ont été appliqués, une valeur moyenne sera affichée pour chaque paramètre.

Même après avoir quitté la macro avec "OK", vous pouvez toujours inverser ses effets en utilisant la fonction Annuler.

Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence*
- *Édition de la hauteur*

Correction du timing avec la macro

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec la macro de quantification temporelle, afin de corriger rapidement et facilement la mise en place ou «timing» des notes.

RÉSUMÉ

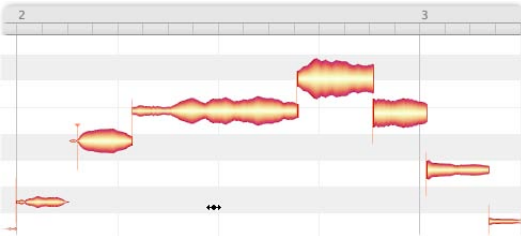
- La macro de quantification temporelle n'affecte que les notes sélectionnées – à moins qu'aucune note ne soit sélectionnée, auquel cas toutes sont affectées par défaut.
- Vous pouvez essayer différentes références de groove et différents réglages du curseur de rigueur durant la lecture
- Les effets de la macro peuvent être étendus aux notes déjà éditées manuellement ou au contraire les éviter – selon ce que vous préférez
- Quittez la session macro avec «OK» pour préserver ses résultats ou avec «Annuler» pour restaurer les positions antérieures des notes
- La fonction Annuler a le même effet une fois la fenêtre fermée, si vous avez par inadvertance cliqué sur «OK» et non sur «Annuler»

Correction du timing : quoi et où

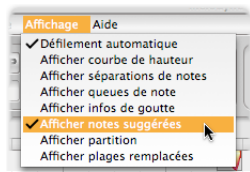
Avant d'examiner le fonctionnement de la macro de quantification temporelle, nous devons clarifier quelques concepts et rapports de base. Pour mieux les comprendre, commençons par sélectionner l'outil Timing.



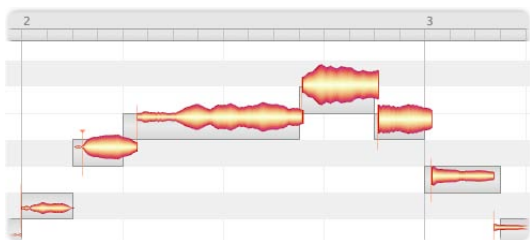
Quand l'outil Timing est activé, une ancre de positionnement (ayant la forme d'une ligne rouge verticale) apparaît près du début de chaque goutte.



Cochez maintenant l'option «Afficher notes suggérées» dans le menu Affichage.



Des conteneurs gris encadrent chaque goutte.



Quand il analyse la première fois les données, Melodyne editor calcule pour chaque note deux paramètres intéressants pour le processus de correction temporelle. Le premier est la position de départ de chaque note, qui est indiquée par l'ancrage de positionnement. Celle-ci ne sera pas nécessairement alignée sur l'extrémité gauche de la goutte. Pensez par exemple à un cuivre, dont chaque son réel est souvent précédé d'une certaine quantité de bruit de souffle. Certes ce bruit appartient à la note, mais du point de vue du timing, ce qui est intéressant, c'est le moment où le son fleurit vraiment et où la hauteur devient identifiable ; c'est le moment essentiel pour le timing, donc c'est là que Melodyne editor place l'ancrage.

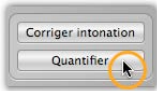
Le second paramètre que Melodyne editor calcule pour chaque note est le temps auquel elle appartient. Cela est indiqué par le début du conteneur gris encadrant la goutte. Comme vous pouvez le voir, le début du cadre tombe constamment et de façon exacte sur une ligne de grille. Si vous quantifiez maintenant une note, par exemple en double-cliquant dessus avec l'outil Timing, l'ancrage de positionnement se cale sur le côté gauche du cadre gris. C'est le principe fondamental guidant la quantification temporelle dans Melodyne editor.



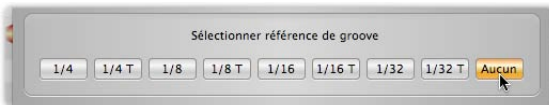
Emploi de la macro de quantification temporelle

Sélectionnez les notes que vous voulez éditer. Si aucune note n'est sélectionnée, la macro-édition affectera par défaut toutes les notes.

Pour ouvrir la macro de quantification temporelle, cliquez sur le bouton Quantifier dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

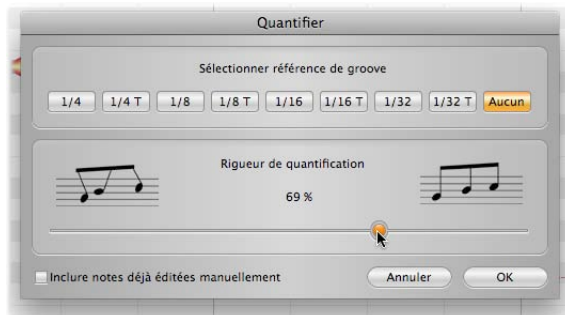


D'abord, la référence de groove gérant la correction temporelle (s'il y en a une) doit être sélectionnée.



Si l'option «Aucune» est sélectionnée, l'objectif (ou destination ultime) de toute quantification sera le bord gauche du cadre gris, comme déjà décrit. Celui-ci est invariablement aligné avec la ligne de grille qui représente le temps auquel Melodyne editor a assigné la note lors de son analyse (globalement, le système fonctionne très bien ; mais il peut arriver que Melodyne editor se trompe et qu'après quantification vous ayez à déplacer manuellement la note sur le temps précédent ou suivant). En d'autres termes, en sélectionnant «Aucune», vous demandez à la macro de quantification temporelle de déplacer les notes sur (ou vers) les temps auxquels elles ont été assignées par Melodyne editor en se basant sur sa propre analyse des données.

«Aucune» n'est bien sûr pas la seule option, ce qui explique la présence d'autres boutons sur sa gauche. Si vous sélectionnez «1/4» comme référence de groove, pour donner un exemple, les cadres gris se déplaceront sur la noire la plus proche qui deviendra alors la destination ultime de toute quantification.



Le curseur Rigueur de quantification détermine le pourcentage de la distance vers cette destination ultime que parcourrons les notes suite à la quantification. Si vous sélectionnez par exemple 0%, elles ne bougeront pas ; à 50% elles feront la moitié de la distance ; et à 100%, elles feront toute la distance, terminant ainsi précisément sur le temps. Vous pouvez modifier à la fois la référence de groove et la rigueur de quantification en temps réel pendant que l'audio est lu ; et ainsi entendre, mais aussi voir (par le mouvement des gouttes dans la zone d'édition), l'effet des différents réglages.

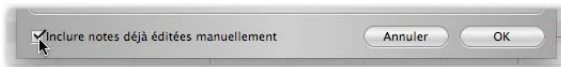
Veillez noter que le fonctionnement de la macro de correction temporelle est différent, et plus musical, que celui de la quantification généralement offerte par les séquenceurs MIDI. Plutôt que de simplement recalculer toutes les notes sur la grille sélectionnée, elle édite les points d'accentuation rythmique des notes sélectionnées. Si, par exemple, vous prenez un passage contenant des successions de doubles-croches et le quantifiez à la noire, le début de chaque succession de doubles-croches sera recalculé sur la noire la plus proche. Par contre, le timing des doubles-croches suivantes dans la séquence restera intact. Si vous désirez ensuite rigidifier le timing dans les séquences elles-mêmes, vous pouvez le faire grâce à un second passage, cette fois en employant les doubles-croches comme facteur de quantification.

Essayez les diverses possibilités ; mais quand vous ajustez le timing de vos données audio, fiez-vous toujours à vos oreilles plutôt qu'à vos yeux. Le timing peut avoir l'air correct sans l'être pour autant. En plus, cela n'est pas toujours musicalement intéressant ni désirable que les notes soient strictement calées sur la grille de temps, car le résultat sonore risque de manquer de vie. Plus encore, Melodyne editor, lors du positionnement de ses ancres et de l'assignation des notes sur les temps qui leur sont « suggérés », peut se tromper au détriment de la quantification qui suit. Aussi ne considérez les positions de notes après quantification que comme une suggestion et pas une vérité gravée dans la pierre. N'ayez pas peur de

les retoucher, de les tirer et de les repousser jusqu'à l'obtention d'un résultat au son parfait (plutôt que n'en ayant que l'aspect).

Le principe des processus mis en œuvre est le même, que la correction temporelle soit accomplie automatiquement avec la macro Quantifier ou à la main avec l'outil Timing.

Si vous avez déjà affiné la position des notes à l'aide de l'outil Timing, Melodyne editor considère que vous êtes satisfait des résultats ; cela signifie que, par défaut, si vous ouvrez maintenant la macro de quantification temporelle sans avoir sélectionné de notes et commencez à faire des changements, toutes les notes seront affectées sauf celles-ci. Si vous désirez que la position de ces notes soit aussi affectée par la macro, cochez «Inclure notes déjà éditées manuellement». Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle de la position des notes n'a encore été accomplie.



Quittez la macro avec «OK» pour conserver vos changements ou avec «Annuler» pour ne pas les prendre en compte. Naturellement, le fait que vous ayez utilisé la macro de quantification temporelle n'exclut en aucune façon de déplacer par la suite les notes à la main.

Si vous sélectionnez une note ayant déjà été éditée par la macro puis ouvrez à nouveau la macro, les réglages qui lui ont été préalablement appliqués sont affichés ; en d'autres termes, la macro se rappelle des paramètres précédemment appliqués à chaque note. Si la sélection actuelle comprend des notes auxquelles des réglages différents ont été appliqués, une valeur moyenne sera affichée pour chaque paramètre.

Même après avoir quitté la macro avec «OK», vous pouvez toujours inverser ses effets en utilisant la fonction Annuler.

Une remarque sur la quantification temporelle (que ce soit par double-clic avec l'outil Timing ou par la macro) : avec des données polyphoniques, il existe des ancres avec triangles et d'autres sans. Notez que les ancres sans triangle ont une relation temporelle avec une autre note ayant un triangle et sont donc traitées différemment durant la quantification. Si vous jouez un `_do_` sur le piano et

immédiatement après un `_mi_`, le `_do_` peut contenir des transitoires appartenant au `_mi_`. Le `_do_` a ici un marqueur avec triangle ; le `_mi_` en a un sans triangle. Déplacer ces deux notes sur des distances différentes sans raison valable durant la quantification peut ne pas avoir beaucoup d'intérêt musical et peut même produire des artéfacts sonores. Les règles suivantes s'appliquent donc : si durant la quantification les deux notes sont sélectionnées, la note ayant un triangle et celle n'en ayant pas se déplacent de façon exactement identique vers le marqueur. En d'autres termes, il existe alors une relation maître-esclave. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur à triangle, seule celle-ci sera quantifiée. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur sans triangle, aucune quantification ne se fait. Il en est de même pour une sélection multiple. Naturellement, vous pouvez déplacer tout ou partie des notes manuellement si vous n'êtes pas satisfait de la façon dont elles sonnent ensemble.

Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Sélection de la grille de temps*
- *Édition du timing*

Travail avec l'outil principal

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec l'outil principal de Melodyne editor.

Comme la plupart des autres outils, l'outil principal est dépendant du contexte et exerce donc différentes fonctions selon sa position par rapport à la goutte. L'outil principal n'a pas de fonctions uniques mais offre simplement un moyen différent d'accéder à des fonctions qu'il partage avec les outils plus spécialisés. L'outil principal les réunit de telle façon que vous pouvez accomplir les tâches d'édition essentielles sans jamais avoir besoin de changer d'outil.

RÉSUMÉ

- Pour déplacer horizontalement ou verticalement la totalité d'une note, positionnez l'outil principal vers le centre de la goutte et tirez cette dernière
- Si vous voulez temporairement désactiver la grille de hauteur ou de temps, maintenez la touche [Alt] enfoncée pendant que vous faites cela
- Si vous tirez sur les extrémités gauche ou droite d'une goutte, vous ne déplacerez que le début ou la fin de la note qu'elle représente
- En déplaçant l'outil principal sur la portion supérieure d'une note, vous pouvez créer une nouvelle séparation de notes ou en supprimer une existante avec un double-clic, ou sinon tirer une séparation de notes existante vers la gauche ou la droite
- Pour casser le lien entre deux notes adjacentes, vous pouvez temporairement les éloigner l'une de l'autre

Modification de la hauteur et du timing

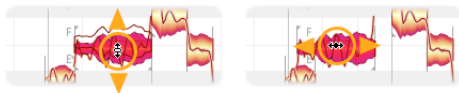
Sélectionnez l'outil principal dans la barre d'outils. Vous trouverez cette dernière sous le menu Aide ou dans le menu contextuel qui s'ouvre d'un clic droit dans la zone d'édition. Sur la droite de l'outil principal, vous verrez (de gauche à droite) l'outil Hauteur, l'outil Formants, l'outil Amplitude, l'outil Timing et l'outil Séparation de notes.



Avec l'outil principal, amenez le curseur flèche sur un point proche du centre d'une goutte, pressez et tenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous tirez vers le haut ou le bas (pour modifier sa hauteur) ou vers la gauche ou la droite

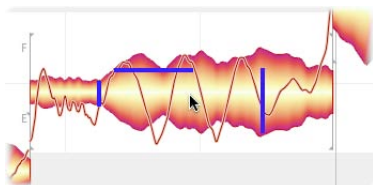
(pour l'avancer ou la reculer dans le temps). C'est le mouvement initial (vertical ou horizontal) qui détermine si c'est la hauteur ou le timing de la note qui est modifié. Afin de pouvoir changer d'axe, vous devez d'abord relâcher la note. Si vous tenez enfoncée la touche [Alt] pendant que vous tirez la note, la grille de temps et la grille de hauteur, même si elles sont actives, seront temporairement ignorées, vous permettant de positionner la note exactement là où vous la voulez.

Quand vous tirez une note vers le haut ou le bas, vous entendez le son «figé» de la note à l'endroit où vous avez cliqué. Si, pendant que vous tirez, vous déplacez la souris vers la droite ou la gauche, vous pouvez faire passer d'autres parties de la note sous le microscope acoustique.

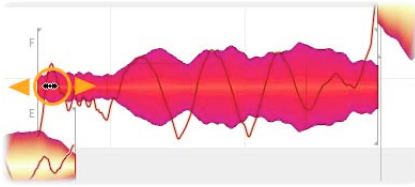


Modification de la longueur des notes

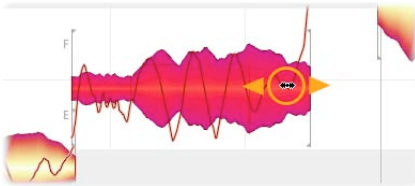
Dans le menu Affichage, cochez l'option "Afficher infos de goutte". Zoomez sur quelques gouttes individuelles pour que vous puissiez les étudier de plus près. Maintenant, quand vous amenez le pointeur de la souris sur une goutte, de fines lignes apparaissent pour matérialiser les zones dans lesquelles l'outil principal a des fonctions particulières. Dans un but illustratif, les lignes ont été ici dessinées plus épaisses que dans le programme lui-même. Vous connaissez déjà la zone centrale. Les régions antérieure, postérieure et supérieure de la goutte sont différentes. Quand vous amenez le pointeur de la souris d'une de ces régions à une autre, son apparence change pour émuler l'outil spécialisé le plus approprié à cette zone – adoptant par là-même ses fonctions.



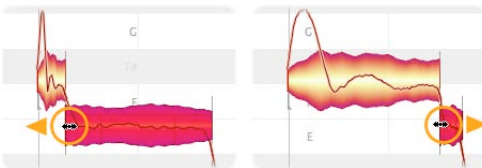
Tirez la partie avant de la note vers la droite ou la gauche. Tenez enfoncée la touche [Alt] pendant que vous le faites pour positionner la note plus finement que ne le permet la grille de temps (si elle est active). À présent, seul le début des notes bouge ; la fin reste ancrée, aussi la note est-elle étirée ou compressée.



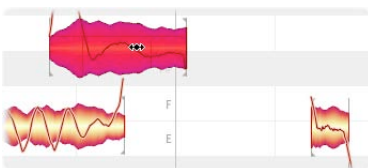
De la même façon, vous pouvez ne déplacer que la partie la plus à droite d'une goutte (correspondant à la fin de la note).



Remarquez que quand vous déplacez le début ou la fin d'une note de cette façon, la note précédente ou suivante, si elle est adjacente, est soit étirée soit compressée avec une ampleur correspondante afin d'éviter que les deux notes ne se chevauchent ou au contraire qu'un blanc (silence) ne se crée entre elles. Cela arrive même si une transition de hauteur entre les deux notes a été détectée.

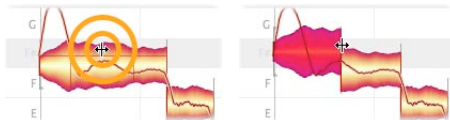


Vous pouvez désactiver cette transition de hauteur et, avec elle, l'interdépendance mutuelle des deux notes soit à l'aide de l'outil Hauteur soit en les écartant l'une de l'autre, c'est-à-dire en tirant l'une d'elles jusqu'à un nouvel emplacement. Par la suite, comme illustré ci-dessous, un crochet apparaît au point de rupture ; cela indique que les deux notes sont maintenant totalement indépendantes. Même si les données sont monophoniques, vous pouvez tirer des notes ayant été "séparées" (ou copiées) jusqu'à des positions entraînant un chevauchement, créant ainsi une polyphonie.



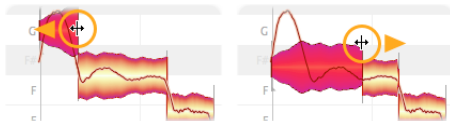
Édition des séparations de notes

Si vous amenez le pointeur de la souris sur la partie supérieure d'une note (au dessus de la ligne horizontale), l'outil principal adopte l'apparence et émule les fonctions de l'outil Séparation de notes. Si vous double-cliquez maintenant, vous pouvez créer une séparation de notes – c'est-à-dire scinder la note en deux.

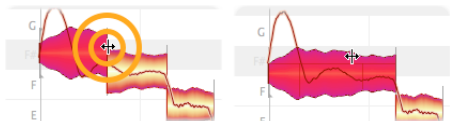


Ne soyez pas surpris si les deux notes obtenues n'ont plus la même hauteur : une nouvelle hauteur centrale est en effet calculée pour chacune des notes nouvellement créées et elle peut différer de la hauteur centrale qu'elles avaient en commun quand elles ne faisaient qu'une seule note. Dans de tels cas, chacune bouge donc jusqu'à une nouvelle position verticale basée sur sa hauteur centrale nouvellement calculée.

Avec l'outil Séparation de notes, vous pouvez déplacer horizontalement une séparation de notes existante.



Vous pouvez double-cliquer sur une séparation de notes pour la supprimer.



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Sélection de la grille de temps*
- *Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence*
- *Édition de la hauteur*
- *Édition de la modulation et de la dérive de hauteur*
- *Édition du timing*
- *Édition des séparations de notes*
- *Copie de notes*

Édition de la hauteur

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec l'outil Hauteur de Melodyne editor.

RÉSUMÉ

- Tirez les notes verticalement avec l'outil Hauteur pour changer leur hauteur
- Leur position finale sera influencée par la grille (si elle est active) sauf si la touche [Alt] est maintenue enfoncée
- Pressez et maintenez enfoncée la touche [Commande] quand vous déplacez les notes pour alterner entre écoute solo et écoute contextuelle
- Double-cliquez avec l'outil Hauteur sur les notes dont vous voulez quantifier la hauteur
- Cliquez et tirez sur la fin d'une note pour régler la transition de hauteur entre elle et la note qui la suit (s'il existe une transition de hauteur entre les deux)
- Double-cliquer sur une fin de note active et désactive une telle transition de hauteur
- Utilisez le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Hauteur pour ramener spécifiquement certains paramètres des notes sélectionnées à leur valeur d'origine ; ces commandes opèrent indépendamment de la fonction Annuler normale

L'outil Hauteur

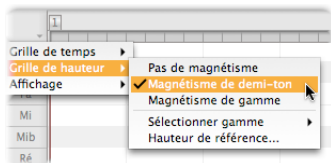
Cliquez sur l'outil Hauteur dans la barre d'outils ou sélectionnez-le dans le menu contextuel en zone d'édition.



Tirez une note vers le haut ou le bas pour modifier sa hauteur. Si la note fait partie d'une sélection, toutes les notes de la sélection monteront ou descendront en bloc.



Selon que, dans le menu Grille de hauteur, l'option "Pas de magnétisme", "Magnétisme de demi-ton" ou "Magnétisme de gamme" est sélectionnée, les notes peuvent respectivement être déplacées sans contraintes, être aimantées par le demi-ton le plus proche ou par le degré le plus proche dans la gamme sélectionnée.



Tenez enfoncée la touche [Alt] quand vous déplacez les notes si vous voulez qu'il ne soit pas tenu compte de la grille sélectionnée ; cela vous permettra de positionner librement la note.

Écoute de contrôle (monitoring)

Quand vous déplacez une note dans la hauteur, vous entendez le son «figé» de la note à l'endroit où vous avez cliqué. En déplaçant la souris vers la droite ou la gauche quand vous faites cela, vous pouvez faire passer d'autres parties de la note sous le microscope acoustique. Si vous travaillez avec des données polyphoniques et voulez changer la hauteur d'une seule note dans un accord, vous ne désirez pas entendre cette note seule mais aussi son contexte harmonique, c.à.d. la totalité de l'accord auquel elle appartient. Pour cela, pressez et maintenez la touche [Commande] une fois que vous avez commencé à déplacer la note. Vous entendrez maintenant le son figé de l'accord à la position en question.

L'inspecteur

À titre d'alternative à l'édition avec l'outil d'une note sélectionnée, vous pouvez saisir la valeur désirée dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez une nouvelle valeur.



Dans le cas de l'outil Hauteur, vous pouvez saisir la hauteur en demi-tons dans la case de gauche et en centièmes de demi-ton dans la case de droite. Si vous avez

sélectionné plusieurs notes de hauteurs différentes, trois tirets s'affichent dans les cases – remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.



Quand vous saisissez des valeurs dans le champ des demi-tons, vous pouvez saisir soit des valeurs absolues (C3, D4 etc.) soit des valeurs relatives (+2, -1, etc.).

Quantification de la hauteur au demi-ton

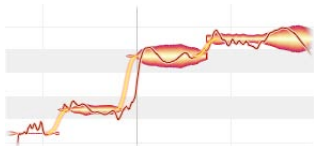
Vous pouvez dire si une note est trop aiguë ou trop grave à partir du fait qu'elle ne repose pas au milieu d'une des bandes horizontales de la zone d'édition. Ces bandes représentent les notes d'une gamme chromatique ; dont le nom, dans chaque cas, est indiqué par la règle de hauteur verticale située sur la gauche de la zone d'édition. Si avec l'outil Hauteur sélectionné vous double-cliquez maintenant sur la fausse note, elle – et toute autre note sélectionnée en même temps – se “calera sur la grille”, ce qui signifie que chacune se déplacera instantanément sur le centre exact de la bande représentant le demi-ton le plus proche de sa hauteur.



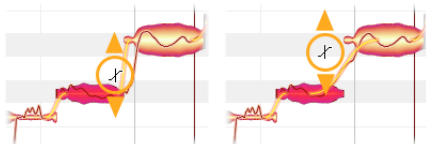
Un mot d'avertissement toutefois : la hauteur des notes fluctue souvent, aussi leur position est-elle basée sur une hauteur moyenne que Melodyne editor doit calculer. Cette valeur, que nous appelons leur “hauteur centrale”, forme la base de toute quantification de hauteur. Si la hauteur d'un son oscille légèrement, il ne peut pas être garanti qu'il “sonnera bien” à la nouvelle hauteur après calage exact sur le demi-ton le plus proche par la quantification – notamment parce que la “hauteur correcte” n'est pas une valeur absolue mais dépend à chaque instant du contexte musical. Quand vous éditez l'intonation (la hauteur), faites plutôt confiance à vos oreilles qu'à vos yeux ; le fait qu'une goutte ait l'air impeccablement positionnée ne signifie pas nécessairement que le son qu'elle représente soit parfaitement juste.

Transitions de hauteur

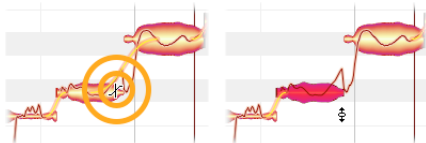
Quand une note en suit une autre et qu'une relation tonale entre elles deux a été détectée, une courbe de hauteur se dessine de l'une à l'autre, et dans la zone les reliant, une épaisse ligne orange est affichée, représentant la transition de hauteur.



Si vous positionnez l'outil Hauteur sur la partie arrière d'une note, puis cliquez et tirez verticalement, vous pouvez accentuer ou réduire la pente de la transition de hauteur.

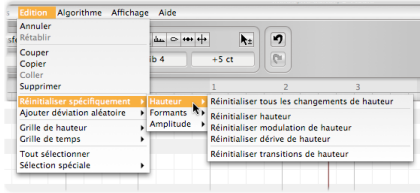


Si, avec l'outil Hauteur sélectionné, vous double-cliquez sur la fin d'une note, vous désactivez la transition de hauteur entre cette note et la suivante, interrompant leur relation ; la ligne orange disparaîtra. Si vous double-cliquez une seconde fois, vous rétablirez la transition.



Les commandes Réinitialiser

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Hauteur, vous trouverez une variété de commandes pouvant servir à inverser les effets de certains types particuliers d'édition de hauteur, ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine quant à certains de leurs aspects spécifiques. Les commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent totalement indépendamment de la fonction Annuler normale !



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Définition de la grille de hauteur, de la gamme et de la hauteur de référence*
- *Travail avec l'outil principal*
- *Édition de la modulation et de la dérive de hauteur*
- *Correction de l'intonation avec la macro*
- *Déplacement des formants*
- *Édition des séparations de notes*
- *Copie de notes*

Édition de la modulation et de la dérive de hauteur

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment utiliser les outils auxiliaires ou assistants de l'outil Hauteur pour éditer la modulation et la dérive de hauteur.

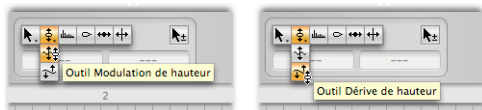
Le terme “modulation de hauteur” couvre les variations rapides et généralement intentionnelles de hauteur telles que des trilles ou du vibrato. La “dérive de hauteur” est notre terme pour les fluctuations lentes de hauteur généralement involontaires et symptomatiques d'une technique de jeu médiocre.

RÉSUMÉ

- Pour éditer la modulation de hauteur ou la dérive de hauteur, sélectionnez les outils éponymes qui se dévoilent sous l'outil Hauteur dans la barre d'outils
- Si vous cliquez sur une note et tirez avec l'un de ces outils, l'effet en question s'intensifiera
- Si vous tirez suffisamment vers le bas, vous éliminerez complètement la modulation ou la dérive (selon le cas) ; tirez encore plus et elle sera inversée
- Double-cliquer avec l'outil Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur fait alterner entre modulation ou dérive d'origine (si vous l'avez changée) et leur absence
- Le sous-menu *Édition > Réinitialiser spécifiquement > Hauteur* vous permet de restaurer ultérieurement la modulation ou dérive de hauteur d'origine

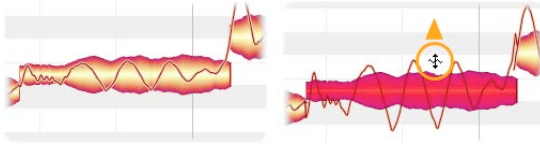
Les assistants de l'outil Hauteur

Sélectionnez l'outil Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition. L'outil Modulation de hauteur est celui du milieu et l'outil Dérive de hauteur celui du bas quand on déroule les outils de hauteur.

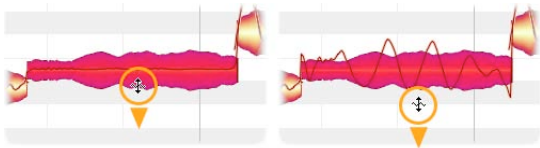


Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez vers le haut ou le bas. Les notes éditées peuvent faire partie d'une

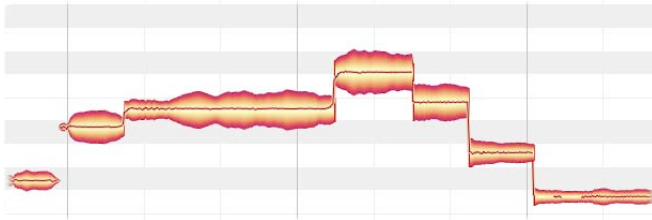
sélection multiple, auquel cas vous éditez simultanément toutes les notes sélectionnées. Regardez comment la courbe de hauteur change de forme.



Tirez suffisamment vers le bas et la modulation ou la dérive seront d'abord réduites à zéro puis inversées.

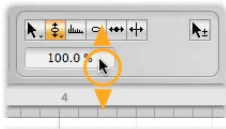


Si vous double-cliquez sur une note avec l'outil Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur, vous retrouverez la modulation ou la dérive de hauteur de l'enregistrement d'origine, à condition que vous l'ayez changée, sinon vous l'éliminerez complètement. Les doubles-clics suivants font alterner la modulation ou la dérive d'origine et leur absence. Si vous éliminez totalement la modulation et la dérive, vous obtiendrez un son plat et monotone rappelant le redoutable effet "Cher".



L'inspecteur

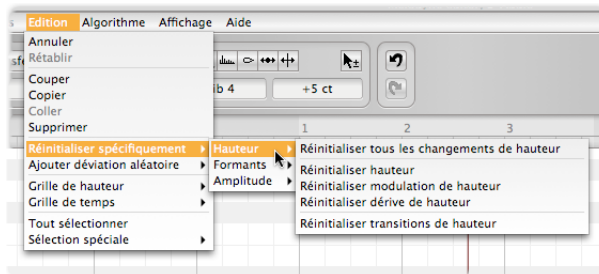
À titre d'alternative à l'édition des notes sélectionnées avec ces outils, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée.



Quand les outils Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur sont sélectionnés, l'inspecteur affiche les valeurs sous forme de pourcentages. 100% représentent dans ce cas la modulation ou la dérive d'origine, 0% une ligne droite, et -100% la même courbe inversée avec son axe inchangé. Si vous avez sélectionné plusieurs notes ayant des valeurs différentes, trois tirets s'affichent dans les cases – remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.

Les commandes Réinitialiser

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Hauteur, vous trouverez une variété de commandes pouvant servir à inverser les effets de certains types particuliers d'édition de hauteur, ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine quant à certains de leurs aspects spécifiques. Ces commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent totalement indépendamment de la fonction Annuler normale !



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Édition de la hauteur*
- *Travail avec l'outil principal*
- *Correction de l'intonation avec la macro*
- *Édition des séparations de notes*

Déplacement des formants

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment déplacer les formants des notes.

Les formants sont des zones d'accentuation ou d'atténuation du spectre des fréquences d'un son qui sont indépendantes de la hauteur de la note fondamentale et qui se trouvent toujours dans les mêmes plages de fréquences. Ils sont caractéristiques de la couleur tonale ou "timbre" de chaque source sonore, et d'intéressants effets peuvent être produits en les déplaçant, comme la transformation d'une voix d'homme en voix de femme, et vice versa. La transposition en parallèle des fondamentales et des formants est la cause du redoutable effet "voix de Mickey" obtenu quand vous reproduisez un disque à une vitesse supérieure à celle pour laquelle il a été prévu.

RÉSUMÉ

- Le déplacement des formants d'un son vers le haut ou le bas dans l'axe de la hauteur modifie la couleur tonale ou "timbre" du son
- Quand on sélectionne pour la première fois l'outil Formants, des barres se superposent aux notes ; en tirant ces barres vers le haut ou le bas, vous pouvez augmenter ou diminuer la hauteur des formants d'une valeur équivalente.
- Entre les notes dont les formants ont été déplacés dans des directions différentes ou sur des distances différentes, la vitesse de transition des formants peut être réglée.
- Double-cliquer sur une note avec l'outil Formants restaure les fréquences d'origine de ses formants.

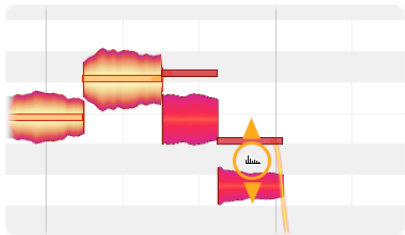
Édition des formants

Sélectionnez l'outil Formants dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.



Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez vers le haut ou le bas. Quand vous faites cela, les barres qui se

superposent aux notes quand l'outil Formants est activé montent et descendent également.



La position des barres indique la distance parcourue par les formants depuis leur hauteur d'origine – dans l'inspecteur, cela est exprimé en centièmes de demi-ton – ainsi que la direction du déplacement. Vous pouvez déplacer les formants de quelques centièmes (pour les nuances les plus fines) ou de plusieurs milliers (pour une dénaturation drastique du son).¶

Double-cliquer sur une note avec l'outil Formants restaure les fréquences d'origine de ses formants ainsi que celles des autres sons sélectionnés.

L'inspecteur

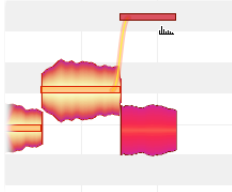
À titre d'alternative à l'édition avec l'outil des notes sélectionnées, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée.



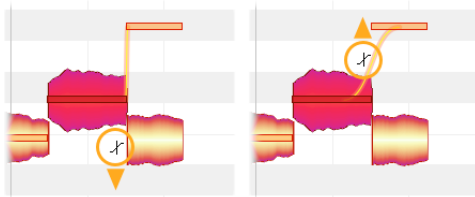
Si vous avez sélectionné plusieurs notes ayant des valeurs de déplacement de formants différentes, trois tirets s'affichent dans les cases – remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.

Transitions des formants

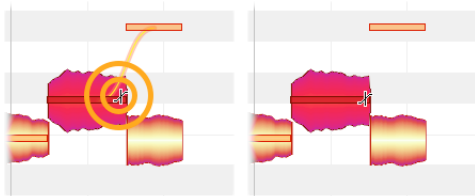
Une épaisse ligne orange apparaît entre les barres des formants de notes adjacentes dès que vous déplacez les formants d'une note plus que ceux de l'autre, ou alors dans une direction différente de l'autre. Cette ligne représente la transition des formants entre les deux notes.



Si vous amenez l'outil Formants à la fin de la première note, il se change en outil Transition de formants. Tirer verticalement avec cet outil gère la vitesse de la transition des formants, qui est représentée par la pente de la ligne de liaison entre les notes.



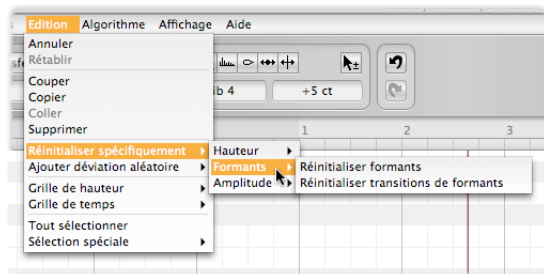
Double-cliquer avec l'outil Transition de formants sur la fin d'une note désactive la transition des formants et la ligne orange disparaît. Un autre double-clic réactive la transition.



Les commandes Réinitialiser

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Formants, vous trouverez une paire de commandes pouvant servir à inverser les effets de tout

déplacement de formants ou édition des transitions de formants dont vous êtes l'auteur, ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine dans ce domaine. Ces commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent totalement indépendamment de la fonction Annuler normale !



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Édition de la hauteur*
- *Édition des séparations de notes*

Édition de l'amplitude et neutralisation des notes

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment utiliser l'outil Amplitude pour modifier le volume des notes et pour les neutraliser.

RÉSUMÉ

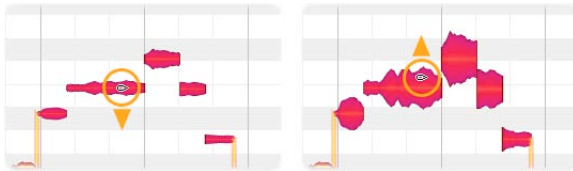
- Avec l'outil Amplitude sélectionné, cliquer sur une note (ou sur une sélection) et tirer le pointeur verticalement vers le haut ou le bas augmente ou diminue l'amplitude de la ou des notes en question
- Vous pouvez tenir enfoncée la touche [Alt] pour passer à des pas plus petits en vue d'un réglage plus fin
- Entre les notes dont les amplitudes ont subi des modifications d'ampleurs différentes, la vitesse de transition d'amplitude peut être réglée
- Double-cliquer sur une note avec l'outil Amplitude sur une ou plusieurs notes sélectionnées les neutralise (coupe leur son) ou les rétablit, selon le cas

Réglage de l'amplitude

Sélectionnez l'outil Amplitude dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.



Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note seule ou appartenant à une sélection et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez-la vers le haut ou le bas. Les notes sont d'autant plus épaisses qu'elle sont fortes.



La démultiplication du réglage d'amplitude dépend de la résolution du zoom vertical. Pressez et maintenez la touche [Alt] pour passer à des pas plus petits en vue d'un réglage plus fin.

L'inspecteur

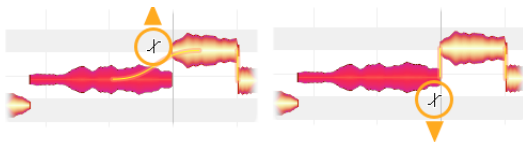
À titre d'alternative à l'édition avec l'outil des notes sélectionnées, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée. Pressez et maintenez la touche [Alt] pour passer à des pas plus petits en vue d'un réglage plus fin.



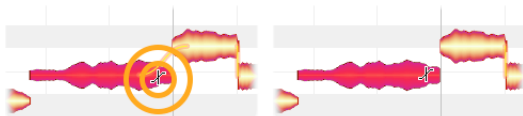
Si vous avez sélectionné plusieurs notes auxquelles ont été appliqués des réglages d'amplitude différents, trois tirets s'affichent dans la case – remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue du changement relatif effectué.

Transitions d'amplitude

Une épaisse ligne orange apparaît entre les notes adjacentes dès que vous changez l'amplitude d'une note plus que celle de l'autre, ou alors dans une direction différente de l'autre. Cette ligne représente la transition d'amplitude entre les deux notes. Si vous amenez l'outil Amplitude à la fin de la première note, il se change en outil Transition d'amplitude. Tirer verticalement avec cet outil gère la vitesse de la transition d'amplitude, qui est représentée par la pente de la ligne de liaison entre les notes.



Double-cliquer avec l'outil Transition d'amplitude sur la fin d'une note désactive la transition d'amplitude et la ligne orange disparaît. Un autre double-clic réactive la transition.

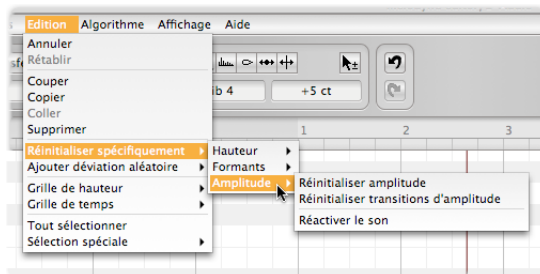


Neutraliser et rétablir des notes

Double-cliquer avec l'outil Amplitude sur une ou plusieurs notes sélectionnées les neutralise (coupe leur son). Seul le contour de ces notes reste affiché, pour indiquer que les notes en question ont été rendues muettes, mais que vous pouvez toujours les sélectionner et les éditer. Un autre double-clic rétablit les notes muettes.

Les commandes Réinitialiser

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Amplitude, vous trouverez deux commandes pouvant servir à inverser les effets de certains types particuliers d'édition d'amplitude (ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine quant à certains de leurs aspects) ainsi que la commande Annuler neutralisation, dont le titre est évocateur. Ces commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent totalement indépendamment de la fonction Annuler normale !



Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Édition du timing*
- *Édition des séparations de notes*

Édition du timing

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment éditer la position et la longueur des notes avec l'outil Timing.

RÉSUMÉ

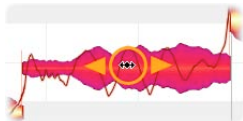
- Avec l'outil Timing, vous pouvez déplacer des notes entières ou juste leur début ou leur fin
- Tenir enfoncée la touche [Alt] permet que ce type d'opération se fasse sans tenir compte de la grille de temps
- Double-cliquer sur une note la cale sur la grille (quantification stricte)
- Ce qui est "calé", c'est son point de départ musical (représenté par une ancre). La ligne de grille servant de destination est déterminée par Melodyne editor comme étant sa meilleure estimation du temps sur lequel la note doit tomber (représenté à son tour par le bord gauche du conteneur qui l'encadre)

Modification de la position et de la longueur des notes

Sélectionnez l'outil Timing dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.

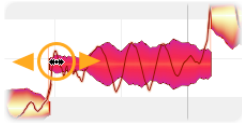


Cliquez sur le centre d'une note seule ou d'une note appartenant à une sélection de plusieurs et tirez vers la gauche ou la droite ; c'est ainsi que vous faites jouer les notes plus ou moins tôt par rapport aux notes non sélectionnées (ou sur d'autres pistes). Pressez et maintenez enfoncée la touche [Alt] durant le déplacement si vous désirez que la grille de temps soit temporairement ignorée afin de permettre un réglage plus fin.

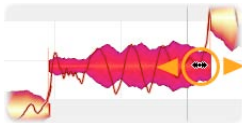


Si vous voulez ne déplacer que le début d'une note mais pas sa fin, cliquez sur sa partie antérieure et tirez. Selon la direction du mouvement, la note sera étirée

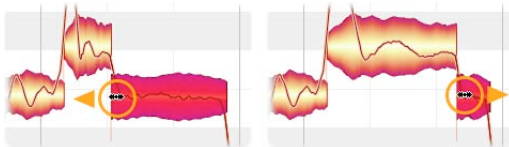
ou resserrée dans le temps. Pressez et maintenez enfoncée la touche [Alt] si vous désirez que la grille de temps soit ignorée durant le déplacement.



De la même façon, vous pouvez ne déplacer que la partie droite de la goutte (correspondant à la fin de la note).



Notez que quand vous déplacez ainsi le début ou la fin d'une note, la note précédente ou suivante, si elle est adjacente, est par compensation étirée ou compressée à l'inverse avec la même ampleur pour éviter que les deux notes ne se chevauchent ou au contraire qu'un blanc (silence) ne se crée entre elles. C'est toujours le cas si une transition de hauteur a été détectée entre les deux notes.



Vous pouvez désactiver cette transition de hauteur et, avec elle, l'interdépendance mutuelle des deux notes soit en double-cliquant sur la fin de la première note avec l'outil Hauteur soit en les écartant simplement l'une de l'autre, c'est-à-dire en tirant l'une d'elles jusqu'à un nouvel emplacement. Un crochet apparaît au point de rupture pour vous indiquer que la liaison entre les deux sons a été coupée.



Correction du timing par double-clic

Si vous double-cliquez sur une note avec l'outil Timing, elle et toutes les autres notes sélectionnées seront quantifiées – c.à.d. qu'elles se caleront sur la grille. Mais sur quelle base et que se passe-t-il alors exactement ?

D'abord, cochez l'option "Afficher notes suggérées" dans le menu Affichage. Chaque note est entourée d'un petit cadre gris. Remarquez aussi que si l'outil Timing est actif, une "ancre de positionnement" apparaît ; elle prend la forme d'une ligne rouge verticale.



Quand il analyse la première fois les données, Melodyne editor calcule pour chaque note deux paramètres intéressants pour le processus de correction temporelle. Le premier est ce qui est considéré (musicalement) comme le début de la note. Celui-ci n'est pas nécessairement aligné sur l'extrémité gauche de la goutte – et cela pour une bonne raison : pensez par exemple à un cuivre, dont chaque son réel est souvent précédé d'une certaine quantité de bruit de souffle.

Certes ce bruit appartient à la note, mais du point de vue du timing, ce qui est intéressant, c'est le moment où le son fleurit vraiment et où la hauteur devient identifiable ; c'est le moment essentiel pour le timing, donc c'est là que Melodyne editor place l'ancre.

Le second paramètre que Melodyne editor calcule pour chaque note est le temps de la mesure auquel elle est assignée. Cela est indiqué par le début du conteneur gris encadrant la goutte. Comme vous pouvez le voir, le début du cadre tombe constamment et de façon exacte sur une ligne de grille. Si vous double-cliquez maintenant sur une note avec l'outil Timing, son point de départ musical – indiqué par l'ancre – se cale sur le côté gauche du cadre gris. C'est le principe fondamental régissant la quantification temporelle dans Melodyne editor.

Le positionnement des ancres et l'assignation des temps aux notes sont généralement tous deux bien réalisés par Melodyne editor, mais il peut y avoir à l'occasion une erreur – aussi en cas de doute, faites confiance à vos oreilles plutôt qu'à vos yeux.



Une remarque sur la quantification temporelle (que ce soit par double-clic avec l'outil Timing ou par la macro) : avec des données polyphoniques, il existe des ancres avec triangles et d'autres sans. Notez que les ancres sans triangle ont une relation temporelle avec une autre note ayant un triangle et sont donc traitées différemment durant la quantification. Si vous jouez un *do* sur le piano et immédiatement après un *mi*, le *do* peut contenir des transitoires appartenant au *mi*. Le *do* a ici un marqueur avec triangle ; le *mi* en a un sans triangle. Déplacer ces deux notes sur des distances différentes sans raison valable durant la quantification peut ne pas avoir beaucoup d'intérêt musical et peut même produire des artéfacts sonores. Les règles suivantes s'appliquent donc : si durant la quantification les deux notes sont sélectionnées, la note ayant un triangle et celle n'en ayant pas se déplacent de façon exactement identique vers le marqueur. En d'autres termes, il existe alors une relation maître-esclave. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur à triangle, seule celle-ci sera quantifiée. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur sans triangle, aucune quantification ne se fait. Il en est de même pour une sélection multiple. Naturellement, vous pouvez déplacer tout ou partie des notes manuellement si vous n'êtes pas satisfait de la façon dont elles sonnent ensemble.

Voir aussi

- *Sélection de notes*
- *Travail avec l'outil principal*
- *Correction du timing avec la macro*
- *Édition des séparations de notes*
- *Copie de notes*

Édition des séparations de notes

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment scinder les notes avec l'outil Séparation de notes ainsi que comment déplacer et supprimer des séparations de notes.

RÉSUMÉ

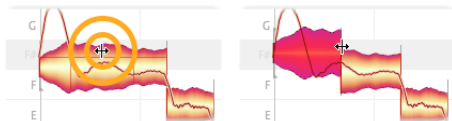
- Double-cliquer sur une note avec l'outil Séparation de notes la scinde en deux
- Double-cliquer sur une séparation de notes la supprime, réunissant ainsi les deux notes situées de part et d'autre
- Tirer horizontalement sur une séparation de notes avec l'outil Séparation de notes la déplace

La procédure

Sélectionnez l'outil Séparation de notes dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.

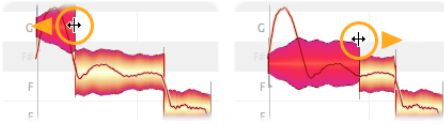


En double-cliquant dans une note avec l'outil Séparation de notes, vous pouvez introduire une séparation de notes, c.à.d. scinder la note en deux.

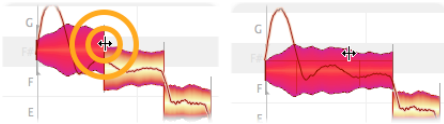


Ne soyez pas surpris si les deux notes obtenues n'ont plus la même hauteur : une nouvelle hauteur centrale est en effet calculée pour chacune des notes nouvellement créées et les deux nouvelles hauteurs centrales peuvent différer de celle qu'elles avaient en commun quand elles ne faisaient qu'une seule note. Dans de tels cas, chacune bouge donc jusqu'à une nouvelle position verticale basée sur sa hauteur centrale nouvellement calculée.

Vous pouvez déplacer une séparation de notes existante rien qu'en la tirant horizontalement avec l'outil Séparation de notes.



Vous pouvez double-cliquer sur une séparation de notes pour la supprimer. Sélectionnez plusieurs notes et double-cliquez sur une de leurs séparations de notes pour supprimer celles de toutes les notes sélectionnées.



Voir aussi

- *Travail avec l'outil principal*
- *Édition de l'amplitude et neutralisation des notes*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*

Les contrôleurs en temps réel

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment faire fonctionner les commandes rotatives en temps réel de Melodyne editor Plugin (que nous appellerons par la suite “boutons”). Elles vous permettent d’augmenter ou de diminuer en temps réel les réglages de hauteur, formants et volume que vous avez effectués dans la zone d’édition et elles affectent toujours toutes les notes.

RÉSUMÉ

- Melodyne editor Plugin offre des paramètres en temps réel pour la hauteur, les formants et le volume
- Ces trois paramètres peuvent être automatisés par l’hôte
- La plage de commande des paramètres Hauteur et Formants peut se régler à l’aide du menu contextuel
- [Commande]-clic sur n’importe lequel des trois boutons les ramènent à leur position centrale

La procédure

Avec ces trois commandes, vous pouvez influencer en temps réel (de gauche à droite) Hauteur, Formants et Volume.

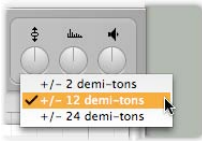


Les trois paramètres apparaissent comme des paramètres de plug-in automatisables dans votre hôte. Vous pouvez par exemple dessiner des courbes d’automatisation pour “piloter” ces paramètres. Veuillez consulter le mode d’emploi de votre hôte pour découvrir les possibilités qui vous sont offertes en rapport avec les paramètres automatisables et comment ceux-ci sont gérés.

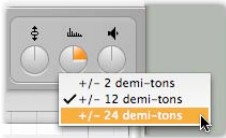
Les trois boutons influencent leurs paramètres dans les deux directions, avec une position centrale neutre comme point de départ. Une rotation vers la gauche (anti-horaire) réduit les paramètres Hauteur, Formants et Volume ; une rotation vers la droite les augmente.



Le bouton Hauteur affiche ses valeurs en demi-tons au moyen d'une info-bulle. Vous pouvez régler la plage de commande en fonction de vos besoins à l'aide du menu contextuel.



Le bouton Formants affiche aussi ses valeurs en demi-tons ; sa plage de commande peut aussi être sélectionnée dans le menu contextuel.



Le bouton Volume a une plage de commande fixe allant de /G à 6 dB, avec 0 dB au centre. Un [Commande]-clic ramène instantanément n'importe lequel de ces boutons à sa position centrale.

Voir aussi

- *Édition de la hauteur*
- *Déplacement des formants*
- *Édition de l'amplitude et neutralisation des notes*

Ajustement aux variations de tempo de l'hôte

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment gérer des tempos différents.

RÉSUMÉ

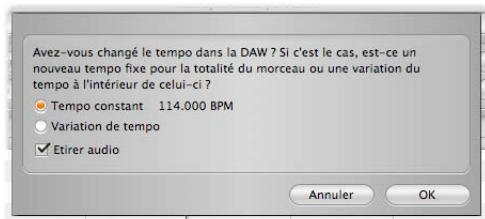
- Quand Melodyne editor remarque dans l'hôte un changement de tempo dont il n'est pas informé, l'icône Chaîne clignote près de l'affichage du tempo
- Quand vous cliquez sur l'icône, une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre. Indiquez si vous avez sélectionné un nouveau tempo constant pour la totalité du morceau ou si des variations de tempo surviennent dans le morceau
- Dans le dernier cas, Melodyne editor doit entendre le passage dans lequel se fait la variation
- Que le tempo soit constant ou qu'il varie, vous pouvez décider si Melodyne editor doit ou non étirer/compresser les données audio dans le temps ou simplement ajuster sa grille pour refléter le changement

Un nouveau tempo constant

Quand Melodyne editor enregistre un changement de tempo dans l'hôte, l'icône Chaîne clignote en orange près de l'affichage du tempo pour attirer votre attention. Si vous ne faites rien, vous devez vous attendre à une divergence entre la règle des mesures de l'hôte et celle de Melodyne editor Plugin.



Cliquez sur l'icône Chaîne pour ouvrir la fenêtre Tempo. C'est là que vous pouvez informer Melodyne editor de la nature du changement de tempo qu'il a détecté, afin d'assurer que les deux règles de mesures restent calées.



Si vous avez simplement changé le tempo général et s'il n'y a pas de changements de tempo dans le morceau lui-même, sélectionnez "Tempo constant". Cela indique à Melodyne editor que le nouveau tempo enregistré s'applique à la totalité du morceau et qu'il doit ajuster sa règle de mesures en conséquence.

Si vous voulez que Melodyne étire ou compresse les données audio dans le temps pour refléter le nouveau tempo, cochez la case du bas.

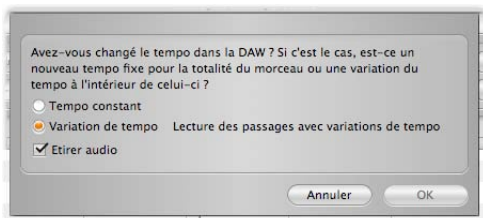


Si vous sélectionnez cette option, Melodyne editor emploiera une compression ou un étirement temporel (time-stretch) pour ajuster au nouveau tempo les données déjà transférées. Si votre hôte emploie Elastic Audio et effectue le time-stretch sur ses propres données audio, Melodyne editor se comporte exactement de la même manière quand cette case est cochée, aussi les données audio de l'hôte et du plug-in restent-elles synchrones.

Si votre hôte n'emploie pas de time-stretch et change simplement la grille derrière les données audio quand se produisent des changements de tempo, décochez la case en question afin d'assurer un comportement identique dans Melodyne editor. Bien sûr, vous pouvez même dans ce cas préférer cocher la case afin d'obtenir avec Melodyne editor ce que votre hôte ne peut pas faire, à savoir un ajustement des données audio au nouveau tempo au moyen du time-stretch.

Une variation de tempo

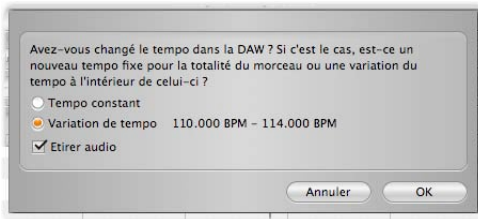
Si le changement de tempo dans l'hôte ne concerne qu'une partie du morceau, cochez "Variation de tempo".



Melodyne est parfaitement capable d'enregistrer les changements de tempo et de les mettre en oeuvre correctement sans aucune assistance, mais il ne peut le faire que s'ils se produisent durant un passage qui lui a été transféré. Si une variation

de tempo se produit entre deux passages transférés, Melodyne est bien entendu dans l'ignorance de ce changement. Pour cette raison, avant le transfert, vous devez jouer à Melodyne tous les passages contenant des changements progressifs ou soudains de tempo pour que Melodyne puisse les «apprendre» et assurer le maintien de la synchro entre les deux règles. Pour faire cela, procédez comme suit ; et veuillez garder à l'esprit les règles énoncées dans la section suivante.

Avec la boîte de dialogue Tempo ouverte, arrêtez la lecture dans votre hôte et amenez son curseur de lecture sur une position antérieure à la variation du tempo. Ensuite, pour les besoins de Melodyne, lisez dans l'hôte la totalité du passage contenant la variation de tempo jusqu'à ce que vous ayez atteint en aval un tempo constant qui ne changera plus jusqu'à la fin du morceau. Quand ce point est atteint, arrêtez la lecture dans l'hôte. Dans la fenêtre de tempo, vous verrez indiquée la plage de variation du tempo dans le passage couvert.



Spécifiez une fois encore si, pour refléter la variation de tempo, vous voulez que ce soit les données audio elles-mêmes qui soient étirées ou compressées dans le temps ou simplement la grille.

Fermez la fenêtre avec «OK» pour appliquer vos réglages ou avec «Annuler» pour ne pas en tenir compte.

Le bouton OK restera grisé tant que vous n'aurez pas lancé puis arrêté votre logiciel hôte en vue de lire à Melodyne le changement de tempo.

Important pour travailler avec un tempo variable

Si Melodyne n'a pas été parfaitement informé des changements de tempo ou de signature rythmique (mesure), les règles temporelles du logiciel hôte et de Melodyne peuvent se désynchroniser et les transferts se feront au mauvais moment ou seront enregistrés au mauvais endroit.

La gestion d'un tempo variable ne va malheureusement pas de soi. Il serait beaucoup plus simple que les logiciels hôtes transmettent aux plug-ins toutes les informations de changements de tempo ou de type de mesure, mais hélas, pour le moment, l'interface de plug-in ne le permet pas. Melodyne est donc obligé d'apprendre toutes les informations en question durant le transfert. Toutefois, comme par définition les transferts ne portent pas sur toute la longueur du morceau, la fenêtre Tempo permet à Melodyne d'apprendre les changements de tempo ou de signature rythmique par une simple lecture – en d'autres termes, sans recourir à aucun transfert. En ce qui concerne «l'apprentissage du tempo», si les règles suivantes sont respectées, tout doit bien se passer et il n'y a aucune raison pour ne pas pouvoir réussir à travailler avec un tempo variable.

- Avant le premier transfert, avec la fenêtre Tempo ouverte, jouez pour **toutes** les occurrences de Melodyne la **totalité** du morceau y compris **tous** les passages où le tempo accélère, ralentit, change brutalement, et où le type de mesure change.

Conseil : si vous voulez travailler avec plusieurs occurrences de Melodyne, voici une astuce pour gagner du temps : une fois que la première occurrence a fait l'apprentissage du tempo, sauvegardez dans cette occurrence un preset de plug-in par exemple sous le nom «Tempo pour morceau X». Puis ouvrez les autres occurrences que vous envisagez d'utiliser et chargez ce preset dans chacune d'entre elles. De cette façon, toutes les occurrences bénéficieront des informations de tempo requises sans avoir à refaire le premier processus d'apprentissage.

- Si vous avez changé une quelconque progression de tempo dans le logiciel hôte, jouez à nouveau la **totalité** du morceau pour **toutes** les occurrences de Melodyne en fenêtre Tempo. Cela permettra à Melodyne d'enregistrer tous les changements de tempo et de préserver la synchronisation de la règle des mesures.
- Si **avant** de changer les progressions de tempo dans votre logiciel hôte vous aviez déjà transféré des données dans Melodyne, alors une fois que Melodyne a fait l'apprentissage des changements, avant de fermer la fenêtre Tempo, cochez l'option «Étirer audio». C'est la seule façon d'assurer que les données déjà transférées puissent s'adapter au nouvel environnement de tempo.

Voir aussi

- *Transfert de données audio à Melodyne editor Plugin*

Gestion des fichiers audio transférés et assignation des fichiers manquants

Dans cette visite guidée, vous découvrirez les fonctions de gestion qui existent pour les segments audio copiés que Melodyne editor Plugin génère durant le transfert.

RÉSUMÉ

- *Durant le transfert, Melodyne crée des fichiers audio et les stocke sur votre disque dur ; il a besoin de ces fichiers pour fonctionner correctement*
- *Pour chaque projet, vous pouvez sélectionner dans le gestionnaire de fichiers le dossier où seront stockés ces fichiers de transfert, garantissant qu'ils ne soient pas oubliés lorsque le projet sera archivé ou donné à quelqu'un d'autre*
- *Le gestionnaire de fichiers vous aide à trouver les fichiers de transfert manquants et à supprimer ceux qui sont inutiles*

Fichiers de transfert

Durant les transferts, Melodyne enregistre les données audio depuis la piste du logiciel hôte ; en faisant cela, il crée ses propres fichiers audio qu'il stocke sur votre disque dur. Pour que la lecture et l'édition soient possibles dans Melodyne, il ne suffit donc pas que les fichiers audio originaux du projet du logiciel hôte soient accessibles : Melodyne a aussi besoin des fichiers qu'il a lui-même créés durant le transfert.

Il est important de garder cela à l'esprit quand vous voulez par exemple archiver ou donner à quelqu'un un projet en même temps que l'édition effectuée sur celui-ci dans Melodyne. Il faut prendre soin de donner non seulement le projet du logiciel hôte, avec tous ses fichiers audio et autres, mais aussi les fichiers de transfert créés par Melodyne. Sans ceux-ci, il sera impossible de reproduire les passages transférés et les données éditées dans le projet que vous avez donné. La question est alors : où Melodyne stocke-t-il les fichiers qu'il a lui-même créés et comment pouvez-vous les joindre à votre projet ? La réponse se trouve dans la fenêtre du gestionnaire de fichiers, qui vous aide à gérer les fichiers de transfert et à rechercher ceux qui sont perdus.

Le gestionnaire de fichiers

Le gestionnaire de fichiers s'obtient par le menu «Réglages» du Plugin.



Dans la zone centrale de la fenêtre, vous verrez une liste de tous les extraits audio appartenant à l'occurrence ouverte. Chaque entrée de la liste représente un fichier audio que Melodyne a stocké sur le disque dur et dont il a besoin pour faire correctement fonctionner cette occurrence.

Au-dessus de la liste, vous verrez le chemin d'accès au dossier dans lequel Melodyne stocke actuellement ces fichiers de transfert. Par défaut, c'est un dossier de votre répertoire «Music», qui est donc l'emplacement de stockage par défaut de tous les nouveaux projets (certains logiciels hôtes utilisent toutefois un dossier différent pour chaque nouveau projet et se comportent aussi par certains aspects d'une façon différente de celle que nous allons décrire ; pour ceux-ci, veuillez lire la note intitulée «Exceptions» ci-dessous).



Si vous cliquez sur le bouton situé à côté de l'affichage du chemin d'accès, une fenêtre de sélection de fichier s'ouvre pour vous permettre de sélectionner un autre dossier de stockage. Le choix que vous faites ne s'applique qu'au projet en cours. Si vous choisissez depuis une des occurrences de Melodyne un nouveau dossier de stockage pour le projet, le choix s'applique alors à toutes les occurrences présentes dans ce projet. Tous les fichiers de transfert déjà créés seront déplacés dans le nouveau dossier de stockage. Si celui-ci est sur un autre volume, comme un disque dur externe, ils seront copiés sur ce disque. Chaque fois que vous changez de dossier de stockage, Melodyne vous demande par conséquent de sauvegarder votre projet pour que des références de fichier actualisées puissent aussi être sauvegardées.

Quand par la suite vous transférez des passages à n'importe quelle occurrence de Melodyne dans le même projet, les fichiers de transfert ainsi créés sont sauvegardés dans le nouvel emplacement.

Durant le travail sur un projet ou à la fin quand il est terminé, vous devez sélectionner le dossier du projet de votre logiciel hôte comme emplacement de stockage pour ces fichiers de transfert. De cette façon, vous serez sûr que tous les fichiers dont Melodyne a besoin seront stockés avec le projet et ne seront pas oubliés lorsque vous donnerez le projet à quelqu'un d'autre.

Exceptions : certains logiciels hôtes sont capables d'indiquer à Melodyne où trouver le dossier du projet en cours. Dans ces hôtes, il n'y a pas moyen de sélectionner un dossier de stockage manuellement ; à la place, Melodyne utilisera toujours le dossier du projet en cours pour le stockage, garantissant ainsi que vos fichiers de transfert resteront parties prenantes du projet et ne seront pas perdus. Aussi ne soyez pas surpris s'il n'y a pas dans votre hôte de bouton Parcourir pour sélectionner un chemin d'accès ; si c'est votre cas, Melodyne stockera pour vous les fichiers à l'emplacement correct, de façon automatique. Pour connaître les logiciels hôtes concernés, veuillez consulter notre FAQ sur internet. À la date d'impression, il s'agissait de Cubase 5.5 et Nuendo 5 (au format de plug-in VST3) ainsi que de PT LE 8.0.3 et PT HD 8.1 (RTAS).

Suppression de fichiers indésirables

La liste du gestionnaire de fichiers vous donne les fichiers audio de tous les segments qui ont été transférés à l'occurrence correspondante de Melodyne editor Plugin. Les noms des segments dont toutes les notes ont été supprimées dans Melodyne editor – qui ne servent donc pas – sont grisés, tandis que les segments utiles sont affichés en noir. Les fichiers audio appartenant aux segments qui ne sont plus utilisés sont conservés et pas automatiquement supprimés pour que vous puissiez, si vous le désirez, les restaurer avec la fonction Annuler, ce qui ne serait pas possible si les fichiers en question avaient été immédiatement supprimés. Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin des fichiers non utilisés, vous pouvez les supprimer, au choix uniquement pour l'occurrence actuelle ou pour toutes les occurrences du projet, afin de libérer de l'espace de stockage.

Une fois l'édition terminée dans une occurrence de Melodyne editor Plugin et les résultats sauvegardés sous forme de fichier audio par report ou conversion, vous devez supprimer tous les fichiers se rapportant à cette occurrence à l'aide du bou-

ton prévu à cet effet en bas de la fenêtre afin de libérer de l'espace de stockage avant de fermer Melodyne editor Plugin et de le retirer de la piste de l'hôte.

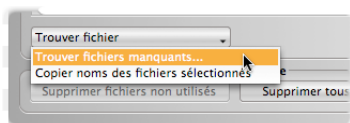
L'assignation de fichiers manquants

Si Melodyne editor Plugin ne peut pas trouver les fichiers transférés quand il ouvre un projet – parce qu'ils ont été supprimés, déplacés ou non transférés alors que le projet était amené sur un autre ordinateur – il les affiche en gris dans la zone d'édition et reste muet durant la lecture :

Dans le gestionnaire de fichiers, ils seront listés en rouge :



Si vous savez dans quel dossier se trouvent les fichiers manquants, vous pouvez utiliser le menu déroulant « Trouver fichier » du gestionnaire de fichiers. Sélectionnez « Trouver fichiers manquants ... ».



Naviguez alors dans la fenêtre de sélection de fichier jusqu'au dossier contenant les fichiers manquants puis fermez-la avec «OK». Les fichiers manquants du dossier seront réassignés. Faites toutefois attention : pour faire cette assignation, vous ne devez pas sélectionner les fichiers eux-mêmes (ce qui serait assez délicat étant donné que leur nom est généré automatiquement et s'avère assez abscons) mais simplement le dossier qui les contient. Son contenu sera alors automatiquement examiné à la recherche des fichiers manquants. Gardez toutefois à l'esprit que les sous-dossiers ne sont pas examinés, seuls le sont les fichiers directement présents au niveau du dossier sélectionné. Pour tous les sous-dossiers contenant des fichiers manquants, vous devez suivre la même procédure afin qu'ils soient eux aussi examinés.

Que faire si vous avez reçu de quelqu'un d'autre un projet auquel manquent des fichiers et que vous voulez lui donner, pourquoi pas par e-mail, le nom des fichiers manquants ? C'est là que s'avère utile la commande «Copier noms des

fichiers sélectionnés». Elle copie dans le presse-papiers les noms de tous les fichiers sélectionnés dans la liste (multi-sélection avec [Shift]).

Voir aussi

- *Transfert de données audio à Melodyne editor Plugin*
- *Les Préférences de Melodyne editor Plugin*

Les Préférences de Melodyne editor Plugin

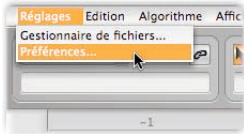
Dans cette visite guidée, vous découvrirez les Préférences de Melodyne editor Plugin.

RÉSUMÉ

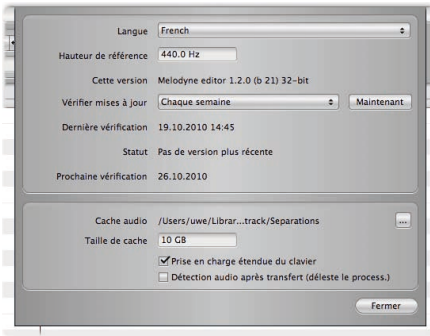
- La page Préférences détermine la langue de Melodyne editor Plugin, la hauteur de référence (diapason), la planification des mises à jours, le chemin d'accès au cache audio et la taille maximale du cache audio.

Les divers réglages et leur signification

Ouvrez la fenêtre Préférences dans le menu Réglages :



La fenêtre Préférences offre un certain nombre d'options régissant le comportement de Melodyne editor Plugin :



Cadre du haut

- Langue : détermine la langue de l'interface utilisateur

- Hauteur de référence (diapason) : définit la fréquence de la tonalité de référence, c'est-à-dire le *la* du diapason
- Cette version : donne la version de Melodyne editor actuellement installée
- Vérifier mises à jour : vous permet de choisir la fréquence des recherches automatiques de mise à jour sur internet par le programme
- Maintenant : déclenche une recherche immédiate
- Dernière vérification/Statut/Prochaine vérification : date de la dernière vérification/statut confirmé/date prévue pour la prochaine vérification

Cadre du bas

- Cache audio : établit le chemin d'accès à la mémoire tampon audio requise par Melodyne editor pour son fonctionnement interne
- Taille de cache : détermine la taille maximale de la mémoire tampon audio
- Prise en charge étendue du clavier : quand cette option est sélectionnée, vous pouvez utiliser les touches [Flèche] pour naviguer d'une goutte à l'autre et la [Barre d'espace] pour arrêter la lecture locale dans Melodyne editor Plugin. L'utilité de cette fonction dépend de l'hôte. Décochez cette case si elle n'a pas l'effet désiré avec votre hôte.
- Détection audio après transfert : si vous activez cette option, l'analyse des données audio ne commence qu'une fois le transfert terminé plutôt que durant celui-ci, réduisant ainsi considérablement la charge de traitement pour l'ordinateur. Activez donc cette option sur les ordinateurs moins puissants s'ils ne parviennent pas à tout gérer durant le transfert (ce qui se manifeste par des clics, décrochages, ralentissements extrêmes etc.).

Voir aussi

- *Transfert de données audio à Melodyne editor Plugin*
- *Sélection de la grille de temps*

Caler la grille de temps sur l'audio

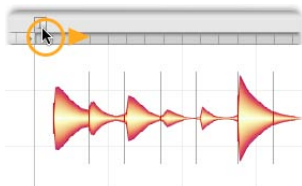
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment ajuster manuellement la grille.

RÉSUMÉ

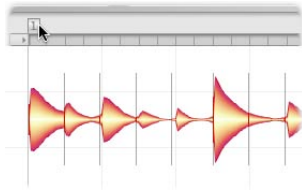
- Tous les changements faits dans la fenêtre Définir le tempo n'affectent que le fond d'écran (la grille) – pas le tempo de lecture des données audio elles-mêmes
- L'option "Multiplier tempo" est idéale quand une relation arithmétique simple unit le tempo que vous désirez et celui actuellement affiché
- La commande "Définir tempo constant" demande à Melodyne editor de dessiner une grille uniforme conformément au tempo que vous avez saisi dans le champ prévu à cet effet, ignorant ainsi toutes les fluctuations de tempo de l'audio.
- L'option "Placer la mesure 1 au début du fichier" demande à Melodyne editor d'aligner le début de la mesure 1 sur le premier échantillon du fichier audio, même si le premier son détecté dans le fichier ne survient que plus tard.

Déplacer le "1"

Quand le chargement et l'analyse d'un fichier audio – disons ici une boucle de batterie – sont terminés, vous devez avant toute chose vérifier que le "1" de la grille de temps est correctement aligné sur la première note (ou dans ce cas sur la première frappe). Souvent, les fichiers audio ont un peu d'"air" avant que ne sonne la première note, et cette pause avant que l'action ne démarre peut être interprétée par Melodyne editor comme un silence. La conséquence est alors que toutes les notes sont décalées vers la droite dans la grille de temps et le premier temps musical ne coïncide plus avec le "1" dans la règle des mesures. Pour corriger cela, tirez simplement le marqueur "1" dans la barre des mesures jusqu'au début de la première frappe de batterie. Le déplacement est contraint par la grille de temps sélectionnée, ce qui aide généralement au positionnement. Vous pouvez toutefois presser la touche [Alt] quand vous tirez l'icône pour vous affranchir de ces contraintes et vous permettre d'affiner son positionnement.

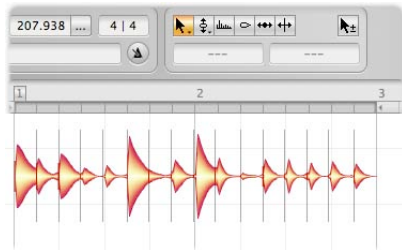


Quand vous avez terminé, le “1” doit être parfaitement aligné avec le début de la première frappe de batterie.



Correction de l'interprétation du tempo

Une fois le “1” correctement positionné, le tempo établi doit être vérifié. Certes, les algorithmes de Melodyne editor font une détection très précise du tempo ainsi que de toutes ses fluctuations ; mais comme le tempo est une pure question d'interprétation, il peut souvent arriver que le tempo affiché soit en fait le double du tempo réel. Cela n'a pas d'effet gênant pour le son lui-même, bien entendu, mais la grille ne correspondra pas aux données, ce qui peut entraîner de la confusion. Avec notre boucle, le fait que le tempo trouvé soit le double du tempo correct fait s'étendre sur deux mesures de la grille cette boucle qui n'en fait qu'une.

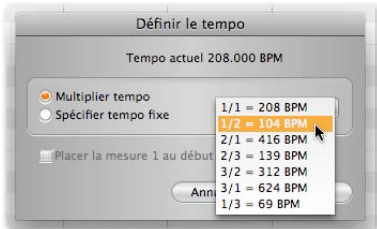


Saisir une nouvelle valeur dans la case Tempo ne servirait ici à rien, car cela étirerait ou compresserait les données audio dans le temps ; la boucle serait lue plus vite ou plus lentement qu'avant, mais toujours sur deux mesures de la grille.

Heureusement, corriger le tempo affiché est très simple : cliquez juste sur le bouton situé à côté de la case Tempo et la fenêtre Définir le tempo s'ouvrira.



Dans celle-ci, vous avez le choix entre deux moyens de définir le tempo. Comme dans ce cas nous voulons diviser par deux le tempo actuel, nous sélectionnerons “1/2” dans le menu déroulant proposé.

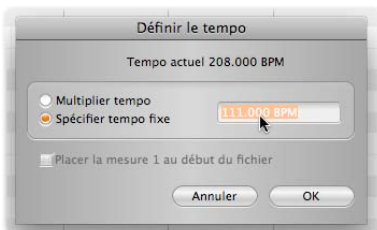


Après avoir fermé la fenêtre avec “OK”, nous constatons que la boucle ne s’étend plus que sur une mesure de la grille, et que la valeur de la case Tempo a été divisée par deux. Problème résolu.



Définition d’un tempo constant

Si vous choisissez l’option “Définir tempo constant”, vous pouvez saisir une nouvelle valeur de tempo dans la case prévue à cet effet.



Dans quels cas ferez-vous ce choix ? Il existe un cas particulier pour lequel il peut être souhaitable de définir un tempo fixe. Supposons que vous éditez une piste de guitare enregistrée en référence à un accompagnement à 120 BPM et que le

guitariste ait fait de légères variations de tempo durant son interprétation. Quand vous ouvrez maintenant l'enregistrement dans Melodyne editor Stand-Alone, vous voyez que ces variations de tempo ont été détectées et sont préservées à la lecture. Si vous regardez l'affichage de tempo durant la lecture, vous constaterez qu'il change constamment, avec des valeurs proches de 120. Néanmoins, c'est la queue qui fait alors bouger le chien, le monde à l'envers ! Le tempo de base du projet est supposé être fixe – un solide 120 BPM – et il ne doit pas fluctuer juste parce que le guitariste laisse libre cours à ses talents artistiques. La solution est de saisir la valeur "120" dans la case "Définir tempo constant" et de fermer la fenêtre avec "OK". Maintenant, la grille reflète la réalité et le tempo de 120 sera affiché tout du long. L'interprétation du guitariste reste bien sûr inchangée, toutes les petites variations de tempo étant préservées ; vous les verrez se refléter dans le fait que certaines notes sont légèrement décalées de la ligne de grille la plus proche. Si vous le désirez, bien entendu, vous pouvez gommer ces fluctuations de tempo par une quantification, afin que la partie de guitare suive strictement le tempo de 120 BPM tout du long.

Placer la mesure 1 au début du fichier

Cette commande apparaît à la fois comme une option dans la fenêtre Définir le tempo et dans le menu contextuel de l'icône "1" dans la règle des mesures.



Normalement, Melodyne editor Stand-Alone place le "1" au début de la première note qu'il détecte dans le fichier audio. Dans la plupart des cas, cela est logique musicalement mais pas dans tous. Prenez le cas suivant : vous éditez une piste d'une station de travail audio numérique (DAW) en vue de la réintégrer ultérieurement dans la DAW. Bien que la piste ait été enregistrée depuis le début du morceau, aucune note n'est produite avant un moment. Maintenant, si Melodyne editor devait aligner le "1" sur la première note jouée plutôt que sur le début du fichier, vous constateriez à la réintégration de la piste dans le projet d'origine que les deux ne sont plus synchrones. Pour éviter cela, cochez "Placer la mesure 1 au début du fichier". Melodyne editor alignera alors la mesure Un ("1") de la règle sur le premier échantillon du fichier audio ; et la piste, une fois retournée dans le projet d'origine, sera parfaitement synchrone.

Voir aussi

- *Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne editor Stand-Alone*
- *Enregistrement audio dans Melodyne editor Stand-Alone*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques*
- *Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques*

Les Préférences de Melodyne editor Stand-Alone

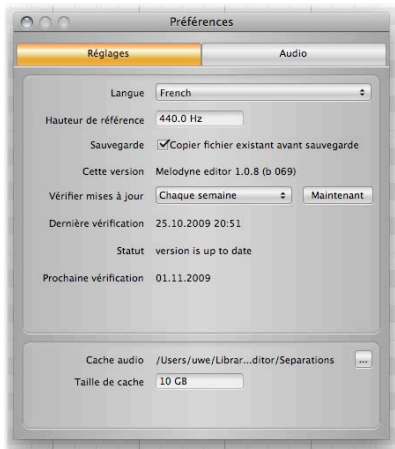
Dans cette visite guidée, vous découvrirez les Préférences de Melodyne editor Stand-Alone.

RÉSUMÉ

- La page Préférences détermine la langue de Melodyne editor, la hauteur de référence (diapason), la planification des mises à jours, les chemins d'accès au dossier d'enregistrement et au cache audio, la taille maximale du cache audio ainsi que divers réglages pour l'interface audio.

Les divers réglages et leur signification

La page Préférences de Melodyne editor Stand-Alone comprend deux onglets :



Le premier s'intitule Réglages.

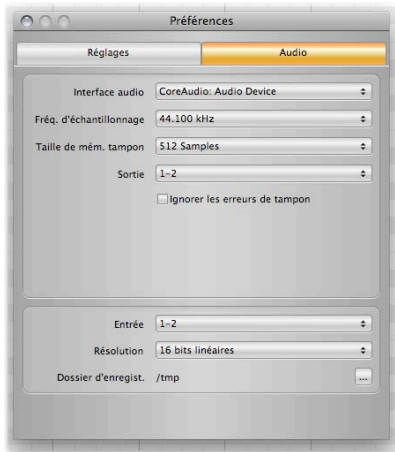
Cadre du haut

- Langue : détermine la langue de l'interface utilisateur
- Hauteur de référence (diapason) : définit la fréquence de la tonalité de référence, c'est-à-dire le *la* du diapason
- Case à cocher : vous permet de déterminer si le fichier d'origine doit être préservé ou remplacé par le nouveau lors de la sauvegarde

- Cette version : donne la version de Melodyne editor actuellement installée
- Vérifier mises à jour : vous permet de choisir la fréquence des recherches automatiques de mise à jour sur internet par le programme
- Maintenant : déclenche une recherche immédiate
- Dernière vérification/Statut/Prochaine vérification : date de la dernière vérification/statut confirmé/date prévue pour la prochaine vérification

Cadre du bas

- Cache audio : établit le chemin d'accès à la mémoire tampon audio requise par Melodyne editor pour son fonctionnement interne
- Taille de cache : détermine la taille maximale de la mémoire tampon audio



L'onglet Audio :

Cadre du haut

- Interface audio : sélectionne le pilote audio ou l'interface audio pilotée
- Fréquence d'échantillonnage : détermine la fréquence d'échantillonnage employée par Melodyne editor
- Taille de mémoire tampon : détermine la taille de la mémoire tampon utilisée pour l'édition audio. Des valeurs plus petites entraînent moins de latence mais sollicitent plus le processeur
- Sortie : détermine quelles sorties de votre interface audio Melodyne editor doit utiliser (à condition qu'elle offre plusieurs sorties)

- Case à cocher : en cochant “Ignorer les erreurs de tampon”, vous indiquez à Melodyne editor (s’il fonctionne sur un ordinateur lent) que vous préférez avoir un clic qu’un décrochage – les interfaces audio sont souvent très sensibles aux décrochages et peuvent même provoquer un plantage. Si vous avez le sentiment que cela se produit, cochez cette option ; en règle générale, elle est toutefois rarement nécessaire et peut sans problème être ignorée.

Cadre du bas

- Entrée : détermine l’entrée de votre interface audio utilisée par Melodyne editor (à condition qu’elle offre plusieurs entrées)
- Résolution : la résolution en bits des enregistrements faits par Melodyne editor Stand-Alone
- Dossier d’enregistrement : le dossier dans lequel sont temporairement stockés les enregistrements

Voir aussi

- *Enregistrement audio dans Melodyne editor Stand-Alone*
- *Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne editor Stand-Alone*