

Utilisation

d'ADOBE® SOUNDBOOTH® CS5

Dernière mise à jour le 4/5/2010

© 2010 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All rights reserved.

Utilisation d'Adobe® Soundbooth® CS5 pour Windows® et Mac OS.

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe OnLocation, Adobe Premiere, After Effects, Creative Suite, Encore, Flash, Kuler, Photoshop, and Soundbooth are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Windows is either a registered trademark or a trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Mac OS is a trademark of Apple Inc., registered in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Updated Information/Additional Third Party Code Information available at <http://www.adobe.com/go/thirdparty>.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia (<http://www.iis.fraunhofer.de/fhg/iis/EN/bf/amm/index.jsp>).

ASIO and VST are trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

**Sorenson
Spark.**

Sorenson Spark™ video compression and decompression technology licensed from Sorenson Media, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

Flash video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. <http://www.on2.com>.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

This product includes software licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government end users: The Software and Documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Sommaire

Chapitre 1 : Nouveautés

Chapitre 2 : Son numérique - principes de base

Compréhension du son	2
Numérisation des données audio	4

Chapitre 3 : Espace de travail

Personnalisation de l'espace de travail	7
Gestion des espaces de travail	12

Chapitre 4 : Importation, enregistrement et lecture de données audio

Configuration des entrées et sorties matérielles	14
Ouverture, création et enregistrement de fichiers	16
Affichage et modification de métadonnées XMP	20
Lecture de données audio	26

Chapitre 5 : Edition et réparation de fichiers audio

Affichage des données audio	29
Sélection de données audio	35
Copie, collage, découpage et suppression de données audio	37
Fondu, modification et maximisation du volume	38
Réparation de données audio	42
Bouclage, étirement et décalage de la hauteur	44
Annulation et Rétablissement	46

Chapitre 6 : Effets

Application d'effets	48
Effets référence	49

Chapitre 7 : Mixage et édition multipiste

Création de fichiers, de pistes et de clips multipistes	58
Mixage et édition de pistes et de clips	61
Personnalisation de partitions	65
Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes	67

Chapitre 8 : Utilisation d'Adobe Flash et de la vidéo

Utilisation de cue points Flash	68
Edition de contenu audio à partir d'Adobe Flash, Premiere Pro ou After Effects	69
Utilisation de fichiers vidéo	70

Chapitre 9 : Enregistrement de fichiers audio et vidéo

Enregistrement et fermeture de fichiers	72
Sélection des formats de fichiers	73
Options pour les formats audio standard	75
Options pour les formats vidéo et AAC	77

Chapitre 10 : Raccourcis clavier

Recherche et personnalisation de raccourcis 78

Raccourcis courants 79

Chapitre 11 : Son numérique - Glossaire

Termes courants liés au son 81

Chapitre 1 : Nouveautés

Adobe® Soundbooth® CS5 offre davantage de fonctionnalités et de contenu, vous conférant ainsi une souplesse accrue pour l'édition et l'optimisation de données audio.

Mise en route rapide Soundbooth crée automatiquement un projet à trois pistes pour vous permettre de démarrer rapidement (voir la section « [Mixage et édition multipiste](#) » à la page 58).

Nouvelles partitions et nouveaux effets sonores sur Resource Central Resource Central comprend 130 nouvelles partitions et 6 000 nouveaux effets sonores, ce qui porte leur nombre à 9 000.

Glisser-déplacer à partir de Resource Central Placez directement les partitions et effets sonores téléchargés dans le panneau Editeur (voir la section « [Insertion d'une partition dans un fichier multipiste](#) » à la page 65).

Réglage de la hauteur de piste Il vous suffit de faire glisser les séparateurs de pistes d'un document multipiste (voir la section « [Création, nommage, redimensionnement ou suppression de pistes](#) » à la page 59).

Dictionnaires personnalisés pour la recherche par mots Améliorez la précision de la transcription en référençant des fichiers texte (voir la section « [Amélioration de l'analyse du discours grâce aux scripts de référence](#) » à la page 24.)

Chapitre 2 : Son numérique - principes de base

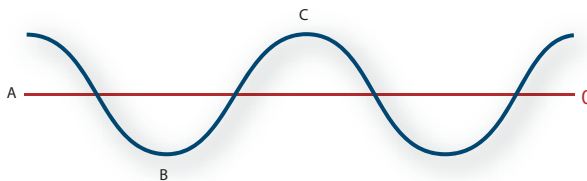
Comprendre les concepts audio clés vous aidera à exploiter au maximum les capacités d'Adobe Soundbooth.

Compréhension du son

Ondes sonores

Le son commence par des vibrations dans l'air, telles celles produites par les cordes d'une guitare, les cordes vocales ou les haut-parleurs. Ces vibrations font s'entrechoquer les molécules d'air voisines, ce qui augmente légèrement la pression de l'air. Les molécules d'air sous pression repoussent alors les molécules d'air avoisinantes, qui repoussent à leur tour l'ensemble de molécules suivant, et ainsi de suite. Lorsqu'elles se déplacent dans l'air, les zones de haute pression laissent derrière elles des zones de basse pression. Lorsque les ondes créées par ces variations de pression nous parviennent finalement, elles font vibrer les récepteurs de nos oreilles et ces vibrations prennent la forme d'un son.

Une forme d'onde visuelle représentant des données audio illustre ces ondes de pression d'air. La ligne zéro de la forme d'onde est la pression de l'air au repos. Lorsque la ligne oscille à un niveau maximum, elle représente une pression supérieure ; lorsqu'elle oscille dans un creux, elle représente une pression plus basse.



Onde sonore représentée par une forme d'onde visuelle :

A. Ligne zéro B. Zone de basse pression C. Zone de haute pression

Mesures de forme d'onde

Plusieurs mesures décrivent les formes d'onde du son :

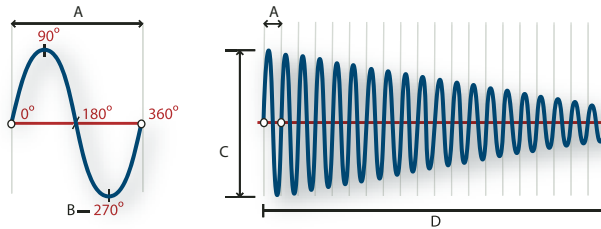
Amplitude Reflète le changement de pression entre le pic (crête) et le creux de la forme d'onde. Les formes d'onde de grande amplitude correspondent à un son fort ; les formes d'onde de petite amplitude correspondent à un son faible.

Cycle Décrit une séquence répétée de variations de pression, de la pression zéro à une haute pression, puis à une basse pression et enfin à la pression zéro.

Fréquence Mesurée en hertz (Hz), elle indique le nombre de cycles par seconde. (Par exemple, une forme d'onde de 1 000 Hz présente 1 000 cycles par seconde.) Plus la fréquence est élevée, plus la hauteur musicale est élevée.

Phase Mesurée sur 360 degrés, elle indique la position d'une forme d'onde dans un cycle. Le degré zéro correspond au point de départ, suivi de 90° (haute pression), 180° (milieu), 270° (basse pression) et 360° (point final).

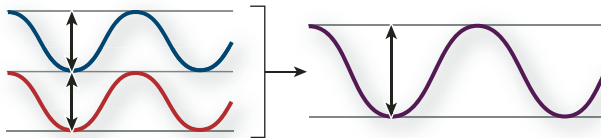
Longueur d'onde Mesurée en centimètres ou en pouces, elle indique la distance entre deux points présentant le même degré de phase. Plus la fréquence augmente, plus la longueur diminue.



Un cycle unique à gauche ; une forme d'onde de 20 Hz complète à droite
A. Longueur d'onde B. Degré de phase C. Amplitude D. Une seconde

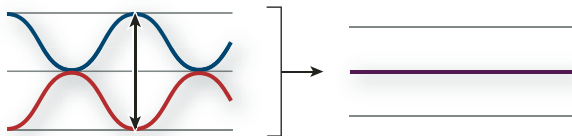
Méthodes d'interaction des ondes sonores

Lorsque plusieurs ondes sonores se rencontrent, elles s'additionnent et se soustraient les unes aux autres. Si leurs pics et leurs creux sont parfaitement *en phase*, elles se renforcent pour générer une forme d'onde de plus grande amplitude.



Les ondes en phase se renforcent.

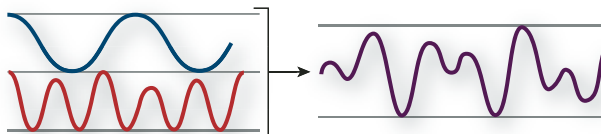
Si les pics et les creux de deux formes d'onde sont parfaitement *hors phase* (ou déphasés), elles s'annulent et elles disparaissent.



Les ondes hors phase s'annulent mutuellement.

Toutefois, dans la plupart des cas, les ondes sont déphasées dans des degrés divers, ce qui entraîne une forme d'onde combinée plus complexe que chaque forme d'onde individuelle. Une forme d'onde complexe qui représente de la musique, une voix, un bruit ou un autre son, par exemple, regroupe les formes d'onde de chaque son.

💡 En raison de sa structure physique unique, un même instrument peut créer des ondes extrêmement complexes. C'est la raison pour laquelle un violon et une trompette émettent un son différent pour une même note.



Il est possible de combiner deux ondes simples pour créer une onde complexe.

Numérisation des données audio

Comparaison des données audio analogiques et numériques

La transmission et le stockage du son s'effectuent de manières très différentes pour les données audio analogiques et numériques.

Données audio analogiques: tension positive et négative

Un micro convertit les ondes de pression sonores en variations de tension dans un fil électrique : la haute pression devient une tension positive et la basse pression, une tension négative. Lorsque ces variations de tension se déplacent sur un fil électrique, elles peuvent être enregistrées sur bande sous la forme de variations d'intensité magnétique ou sur un disque vinyle sous la forme de variations de la taille du sillon. Un haut-parleur fonctionne de la même manière qu'un micro, mais dans le sens inverse : il capte les signaux de tension émis par un enregistrement audio et vibre pour recréer l'onde de pression.

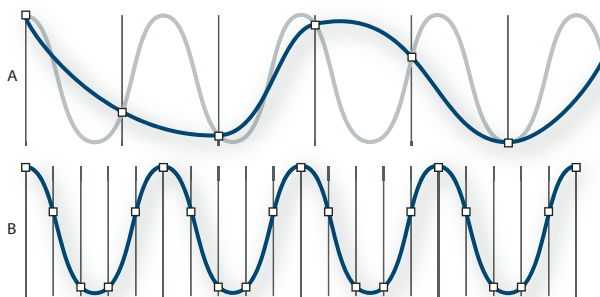
Données audio numériques : zéro et un

Contrairement aux supports de stockage analogiques tels que les cassettes ou les disques vinyle, les ordinateurs stockent les informations audio dans un format numérique, sous la forme d'une série de 0 et de 1. Dans un enregistrement numérique, la forme d'onde d'origine est divisée en instantanés individuels appelés « *échantillons* ». Ce processus est généralement appelé « *numérisation* » ou « *échantillonnage* » des données audio. Il correspond à une « *conversion analogique-numérique* ».

Lorsque vous enregistrez à partir d'un micro dans un ordinateur, par exemple, des convertisseurs analogiques-numériques transforment le signal analogique en échantillons numériques que les ordinateurs sont capables de stocker et de traiter.

Compréhension du taux d'échantillonnage

Le taux d'échantillonnage correspond au nombre d'échantillons numériques d'un signal audio pris par seconde. Il détermine la plage de fréquences d'un fichier audio. Plus il est élevé, plus le profil de la forme d'onde numérique sera proche de celui de la forme d'onde analogique d'origine. Des taux d'échantillonnage bas limitent la plage des fréquences qui peuvent être enregistrées, de sorte que le son enregistré peut être très éloigné du son d'origine.



Deux taux d'échantillonnage

A. Taux d'échantillonnage bas qui altère l'onde sonore d'origine B. Taux d'échantillonnage élevé qui reproduit parfaitement l'onde sonore d'origine

Pour reproduire une fréquence donnée, le taux d'échantillonnage doit être au moins deux fois supérieur à cette fréquence (voir « [Fréquence de Nyquist](#) » à la page 83). Par exemple, les CD utilisent un taux d'échantillonnage de 44 100 échantillons par seconde afin de pouvoir reproduire les fréquences jusqu'à 22 050 Hz, un niveau légèrement supérieur à la limite de fréquence perceptible à l'oreille humaine (20 000 Hz).

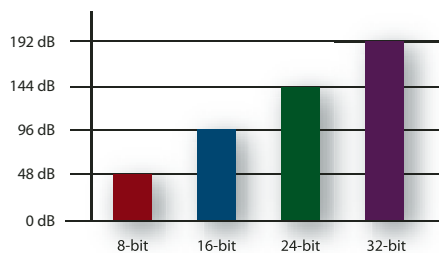
Le tableau suivant répertorie les taux d'échantillonnage les plus courants pour le son numérique :

Taux d'échantillonnage	Niveau de qualité	Plage de fréquences
11 025 Hz	Faible qualité radio AM (multimédia bas de gamme)	0-5 512 Hz
22 050 Hz	Comparable à la qualité radio FM (multimédia haut de gamme)	0-11 025 Hz
32 000 Hz	Meilleur que la qualité radio FM (taux de diffusion standard)	0-16 000 Hz
44 100 Hz	CD	0-22 050 Hz
48 000 Hz	DVD standard	0-24 000 Hz
96 000 Hz	DVD haut de gamme	0-48 000 Hz

Compréhension de la résolution

La résolution détermine la gamme dynamique. Lorsqu'une onde sonore est échantillonnée, chaque échantillon se voit attribuer la valeur d'amplitude la plus proche de l'amplitude de l'onde d'origine. Plus la résolution est élevée, plus le nombre de valeurs d'amplitude possibles est important, ce qui augmente la plage dynamique et la fidélité tout en réduisant le bruit de fond. Pour obtenir une qualité sonore optimale, utilisez une résolution de 32 bits lorsque vous transformez des données audio dans Soundbooth et convertissez-les ensuite à une résolution inférieure pour la sortie.

Résolution	Niveau de qualité	Valeurs d'amplitude	Plage dynamique
8 bits	Téléphonie	256	48 dB
16 bits	CD	65 536	96 dB
24 bits	DVD	16 777 216	144 dB
32 bits	Supérieure	4 294 967 296	192 dB



Plus la résolution en bits est élevée, plus la plage dynamique est grande.

Contenu et taille des fichiers audio

Un fichier audio sur disque dur, tel un fichier WAV, est constitué d'un petit en-tête indiquant le taux d'échantillonnage et la résolution en bits, puis d'une longue série de nombres, un pour chaque échantillon. Ces fichiers peuvent être très volumineux. Par exemple, à raison de 44 100 échantillons par seconde et de 16 bits par échantillon, un fichier mono nécessite un espace de 86 Ko par seconde, soit environ 5 Mo par minute. Ce chiffre double à 10 Mo par minute pour un fichier stéréo, qui contient deux canaux.

Méthode de numérisation des données audio utilisée par Soundbooth

Lorsque vous enregistrez des données audio dans SoundBooth, la carte son commence le processus d'enregistrement et spécifie le taux d'échantillonnage et la profondeur de bit (résolution). Via les ports d'entrée de ligne ou de microphone, la carte son reçoit des données audio analogiques qu'elle convertit en données numériques à un taux d'échantillonnage donné. SoundBooth stocke les échantillons dans l'ordre jusqu'à ce que vous interrompiez l'enregistrement.

Lorsque vous lisez un fichier dans Adobe Audition, ce processus se déroule en sens inverse. SoundBooth envoie une série d'échantillons numériques à la carte son. La carte reconstitue alors la forme d'onde d'origine pour l'envoyer vers les haut-parleurs en tant que signal analogique via les ports de sortie de ligne.

En résumé, le processus de numérisation de données audio commence par une onde de pression dans l'air. Un micro convertit cette onde en variations de tension. Ensuite, une carte son convertit ces variations de tension en échantillons numériques. SoundBooth peut alors enregistrer, modifier et traiter ces données audio numériques. Les possibilités sont illimitées. Il vous suffit de laisser libre cours à votre imagination.

Chapitre 3 : Espace de travail

Adobe Soundbooth comporte un espace de travail d'une grande souplesse qui vous permet de rapidement optimiser votre style de travail.

Personnalisation de l'espace de travail

A propos des espaces de travail

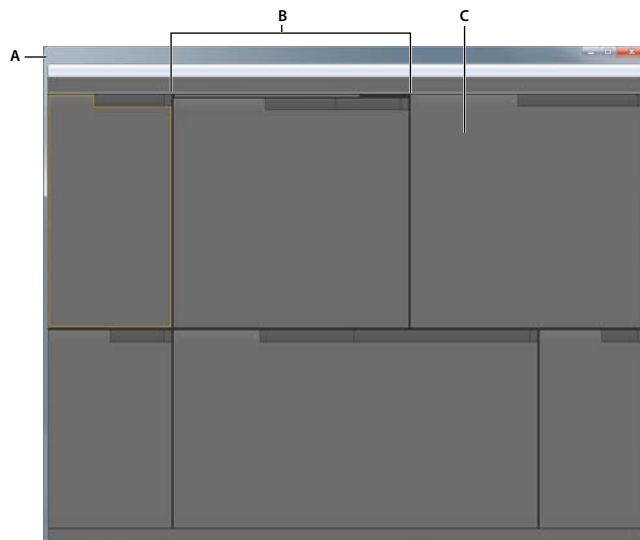
Les applications audio et vidéo Adobe offrent un espace de travail cohérent et personnalisable. Bien que chaque application possède son propre ensemble de panneaux (Projet, Métadonnées et Montage par exemple), la façon de déplacer et de regrouper les panneaux est la même pour tous les produits.

La fenêtre principale d'un programme est appelée *fenêtre d'application*. Les panneaux de cette fenêtre sont organisés dans ce que l'on appelle l'*espace de travail*. L'espace de travail par défaut comprend des groupes de panneaux de même que des panneaux isolés.

Personnaliser un espace de travail signifie disposer les panneaux de la manière la mieux adaptée à votre style de travail. Lorsque vous réorganisez des panneaux, les autres panneaux sont automatiquement redimensionnés pour correspondre à la fenêtre. Vous pouvez créer et enregistrer plusieurs espaces de travail personnalisés pour différentes tâches. Par exemple, un pour les modifications et un pour les aperçus.



Vous pouvez utiliser des fenêtres flottantes pour créer un espace de travail proche de ceux des versions précédentes des applications Adobe ou pour placer des panneaux sur plusieurs moniteurs.



Exemple d'espace de travail

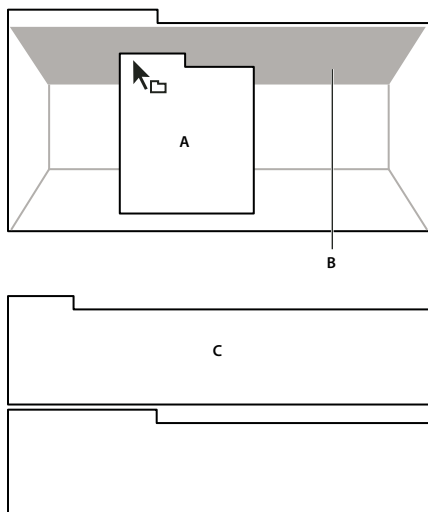
A. Fenêtre d'application B. Panneaux groupés C. Panneau individuel

Ancrage, regroupement ou déplacement de panneaux

Vous pouvez ancrer un panneau à d'autres panneaux, ajouter un panneau à un groupe ou retirer un panneau d'un groupe et annuler l'ancrage d'un panneau pour pouvoir le déplacer librement dans la fenêtre de l'application. Lorsque vous faites glisser un panneau, les *zones de largage* sur lesquelles vous pouvez le déplacer sont mises en surbrillance. La zone de largage que vous choisissez détermine l'endroit où le panneau sera inséré et s'il sera ancré ou regroupé avec d'autres panneaux.

Zones d'ancrage

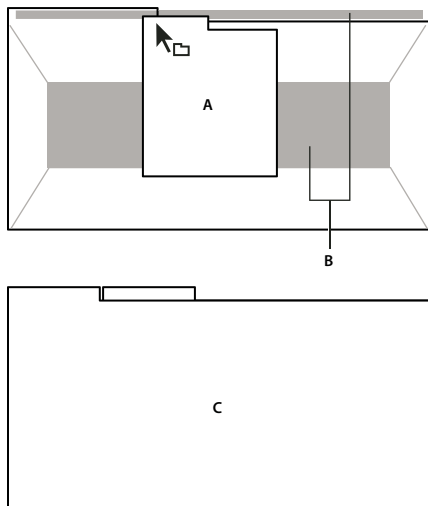
Les zones d'ancrage se trouvent le long d'un panneau, d'un groupe ou d'une fenêtre. Si vous ancrez un panneau, il devient adjacent au groupe existant et tous les groupes sont redimensionnés pour recevoir le nouveau panneau.



Déplacement d'un panneau (A) vers une zone d'ancrage (B) pour l'ancrer (C)

Zones de regroupement

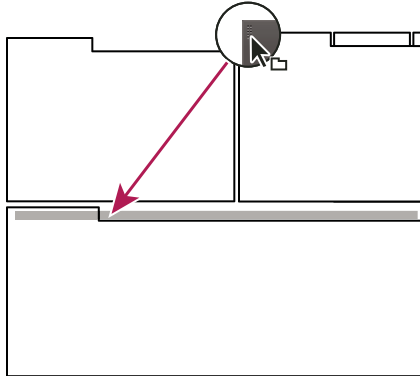
Les zones de regroupement se trouvent au milieu d'un panneau ou d'un groupe et le long de l'onglet des panneaux. La dépose d'un panneau sur une zone de regroupement permet de l'empiler avec d'autres.



Déplacement d'un panneau (A) vers une zone de regroupement (B) pour le regrouper avec les panneaux existants (C)

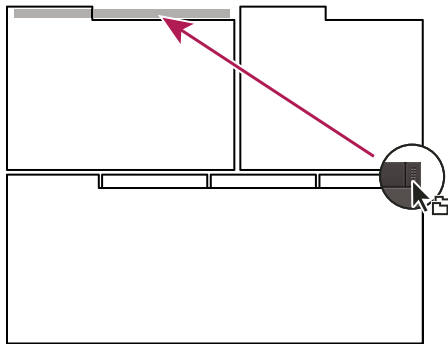
Ancrage ou regroupement de panneaux

- 1 Si le panneau que vous souhaitez ancrer ou regrouper avec d'autres n'est pas visible, sélectionnez-le dans le menu Fenêtre.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour déplacer un panneau individuel, faites glisser la zone de prise dans le coin supérieur gauche de l'onglet d'un panneau vers la zone de largage souhaitée.



Utilisation de la prise d'un panneau pour déplacer un panneau

- Pour déplacer tout un groupe, faites glisser la prise du groupe dans le coin supérieur gauche sur la zone de largage désirée.



Utilisation de la prise de groupe pour déplacer tout le groupe

L'application ancre ou regroupe le panneau selon le type de zone de largage.

Annulation de l'ancrage d'un panneau dans une fenêtre flottante

Lorsque vous annulez l'ancrage d'un panneau dans une fenêtre flottante, vous pouvez ajouter des panneaux à la fenêtre et la modifier en procédant comme pour la fenêtre d'application. Vous pouvez utiliser des fenêtres flottantes afin de vous servir d'un second moniteur ou de créer des espaces de travail semblables à ceux que proposaient les versions précédentes des applications Adobe.

- ❖ Sélectionnez le panneau dont vous souhaitez annuler l'ancrage (s'il n'est pas visible, choisissez-le dans le menu Fenêtre), puis effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Choisissez l'option Désancrer le panneau ou Désancrer l'image dans le menu du panneau. L'option Sortir cadre annule l'ancrage du groupe de panneaux.

- Cliquez sur le panneau ou le groupe en maintenant la touche Ctrl (Windows®) ou Commande (Mac OS®) enfoncée et faites-le glisser à partir de son emplacement actuel. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le panneau ou le groupe apparaît dans une nouvelle fenêtre flottante.
- Faites glisser le panneau ou le groupe hors de la fenêtre d'application. (Si la fenêtre d'application occupe toute la surface de l'écran, faites glisser le panneau vers la barre des tâches Windows.)

Redimensionnement des groupes de panneaux

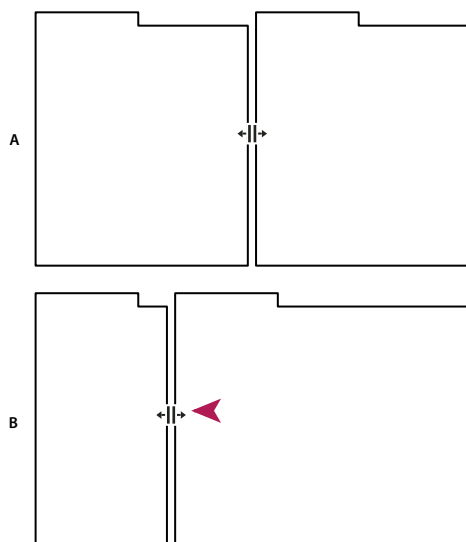
Lorsque vous positionnez le pointeur sur des diviseurs entre des groupes de panneaux, des icônes de redimensionnement apparaissent. Lorsque vous faites glisser ces icônes, tous les groupes qui partagent le diviseur sont redimensionnés. Par exemple, votre espace de travail contient trois groupes de panneaux empilés verticalement. Si vous faites glisser la séparation entre les deux derniers groupes, ils sont redimensionnés mais le groupe le plus haut ne change pas.

💡 Pour agrandir un panneau sous le pointeur, appuyez sur la touche tilde (~). (N'appuyez pas sur la touche Maj.) Appuyez de nouveau sur la touche tilde pour ramener le panneau à sa taille d'origine.

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour effectuer un redimensionnement horizontal ou vertical, positionnez le pointeur entre deux groupes de panneaux. Le pointeur prend la forme d'une double flèche ⇄.
- Pour commander simultanément un redimensionnement dans les deux directions, positionnez le pointeur sur l'intersection entre trois groupes de panneaux ou plus. Le pointeur prend la forme d'une quadruple flèche ⛶.

2 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la quadruple flèche pour redimensionner les groupes de panneaux.




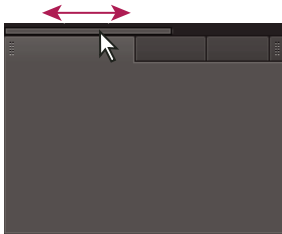
Déplacement de la séparation entre des groupes de panneaux pour un redimensionnement horizontal
A. Groupe original avec icône de redimensionnement B. Groupes redimensionnés

Ouverture, fermeture et défilement des panneaux

Lorsque vous fermez un groupe de panneaux dans la fenêtre d'application, les autres groupes sont redimensionnés afin d'utiliser le nouvel espace disponible. Lorsque vous fermez une fenêtre flottante, les panneaux qu'elle comprend se ferment également.

- Pour ouvrir ou fermer un panneau, choisissez-le dans le menu Fenêtre.

- Pour fermer un panneau ou une fenêtre, cliquez sur son bouton de fermeture .
- Pour afficher tous les onglets de panneaux inclus dans un groupe de panneaux étroit, faites glisser la barre de défilement.
- Pour mettre un panneau au premier plan d'un groupe de panneaux, procédez de l'une des manières suivantes :
- Cliquez sur l'onglet du panneau que vous souhaitez afficher au premier plan.
- Déplacez le curseur sur la zone de l'onglet, puis actionnez la molette de la souris. La molette de la souris permet d'afficher au premier plan les différents panneaux, l'un après l'autre.
- Pour afficher les panneaux cachés dans un groupe de panneaux étroit, faites glisser la barre de défilement sur le groupe de panneaux.



Faites glisser la barre de défilement horizontale pour afficher tous les panneaux d'un groupe étroit.

Utilisation de plusieurs moniteurs

Vous pouvez utiliser plusieurs moniteurs afin d'augmenter la surface d'écran disponible. Lorsque vous utilisez plusieurs moniteurs, la fenêtre d'application s'affiche sur l'un de ces moniteurs et vous pouvez placer les fenêtres flottantes sur le second moniteur. Les configurations des moniteurs sont stockées dans l'espace de travail.

Voir aussi

« [Ancrage, regroupement ou déplacement de panneaux](#) » à la page 8

Positionnement du panneau Outils

Le panneau Outils permet d'accéder rapidement à des outils, à des règles de niveau et au menu Espace de travail. Par défaut, le panneau Outils est un outil ancré immédiatement sous la barre de menus. Cependant, si vous le désancez vous pouvez le manipuler comme tout autre panneau.

- Pour afficher ou masquer le panneau Outils, choisissez Fenêtre > Outils.
- Pour désancrer le panneau Outils de son emplacement par défaut, faites glisser la poignée se trouvant sur le bord gauche vers un autre emplacement de l'espace de travail.
- Pour réancrer le panneau Outils à son emplacement par défaut, faites glisser l'onglet du panneau vers la zone de dépose verte qui s'étend sur toute la largeur de la fenêtre d'application, juste en dessous de la barre de menus.

Voir aussi

« [Sélection de données audio](#) » à la page 35

« [Présentation des règles de niveau](#) » à la page 28

Affichage de la règle verticale et de la règle de montage

La règle verticale du panneau Editeur indique l'amplitude dans l'affichage de forme d'onde et la fréquence dans l'affichage spectral. Les règles de montage indiquent l'emplacement dans le temps.

- Pour afficher la règle verticale à droite du panneau Editeur, cliquez sur Vue > Règle verticale.
- Pour ajouter une seconde règle de montage au bas du panneau Editeur, choisissez Affichage > Règle de montage inférieure.



Si vous affichez les règles de montage en haut et en bas, chacune peut afficher une unité de temps différente (voir la section « [Modification des unités de la règle de montage ou de l'affichage de la durée](#) » à la page 26).

Voir aussi

« [A propos de l'affichage de forme d'onde](#) » à la page 30

« [A propos de l'affichage spectral](#) » à la page 30

Modification de la luminosité et des couleurs de l'interface

1 Choisissez la commande Edition > Préférences > Aspect (Windows) ou Soundbooth > Préférences > Aspect (Mac OS).

2 Ajustez les options suivantes selon les besoins, puis cliquez sur OK :

Luminosité Eclaircit ou assombrit les panneaux, fenêtres et boîtes de dialogue.

Couleurs personnalisées Permet d'ajuster la couleur des formes d'onde, des sélections et de l'indicateur d'instant présent.

Utiliser des dégradés Lorsque cette option est désactivée, les ombres et les surbrillances des panneaux et des boutons ainsi que les demi-cercles des marques de battement sont supprimés.

Voir aussi

« [Affichage de canaux d'onde avec calques ou séparés](#) » à la page 31

« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

Gestion des espaces de travail

Sélection d'un espace de travail

Chaque application vidéo et audio Adobe inclut des espaces de travail prédéfinis qui optimisent la présentation de panneaux pour des tâches spécifiques. Lorsque vous choisissez l'un de ces espaces de travail ou tout espace de travail personnalisé que vous avez enregistré, l'espace de travail actuel est redéfini en conséquence.

- ❖ Ouvrez le projet sur lequel vous souhaitez travailler, choisissez la commande Fenêtre > Espace de travail, puis sélectionnez l'espace de travail de votre choix.

Espaces de travail prédéfinis dans Soundbooth

Dans le sous-menu Fenêtre > Espace de travail, Soundbooth fournit les espaces de travail prédéfinis suivants :

Valeur par défaut Optimise la disposition des panneaux pour l'édition des données audio, fournissant une vue élargie du panneau Editeur.

Editer l'audio pour la vidéo Place les marques et les panneaux vidéo au-dessus du panneau Editeur, afin que vous puissiez synchroniser avec précision les données audio et la vidéo.

Editer la partition pour la vidéo Met en évidence le panneau Vidéo et augmente la taille verticale du panneau Propriétés, permettant ainsi d'afficher toutes les options de la partition.

Enregistrement des métadonnées Etend le panneau Métadonnées sur toute la hauteur de la fenêtre de l'application, vous aidant ainsi à modifier rapidement les propriétés des fichiers, des clips multipistes et des transcriptions de discours.

Enregistrement, réinitialisation ou suppression d'un espace de travail

Enregistrement d'un espace de travail personnalisé

Lorsque vous personnalisez un espace de travail, l'application effectue un suivi de vos modifications et stocke la mise en page la plus récente. Pour stocker une présentation spécifique de manière permanente, vous devez enregistrer un espace de travail personnalisé. Les espaces de travail personnalisés enregistrés apparaissent dans le menu Espace de travail où vous pouvez les sélectionner et les réinitialiser.

- ❖ Organisez les images et les panneaux comme vous le souhaitez, puis choisissez la commande Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. Saisissez le nom de l'espace de travail, puis cliquez sur le bouton OK.

***Remarque :** si un projet enregistré avec un espace de travail personnalisé est ouvert sur un autre système, l'application recherche un espace de travail portant un nom correspondant. Si elle n'en trouve pas (ou si la configuration du moniteur ne correspond pas), elle utilise l'espace de travail local actuel.*

Réinitialisation d'un espace de travail

Réinitialiser l'espace de travail courant permet de revenir à la présentation de panneaux initiale qui a été enregistrée.

- ❖ Choisissez la commande Fenêtre > Espace de travail > Réinitialiser *nom de l'espace de travail*.

Suppression d'un espace de travail

- 1 Choisissez la commande Fenêtre > Espace de travail > Supprimer l'espace de travail.
- 2 Sélectionnez l'espace de travail à supprimer et cliquez sur le bouton OK.

***Remarque :** vous ne pouvez pas supprimer l'espace de travail actif.*

Chapitre 4 : Importation, enregistrement et lecture de données audio

Introduisez des données audio provenant de micros, de fichiers médias, etc. Ensuite, contrôlez-les en stéréo ou en son surround.

Configuration des entrées et sorties matérielles

Connexion au matériel audio

Adobe Soundbooth vous permet d'utiliser un large éventail d'entrées et de sorties matérielles. Les entrées de carte son vous permettent d'importer des données audio provenant de sources telles qu'un microphone et un magnétophone, tandis que les sorties permettent de contrôler les données audio via des périphériques tels que des haut-parleurs et un casque.



A. Les entrées d'une carte son sont reliées à des sources telles qu'un microphone ou un magnétophone. **B.** Les sorties d'une carte son sont reliées à des haut-parleurs ou à un casque.

Définition des entrées et sorties audio

Les entrées et sorties audio que vous sélectionnez déterminent les ports matériels par défaut que Soundbooth utilise pour l'enregistrement et la lecture. Lors de l'enregistrement, vous pouvez sélectionner un périphérique d'entrée différent si nécessaire (voir la section « [Enregistrement d'un nouveau fichier](#) » à la page 18).

- 1 Choisissez la commande Edition > Préférences > Matériel audio (Windows) ou Soundbooth > Préférences > Matériel audio (Mac OS).
- 2 Pour le périphérique par défaut, sélectionnez une interface matérielle. (Pour obtenir le meilleur rendu dans Windows, choisissez un périphérique ASIO. Si aucun périphérique ASIO n'est disponible, choisissez Soundbooth 2.0 WDM ou DirectSound.)

Remarque : sous Mac OS, toutes les combinaisons possibles d'entrées et de sorties apparaissent comme des périphériques séparés. Sélectionnez l'option Entrée/sortie par défaut du système à moins que vous ne souhaitiez que Soundbooth utilise des ports différents de ceux utilisés pour d'autres applications.

- 3 (Facultatif) Cliquez sur Paramètres pour définir les propriétés du pilote. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'une des options suivantes :
 - Pour une carte son dans Mac OS, recherchez la rubrique « Audio MIDI Setup » dans l'aide du système.
 - Pour une carte son ASIO professionnelle dans Windows, reportez-vous à la documentation de son fabricant.

- Pour une carte WDM ou DirectSound dans Windows, reportez-vous à la section « [Définition des propriétés des cartes son Windows standard](#) » à la page 15.

4 Dans la section Mapping de sortie, spécifiez le canal audio pour chaque port matériel disponible.

Remarque : les canaux Surround, Centre et LFE sont disponibles uniquement si le périphérique par défaut est une interface audio multicanal.

5 (Mac OS uniquement) Pour la taille de la mémoire tampon dans les échantillons, optimisez les performances en sélectionnant le paramètre le plus bas possible sans pertes audio. Le paramètre idéal dépend de la vitesse de votre système. Quelques essais peuvent s'avérer nécessaires.

6 Pour que Soundbooth continue à lire des données audio lorsque vous changez d'application, sélectionnez l'option Continuer la lecture audio en arrière-plan.

Remarque : si plusieurs applications Windows utilisent la même carte ASIO, une seule peut émettre du son à la fois.

Définition des propriétés des cartes son Windows standard

Dans Windows, les cartes son ASIO professionnelles donnent le meilleur rendu audio. Cependant, si vous utilisez une carte WDM ou DirectSound standard, vous pouvez en améliorer les performances en optimisant les propriétés de son pilote.

Remarque : les propriétés par défaut du pilote donnent de bons résultats avec la plupart des systèmes. Mais en cas de réponse lente ou de pertes audio, procédez comme suit.

Définition des propriétés d'une carte WDM

Si vous disposez d'une nouvelle carte prenant en charge WDM, sélectionnez cette option de pilote. (WDM offre de meilleures performances que DirectSound.)

- 1 Sélectionnez Edition > Préférences > Matériel audio.
- 2 Dans le menu Périphérique par défaut, sélectionnez Soundbooth 2.0 WDM Sound.
- 3 Cliquez sur Paramètres.
- 4 Sous les onglets Entrée et Sortie, définissez les options suivantes :

Activer les périphériques Permet de déterminer quels ports d'entrée et de sortie sont disponibles dans les préférences Matériel audio.

Enregistrement et lecture 32 bits Permet d'activer les entrées et les sorties 32 bits. Afin de vous assurer qu'une carte son prend en charge une telle résolution, reportez-vous à sa documentation.

Taille tampon Permet de définir le nombre d'échantillons audio mis en mémoire tampon durant l'enregistrement et la lecture. Si vous entendez des sauts ou des pertes, augmentez la taille de la mémoire tampon ; si la lecture et l'enregistrement démarrent lentement, réduisez la taille de la mémoire tampon.

Définition des propriétés d'une carte DirectSound

Si vous disposez d'une carte relativement ancienne nécessitant DirectSound, sélectionnez cette option de pilote.

- 1 Sélectionnez Edition > Préférences > Matériel audio.
- 2 Dans le menu Périphérique par défaut, sélectionnez Soundbooth 2.0 WDM DirectSound.
- 3 Cliquez sur Paramètres.

- 4 Dans le panneau de configuration Installation Duplex intégral DirectSound, définissez les options suivantes, puis cliquez sur OK.

Cases à cocher des périphériques Permet de déterminer les ports disponibles dans les préférences Matériel audio

Taille de la mémoire tampon (échantillons) Si vous remarquez des sauts ou des pertes, cliquez deux fois sur la valeur de la taille de la mémoire tampon d'un périphérique d'entrée ou de sortie et tapez une valeur plus élevée. Si la lecture et l'enregistrement démarrent lentement, saisissez une valeur moins élevée.

Décalage (échantillons) Détermine la latence (retard) audio entre plusieurs cartes son. Pour saisir une nouvelle valeur, cliquez deux fois sur la valeur existante.

Ordre des ports Si le périphérique sélectionné contient plusieurs ports, cliquez sur le bouton Déplacer vers le haut ou Déplacer vers le bas pour modifier l'ordre des ports.

Référence de synchronisation Dans les systèmes à plusieurs cartes son, indique celle qui règle l'horloge principale. (L'horloge principale synchronise les périphériques audio numériques.)

Duplex intégral Permet à Soundbooth d'enregistrer et de contrôler des données audio simultanément. Ne décochez cette option que si votre carte son est très ancienne et ne prend pas en charge le fonctionnement en duplex intégral.

Commencer par l'entrée Détermine l'ordre dans lequel Soundbooth lance les ports d'entrée et de sortie de la carte son. Ne cochez cette option que si votre carte son est très ancienne et ne prend pas en charge le fonctionnement en duplex intégral.

Ouverture, création et enregistrement de fichiers

Ouverture de fichiers existants

Vous pouvez ouvrir des fichiers audio et vidéo dans différents formats, notamment AIFF, AVI, MP3, QuickTime ou WAV. Si vous ouvrez plusieurs fichiers, le menu situé en haut du panneau Editeur vous permet de choisir celui à afficher.



Le menu situé en haut du panneau Editeur vous permet de choisir le fichier ouvert à afficher.

- 1 Choisissez la commande Fichier > Ouvrir ou cliquez deux fois sur le panneau Fichiers.



Pour ajouter des fichiers au panneau Fichiers sans les afficher dans le panneau Editeur, sélectionnez la commande Fichier > Importer > Fichiers.

- 2 Sélectionnez les fichiers de votre choix. (Si vous ne voyez pas le fichier voulu, choisissez Tous les médias pris en charge dans le menu Types de fichiers.)
- 3 Cliquez sur Ouvrir.



Pour chaque fichier ouvert, le panneau Fichiers affiche des propriétés telles que Nom, Type de support et Durée. Par défaut, les fichiers sont classés par noms, dans l'ordre alphabétique. Pour trier les fichiers selon une autre propriété, cliquez sur l'en-tête de cette propriété.

Voir aussi

- « [Sélection d'un format de fichier audio](#) » à la page 73
- « [Sélection d'un format de fichier vidéo](#) » à la page 74
- « [Enregistrement et fermeture de fichiers](#) » à la page 72

Navigation dans les fichiers avec Adobe Bridge

Si vous utilisez Adobe Creative Suite, Adobe Bridge vous aide à organiser les éléments et à les parcourir à la recherche de projets audio, vidéo et Web. Pour accéder à Adobe Bridge dans Soundbooth, choisissez la commande Fichier > Parcourir dans Bridge ou sélectionnez un fichier dans le panneau Fichiers, puis choisissez la commande Fichier > Faire apparaître dans Bridge.

Grâce à Adobe Bridge, vous pouvez :

- Afficher des aperçus, exécuter des recherches et trier les fichiers audio et vidéo
- Editer les métadonnées et les mots-clés des fichiers
- Noter et étiqueter des fichiers

Création de fichiers audio vides

Pour combiner des données audio copiées à partir de plusieurs sources, créez des fichiers audio vides.

- 1 Cliquez sur Fichier > Nouveau > Fichier audio vide.
- 2 Choisissez un taux d'échantillonnage puis sélectionnez Stéréo ou Mono.

Voir aussi

- « [Copie, découpage et collage de données audio](#) » à la page 37
- « [Compréhension du taux d'échantillonnage](#) » à la page 4

Création de fichiers à partir de sélections et de données audio copiées**Création d'un fichier à partir d'une sélection**

- 1 Effectuez une sélection dans le panneau Editeur.
- 2 Cliquez sur Fichier > Nouveau > Fichier audio de la sélection.

Création d'un fichier à partir de données audio copiées





- 1 Copiez des données audio dans le presse-papiers.
- 2 Cliquez sur Fichier > Nouveau > Fichier audio du presse papier.


Voir aussi

- « [Création d'un fichier multipiste](#) » à la page 58

Enregistrement d'un nouveau fichier

Vous pouvez enregistrer du son à partir de n'importe quel périphérique pouvant être raccordé au port d'entrée de ligne ou de microphone de votre carte son. Avant d'enregistrer, optimisez les niveaux d'entrée de votre système, si ce n'est pas déjà fait (voir la section « [Réglage des niveaux d'enregistrement pour les cartes son standard](#) » à la page 18).

- 1 Choisissez Fichier > Enregistrer ou cliquez sur le bouton Enregistrer  dans le panneau Editeur.
- 2 Sélectionnez une entrée audio du menu Périphériques. Si nécessaire, cliquez sur Paramètres pour définir les propriétés du pilote pour l'entrée.
- 3 Choisissez un taux d'échantillonnage approprié pour votre projet. (voir la section « [Compréhension du taux d'échantillonnage](#) » à la page 4).
- 4 Sélectionnez Stéréo ou Mono, puis choisissez une option pour le port.
- 5 Pour vous assurer que le signal enregistré n'est pas distordu, sélectionnez Surveiller l'entrée pendant l'enregistrement. (Si vous utilisez cette option pour un enregistrement avec un microphone, mettez un casque pour éviter le feedback.)
- 6 Saisissez un nom de fichier et choisissez un schéma d'incréméntation dans le menu contextuel (le schéma d'incréméntation vous aide à faire la distinction entre plusieurs enregistrements connexes portant le même nom de fichier).
- 7 Pour changer l'emplacement du fichier enregistré, cliquez sur Parcourir.
- 8 Cliquez sur le bouton Enregistrer  pour commencer l'enregistrement.
- 9 Pendant l'enregistrement, cliquez sur le bouton Marque  pour ajouter des marques audio (que vous pourrez ensuite exporter en tant que cue points Flash).
- 10 À la fin de l'enregistrement, cliquez sur le bouton Arrêter  ou fermez la boîte de dialogue.

 Soundbooth enregistre automatiquement le nouveau fichier au format WAV. Si vous préférez un autre format, choisissez Fichier > Enregistrer sous.

Voir aussi

« [Utilisation de marques](#) » à la page 33

« [Copie, collage, découpage et suppression de données audio](#) » à la page 37

Réglage des niveaux d'enregistrement pour les cartes son standard

Règle les niveaux si les enregistrements sont trop faibles (ce qui provoque du bruit de fond) ou trop forts (ce qui provoque de la distorsion). Pour obtenir des résultats sonores optimaux, il est conseillé d'enregistrer les données audio le plus fort possible sans produire d'écrtage. Lors de la définition des niveaux d'enregistrement, observez les règles de la boîte de dialogue Enregistrement et efforcez-vous de maintenir les pics d'intensité sonore la plus forte dans la plage jaune (moins de -3 dB).

Soundbooth ne contrôle pas directement les niveaux d'enregistrement d'une carte son. Pour une carte son professionnelle, vous pouvez régler ces niveaux à l'aide de l'application de mixage fournie avec la carte (voir la documentation de la carte pour des instructions). Pour une carte standard, vous pouvez utiliser l'application de mixage fournie par Windows ou Mac OS.

Réglage des niveaux de la carte son sous Windows Vista et Windows 7

- 1 Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône de haut-parleur dans la barre des tâches et sélectionnez Périphériques d'enregistrement.

- 2 Double-cliquez sur la source d'entrée que vous souhaitez utiliser.
- 3 Cliquez sur l'onglet Niveaux et ajustez le curseur si nécessaire.

Réglage des niveaux de la carte son sous Windows XP

- 1 Double-cliquez sur l'icône de haut-parleur dans la barre des tâches.
- 2 Choisissez Options > Propriétés.
- 3 Sélectionnez Enregistrement et cliquez sur OK.
- 4 Sélectionnez la source d'entrée à utiliser, puis réglez le curseur de volume à votre convenance.

Réglage des niveaux de la carte son sous MAC OS

- 1 Choisissez Préférences Système dans le menu Pomme.
- 2 Cliquez sur Son, puis sur l'onglet Entrée.
- 3 Sélectionnez le périphérique à utiliser, puis réglez le curseur du volume d'entrée à votre convenance.

Voir aussi

« [Définition des entrées et sorties audio](#) » à la page 14

Configuration et nettoyage des fichiers médias en mémoire cache

Pour améliorer ses performances et importer une large gamme de taux d'échantillonnage, Soundbooth crée des fichiers en mémoire cache pour chaque fichier audio et vidéo que vous ouvrez. Soundbooth stocke ces fichiers médias en mémoire cache dans un dossier partagé avec les applications vidéo Adobe. Vous pouvez personnaliser l'emplacement de ce dossier, nettoyer la base de données de cache média pour améliorer les performance de l'application et supprimer des fichiers cache pour préserver l'espace disque.


- 1 Choisissez la commande Edition > Préférences > Média (Windows) ou Adobe Soundbooth > Préférences > Média (Mac OS).
- 2 Définissez les options suivantes :

Fichiers média en mémoire cache Pour stocker des fichiers en mémoire cache avec des fichiers sources plutôt que dans le dossier de cache média, sélectionnez la commande Enregistrer les fichiers médias en mémoire cache à côté des originaux. Pour modifier l'emplacement du dossier de cache média, cliquez sur le bouton Parcourir.

Base de données de cache média (MCBD) Ce fichier MCDB enregistre l'emplacement des fichiers en mémoire cache et des fichiers médias concernés. Pour supprimer des références de fichiers qui ne sont plus utilisés, cliquez sur la commande Nettoyer. Pour stocker le fichier MCDB à un autre emplacement, cliquez sur la commande Parcourir.

Supprimer les fichiers .pek temporaires Supprime les petits fichiers peak utilisés par Soundbooth pour afficher rapidement les formes d'onde audio.

Supprimer les fichiers .cfa temporaires Supprime les fichiers audio volumineux conformes que crée Soundbooth à l'ouverture d'un fichier audio utilisant un format compressé ou un taux d'échantillonnage non pris en charge.

 Lorsque Soundbooth fonctionne en dehors du taux d'échantillonnage d'origine d'un fichier, des parenthèses encadrent le taux d'échantillonnage actuel dans le panneau Fichiers. La commande Enregistrer conserve le taux d'origine, lorsque c'est possible.

Voir aussi

« [Vérification de l'utilisation des mêmes fichiers en mémoire cache par les applications vidéo Adobe](#) » à la page 20

Vérification de l'utilisation des mêmes fichiers en mémoire cache par les applications vidéo Adobe

Les applications vidéo Adobe peuvent être configurées pour insérer automatiquement un identifiant de document distinctif dans chaque fichier importé. Ces identifiants garantissent que chacune des applications accède aux mêmes fichiers de prévisualisation en mémoire et aux mêmes fichiers audio mis en conformité, empêchant ainsi la répétition des opérations de rendu et de mise en conformité.

- ❖ Dans la section Média de la boîte de dialogue Préférences (ou la section Métadonnées de Soundbooth), sélectionnez l'option Inscrire des identifiants XMP sur les fichiers à importer.

Ce réglage est global : toute modification effectuée dans une application vidéo Adobe s'applique dans toutes les autres applications. Si l'on utilise ce réglage, de nouvelles dates de modification sont appliquées aux fichiers lorsque les identifiants sont insérés.



Pour économiser le temps de rendu en cas de transfert d'un projet vers un autre ordinateur, déplacez à la fois les fichiers mis en cache et les fichiers originaux.

Affichage et modification de métadonnées XMP

A propos du panneau Métadonnées et de XMP métadonnées

Utilisez des *métadonnées XMP* pour rationaliser votre flux de production et organiser vos fichiers. Les métadonnées correspondent à un ensemble d'informations descriptives relatives à un fichier. Les fichiers vidéo et audio incluent automatiquement des propriétés de métadonnées de base, telles que la date, la durée et le type de fichier. Il est possible d'ajouter d'autres propriétés telles que l'emplacement, le réalisateur, les informations sur les copyrights, etc.


Le panneau Métadonnées permet d'utiliser ces informations sur les éléments dans les différentes applications audio et vidéo Adobe. Contrairement aux propriétés de clip classiques, limitées au panneau Projet ou Fichiers d'une seule application, les propriétés de métadonnées sont incorporées dans les fichiers source ; elles sont donc automatiquement visibles dans les autres applications. Cette mise en commun des métadonnées vous permet d'assurer le suivi et la gestion des éléments vidéo tout au long de votre flux de production.

***Remarque :** les propriétés présentées dans le panneau Métadonnées s'affichent également dans Adobe Bridge : vous disposez ainsi d'informations complémentaires vous permettant de retrouver rapidement des éléments.*

Une vidéo consacrée au panneau Métadonnées est disponible à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/lrvid4104_xp_fr.

A propos des schémas et des propriétés

Un *schéma* de métadonnées est un ensemble de propriétés adaptées à un flux de production particulier. Le schéma Dynamic Media, par exemple, comprend des propriétés comme la scène et l'emplacement du plan qui s'avèrent particulièrement utiles dans le cadre de projets de vidéo numérique. Les schémas Exif comprennent quant à eux des propriétés adaptées à la photographie numérique, comme le temps d'exposition et la valeur d'ouverture. Enfin, le schéma Dublin Core propose des propriétés plus générales, comme la date et le titre. Pour afficher différentes propriétés, reportez-vous à la section « [Affichage ou masquage des métadonnées XMP](#) » à la page 22.

 Pour plus de détails sur un schéma ou une propriété spécifique, pointez dessus dans le panneau Métadonnées. Dans la plupart des cas, vous pouvez afficher une info-bulle pour obtenir des informations complémentaires sur l'élément.

A propos de la norme XMP

Les applications Adobe stockent les métadonnées à l'aide de XMP (eXtensible Metadata Platform). XMP repose sur le format XML, qui facilite l'échange des métadonnées entre un large éventail d'applications et de flux d'édition. La plupart des métadonnées enregistrées dans d'autres formats (tels que Exif, GPS et TIFF) sont automatiquement converties au format XMP pour vous permettre de les afficher et de les gérer plus facilement.

Dans la plupart des cas, les métadonnées XMP sont stockées directement dans des fichiers source. Cependant, si un format de fichier ne prend pas en charge la norme XMP, les métadonnées sont stockées dans un *fichier annexe* distinct.

Les éléments de projet sans fichiers correspondants ne prennent pas en charge XMP. Voici quelques exemples dans Adobe Premiere Pro : Barres et ton, Configuration de l'amorce SMPTE, Cache couleur, Titre, Vidéo noir et Vidéo transparente.

 Pour personnaliser la création et l'échange de métadonnées, utilisez le kit de développement logiciel XMP. Pour plus d'informations sur XMP, voir [Extensible Metadata Platform](#).

A propos des métadonnées XMP de fichier, de clip et de projet

Dans l'ensemble, les applications audio et vidéo Adobe offrent une approche très homogène en ce qui concerne les métadonnées XMP. Il existe néanmoins quelques petites différences, reflets des processus de production uniques qui relèvent de chacune de ces applications. Lors de l'utilisation en tandem d'applications, il peut être utile de comprendre ces différences pour utiliser au mieux les métadonnées.

Adobe OnLocation et Encore fournissent un jeu de propriétés de métadonnées pour tous les éléments. En revanche, dans Adobe Premiere Pro, After Effects et Soundbooth, le panneau Métadonnées est divisé en sections qui correspondent aux différents types d'éléments.

Adobe Premiere Pro divise les métadonnées de la façon suivante :

- **Clip** Affiche les propriétés des occurrences de clip sélectionnées dans le panneau Projet ou Montage. Ces métadonnées sont stockées dans les fichiers de projet ; par conséquent, elles sont visibles uniquement dans Adobe Premiere Pro.
- **Fichier** Affiche les propriétés des fichiers source sélectionnés dans le panneau Projet. Ces métadonnées sont stockées directement dans les fichiers source ; elles sont donc visibles dans d'autres applications, notamment Adobe Bridge.

After Effects divise les métadonnées de la façon suivante :


- **Projet** Affiche les propriétés du projet global. Si vous sélectionnez l'option Inclure les métadonnées XMP source dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, ces informations sont incorporées dans les fichiers générés via la file d'attente de rendu.
- **Fichiers** Affiche les propriétés des fichiers source sélectionnés dans le panneau Projet (si vous sélectionnez un proxy, les propriétés du fichier réel apparaissent).

Dans After Effects, les propriétés de projet et de fichier sont stockées directement dans les fichiers, de telle sorte que vous pouvez y accéder dans Adobe Bridge.

Soundbooth divise les métadonnées de la façon suivante :


- **Fichier** Affiche les propriétés du fichier audio ou ASND affiché. Les métadonnées de ce type sont stockées directement dans ces fichiers ; elles sont donc visibles dans d'autres applications (notez toutefois qu'Adobe Bridge n'affiche pas les métadonnées des fichiers ASND).

- **Clip** Affiche les propriétés des clips multipistes sélectionnés dans le panneau Editeur. Ces métadonnées sont stockées dans le fichier ASND ; elles sont donc visibles dans Soundbooth uniquement.

 On trouve également dans Adobe Premiere Pro et Soundbooth une section pour l'analyse de la parole constituée de métadonnées disponibles uniquement dans ces applications.


Affichage ou masquage des métadonnées XMP

Pour optimiser le panneau Métadonnées pour votre flux de production, affichez les schémas entiers ou les propriétés individuelles dont vous avez besoin et masquez les autres.

- 1 Dans le menu d'options  du panneau Métadonnées, sélectionnez l'option d'affichage des métadonnées.
- 2 Pour afficher ou masquer des schémas ou des propriétés, sélectionnez-les ou désélectionnez-les dans la liste.


Enregistrement, sélection ou suppression de jeux de métadonnées

Si vous utilisez plusieurs flux de production faisant appel à des jeux de métadonnées différents, vous pouvez enregistrer les jeux et basculer de l'un à l'autre au gré des besoins.

- 1 Dans le menu d'options  du panneau Métadonnées, sélectionnez l'option d'affichage des métadonnées.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour enregistrer un jeu personnalisé incluant les métadonnées affichées, cliquez sur l'option Enregistrer les paramètres. Indiquez un nom et cliquez sur l'option OK.
 - Pour afficher un jeu de métadonnées enregistré précédemment, sélectionnez-le dans le menu.
 - Pour supprimer un jeu de métadonnées enregistré précédemment, sélectionnez-le dans le menu et cliquez sur l'option Supprimer les paramètres.

Création de schémas et de propriétés

Si vous utilisez un flux de production personnalisé unique pour lequel les options de métadonnées par défaut ne conviennent pas, créez vos propres schémas et propriétés.

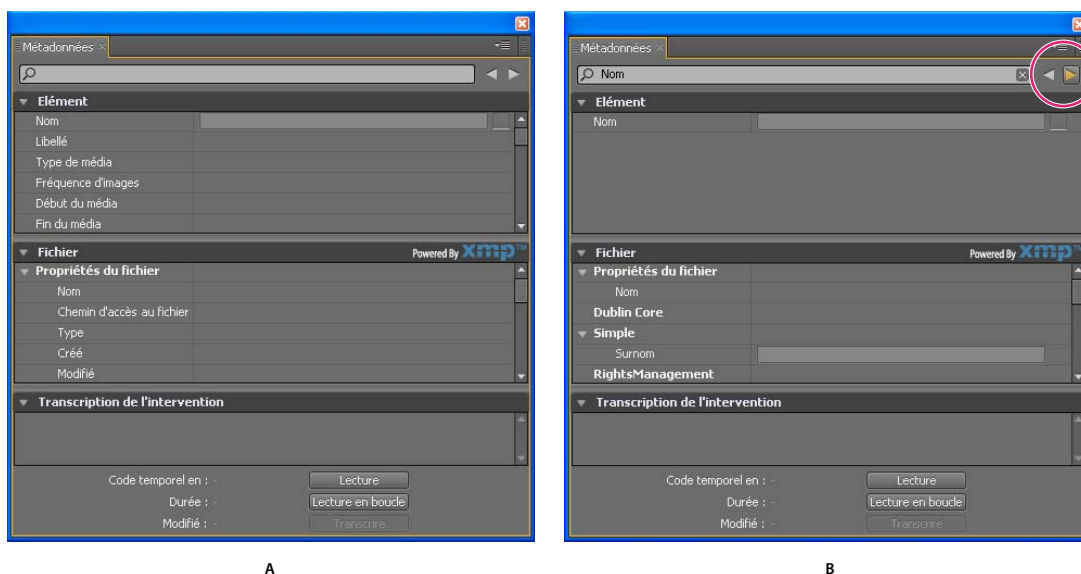
- 1 Dans le menu d'options  du panneau Métadonnées, sélectionnez l'option d'affichage des métadonnées.
- 2 Cliquez sur l'option Nouveau schéma et indiquez un nom.
- 3 Dans la liste, cliquez sur l'option Ajouter une propriété à droite du nom du schéma.
- 4 Indiquez un nom et sélectionnez l'un des types suivants :
 - Entier** nombres que vous déplacez ou sélectionnez pour modification
 - Distance réelle** fractions que vous déplacez ou sélectionnez pour modification
 - Texte** boîte de texte (pour des propriétés du type Emplacement).
 - Variable booléenne** case à cocher (pour les propriétés pouvant être activées ou désactivées).

Recherche de métadonnées XMP

- 1 Sélectionnez les fichiers ou les clips à rechercher.
- 2 Entrez le texte recherché dans la zone de recherche située dans la partie supérieure du panneau Métadonnées.

La liste de métadonnées se réduit automatiquement, laissant apparaître uniquement les propriétés contenant le texte recherché.

- 3 (Adobe Premiere Pro uniquement) Pour parcourir les résultats de la recherche, utilisez les boutons Précédent et Suivant ◀ ▶ situés à droite de la zone de recherche ou appuyez sur la touche Tabulation.
- 4 Pour désactiver le mode recherche et revenir à la liste complète de métadonnées, cliquez sur le bouton de fermeture ✕ situé à droite de la zone de recherche.



Panneau Métadonnées
A. Avant la recherche, toutes les propriétés sont affichées. **B.** A l'issue de la recherche, seules les propriétés contenant la chaîne recherchée sont affichées. Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez utiliser les boutons Précédent et Suivant pour parcourir les résultats de la recherche.

Modification des métadonnées XMP

Dans les applications vidéo Adobe, les propriétés dotées de noms semblables sont liées dans les panneaux Métadonnées et Projet. Le panneau Métadonnées contient toutefois des propriétés plus complètes que vous pouvez modifier simultanément pour plusieurs fichiers.

Remarque : Soundbooth utilise le panneau Fichiers au lieu du panneau Projet.

- 1 Sélectionnez les fichiers ou les clips désirés.
- 2 Dans le panneau Métadonnées, modifiez le texte ou réglez les valeurs selon vos besoins.

Si vous avez sélectionné plusieurs éléments, les propriétés s'affichent de la manière suivante dans le panneau :

- Si une propriété a la même valeur sur tous les éléments, cette valeur s'affiche.
- Si une propriété n'a pas la même valeur sur tous les éléments, la mention *<Plusieurs valeurs>* s'affiche. Pour appliquer la même valeur à tous les éléments, cliquez sur la zone de texte et tapez le texte souhaité.

Analyse du discours pour des métadonnées XMP de texte

Adobe Premiere Pro et Soundbooth analysent les paroles et génèrent des métadonnées de texte. Vous pouvez modifier et rechercher des métadonnées de texte comme pour toute autre propriété de métadonnées. Vous pouvez ensuite accéder aux emplacements au niveau desquels des paroles particulières sont prononcées, facilitant ainsi l'alignement des modifications, des annonces et des sous-titres.

Pour plus d'informations, voir le didacticiel vidéo [Utilisation de la recherche rapide pour une modification immédiate](#).

Remarque : une bonne qualité audio est nécessaire pour obtenir une analyse de discours exploitable. Les bruits de fond ont une incidence significative sur la précision. Pour éliminer ces bruits, utilisez les outils et procédures disponibles dans Soundbooth.

Voir aussi

[Améliorations de la conversion du discours en texte](#)

Analyser le discours pour créer des métadonnées de texte

- 1 Sélectionnez un fichier ou un clip.
- 2 Au bas du panneau Métadonnées, cliquez sur l'option Analyser le discours ou Analyser (dans Adobe Premiere Pro).
- 3 Définissez les options de langue et de qualité ; sélectionnez l'option Identifier les haut-parleurs si vous souhaitez créer des métadonnées de discours séparées pour chaque personne.

Remarque : La Recherche de discours peut utiliser n'importe quelle bibliothèque spécifique à une langue ou un dialecte, comme les bibliothèques pour l'espagnol ou l'anglais (RU).

- 4 Cliquez sur OK.
Les paroles s'affichent dans la section Analyse du discours.
- 5 Pour conserver les métadonnées de discours, enregistrez le projet.



Si vous importez des fichiers avec des métadonnées de discours dans After Effects, chacune des paroles s'affiche sous la forme d'un marqueur de calque dans les calques basés sur ces éléments de métrage.

Accéder à un mot particulier dans des métadonnées de discours

- 1 Sélectionnez le mot voulu dans la section Analyse du discours.
Les options Code temporel dans et Durée indiquent l'emplacement et la durée de la sélection.
- 2 Pour écouter la sélection, cliquez sur l'option Lecture ou Lecture en boucle (cette dernière permet de lire le mot sélectionné de façon répétée, avec preroll et postroll).

Modifier les métadonnées de discours

- ❖ Dans la section Analyse du discours, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour corriger un mot, cliquez dessus et entrez les corrections.
 - Pour insérer, supprimer, fusionner, couper ou copier des mots, cliquez sur un mot existant avec le bouton droit de la souris et sélectionnez une commande dans le menu contextuel.

Copier du texte des métadonnées de discours dans le Presse-papiers pour pouvoir l'utiliser dans un éditeur de texte

- ❖ Cliquez sur la transcription avec le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option Copier tout.

Amélioration de l'analyse du discours grâce aux scripts de référence

L'exactitude de la conversion du discours en texte dépend de la clarté des paroles et la qualité du dialogue enregistré. Un dialogue enregistré dans un environnement bruyant ou avec un microphone mal placé ne peut pas produire des résultats très précis même avec un script de référence. Vous pouvez néanmoins utiliser un script de référence pour améliorer l'analyse du discours. Un script de référence est un document écrit contenant un dialogue similaire au dialogue enregistré dans vos éléments.

Il existe deux types de scripts de référence :

- Un script contenant des dialogues similaires, mais non obligatoirement écrit pour le projet actuel. Par exemple, une série de scripts de formation médicale sur différents produits peuvent être combinés en un seul document écrit. Vous pouvez utiliser ce document écrit comme script de référence. Avec ce type de script de référence, l'analyse du discours produit des résultats plus précis qu'en utilisant uniquement les modèles de langue par défaut.
- Un script correspondant au dialogue enregistré. Ce type de script de référence offre une exactitude optimale. Par exemple, vous pouvez utiliser le script que l'auteur lit pendant la prise comme script de référence. Vous pouvez également utiliser une transcription écrite à partir des éléments pour le sous-titrage.

L'analyse du discours ne prend en charge les scripts de référence qu'en format de texte UTF-8, ce qui inclut les scripts Adobe Story, dont l'extension de nom de fichier est .astx.

Remarque : pour rendre les scripts de référence disponibles dans Soundbooth, procédez comme suit dans Adobe Premiere Pro.

- 1 Dans le menu Script de référence de la boîte de dialogue Analyser le contenu, sélectionnez Ajouter.
- 2 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, recherchez le texte du script de référence ou fichier .astx, sélectionnez-le et cliquez sur OK.
- 3 Dans la boîte de dialogue Importer un script, entrez un nom pour le script de référence et sélectionnez sa langue.

Remarque : vous pouvez afficher le texte du fichier dans une fenêtre de défilement.

- 4 Sélectionnez Le texte du script correspond au dialogue uniquement si le script importé correspond mot pour mot au dialogue enregistré. Par exemple, si le script de référence est le script à partir duquel l'auteur lit ses lignes, sélectionnez Le texte du script correspond au dialogue. Sélectionnez cette option même si le dialogue enregistré est plus court que ce que couvre le fichier de script.
- 5 Cliquez sur OK.

La boîte de dialogue Importer un script se ferme et le script de référence est sélectionné dans le menu Script de référence.

- 6 Cliquez sur OK.

Améliorer l'analyse du discours à l'aide d'Adobe Story, d'OnLocation et d'Adobe Premiere Pro

Vous pouvez utiliser Adobe Story, OnLocation et Adobe Premiere Pro pour créer l'analyse de discours la plus exacte possible. Importez un script écrit dans Adobe Story dans OnLocation. OnLocation crée une liste d'espaces réservés aux prises pour chaque scène. Enregistrez ces prises à l'aide d'OnLocation pendant la production ou effectuez la liaison entre les espaces réservés et leurs fichiers vidéo respectifs lorsque vous importez ces derniers dans OnLocation. Dans les deux cas, OnLocation intègre le texte de chaque prise du script d'origine dans les métadonnées de la prise.

Lorsque vous importez les clips dans Adobe Premiere Pro, le logiciel utilise automatiquement le script Adobe Story comme script de référence. Lorsque Adobe Premiere Pro trouve suffisamment de correspondances avec le script intégré, Adobe Premiere Pro remplace le texte du discours analysé par le texte du script intégré. Adobe Premiere Pro reporte l'orthographe adéquate, les noms propres et la ponctuation à partir du script de référence, ce que ne peut pas offrir une analyse de discours ordinaire.

La similitude entre le texte du script intégré et le dialogue enregistré détermine l'exactitude du texte de script final. S'il est important d'obtenir une exactitude absolue, modifiez et réviser tout d'abord le texte de script. Vérifiez que le script correspond au dialogue enregistré avant de l'utiliser comme script de référence.

Lecture de données audio

Contrôle du temps pendant la lecture

Le panneau Editeur contient plusieurs fonctions qui vous permettent de contrôler le temps pendant la lecture :

- La règle de montage affiche par défaut les heures, les minutes et les secondes.
- L'indicateur d'instant présent 🕒 détermine le point de début pour la lecture et se déplace à travers la forme d'onde lorsque vous écoutez des fichiers audio.
- L'affichage de la durée affiche le temps actuel au format numérique.



Fonctions qui vous aident à contrôler le temps

A. Règle de montage B. Indicateur d'instant présent C. Affichage de la durée

Voir aussi

« [Affichage de la règle verticale et de la règle de montage](#) » à la page 12

Modification des unités de la règle de montage ou de l'affichage de la durée

❖ Cliquez avec le bouton droit sur la règle de montage ou l'affichage de la durée et sélectionnez, au choix :

HMS (Règle de montage uniquement) Affiche les heures, les minutes et les secondes.

Décimal (HH:MM:SS:mmm) Affiche les heures, les minutes, les secondes et les millisecondes.

Echantillons (HH:MM:SS:échantillon) Affiche les heures, les minutes, les secondes et les échantillons audio.

Echantillons Affiche uniquement les échantillons audio (cette option n'est pas disponible pour les fichiers multipistes).



Pour mieux comprendre les échantillons, reportez-vous à la section « [Numérisation des données audio](#) » à la page 4.

Options I/S Affichent les images par seconde pour différents formats de film et vidéo, y compris des options haute définition comprises entre 50 et 60 i/s. DF et NDF désignent, respectivement, les formats « drop-frame » et « non-drop frame ».

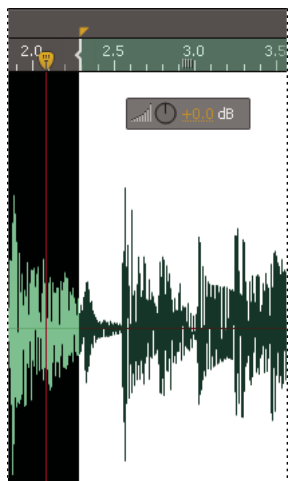
Options pieds + images (Affichage de la durée uniquement) Affichent l'emplacement dans un film 16 mm ou 35 mm standard. Affichez ces unités lorsque vous modifiez un proxy numérique dans un projet qui s'articule autour d'un film.

Personnalisé Affiche le format temporel personnalisé spécifié dans la boîte de dialogue Préférences. La valeur par défaut (12 images/seconde) correspond à la valeur par défaut d'Adobe Flash Professional. Si vos projets Flash utilisent une valeur différente, choisissez Modifier le format temporel personnalisé.

Positionnement de l'indicateur d'instant présent

- Cliquez dans la règle de montage pour repositionner instantanément l'indicateur d'instant présent 🏠. Ou bien faites glisser l'indicateur sur *nettoyer* les données audio pour obtenir un aperçu à différents points dans le temps.
- Dans l'affichage de la durée, faites glisser les chiffres ou cliquez dessus pour entrer une heure spécifique.
- Dans l'affichage de la forme d'onde ou l'affichage spectral, cliquez ou faites un glisser-déplacer avec un outil de sélection. (L'indicateur d'instant présent est placé au début de la sélection.)

💡 *Pour entendre une sélection dans le contexte du son ambiant, désactivez l'option Lecture en boucle dans les commandes de transport et positionnez l'indicateur d'instant présent avant la sélection.*



Placez l'indicateur d'instant présent avant la sélection pour entendre l'audio autour.

Voir aussi

« [Modification de la luminosité et des couleurs de l'interface](#) » à la page 12

Commandes de transport

Au bas du panneau Editeur, Soundbooth propose plusieurs commandes de transport pour régler la lecture.

💡 *Pour commencer ou arrêter la lecture sans utiliser les commandes de transport, appuyez sur la barre d'espace.*

Aller à précédent ⏮ Déplace l'indicateur d'instant présent jusqu'à la marque précédente, au bord de la sélection précédente ou au début du fichier.

Aller à suivant ⏭ Déplace l'indicateur d'instant présent jusqu'à la marque suivante, au bord de la sélection suivante ou à la fin du fichier.

Arrêter ■ Arrête la lecture.

Lecture ▶ Démarre la lecture à l'indicateur d'instant présent. Par défaut, ce bouton devient le bouton de Pause || une fois la lecture commencée. Pour rétablir la position d'origine de l'indicateur d'instant présent, cliquez sur le bouton Stop.

💡 Pour reproduire le comportement d'Adobe Premiere Pro, désactivez l'option Renvoyer à la position de départ lors de l'arrêt dans la section Général de la boîte de dialogue Préférences.

Boucle ↺ Active la lecture du données audio en boucle.

Enregistrer ● Ouvre la boîte de dialogue d'enregistrement (voir la section « [Enregistrement d'un nouveau fichier](#) » à la page 18).

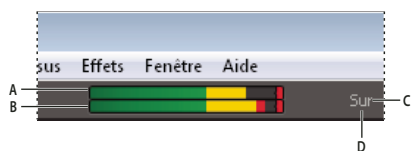
Voir aussi

« [Raccourcis de lecture audio et de zoom](#) » à la page 79

Présentation des règles de niveau

Pour surveiller l'amplitude audio, utilisez les règles de niveau. Lorsque vous modifiez des fichiers individuels, des règles s'affichent, mais uniquement dans la barre d'outils. Lorsque vous mixez des fichiers multipistes, les règles de la barre d'outils affichent les niveaux généraux, alors que ceux du panneau Editeur affichent les niveaux de la piste.

Pour les fichiers stéréo, la règle supérieure représente le canal de gauche et la règle inférieure le canal de droite. Pour les fichiers en son surround (5.1), six règles représentent les canaux suivants en allant du haut vers le bas : Gauche, Droit, Surround gauche, Surround Droit, Centre et LFE.



Règles de niveau des fichiers stéréo

A. Canal de gauche B. Canal de droite C. Indicateur de pic D. Indicateurs de clip

Les règles indiquent les niveaux de signal en *dBFS* (decibels Full Scale), un niveau de 0 dB correspondant à l'amplitude maximale possible avant l'écroulement. Tous les niveaux situés sous cette limite maximale sont exprimés en chiffres négatifs.

Pour connaître l'amplitude à un point spécifique des règles, placez la souris dessus et notez la valeur qui apparaît dans l'info-bulle. Soundbooth indique le niveau des pics depuis le début de la dernière lecture à droite des règles. En cas d'écroulement, cette valeur est remplacée par le mot *Au-dessus* et des indicateurs d'écroulement rouges apparaissent dans les règles.

💡 Pour effacer les indicateurs d'écroulement et les valeurs d'amplitude des pics, cliquez dessus ou cliquez avec le bouton droit sur les indicateurs et choisissez l'option Réinitialiser les règles.

Voir aussi

« [Compréhension de la résolution](#) » à la page 5

Chapitre 5 : Edition et réparation de fichiers audio

Les outils visuels intuitifs proposés par Adobe Soundbooth facilitent l'édition, l'optimisation et la réparation des données audio.


Affichage des données audio

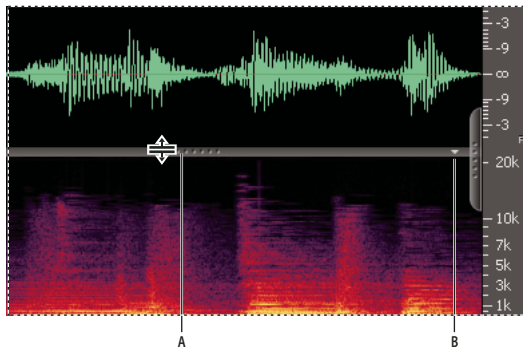
Affichage de formes d'onde et de spectres

Lorsque vous ouvrez un fichier audio, le panneau Editeur fournit une représentation visuelle des formes d'onde. Si vous ouvrez un fichier stéréo, le canal gauche apparaît dans la partie supérieure et le canal droit dans la partie inférieure. Si vous ouvrez un fichier mono, son canal unique s'affiche sur toute la hauteur du panneau Editeur.

Sous la représentation de la forme d'onde par défaut du panneau, idéale pour évaluer l'amplitude audio, les données audio apparaissent dans l'affichage spectral, qui représente la fréquence audio (des basses aux aiguës).

❖ Pour faire apparaître l'affichage spectral, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Affichage fréquence spectrale .
- Dans le panneau Tâches, cliquez sur Supprimer un son.
- Dans le panneau Editeur, faites glisser la barre de division entre l'affichage de forme d'onde et l'affichage spectral pour changer progressivement la proportion de chacun d'eux. Pour afficher ou masquer instantanément l'affichage spectral, cliquez deux fois sur la poignée ou une fois sur le triangle à sa droite.



Visualisation de l'affichage de forme d'onde et de l'affichage spectral

A. Faites glisser la barre de division pour changer la proportion de chacun d'eux. **B.** Cliquez sur le triangle pour afficher ou masquer l'affichage spectral.

Voir aussi

« [Mesures de forme d'onde](#) » à la page 2

A propos de l’affichage de forme d’onde

L’affichage de forme d’onde affiche les données audio sous la forme d’une succession de pics et de creux d’amplitude. L’axe des x (règle horizontale) mesure le temps et l’axe des y (règle verticale) mesure l’amplitude sur une échelle des décibels comprise entre $-\infty$ (infini négatif) pour le silence et 0 dBFS pour les pics élevés. Un son calme présente des pics et des creux moins accentués qu’un son bruyant.

Avec l’indication claire des changements d’amplitude, l’affichage de forme d’onde convient parfaitement pour identifier les changements percutants dans les voix, les batteries, etc. Pour localiser un mot particulier qui a été prononcé, par exemple, recherchez simplement le pic correspondant à la première syllabe et le creux après la dernière syllabe.



Fichier stéréo dans l’affichage de forme d’onde

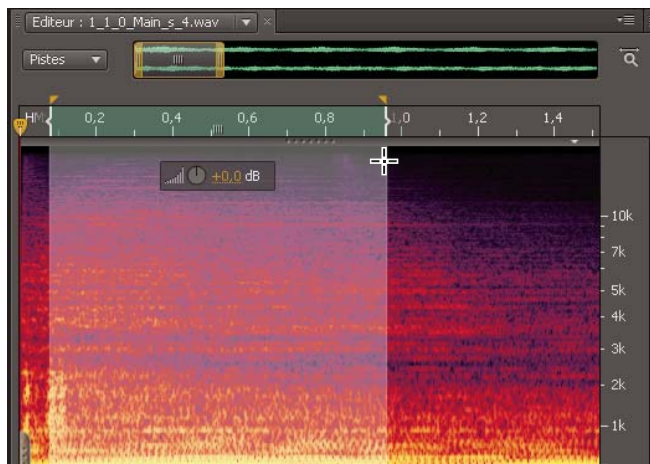
Voir aussi

« [Sélection de plages temporelles](#) » à la page 35

A propos de l’affichage spectral

L’affichage spectral représente les données audio en fonction de ses composants de fréquence. L’axe des x (règle horizontale) mesure le temps, tandis que l’axe des y (règle verticale) mesure la fréquence. Cette vue permet d’analyser les données audio afin de déterminer les fréquences dominantes. Les couleurs représentent l’amplitude. Elles vont du bleu foncé pour une petite amplitude au jaune clair pour une grande amplitude.

L’affichage spectral convient parfaitement pour la suppression des sons indésirables (claquements, toux, bourdonnements, ronflements, etc.). Cette opération s’appelle *frequency-space editing* (modification de l’intervalle de fréquence).

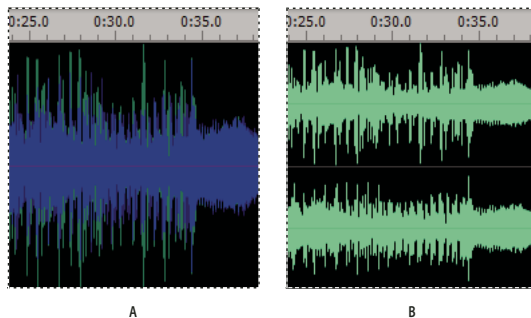


Affichage spectral avec sélection de hautes fréquences


Voir aussi« [Sélection de plages de fréquences](#) » à la page 36« [Réparation de données audio](#) » à la page 42**Affichage de canaux d'onde avec calques ou séparés**

Pour les fichiers stéréo et de son surround, vous pouvez superposer ou séparer les canaux affichés. Les canaux superposés apparaissent l'un par-dessus l'autre dans des couleurs différentes, ce qui permet de mieux visualiser les changements de volume généraux. En revanche, les canaux séparés apparaissent individuellement, ce qui permet de mieux visualiser les changements de volume distincts.


❖ Choisissez Affichage > Canaux, puis choisissez Superposés ou Séparés.

Options d'affichage des canaux
A. Superposés B. Séparés**Voir aussi**« [Modification de la luminosité et des couleurs de l'interface](#) » à la page 12**Personnalisation de l'affichage spectral**

- 1 Dans le panneau Tâches, cliquez sur Supprimer un son.
- 2 Dans le menu Résolution, choisissez une valeur élevée pour afficher les fréquences avec davantage de précision et la position temporelle avec moins de précision. Ou bien choisissez une valeur basse pour obtenir le résultat inverse.

 Utilisez des paramètres de résolution élevés pour repérer les artefacts de longue durée (grincements ou bourdonnement à 60 Hz). Utilisez des paramètres bas pour repérer les pics transitoires (tels que claquements et bruits secs).

- 3 Pour Echelle verticale, entrez une valeur élevée si vous voulez afficher les fréquences plutôt de façon logarithmique ou une valeur faible si vous voulez les afficher plutôt de façon linéaire.

 L'affichage logarithmique rend mieux compte du manque d'uniformité de la perception des fréquences de l'ouïe humaine et donne un meilleur détail dans les fréquences basses. L'affichage linéaire accorde un poids identique à chaque fréquence.

- 4 Pour limiter la lecture aux fréquences que vous avez sélectionnées avec les outils Sélection de fréquence, Rectangle de sélection ou Lasso, sélectionnez Lire les fréquences sélectionnées uniquement.

Par défaut, l'option ci-dessus est désélectionnée et Soundbooth lit toutes les fréquences dans la même plage temporelle que les fréquences sélectionnées.

Voir aussi


« [Identification visuelle du bruit](#) » à la page 42

Zoom sur le son


Agrandissement de l'affichage actuel

Placez le pointeur sur le panneau Editeur et faites tourner la molette de la souris. (Surveillez l'affichage de forme d'onde pour agrandir les plages temporelles, surveillez l'affichage spectral pour modifier l'échelle verticale.)

Agrandissement d'une zone sélectionnée

Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil Zoom , puis cliquez ou faites glisser le curseur dans le panneau Editeur. (Pour effectuer un zoom arrière, cliquez en appuyant sur la touche Alt ou Option.)

Agrandissement d'une plage temporelle spécifique

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le navigateur de zoom ou sur la règle de montage et faites glisser. L'icône de loupe avec des flèches  crée une sélection de la plage qui sera agrandie dans le panneau Editeur.

Agrandissement d'une plage de fréquences spécifique

Dans la règle verticale de l'affichage spectral, cliquez avec le bouton droit de la souris et faites glisser le pointeur.


Extension ou réduction de la plage affichée

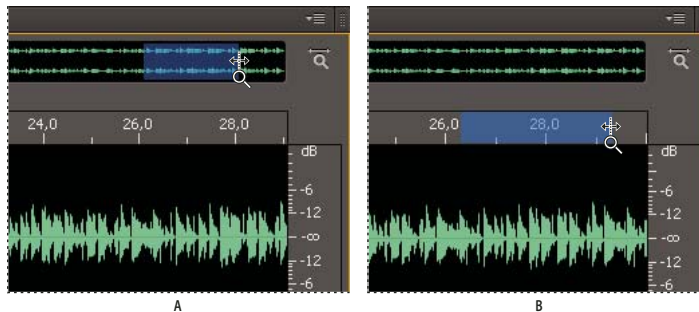
Placez le pointeur sur le bord gauche ou droit de la zone en surbrillance dans le navigateur de zoom, puis faites glisser l'icône de la loupe.

Agrandissement du son sélectionné

Dans le menu Affichage, choisissez Zoom sur le point d'entrée, Zoom sur le point de sortie ou Zoom sur la sélection.

Affichage du fichier audio dans son intégralité

Dans le panneau Editeur, cliquez sur le bouton Zoomer vers l'arrière complètement .




Pour agrandir une plage temporelle spécifique, cliquez avec le bouton droit et faites glisser le curseur
A. Navigateur de zoom B. Règle de montage

Voir aussi

« [Raccourcis de lecture audio et de zoom](#) » à la page 79

Navigation dans le temps

Si le niveau de zoom est élevé, vous pouvez être obligé de naviguer jusqu'à un autre contenu audio dans le panneau Editeur.

- Sélectionnez l'outil Main  dans la barre d'outils, puis faites glisser le curseur dans le panneau Editeur.
- Dans le navigateur de zoom, faites-le glisser vers la gauche ou la droite.



Défilement à l'aide du navigateur de zoom

Voir aussi

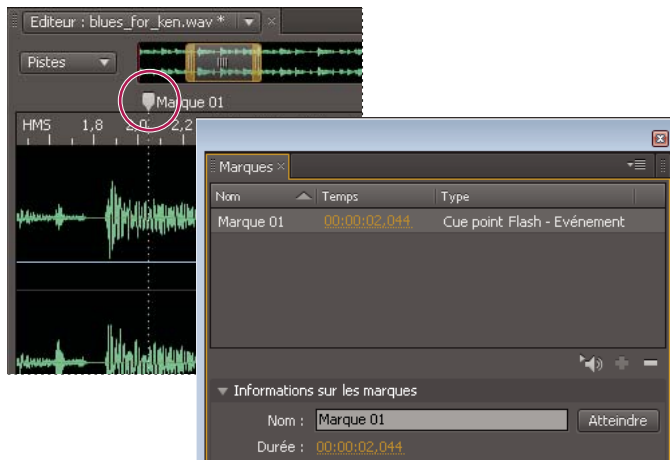
« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

Utilisation de marques

Les marques permettent de naviguer facilement dans une forme d'onde, d'effectuer des modifications et de lire des données audio. Une marque désigne une position spécifique dans le temps (par exemple, 00:08:07.566 en partant du début d'un fichier).

Bien que vous puissiez ajouter et déplacer des marques dans le panneau Editeur, le panneau Marques propose des options supplémentaires. Pour afficher ou masquer le panneau Marques, choisissez Fenêtre > Marques.

Remarque : pour ajouter et ajuster des marques dans des clips multipistes, utilisez le mode de montage monoclip (voir la section « [Edition et traitement d'un clip multipiste](#) » à la page 64).



Marque dans les panneaux Editeur et Marques

Ajout de marques

- 1 Démarrez la lecture pour ajouter des marques générales ou positionnez l'indicateur d'instant présent 🕒 pour ajouter une marque à un emplacement spécifique.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Appuyez sur la touche étoile (*) du pavé numérique ou sur la touche M.
 - Choisissez Edition > Marque > Définir un cue point Flash.
 - Cliquez sur le bouton Ajouter une marque ➕ dans le panneau Marques.

💡 Pour ajouter des marques pendant l'enregistrement de données audio, reportez-vous à la section « [Enregistrement d'un nouveau fichier](#) » à la page 18.

Déplacement d'une marque

- Dans le panneau Editeur, faites glisser la marque à un nouvel emplacement.
- Dans le panneau Marques, saisissez une nouvelle durée.

Accès à une marque dans la forme d'onde

- ❖ Dans le panneau Marques, cliquez deux fois sur la marque.

💡 Pour lire automatiquement les marques lorsque vous y accédez, cliquez sur le bouton Lecture automatique 🔊. Cette option permet d'identifier rapidement l'emplacement des marques.

Renommage d'une marque

- ❖ Dans le panneau Marques, sélectionnez la marque, développez la section Informations sur la marque et entrez un nouveau nom dans le champ Nom.

Suppression de marques

- Pour supprimer des marques spécifiques, sélectionnez-les dans le panneau Marques et cliquez sur le bouton Supprimer la marque ➖.
- Pour supprimer toutes les marques, choisissez Edition > Marques > Supprimer toutes les marques.


Voir aussi





« [Définition de propriétés pour les cue points](#) » à la page 68

« [Exportation ou importation de cue points dans des fichiers XML](#) » à la page 69

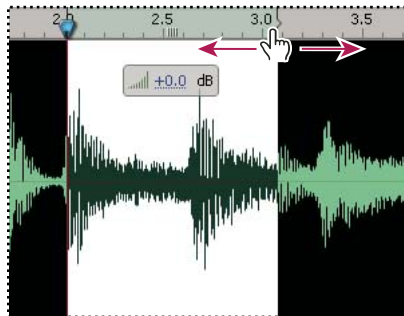
Sélection de données audio

Sélection de plages temporelles


- 1 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil de sélection temporelle .
- 2 Dans le panneau Editeur, faites glisser le pointeur vers une plage spécifique, ou cliquez deux fois pour sélectionner la plage visible.

 Pour sélectionner une plage de code temporel spécifique, placez l'indicateur d'instant présent , puis cliquez sur les boutons Définir point d'entrée  et Définir point de sortie .

- 3 (Facultatif) Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour étendre ou réduire une sélection, faites glisser le bord gauche ou droit de la plage en surbrillance. Vous pouvez également faire glisser le bord de sélection gauche ou droit sur la règle de montage.
 - Pour déplacer la sélection sans modifier sa longueur, faites glisser le milieu de la sélection dans la règle de montage.



Extension d'une sélection dans la règle de montage

 Pour éditer des canaux stéréo séparément, cliquez sur Fichier > Nouveau fichier multipiste à partir de canaux.

Voir aussi





« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

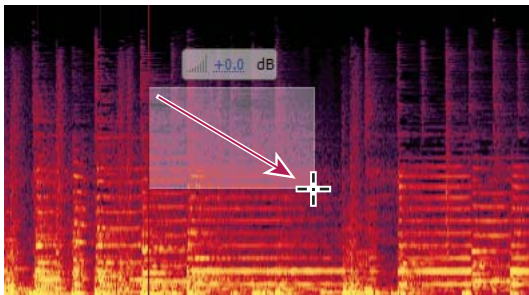
« [Création de fichiers à partir de sélections et de données audio copiées](#) » à la page 17

« [Modification de la luminosité et des couleurs de l'interface](#) » à la page 12

Sélection de plages de fréquences

Dans l'affichage spectral, trois outils vous permettent de sélectionner des données audio dans des fréquences spécifiques. L'outil Sélection de fréquence sélectionne une plage de fréquences entière dans un fichier, l'outil Rectangle de sélection sélectionne une zone rectangulaire et l'outil Lasso crée des sélections de forme libre. Les trois outils offrent une grande flexibilité pour les projets de restauration audio. Par exemple, si vous découvrez une imperfection du son, vous pouvez sélectionner et modifier uniquement les fréquences concernées, avec des résultats supérieurs et un traitement plus rapide.

- 1 Dans la barre d'outils, cliquez sur le bouton Affichage fréquence spectrale . Sélectionnez ensuite l'outil Sélection de fréquence , Rectangle de sélection  ou Lasso .
- 2 Dans l'affichage spectral ou le panneau Editeur, faites glisser le curseur pour sélectionner des données audio.



Sélection à l'aide du Rectangle de sélection dans l'affichage spectral

- 3 (Facultatif) Utilisez l'une des méthodes suivantes :
 - Pour étendre ou réduire une sélection, faites glisser son bord gauche ou droit dans la règle de montage.
 - Pour déplacer la sélection sans modifier sa longueur, faites glisser le milieu de la sélection dans la règle de montage.

Voir aussi

« [A propos de l'affichage spectral](#) » à la page 30

« [Réparation de données audio](#) » à la page 42

« [Création de fichiers à partir de sélections et de données audio copiées](#) » à la page 17

Sélection de la totalité d'une forme d'onde

- Pour sélectionner la plage visible d'une forme d'onde, cliquez deux fois dans le panneau Editeur. Ou bien choisissez Edition > Sélectionner la vue.
- Pour sélectionner un fichier entier, cliquez trois fois dans le panneau Editeur. Ou bien choisissez Edition > Sélectionner tout.



Si aucun élément n'est sélectionné, Soundbooth applique des effets et des processus à des fichiers entiers.

Voir aussi

« [Enregistrement de fichiers entiers ou de plages sélectionnées](#) » à la page 72

Accrochage à des marques, des battements, des images ou à la règle de montage.

Pour placer les sélections et l'indicateur d'instant présent avec davantage de précision, activez l'accrochage.

- ❖ Cliquez sur Affichage > Accrochage, puis sélectionnez Accrocher à la règle, Accrocher aux marques, Accrocher aux battements ou Accrocher aux images.

Voir aussi


« [Modification des unités de la règle de montage ou de l'affichage de la durée](#) » à la page 26

« [Utilisation de marques](#) » à la page 33

« [Ajustement des paramètres de détection du battement](#) » à la page 45


Copie, collage, découpage et suppression de données audio

Copie, découpage et collage de données audio

- 1 Utilisez l'outil de sélection temporelle  pour sélectionner les données audio à copier ou couper.
- 2 Pour copier les données audio dans le Presse-papiers, choisissez Edition > Copier. Ou bien, pour supprimer des données audio du fichier en cours et les ajouter au Presse-papiers, choisissez Edition > Couper.



Lorsque vous modifiez les données audio d'un fichier vidéo, la commande Couper désactive le son sans changer la longueur du fichier, en maintenant la synchronisation avec la vidéo.

- 3 Dans un fichier quelconque, placez l'indicateur d'instant présent  à l'endroit où vous voulez insérer des données audio ou sélectionnez les données audio à remplacer. Choisissez ensuite Edition > Coller.


Voir aussi

« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

« [Création de fichiers à partir de sélections et de données audio copiées](#) » à la page 17

Mixage de données audio lors du collage

La commande Mixer et coller vous permet de mixer des données audio du Presse-papiers avec la forme d'onde actuelle.

- 1 Dans le panneau Editeur, placez l'indicateur d'instant présent  à l'endroit où vous voulez commencer le mixage des données audio. Vous pouvez également sélectionner les données audio à remplacer.
- 2 Choisissez Edition > Mixer et coller.
- 3 Faites glisser les curseurs Son copié et Son existant pour ajuster la proportion de chacun.
- 4 Cliquez sur Prévisualiser et déplacez les curseurs en fonction des besoins.
- 5 Cliquez sur OK pour appliquer les modifications.

Voir aussi

« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

Rognage, recadrage ou suppression de données audio

Rognage de données audio au début ou à la fin d'un fichier

Cliquez sur le bouton Zoom arrière complet  pour afficher les poignées de rognage du panneau Editeur, puis faites glisser l'une des poignées vers l'intérieur.



*Si les poignées de rognage vous gênent visuellement, choisissez le menu **Vue**, puis désélectionnez la commande **Poignées de rognage**.*

Recadrage selon les données audio sélectionnées

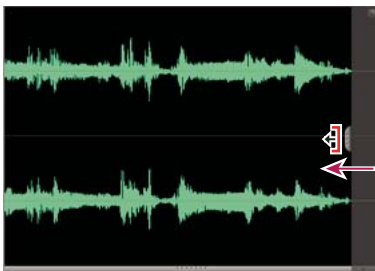
Sélectionnez les données audio que vous souhaitez conserver, puis cliquez sur **Edition > Recadrer**.

Suppression de données audio au milieu d'un fichier

Sélectionnez les données audio que vous souhaitez supprimer, puis appuyez sur la touche **Suppr**.



Lorsque vous éditez des données audio dans un fichier vidéo, en rognant, recadrant et en supprimant les silences sans modifier la longueur du fichier, il est possible de préserver la synchronisation vidéo (voir la section « [Maintenance de la synchronisation vidéo au cours de l'édition audio](#) » à la page 70).



Utilisez les poignées de rognage pour supprimer rapidement le début ou la fin d'un fichier.

Voir aussi


« [Sélection de données audio](#) » à la page 35



« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

Fondu, modification et maximisation du volume

Ouverture ou fermeture en fondu automatiques

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour réaliser un fondu sur un point spécifique, sélectionnez une plage entre ce point et le début ou la fin du fichier.
- Pour appliquer un fondu de cinq secondes, déplacez l'indicateur d'instant présent  au début ou à la fin du fichier.

2 Au bas du panneau Editeur, cliquez sur le bouton **Fondu d'entrée**  ou **Fondu de sortie** .



Voir aussi


« [Sélection de plages temporelles](#) » à la page 35

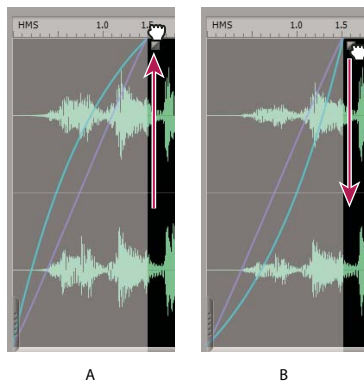
« [Rognage, recadrage ou suppression de données audio](#) » à la page 38

« [Insertion d'un silence](#) » à la page 41

Création d'un fondu d'entrée ou de sortie précis

- 1 A l'extrême gauche ou à l'extrême droite de la forme d'onde, faites glisser la poignée Fondu à l'ouverture  ou Fondu à la fermeture  vers l'intérieur.
- 2 (Facultatif) Si vous ne souhaitez pas utiliser l'option par défaut (fondu linéaire), faites glisser le pointeur vers le haut pour créer un fondu logarithmique rapide et régulier ou vers le bas pour créer un fondu exponentiel long et régulier.

 Lorsque vous enregistrez des fichiers au format ASND, les fondus peuvent toujours être modifiés et apparaissent dans les clips multipistes.




Faites glisser le pointeur vers le haut ou vers le bas pour changer le type de fondu
A. Fondu logarithmique, rapide B. Fondu exponentiel, long

Voir aussi

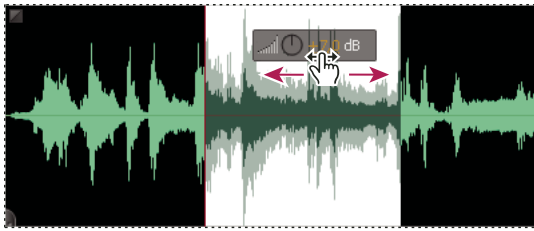
« [Rognage, recadrage ou suppression de données audio](#) » à la page 38

« [Insertion d'un silence](#) » à la page 41

Augmentation ou réduction du volume

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez les données audio que vous voulez régler. (Pour sélectionner un fichier entier, cliquez trois fois.)
- 2 Faites glisser le curseur nombres du contrôle du volume  présent au-dessus du son sélectionné.

Remarque : les chiffres donnent la nouvelle amplitude par rapport à l'amplitude existante. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, les chiffres reviennent à 0 db et vous pouvez apporter d'autres modifications.



Modification du volume d'une zone sélectionnée

💡 Pour régler le volume ou définir la position stéréo des données audio dans des mixages multipistes, reportez-vous à la section « [Mixage de pistes et de clips](#) » à la page 61.

Voir aussi

« [Automatisation des mixages avec des images clés](#) » à la page 62


« [Effet Compresseur](#) » à la page 51

« [Effet Traitement de la dynamique](#) » à la page 53

Augmentation du volume au maximum

Une fois que vous avez édité des données audio et appliqué des effets, maximisez le volume pour donner au son une touche de finition. Soundbooth propose deux techniques pour augmenter le volume jusqu'à 0,3 dBFS, juste en dessous du maximum numérique, garantissant un volume optimal tout en évitant l'écrêtage. *Normalisation* conserve la plage dynamique en amplifiant l'ensemble d'un fichier de façon égale. *Limitation stricte* réduit la plage dynamique en amplifiant les sons faibles plus que les sons forts.

💡 Appliquez la limitation stricte fixe au volume perçu augmenté et faites ressortir vos données audio dans les présentations Web, vidéo ou radio.

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez les données audio que vous voulez régler. (Pour sélectionner un fichier entier, cliquez trois fois.)
- 2 Au bas du panneau, cliquez sur le bouton Plus fort  une fois pour normaliser les données audio ou plusieurs fois pour appliquer la limitation stricte.

À chaque clic successif sur le bouton, Soundbooth augmente le volume global de 3 dB. La limitation stricte empêche l'écrêtage du son.

💡 Pour appliquer séparément les commandes de normalisation et de limitation fixe, utilisez le menu *Processus*.

Voir aussi


« [dBFS](#) » à la page 82

« [Effet Compresseur](#) » à la page 51

« [Effet Traitement de la dynamique](#) » à la page 53



Egalisation du volume dans un fichier

Pour que le niveau sonore d'une sélection ou d'un fichier audio soit homogène, procédez comme suit :

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez les données audio que vous voulez régler. (Pour sélectionner un fichier entier, cliquez trois fois.)
- 2 Au bas du panneau, cliquez sur le bouton Egaliser les niveaux de volume .


Ajustement du volume dans plusieurs fichiers

Si vous prévoyez de présenter un ensemble de fichiers audio sur CD, sur Internet ou ailleurs, utilisez la tâche Ajuster le volume de sorte que les niveaux soient homogènes.

- 1 Cliquez sur Tâches > Correction du volume.
- 2 Dans le panneau Tâches, cliquez sur l'onglet Ajuster le volume.
- 3 Faites glisser les fichiers vers la liste Fichiers à ajuster, ou cliquez sur l'icône Ajouter des fichiers  située sous la liste, puis recherchez les fichiers.
- 4 (Facultatif) Pour afficher le volume moyen, perçu et maximal de chaque fichier, cliquez sur l'icône Calculer . Ces statistiques permettent de définir les valeurs de l'étape suivante.
- 5 Sélectionnez l'une des options suivantes :

Ajuster au volume Ajuste le volume selon une valeur définie. Choisissez cette option si aucun fichier du groupe ne reflète le volume souhaité.

Ajuster au fichier Permet d'ajuster le volume moyen d'un fichier donné. Choisissez cette option si un fichier reflète le volume que vous voulez atteindre.


 *L'option Rendre compte du niveau de bruit perçu concentre l'analyse sur les fréquences moyennes auxquelles l'oreille est la plus sensible. Veillez à ce que cette option soit sélectionnée, sauf si la perception des fréquences varie de manière importante dans un fichier (par exemple, si les fréquences moyennes sont marquées dans un court passage alors que tout le fichier est en fréquences basses).*

Ajuster au volume le plus élevé Ajuste le volume selon une valeur maximale définie. Comme cette option conserve la plage dynamique, son choix est judicieux pour les fichiers que vous envisagez de traiter ultérieurement ou pour les données audio très dynamiques, telles que la musique classique.

- 6 Cliquez sur Ajuster le volume.
- 7 Vérifiez le changement de volume signalé pour chaque fichier, puis cliquez sur Fermer.

Insertion d'un silence

Insérez un silence pour séparer des types de matériau de programme différents ou pour synchroniser un fichier audio sur des diffusions en direct ou de la vidéo.

- 1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour désactiver un son existant, sélectionnez-le.
 - Pour ajouter un silence d'une durée spécifique, positionnez l'indicateur d'instant présent  à l'emplacement où vous souhaitez que le silence commence.
- 2 Choisissez la commande Edition > Insérer > Silence. Si vous ajoutez un silence, spécifiez une durée en secondes, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

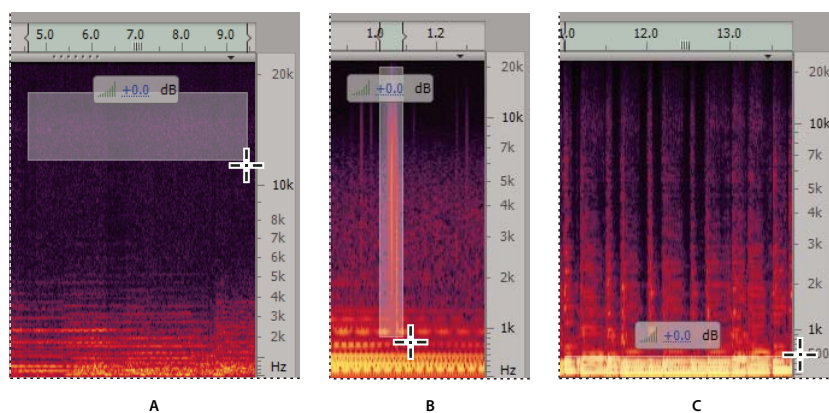
« [Rognage, recadrage ou suppression de données audio](#) » à la page 38

« [Augmentation ou réduction du volume](#) » à la page 39

Réparation de données audio

Identification visuelle du bruit

Vous pouvez rapidement identifier et sélectionner différents types de bruit dans l’affichage spectral. Les claquements et la friture, par exemple, apparaissent en général sous la forme de barres verticales lumineuses qui vont de bas en haut. Quant au sifflement, il est représenté par un nuage rouge clair qui s’étale en haut.



Sélection de divers types de bruit dans l’affichage spectral
A. Souffle B. Grésillement C. Grondement



Vous trouverez une vidéo sur la réparation des données audio à l’adresse www.adobe.com/go/vid0245_fr.

Voir aussi

« [A propos de l’affichage spectral](#) » à la page 30

« [Sélection de plages de fréquences](#) » à la page 36

Suppression du bruit de fond

Pour supprimer un bruit de fond régulier tel qu’un sifflement ou un bourdonnement, utilisez le processus Bruit.


- 1 (En option) Aider Soundbooth à mieux faire la distinction entre bruit et données audio acceptables Dans le panneau Editeur, sélectionnez une zone qui ne contient que du bruit. Cliquez ensuite sur Processus > Capturer l’impression du bruit.
- 2 Dans le panneau Editeur, sélectionnez les données audio à nettoyer.
- 3 Choisissez la commande Processus > Réduire le bruit.
- 4 Définissez les options suivantes :

Réduction Spécifie l’amplitude du *bruit de fond*. Les données audio qui descendent en dessous de ce seuil sont atténuées. Utilisez des valeurs faibles pour les données audio à plage dynamique large, telles que la musique classique

avec alternance de passages d'intensité sonore plus ou moins forte. Utilisez des valeurs élevées pour les données audio à plage dynamique compressée, telles que la musique de variété.

Réduire de Détermine le niveau d'atténuation des données audio inférieures au bruit de fond.

Utiliser l'empreinte de bruit capturée Fait la distinction entre bruit et données audio acceptables à l'aide de l'empreinte de bruit capturée à l'étape 1.

- 5 Cliquez sur Aperçu et modifiez les réglages en fonction des besoins. Pour comparer les données audio d'origine et après traitement, cliquez sur le bouton marche-arrêt .
- 6 Lorsque vous êtes satisfait des résultats, cliquez sur OK pour traiter le fichier audio.

Voir aussi

« [Sélection de données audio](#) » à la page 35


Suppression des claquements, des bruits secs ou des grondements

Soundbooth supprime rapidement les bruits de clic et pop brefs (comme les craquements de disques vinyles), ou les ronronnements (comme les vibrations engendrées par un camion).

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez les données audio à nettoyer.
- 2 Dans le menu Processus, cliquez sur Supprimer les bruits de clic et pop ou Supprimer le ronronnement.
- 3 Faites glisser le curseur approprié ci-dessous :

Bruits de clic et pop Détermine la sensibilité aux artefacts audio. Des valeurs élevées détectent davantage d'artefacts, mais risquent aussi de supprimer des données audio que vous souhaitez conserver. Utilisez des valeurs basses pour supprimer les claquements subtils ou des valeurs élevées pour supprimer les bruits secs forts.

Gronnement Détermine la fréquence de coupure du grondeur en supprimant toutes les basses fréquences. Essayez des valeurs basses pour le grondeur sourd du type bruit de circulation automobile et des valeurs élevées pour un grondeur du type bruits émis par la manipulation d'un micro.

- 4 Cliquez sur Aperçu et modifiez les réglages en fonction des besoins. Pour comparer les données audio d'origine et après traitement, cliquez sur le bouton marche-arrêt .
- 5 Lorsque vous êtes satisfait des résultats, cliquez sur OK pour traiter le fichier audio.

Voir aussi





« [Sélection de données audio](#) » à la page 35

Suppression de sons individuels

Contrairement à la commande Supprimer, susceptible d'introduire des défauts audibles, la commande Correction automatique supprime les sons indésirables et fusionne la zone avec les données audio environnantes en toute transparence.



Pour corriger automatiquement les bords extérieurs de toutes les sélections éditées, sélectionnez Correction automatique des zones de sélection d'édition dans la section Général de la boîte de dialogue Préférences.

- 1 Choisissez Tâches > Supprimer un son.
- 2 Dans le panneau Tâches, sélectionnez l'outil Sélection temporelle , Sélection de fréquence , Rectangle de sélection  ou Lasso .
- 3 Dans le panneau Editeur, effectuez un zoom avant sur le son à supprimer.

- 4 Dans l'affichage spectral, sélectionnez au maximum 25 000 échantillons (0,52 seconde à un taux d'échantillonnage de 48 kHz).



Pour déterminer avec précision la longueur de la sélection, cliquez avec le bouton droit dans la règle de montage et choisissez Echantillons.

- 5 Dans le panneau Tâches, cliquez sur Correction automatique. Ou bien choisissez Processus > Correction automatique.

Voir aussi

« [Zoom sur le son](#) » à la page 32

« [Sélection de données audio](#) » à la page 35

« [Personnalisation de l'affichage spectral](#) » à la page 31

Bouclage, étirement et décalage de la hauteur

Création et optimisation de boucles

Des données audio mises en boucle de façon homogène créent une piste audio parfaite pour de nombreuses animations Flash et spots vidéo.

Voir aussi


« [Sélection de plages temporelles](#) » à la page 35

« [Accrochage à des marques, des battements, des images ou à la règle de montage.](#) » à la page 37

« [Sélection d'un format de fichier audio](#) » à la page 73

Création d'une boucle

- 1 Dans le panneau Tâches, cliquez sur Créer une boucle.

Les commandes de transport de Soundbooth activent automatiquement l'option Lecture en boucle .

- 2 Appuyez de nouveau sur la barre d'espacement pour démarrer la lecture.
- 3 Dans le panneau Editeur, sélectionnez une plage temporelle pour la boucle.
- 4 Dans le panneau Tâches, définissez avec précision les paramètres Point entrée, Point sortie et Durée.



Pour ajuster rapidement la plage sélectionnée, cliquez sur les flèches Battement précédent et Battement suivant. Cliquez sur les icônes de zoom pour agrandir les données audio en rapport.

- 5 Sélectionnez l'une des options suivantes :

Verrouiller la durée Limite la boucle à la durée actuellement spécifiée. Si vous souhaitez obtenir une boucle d'une longueur précise, sélectionnez cette option. Ensuite, ajustez manuellement le point d'entrée et le point de sortie, ou cliquez sur les flèches Battement précédent et Battement suivant pour passer directement d'une boucle potentielle à une autre.

Afficher indicateurs de batterie Permet d'afficher les battements dans le panneau Editeur. (Si les battements sont très rapprochés, un dégradé de couleur orange est affiché en haut de la forme d'onde. Pour afficher des battements individuels, effectuez un zoom avant.)

- 6 Cliquez sur Enregistrer la boucle sous pour enregistrer un nouveau fichier.

Lissage des transitions entre les boucles

Par défaut, Soundbooth réalise les transitions entre les points de sortie et les points d'entrée de boucle sans fondu enchaîné. Ce paramètre par défaut est particulièrement efficace avec les sons de percussions. Toutefois, les sons plus soutenus bénéficient d'un fondu enchaîné doux.

- 1 Dans la tâche Créer une boucle, développez la section Réglages.
- 2 Sélectionnez Lissage auto. pt boucle.

Prévisualisation des transitions de boucles uniquement

Par défaut, Soundbooth prévisualise la boucle dans son intégralité. Pour affiner la transition entre le point de sortie et le point d'entrée, prévisualisez la transition.

- 1 Dans la tâche Créer une boucle, développez la section Réglages.
- 2 Sélectionnez Lire transition seule.

Ajustement des paramètres de détection du battement

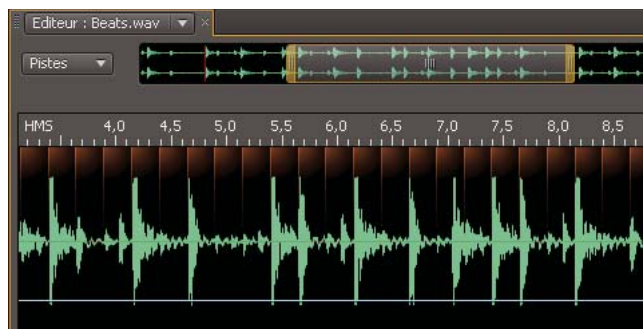
- 1 Pour afficher les battements dans le panneau Editeur, cliquez sur Vue > Battements.
- 2 Pour affiner la détection du battement, cliquez sur Tâches > Créer une boucle. Ensuite, dans le panneau Tâches, développez la section Réglages puis ajustez les options suivantes :

Fréquence minimale et maximale Indiquez la plage de fréquences principale dans laquelle les battements sont audibles. Les fréquences fondamentales d'une grosse caisse, par exemple, sont comprises entre 40 et 80 Hz. A l'opposé, la caisse claire accentue les fréquences comprises entre 1 000 et 2 000 Hz.

Sensibilité Permet de détecter les battements pour les réglages bas et d'ajouter des battements intermédiaires pour les réglages élevés.

💡 *Les réglages de fréquence et de sensibilité appropriés dépendent du contenu audio. Réalisez des essais à l'aide de différents réglages tout en observant les battements affichés dans le panneau Editeur.*

Détection sur tempo Permet d'ajuster la position des battements pour mieux refléter le rythme et les thèmes musicaux.





Battements dans le panneau Editeur

💡 *Pour afficher les battements en tant que simples lignes sans demi-cercles oranges, désélectionnez l'option Utiliser des dégradés dans le menu Préférences > Aspect (voir la section « [Modification de la luminosité et des couleurs de l'interface](#) » à la page 12).*

Étirement de la durée et décalage de la hauteur

L'étirement temporel vous permet d'adapter parfaitement des voix hors champ ou d'autres données audio à la longueur d'une scène vidéo ou d'une animation Web. Vous pouvez, de façon autonome, appliquer des réglages qui décalent la hauteur du son. Il peut s'agir d'améliorations subtiles ou d'effets très accentués.

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez les données audio de votre choix.
- 2 Cliquez sur Processus > Changer la durée et la hauteur de ton.
- 3 Faites glisser les curseurs Extension temporelle et Décalage de la hauteur de ton pour régler les données audio traitées en fonction des données existantes. (Par exemple, pour réduire les données audio à la moitié de leur durée actuelle, spécifiez une valeur d'extension temporelle de 50 %.)
 *Les valeurs Durée existante et Nouvelle durée indiquent la longueur avant et après l'extension temporelle. Si vous avez besoin d'une longueur spécifique, changez la nouvelle valeur.*
- 4 Pour régler plus précisément une performance en solo, sélectionnez Instrument ou voix solo.
- 5 Pour régler le timbre des instruments et des voix en conservant un effet réaliste pendant les décalages de hauteur, sélectionnez Conserver les caractéristiques vocales. Si le réalisme n'est pas souhaitable (par exemple, si vous souhaitez exagérer le son des décalages de hauteur), désélectionnez cette option.
- 6 Cliquez sur Aperçu et modifiez les réglages en fonction des besoins. Pour comparer les données audio d'origine et après traitement, cliquez sur le bouton marche-arrêt .
- 7 Lorsque vous êtes satisfait des résultats, cliquez sur OK pour traiter le fichier audio.

Voir aussi


« [Sélection de plages temporelles](#) » à la page 35

Annulation et Rétablissement

Annulation ou rétablissement de modifications

À chaque démarrage, Soundbooth effectue le suivi des modifications que vous apportez. Elles ne sont pas appliquées de façon permanente à un fichier tant que vous ne l'enregistrez pas et que vous ne le fermez pas, ce qui vous permet de les annuler et de les rétablir à votre guise.

- Pour annuler une modification, choisissez Edition > Annuler [nom de la modification]. La commande Annuler est pratique dans la mesure où elle indique quelle est la modification annulée (par exemple, Annuler Supprimer ou Annuler Normaliser).
- Pour rétablir une modification, choisissez Edition > Rétablir [nom de la modification].

 *Pour rétablir l'affichage des avertissements que vous aviez désactivé en sélectionnant l'option Ne plus afficher, cliquez sur la commande Réinitialiser toutes les boîtes de dialogue d'avertissement dans la section Général de la boîte de dialogue Préférences.*

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Retour aux états de l'historique et aux instantanés

Alors que les commandes Annuler et Rétablir vous limitent à une suite de changements incrémentiels, le panneau Historique vous permet de revenir instantanément à n'importe quel changement préalable. Utilisez le panneau pour comparer rapidement les données audio traitées et d'origine ou éliminer une suite de changements qui donnent des résultats indésirables.


Les états de l'historique disparaissent après la réouverture d'un fichier. Cependant, si vous aviez enregistré le fichier au format ASND (Adobe Sound), vous pouvez toujours revenir aux instantanés de l'historique.

Remarque : lorsque vous utilisez des fichiers audio volumineux, supprimez les états de l'historique et les instantanés inutiles afin de libérer de l'espace disque et d'améliorer les performances.

Retour aux états

- Pour revenir à un état de l'historique, cliquez dessus.
- Pour vous déplacer d'un état à l'état suivant ou précédent, utilisez les touches Haut et Bas du clavier ou choisissez Recul ou Avance dans le menu du panneau.

Suppression d'états


- Pour supprimer tous les états, choisissez Effacer l'historique dans le menu du panneau.
- Pour supprimer un état spécifique, sélectionnez-le, puis cliquez sur l'icône de corbeille .

Remarque : la suppression d'états de l'historique entraîne également la suppression des commandes Annuler correspondantes.

Création d'un instantané

Lorsque le contenu se trouve dans un état auquel vous souhaitez revenir, créez un instantané et enregistrez le fichier au format ASND.


- 1 Dans le panneau Historique, cliquez sur l'icône Instantanés , puis sélectionnez l'option Nouvel instantané.
- 2 Saisissez un nom, puis cliquez ensuite sur OK.

 Pour modifier le nom d'un instantané, répétez l'étape 1, puis sélectionnez la commande Renommer l'instantané.

Retour à un instantané

- ❖ Dans le panneau Historique, cliquez sur l'icône Instantanés , puis sélectionnez le nom de l'instantané.

Suppression d'un instantané

- 1 Dans le panneau Historique, cliquez sur l'icône Instantanés , puis sélectionnez la commande Supprimer l'instantané.
- 2 Sélectionnez l'instantané dans le menu Nom, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

« [Sélection d'un format de fichier audio](#) » à la page 73

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

Chapitre 6 : Effets

Les effets optimisent et améliorent les données audio, attribuant à vos projets un son poli et professionnel.

Application d'effets



Prévisualisation et application d'effets

Soundbooth vous permet d'appliquer jusqu'à cinq effets simultanément grâce à un *rack d'effets*. Avant d'appliquer un rack, vous pouvez le prévisualiser, puis personnaliser, ignorer ou supprimer certains effets. Lorsque vous ignorez des effets, vous les désactivez temporairement afin de pouvoir comparer les données audio traitées et non traitées. La suppression d'effets libère de l'espace pour d'autres effets ou une nouvelle organisation des effets existants. (La modification de la séquence des effets donne des résultats sonores différents.)

- 1 Pour traiter une plage spécifique de données audio, sélectionnez-la dans le panneau Editeur. (Sinon, Soundbooth traite tout le fichier.)
- 2 Dans le menu Effets, choisissez un effet. Recommencez cette étape pour ajouter jusqu'à cinq effets.



Le dernier effet que vous avez ajouté apparaît en haut du menu Effets pour un accès convivial.

- 3 Cliquez sur le bouton Lire ► pour un aperçu des données audio traitées.
- 4 Dans le panneau Effets, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour régler les paramètres d'un effet, cliquez sur Paramètres.
 - Pour rétablir les paramètres par défaut d'un effet, cliquez sur Réinitialiser.
 - Pour ignorer un effet spécifique, cliquez sur le bouton Marche/Arrêt  correspondant.
 - Pour ignorer tous les effets, cliquez sur le bouton Marche/Arrêt du rack dans le coin inférieur gauche du panneau.
 - Pour supprimer des effets spécifiques, sélectionnez-les dans le panneau Effets, puis cliquez sur le bouton Supprimer .
 - Pour retirer tous les effets, cliquez avec le bouton droit sur le panneau, puis choisissez Retirer tous les effets.
- 5 Pour traiter les données audio, cliquez sur la commande Appliquer au fichier ou Appliquer à la sélection.



Pour afficher automatiquement les paramètres lorsque vous ajoutez un effet, sélectionnez Fait automatiquement apparaître les réglages d'effets personnalisés dans la section Général de la boîte de dialogue Préférences.

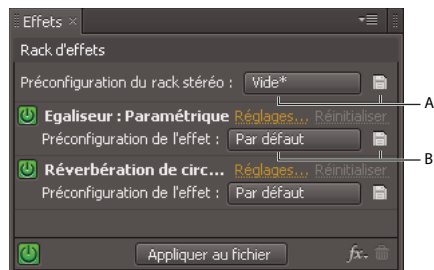
Voir aussi

« [Sélection de données audio](#) » à la page 35

« [Effets référence](#) » à la page 49

Utilisation de préconfigurations d'effets

De nombreux effets fournissent des *préconfigurations* par défaut avec des paramètres optimisés pour des tâches courantes. Outre ces valeurs par défaut, vous pouvez créer des préconfigurations personnalisées pour des effets individuels ou des racks entiers. Les deux types de préconfigurations sont accessibles dans le panneau Effets.




Accès à des préconfigurations dans le panneau Effets

A. Options prédéfinies pour tout le rack B. Options préconfigurées pour un effet spécifique

- Pour charger une préconfiguration, choisissez-la dans le menu Préconfiguration des effets ou Préconfiguration du rack.

💡 Pour restituer les paramètres appliqués en dernier, choisissez *Derniers paramètres appliqués* ou *Dernier rack appliqué*.

- Pour enregistrer les paramètres actuels en tant que préconfiguration, cliquez sur le bouton Enregistrer la préconfiguration du rack ou Enregistrer la préconfiguration d'effets .
- Pour supprimer la préconfiguration en cours, choisissez Supprimer la préconfiguration dans le menu Préconfiguration des effets ou Préconfiguration du rack.

💡 Pour modifier une préconfiguration existante, choisissez-la dans le menu, réglez les paramètres selon vos besoins, puis enregistrez-la sous le même nom.

Effets référence

A propos des effets standard et avancés

Pour la plupart des effets, Soundbooth offre des versions standard et avancées. Les effets standard fournissent des paramètres de base que vous pouvez rapidement optimiser. Les effets avancés fournissent des paramètres détaillés que vous pouvez régler pour obtenir des résultats sonores précis.

💡 Pour modifier le caractère sonore d'un effet standard, choisissez une option dans le menu Préconfiguration de l'effet.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Retard analogique

L'effet Retard analogique crée des échos et des effets subtils. Les retards de 35 millisecondes ou plus génèrent des échos discrets, tandis que ceux de 15 à 35 millisecondes produisent un effet simple de chorus et de distorsion d'intermodulation (« flanging »). (Cependant, les résultats ne seront pas aussi efficaces que l'effet Chorus/Flanger, car les paramètres de retard ne changent pas dans le temps.) La réduction d'un retard à 10–15 millisecondes ajoute de la profondeur stéréo à un son mono.

💡 Veillez à ce que la longueur du fichier audio soit suffisante pour que le retard puisse se terminer. Si les échos sont coupés avant une complète atténuation, annulez l'effet, ajoutez quelques secondes de silence (Edition > Insérer > Silence), puis réappliquez l'effet.

Paramètres standard

Quantité Contrôle le rapport entre le son d'origine et le son retardé.

Paramètres avancés

Mode Spécifie le type d'émulation matérielle, déterminant les caractéristiques d'égalisation et de distorsion. Bande et Tube reflètent le caractère sonore des anciennes unités de retard, tandis qu'Analogique reflète les lignes de retard électronique ultérieures.

Sortie originale Détermine le niveau des données audio d'origine, non traitées.

Sortie résultat Détermine le niveau des données audio d'origine retardées, traitées.

Retard Spécifie la longueur du retard en millisecondes.

Feedback Crée des échos répétés en renvoyant les données audio retardées par la ligne de délai. Par exemple, un réglage de 20 % envoie des données audio retardées à un cinquième de son volume d'origine, créant des échos à atténuation progressive. Un réglage de 200 % envoie des données audio retardées au double de son volume d'origine, créant des échos dont l'intensité croît rapidement.

Remarque : lorsque vous expérimentez avec des paramètres de feedback élevés, diminuez le volume de votre système.

Trash Augmente la distorsion et amplifie les basses fréquences, ajoutant de la chaleur.

Diffusion Détermine la largeur stéréo du signal retardé.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Chorus/Flanger

L'effet Chorus/Flanger combine deux effets à retard très répandus. L'option Chorus simule plusieurs voix ou instruments jouant au même instant en ajoutant plusieurs délais courts à un faible feedback. Il en résulte un son riche. Utilisez cet effet pour améliorer les pistes vocales ou ajouter de l'espace stéréo à des données audio.

L'option Flanger crée un son psychédélique à décalage de phase par mélange d'un retard court variable au signal d'origine. Cet effet était initialement obtenu en envoyant un signal audio identique à deux magnétophones à bobines et en appuyant périodiquement sur le patin d'une bobine pour la ralentir.

Paramètres standard

Quantité Contrôle l'intensité de l'effet.

Paramètres avancés

Chorus Simule plusieurs voix ou instruments jouant simultanément.

Flanger Simule le son retardé, déphasé initialement utilisé dans la musique psychédélique.

Vitesse Contrôle le rythme auquel le retard effectue un cycle de zéro au réglage maximal.

Largeur Spécifie la durée maximale de retard.

Intensité Contrôle le rapport entre les données audio d'origine et les données audio traitées.

Transience Souligne les transitoires, leur donne un son plus net et plus distinct.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Compresseur

L'effet Compresseur diminue la plage dynamique, produit des niveaux de volume constants et augmente l'intensité sonore perçue. La compression est particulièrement efficace pour les voix hors champ, car elle permet de faire ressortir la voix du narrateur par rapport à la bande musicale et au son d'arrière-plan.



Ecoutez de la musique de variété moderne pour obtenir des exemples de données audio très compressées. A l'inverse, la plupart des enregistrements de jazz sont peu compressés et ceux de musique classique, pas du tout.

Paramètres standard

Quantité Contrôle le niveau de compression.

Paramètres avancés

Seuil Permet de définir le niveau d'entrée correspondant au début de la compression. Le paramètre optimal varie en fonction du contenu audio et du style. Pour compresser uniquement les crêtes extrêmes et conserver plus de plage dynamique, essayez des seuils autour de 5 dB sous le niveau d'entrée de crête. Pour une compression élevée des données audio et une réduction considérable de la plage dynamique, essayez des paramètres autour de 15 dB sous le niveau d'entrée de crête.

Ratio Définit un ratio de compression allant de 1:1 à 30:1. Par exemple, la valeur 3 génère une sortie de 1 dB pour chaque augmentation de 3 dB au-dessus du seuil. Les valeurs sont généralement comprises entre 2 et 5. Toutefois, les valeurs élevées génèrent un son fortement compressé souvent caractéristique de la musique pop.

Attaque Détermine la vitesse de démarrage de la compression lorsque les données audio deviennent supérieures au seuil. La valeur par défaut (10 millisecondes) convient à la plupart des données source. Utilisez des paramètres plus rapides uniquement pour des données audio comportant des transitoires rapides, par exemple des enregistrements de percussions.

Temps de libération Détermine la vitesse d'arrêt de la compression lorsque les données audio deviennent inférieures au seuil. La valeur par défaut (100 millisecondes) convient à la plupart des données audio. Augmentez la valeur pour un son à transitoires rapides et diminuez-la pour les données audio moins percutantes.

Gain de sortie Amplifie ou coupe l'amplitude après compression. Les valeurs possibles sont comprises entre -30 dB et +30 dB, 0 correspondant au gain d'unité.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Réverbération par convolution

Dans une pièce, le son rebondit sur les murs, le plafond et le sol avant de parvenir à vos oreilles. Tous les sons réfléchis atteignent vos oreilles quasiment en même temps de telle sorte que vous ne les percevez pas comme des échos distincts mais comme une ambiance sonore créant une impression d'espace.

Dans Soundbooth, vous pouvez utiliser l'effet Réverbération par convolution pour reproduire des pièces allant d'une penderie à une salle de concert. Les réverbérations à convolution utilisent des fichiers *d'impulsions* pour simuler des espaces acoustiques. Les résultats sont incroyablement réalistes et vivants.

***Remarque :** comme la réverbération par convolution nécessite un traitement intensif, vous risquez d'entendre des claquements ou des bruits secs lors de son aperçu sur des systèmes lents. Ces artefacts disparaissent après application de l'effet.*

Paramètres standard

Quantité Contrôle le rapport entre le son d'origine et le son réverbéré.

Paramètres avancés

Impulsion Spécifie un fichier qui simule un espace acoustique. Cliquez sur Charger pour ajouter un fichier d'impulsions personnalisé.

Mixer Contrôle le rapport entre le son d'origine et le son réverbéré.

Taille de la pièce Précise un pourcentage pour la pièce complète défini par le fichier d'impulsions Plus le pourcentage est grand, plus les réverbérations sont longues.

Limiter BF Réduit les composants basses fréquences, à forte dominante de basses dans la réverbération, pour produire un son plus clair mieux articulé.

Limiter HF Réduit les composants transitoires haute fréquence dans la réverbération, pour éviter la discordance et produire un son plus chaud, plus riche.

Pré-retard Détermine combien de millisecondes nécessite la réverbération pour atteindre l'amplitude maximale. Pour produire le son le plus naturel, spécifiez un pré-retard court compris entre 0 et 10 millisecondes. Pour produire des effets spéciaux intéressants, spécifiez un long pré-retard de 50 millisecondes ou plus.

Largeur Contrôle l'étendue stéréo. Un réglage de 0 produit un signal de réverbération mono.

Gain Amplifie ou atténue l'amplitude après compression.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Distorsion

Utilisez l'effet Distorsion pour simuler des haut-parleurs de voiture, des microphones étouffés ou des amplificateurs surmodulés.

Paramètres standard


Quantité Contrôle le niveau de distorsion.

Paramètres avancés

Symétrique Crée des courbes identiques dans les graphiques Positif et Négatif.

Graphiques Positif et Négatif Spécifiez des courbes de distorsion distinctes pour les valeurs d'échantillon positives et négatives. La règle horizontale (axe des x) indique le niveau d'entrée en décibels ; la règle verticale (axe des y) indique le niveau de sortie. La ligne diagonale par défaut illustre un signal non déformé, présentant une relation un pour un entre les valeurs d'entrée et de sortie.

Cliquez et faites glisser pour créer et ajuster des points sur les graphiques. Faites glisser des points hors d'un graphique pour les retirer.

 *Pour copier un graphique sur un autre, cliquez sur les boutons flèche de chacun d'eux.*

Réinitialiser Rétablit l'état par défaut non déformé d'un graphique.

Lissage de courbe Crée des transitions incurvées entre des points de contrôle, produisant parfois une distorsion plus naturelle que les transitions linéaires par défaut.

Lissage temporel Détermine la vitesse de réaction de la distorsion aux changements de niveaux d'entrée. Les mesures de niveaux sont basées sur un contenu basse fréquence, qui donne une distorsion plus douce et plus musicale.

Plage dB Change la plage d'amplitude des graphiques, limitant la distorsion à cette plage.

Échelle linéaire Change les échelles d'amplitude des graphiques de décibels logarithmiques à valeurs normalisées.

Post-filtre Décalage DC Compense tout décalage d'échantillon introduit par un traitement de distorsion. De tels décalages peuvent créer des bruits secs et des cliquetis au moment de l'édition. (Pour une définition, reportez-vous à la section « [Décalage CC](#) » à la page 82.)

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Traitement de la dynamique

L'effet Traitement de la dynamique peut faire office de compresseur, de limiteur et d'extenseur. En tant que compresseur et que limiteur, cet effet réduit la plage dynamique, ce qui génère des niveaux de volume cohérents. En tant qu'extenseur, il augmente la plage dynamique en diminuant le niveau des signaux faibles. (À l'aide de paramètres d'extenseur extrêmes, il est possible de supprimer totalement le bruit situé sous un seuil d'amplitude spécifique.)

Paramètres standard

Quantité Contrôle le niveau global d'extension, de compression et de restriction.

Paramètres avancés

Seuil Permet de définir le niveau d'entrée correspondant au début du traitement de la dynamique. La limitation et la compression commencent au-dessus de leurs paramètres de seuil, tandis que l'extension commence en dessous.

Les meilleurs paramètres Seuil varient pour chaque phase du traitement de la dynamique :

- **Limiteur** Définit le seuil proche de l'amplitude maximale que vous souhaitez atteindre.
- **Compresseur** Définissez le seuil à environ 5 dB sous le niveau d'entrée de crête pour conserver davantage de plage dynamique. Sinon, tentez des paramètres environ 15 dB sous le niveau d'entrée de crête pour réduire considérablement la plage dynamique.
- **Porte/Module d'extension** Définissez le seuil au niveau audio d'arrière-plan que vous souhaitez retirer.

Ratio Définit un ratio de compression ou d'expansion compris entre 1:1 et 30:1. Par exemple, une valeur de compression de 3 génère une sortie de 1 dB pour chaque augmentation de 3 dB au-dessus du seuil. Par opposition, une valeur d'expansion de 3 réduit le volume de 3 dB pour chaque chute de 1 dB en dessous du seuil.

Les paramètres de compression classiques sont modérés (environ 2 à 5) et produisent un son naturel. Les paramètres de limitation et d'expansion classiques sont plus extrêmes (10 à 30). Les ratios de limitation élevés garantissent une sortie audio produisant un volume maximal sans distorsion. Les ratios d'expansion élevés garantissent que les sons d'arrière-plan indésirables restent inaudibles.

Attaque Détermine la rapidité du démarrage du traitement de la dynamique après franchissement du seuil par la sortie audio. Les valeurs par défaut (5 millisecondes pour la limitation, 10 millisecondes pour la compression et l'expansion) fonctionnent correctement pour une large variété de matériel source. Utilisez des paramètres plus rapides uniquement pour des données audio comportant des transitoires rapides, par exemple des enregistrements de percussions.

Temps de libération Détermine la rapidité de l'arrêt du traitement dynamique après franchissement du seuil par la sortie audio. La valeur par défaut (100 millisecondes) convient à la plupart des données audio. Augmentez la valeur pour un son à transitoires rapides et diminuez-la pour les données audio moins percutantes.

Gain de sortie Optimise ou réduit l'amplitude après le traitement dynamique. Les valeurs possibles sont comprises entre -30 dB et +30 dB, 0 correspondant au gain d'unité.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Égaliseur : Graphique

L'effet Égaliseur: Graphique amplifie ou découpe des bandes de fréquences spécifiques et fournit une représentation visuelle de la courbe EG résultante. Contrairement à l'égaliseur paramétrique, l'égaliseur graphique utilise des bandes de fréquences prédéfinies permettant de procéder rapidement et facilement à l'égalisation.



Utilisez l'égalisateur graphique pour améliorer rapidement les voix hors champ et les pistes musicales, reproduire le son étouffé de la voix au téléphone et plus encore.

Paramètres standard

Bas Contrôle un égaliseur en dégradé centré à 125 Hz.

Bas-Moyen Contrôle un égaliseur avec pic à 500 Hz.

Haut-Moyen Contrôle un égaliseur avec pic à 2 000 Hz.

Haut Contrôle un égaliseur en dégradé avec pic à 8 000 Hz.

Paramètres avancés

Boutons de bandes Augmentent ou diminuent le contrôle en étroissant ou étendant chaque bande de fréquence. Les options comprennent des intervalles d'une octave (10 bandes), d'une demi-octave (20 bandes) ou d'un tiers d'octave (30 bandes).

Curseurs de fréquences Définissez le niveau d'amplitude de chaque bande de fréquences.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Egaliseur : Paramétrique

L'effet Égaliseur: Paramétrique assure un contrôle maximum sur l'égalisation tonale. Contrairement à l'égaliseur graphique, qui fournit un nombre fixe de fréquences et de bandes passantes Q, l'égaliseur paramétrique vous offre un contrôle total sur les paramètres Fréquence, Q et Gain. Par exemple, vous pouvez réduire simultanément une petite gamme de fréquences centrées autour de 1000 Hz, amplifier un grand papillon de basses fréquences commençant autour de 80 Hz et insérer un filtre coupe-bande de 60 Hz.



Utilisez la version standard de cet effet pour appliquer rapidement des courbes d'égalisation prédéfinies. Utilisez la version avancée pour régler ces courbes avec précision.

Paramètres standard

Quantité Contrôle le rapport entre le son d'origine et le son égalisé.

Paramètres avancés

Graph Illustre la fréquence tout au long de la règle horizontale (axe des x) et l'amplitude tout au long de la règle verticale (axe des y), avec la courbe représentant le changement d'amplitude à des fréquences spécifiques. Les fréquences du graphique vont de la plus basse à la plus élevée sous une forme logarithmique (espacement uniforme par octave).



Faites glisser des points de contrôle dans le graphique pour régler visuellement des paramètres en dessous.

Activer passe-haut et passe-bas Activez les filtres en étages à l'une ou l'autre des extrémités du spectre de fréquences.

Activer bande Active un filtre de crête au centre du spectre de fréquences.

Hz Indique la fréquence centrale de chaque bande de fréquences.

dB Indique le niveau de chaque bande de fréquences.

Q Contrôle la largeur de la bande de fréquence affectée. De faibles valeurs Q (jusqu'à 3) affectent une gamme de fréquences plus large et sont particulièrement adaptées à l'amélioration audio. Des valeurs Q élevées (6 à 12) affectent une bande très étroite et sont idéales pour la suppression d'une fréquence problématique particulière, telle que les bourdonnements de 60 Hz.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Mastérisation

La *mastérisation* désigne l'ensemble du processus d'optimisation des fichiers audio pour un support particulier, comme la radio, la vidéo, un CD ou le Web. Soundbooth permet de mastériser rapidement les données audio grâce à l'effet Mastérisation.

Avant de mastériser des données audio, prenez en considération les exigences du support de destination. Si la destination est le Web, par exemple, il est vraisemblable que le fichier sera lu sur des haut-parleurs d'ordinateur qui reproduisent les basses de manière médiocre. Pour compenser ce phénomène, vous pouvez renforcer les basses fréquences au cours de la phase d'égalisation du processus de mastérisation.

Paramètres standard

Quantité Contrôle le niveau de traitement.

Paramètres avancés

Égaliseur Règle la balance tonale globale. Pour en savoir plus, reportez-vous aux paramètres avancés de l'« [Effet Egaliseur : Paramétrie](#) » à la page 55.

Réverbération Ajoute de l'ambiance. Faites glisser le curseur Mix pour modifier le rapport entre son d'origine et réverbération.

Élargisseur Ajuste l'image stéréo. Faites glisser le curseur Largeur vers la gauche pour rétrécir l'image et augmenter la focalisation au centre. Faites glisser le curseur vers la droite pour élargir l'image et améliorer le positionnement spatial de sons isolés.

Excitateur Exagère les harmoniques haute fréquence, ce qui ajoute de la netteté et de la clarté. Les options de mode sont Rétro pour une distorsion légère, Bande pour un ton brillant et Tube pour une réponse dynamique rapide. Faites glisser le curseur Quantité pour régler le niveau de traitement.

Optimisateur de l'intensité sonore Augmente le volume perçu en limitant la plage dynamique et en optimisant les niveaux de sortie de sorte que les pics approchent l'amplitude numérique maximale de 0 dBFS. Plus vous faites glisser le curseur vers la droite, plus la limitation commence à des niveaux d'entrée bas (avec un paramètre de 100, la limitation commence à -20 dBFS).

Gain de sortie Optimise ou réduit l'amplitude après le traitement précédent. Les valeurs possibles sont comprises entre -30 dB et +15 dB, 0 correspondant au gain d'unité.

Voir aussi

« [Réparation de données audio](#) » à la page 42

« [Augmentation du volume au maximum](#) » à la page 40

Effet Retardateur de phase

Similaire à la modulation, assure le déphasage d'un signal audio et le recombine avec l'original, créant des effets psychédéliques popularisés par des musiciens des années 1960. Mais contrairement à l'effet Flanger, qui utilise des retards variables, l'effet Retardateur de phase balaye une série de filtres à décalage de phase vers et depuis une fréquence supérieure. Le retard de phase peut considérablement altérer l'image stéréo, créer des sons étranges.

Paramètres standard

Quantité Contrôle le rapport entre le son d'origine et le son traité.

Paramètres avancés

Étapes Spécifie le nombre de filtres à décalage de phase. Une valeur plus élevée produit des effets de retard de phase plus denses.

Intensité Détermine la proportion de déphasage appliquée au signal.

Profondeur Détermine le niveau le plus bas sous la fréquence supérieure jusqu'auquel les filtres peuvent aller. Les paramètres plus élevés produisent un effet de trémolo plus large.

Taux de modulation Le taux de modulation contrôle la vitesse de déplacement des filtres vers et depuis la fréquence supérieure. Spécifiez une valeur en Hz (cycles par seconde).

Déphasage Détermine la différence de phase entre deux canaux stéréo. Les valeurs positives démarrent les décalages de phase dans le canal gauche et les valeurs négatives dans le canal droit. Les valeurs maximales de +180 et -180 produisent une différence complète et sont identiques du point de vue sonore.

Fréquence supérieure Définit la plus haute fréquence de balayage du filtre. Pour produire les résultats les plus marqués, sélectionnez une fréquence proche du milieu de la plage audio sélectionnée.

Feedback Renvoie un pourcentage de la sortie du retardateur de phase à l'entrée, ce qui intensifie l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase avant de renvoyer les données audio.

Mixer Contrôle le rapport entre les données audio d'origine et les données audio traitées.

Gain de sortie Ajuste le niveau de sortie après traitement.

Voir aussi

« [Mesures de forme d'onde](#) » à la page 2

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Effet Amélioration vocale

L'effet Amélioration vocale améliore rapidement la qualité des enregistrements de voix hors champ. Les modes Masculin et Féminin réduisent automatiquement les sifflements et les occlusives, ainsi que les bruits de manipulation du micro tels que les ronronnements. Ces modes appliquent également une modélisation de microphone et une compression pour attribuer aux composantes vocales un son radio caractéristique. Le mode Musique optimise les bandes son afin qu'elles complètent mieux une voix hors champ.

Masculin Optimise les données audio d'une voix masculine.

Féminin Optimise les données audio d'une voix féminine.

Musique Applique une compression et une égalisation à la musique ou au son d'arrière-plan.

Voir aussi

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Chapitre 7 : Mixage et édition multipiste

Les fichiers multipistes vous permettent de mixer rapidement plusieurs fichiers audio et plusieurs partitions, en créant des bandes son sophistiquées pour des vidéos et Adobe Flash.

💡 Pour consulter une vidéo sur le mixage multipiste, voir www.adobe.com/go/lrvid4078_sb_fr

Création de fichiers, de pistes et de clips multipistes

Création d'un fichier multipiste

Lorsque vous ouvrez Soundbooth pour la première fois, il crée automatiquement un document à trois pistes. Vous pouvez, à tout moment, créer de nouveaux documents multipistes.

❖ Cliquez sur Fichier > Nouveau, puis procédez comme suit :

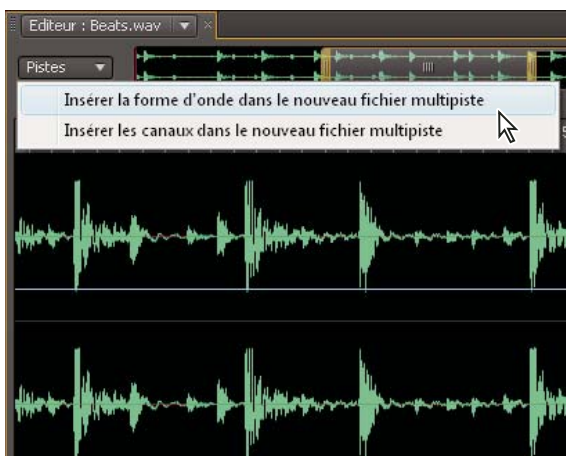
Fichier multipiste Permet de créer un document multipiste vide.

Fichier multipiste depuis une vidéo Permet d'insérer un fichier vidéo sous forme de clip sur la piste Vidéo.

Fichier multipiste depuis une forme d'onde Permet d'insérer le fichier audio ouvert comme un clip sur la piste 1.

Fichier multipiste depuis des canaux Permet d'insérer chaque canal stéréo depuis le fichier audio ouvert sous forme de clips mono séparés sur les pistes 1 et 2.

💡 Pour éditer des canaux stéréo séparément, sélectionnez l'option Fichier multipiste à partir de canaux.



Dans le panneau Editeur, le menu Pistes offre une alternative à l'insertion de fichiers audio ouverts dans de nouveaux fichiers multipistes.

Voir aussi

« Ouverture de fichiers existants » à la page 16

« Enregistrement d'un nouveau fichier » à la page 18

« Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes » à la page 67

Création, nommage, redimensionnement ou suppression de pistes

Création d'une piste audio

- 1 Sélectionnez la piste en-dessous de laquelle vous souhaitez ajouter une piste.
- 2 Dans le menu Pistes situé dans la partie supérieure gauche du panneau Editeur, cliquez sur Ajouter une piste audio.

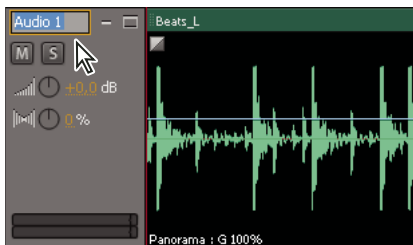
Création d'une piste vidéo

Vous pouvez créer une piste vidéo. Celle-ci est affichée en haut du panneau Editeur.

- ❖ Dans le menu Pistes situé dans la partie supérieure gauche du panneau Editeur, cliquez sur Ajouter une piste vidéo.

Nommage d'une piste

- ❖ Dans le coin supérieur gauche des contrôles de piste, cliquez sur le nom actuel et saisissez-en un nouveau.



Définition du nom d'une piste

Redimensionnement des pistes

Faites glisser la barre de séparation entre les pistes vers le haut ou vers le bas pour modifier la hauteur par défaut de toutes les pistes.

Suppression d'une piste

- 1 Sélectionnez la piste.
- 2 Dans le menu Pistes situé dans la partie supérieure gauche du panneau Editeur, cliquez sur Supprimer la piste sélectionnée.

Voir aussi


« [Utilisation d'Adobe Flash et de la vidéo](#) » à la page 68

Insertion, copie, fractionnement ou suppression de clips

Dans un fichier multipiste, chaque clip audio correspond à un fichier audio unique. Si vous insérez le même fichier audio à plusieurs reprises, Soundbooth copie le fichier dans chaque clip. A l'opposé, si vous insérez le même fichier vidéo ou fichier de partition à plusieurs reprises, Soundbooth ne référence qu'un seul fichier source.

Insertion d'un clip

- ❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour insérer un clip à un point spécifique, placez l'indicateur d'instant présent sur ce point. Cliquez ensuite sur Edition > Insérer > Fichier.
 - Pour insérer un fichier déjà ouvert, faites-le glisser depuis le panneau Fichiers vers le panneau Editeur.

 Lorsque vous le faites glisser dans une zone vide sous les pistes existantes, Soundbooth crée une nouvelle piste.

- Pour insérer un effet sonore à partir du panneau Resource Central, téléchargez-le, puis faites-le glisser vers le panneau Editeur.

Copie d'un clip

- ❖ Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et faites glisser un clip vers son nouvel emplacement sur l'affichage multipiste.

Fractionnement d'un clip

- ❖ Sélectionnez le clip et effectuez ensuite l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Clip > Scinder le clip.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS) et sélectionnez Scinder le clip dans le menu contextuel.
 - Appuyez sur Ctrl + K (Windows) ou sur Commande + K (Mac OS).

Suppression d'un clip

- ❖ Sélectionnez le clip et appuyez sur la touche Suppr.

Voir aussi

« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

« [Ouverture de fichiers existants](#) » à la page 16

Rétablissement du lien vers des fichiers de vidéo ou de partition manquants

Les fichiers ASND multipistes contiennent tous les fichiers audio nécessaires, mais uniquement un lien vers les fichiers de vidéo et de partition. Si un fichier de vidéo ou de partition est déplacé de son emplacement d'origine, le panneau Vidéo et la partition indiquent que le média est hors ligne. Pour rétablir le lien entre un fichier multipiste et un média hors ligne, déplacez le fichier dans son emplacement d'origine ou procédez comme suit :

- 1 Dans le panneau Editeur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vidéo ou sur la partition, puis cliquez sur Lier le média
- 2 Recherchez le fichier média puis cliquez sur Ouvrir.



Messages de média hors ligne

A. Vidéo, panneau B. Partition

Voir aussi

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

« [Utilisation d'Adobe Flash et de la vidéo](#) » à la page 68

« [Personnalisation de partitions](#) » à la page 65

Mixage et édition de pistes et de clips

Mixage de pistes et de clips



Volume général et contrôles des pistes

A. Volume général B. Piste muette et solo C. Volume de la piste D. Panorama de la piste

Ajustement du volume général du mixage global

❖ Dans le coin supérieur gauche du panneau Editeur, faites glisser le bouton du Volume général.

Désactivation du son d'une piste ou lecture d'une piste en solo



Pour désactiver le son d'une piste, rendez-la muette. Pour entendre une piste spécifique, lisez-la en solo.


- ❖ Dans les commandes de piste, cliquez sur le bouton Muet ou Solo.

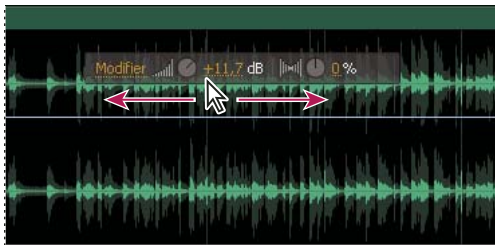
Ajustement du volume ou du panorama

- ❖ Dans les contrôles de la piste, utilisez les boutons Volume de la piste et Panorama de la piste.

Ajustement du volume ou du panorama d'un clip

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez le clip et placez le pointeur de la souris au-dessus de celui-ci.
- 2 Dans les contrôles affichés sur le clip, utilisez les boutons Volume  ou Panorama .



 Pour noter rapidement le pourcentage de panorama d'un clip, observez le coin inférieur gauche.



Modification du volume d'un clip multipiste

Réalisation d'un fondu sur un clip

Vous avez toujours la possibilité de réajuster les fondus multipistes.

- ❖ A l'extrême gauche ou à l'extrême droite du clip, faites glisser la poignée Fondu d'entrée  ou Fondu de sortie .
- Pour obtenir des informations sur des contrôles similaires pour des fichiers individuels, reportez-vous à la section « [Création d'un fondu d'entrée ou de sortie précis](#) » à la page 39.



Voir aussi

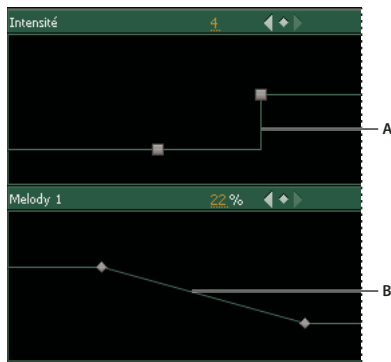
« [Retour aux états de l'historique et aux instantanés](#) » à la page 47

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

Automatisation des mixages avec des images clés

Pour créer des mixages dynamiques et automatisés, utilisez des *images clés*. Les images clés permettent de modifier le volume audio et les paramètres des partitions dans le temps. Pour augmenter progressivement le volume, par exemple, ajoutez une image clé -3 dB au début d'un clip, puis une image clé +3 dB à la fin. Soundbooth calcule automatiquement, ou *interpole*, toutes les valeurs intermédiaires en utilisant l'une de ces deux méthodes de transition :



- Les transitions de type *Conserver*  créent un changement abrupt de valeur à chaque nouvelle image clé.
- Les transitions de type *Linéaire*  créent un changement lisse et graduel entre les images clés.





Transitions entre images clés
A. Conserver B. Linéaire

Ajout d'une image clé

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Placez le pointeur au-dessus de la ligne d'un paramètre. Cliquez sur le signe  lorsque celui-ci s'affiche.
- Positionnez l'indicateur d'instant présent à l'endroit où vous souhaitez que le changement du paramètre de partition se produise. Cliquez ensuite sur l'icône Ajouter une image clé  pour le paramètre, ou modifiez la valeur du paramètre.

Navigation entre les différentes images clés d'une partition

- ❖ Dans le panneau Editeur, cliquez sur l'icône Image clé précédente  ou Image clé suivante  d'un paramètre de partition.

Affichage de différents paramètres de partition

- ❖ Sélectionnez les options dans le menu Paramètres, en haut du clip d'une partition.



Pour ajuster rapidement des paramètres de partition, reportez-vous à la section « [Raccourcis des images clés de partition](#) » à la page 80.

Sélection de toutes les images clés d'une propriété

- ❖ Cliquez avec le bouton droit sur une image clé de la propriété, puis cliquez sur Sélectionner toutes les images clés.

Réglage des valeurs des images clés

- ❖ Faites glisser une image clé vers le haut ou vers le bas.

Réglage de la position temporelle d'une image clé

- ❖ Faites glisser une image clé vers la droite ou vers la gauche.

Changement de transition entre deux images clés

- ❖ Cliquez avec le bouton droit sur la première image clé, puis choisissez Linéaire pour effectuer une transition graduelle d'une valeur à la suivante ou Conserver pour changer les valeurs de façon abrupte.

Suppression d'images clés

- ❖ Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé et choisissez l'option Supprimer les images clés sélectionnées.

Voir aussi

« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

« [Définition des paramètres de partition statiques](#) » à la page 67

Déplacement et rognage de clips dans l'affichage multipiste**Déplacement d'un clip**

- ❖ Déplacez-le vers la gauche ou la droite. Ou, pour positionner un clip avec davantage de précision, saisissez une heure de début et de fin dans le panneau Propriétés (Fenêtre > Propriétés).



Par défaut, les clips s'accrochent aux bords des clips présents sur les autres pistes. Pour désactiver temporairement l'accrochage durant le déplacement ou le rognage de clips, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée. Pour désactiver l'accrochage de façon permanente, désactivez l'option Vue > Accrochage > Activé.

Rognage d'un clip

Vous pouvez à tout moment réajuster les points de rognage des clips multipistes.

- ❖ Placez le pointeur de la souris au-dessus du bord gauche ou droit du clip et faites-le glisser.




Pour rogner un clip avec une précision maximale, cliquez deux fois pour passer en mode d'édition de clip, puis faites glisser les poignées de rognage de part et d'autre du fichier.

Voir aussi

« [Rognage, recadrage ou suppression de données audio](#) » à la page 38

« [Edition des données audio d'une vidéo dans un fichier multipiste](#) » à la page 71

Edition et traitement d'un clip multipiste

Pour ajouter des effets ou pour traiter un moment ou des gammes de fréquence spécifiques, utilisez le mode d'édition de clip. Ce mode permet d'étendre la vue d'un clip et active le bouton Solo  de la piste réceptrice. (Pour écouter les autres pistes en contexte, désactivez le bouton Solo.)

- 1 Cliquez deux fois sur le clip, ou cliquez sur Edition dans le coin supérieur droit.
- 2 Si vous souhaitez traiter une plage spécifique, sélectionnez-la.
- 3 Editez les données audio à l'aide des commandes du menu Edition, Processus ou Effets.



A moins de créer un instantané, l'édition ou le traitement des données audio est permanent (voir la section « [Retour aux états de l'historique et aux instantanés](#) » à la page 47). Il est toutefois possible de réajuster les effets, sauf si vous les appliquez aux données audio.

- 4 Pour revenir à l'affichage multipiste, cliquez deux fois sur l'en-tête du clip, ou cliquez sur le bouton Retour dans le coin supérieur droit.

Voir aussi

« [Edition et réparation de fichiers audio](#) » à la page 29

« [Edition des données audio d'une vidéo dans un fichier multipiste](#) » à la page 71

« [Prévisualisation et application d'effets](#) » à la page 48

Personnalisation de partitions

Avec les partitions, n'importe qui peut créer des bandes son musicales ou d'ambiance époustouflantes pour des vidéos et Adobe Flash. Choisissez parmi plusieurs dizaines de modèles de partitions, dans des styles variés, puis personnalisez les compositions pour des projets spécifiques. Automatisez des paramètres tels qu'Intensité et Mélodie avec des images clés, pour créer des bandes son dynamiques évoluant dans le temps.

Installation et prévisualisation de partitions

Installation de partitions

Par défaut, Soundbooth installe deux partitions. Pour accéder à d'autres partitions, procédez comme suit :


- ❖ Dans le panneau Partitions, cliquez sur Autres partitions disponibles de Resource Central.




Si vous souhaitez modifier l'emplacement des deux partitions par défaut, cliquez sur Parcourir dans la section Général de la boîte de dialogue Préférences. Déplacez ensuite le dossier des partitions Adobe Soundbooth vers le nouvel emplacement.

Prévisualisation de partitions

Les fichiers de modèle de partition (SBST) déterminent les mesures et les paramètres des partitions. Vous pouvez prévisualiser ces fichiers dans le panneau Partitions ou dans Adobe Bridge.

- 1 Dans le panneau Partitions, sélectionnez une option dans le menu Genre pour filtrer la liste.
- 2 Sélectionnez une partition, puis cliquez sur l'icône Lancer l'aperçu de la partition .



Pour lire automatiquement les partitions sélectionnées, cliquez sur l'icône Activation/désactivation de la Lecture automatique .

Voir aussi

« [Navigation dans les fichiers avec Adobe Bridge](#) » à la page 17

« [Ouverture de fichiers existants](#) » à la page 16


Insertion d'une partition dans un fichier multipiste

Insertion rapide d'une partition


- ❖ Faites-la glisser du panneau Partitions ou Resource Central vers le panneau Editeur.

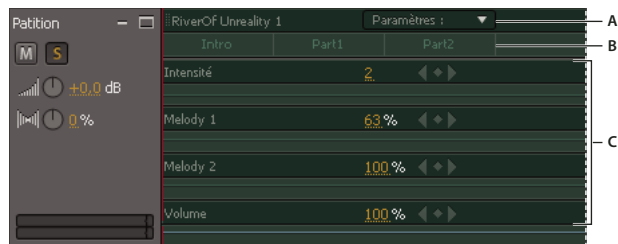
Remarque : avant de faire glisser des partitions à partir du panneau Resource Central, vous devez les télécharger.

Insertion d'une partition avec précision

- ❖ Dans le panneau Editeur, positionnez l'indicateur d'instant présent. Dans le panneau Partitions, sélectionnez une partition, puis cliquez sur l'icône Ajouter une partition .

Remplacement d'une partition existante

- ❖ Dans le panneau Editeur, sélectionnez le clip de partition existant. Dans le panneau Partitions, sélectionnez une nouvelle partition, puis cliquez sur l'icône Remplacer la partition .



Clip de partition dans le panneau Editeur

A. Le menu détermine les paramètres affichés B. Mesures des partitions C. Lignes de paramètres ajustables

💡 Par défaut, le panneau Propriétés s'affiche lorsque vous sélectionnez un clip de partition dans le panneau Editeur. Si vous préférez conserver l'affichage des panneaux actuel, désélectionnez l'option Ouvrir automatiquement le panneau Propriétés lors de la sélection de clips de partition dans la section Général de la boîte de dialogue Préférences.

Voir aussi

« [Positionnement de l'indicateur d'instant présent](#) » à la page 27

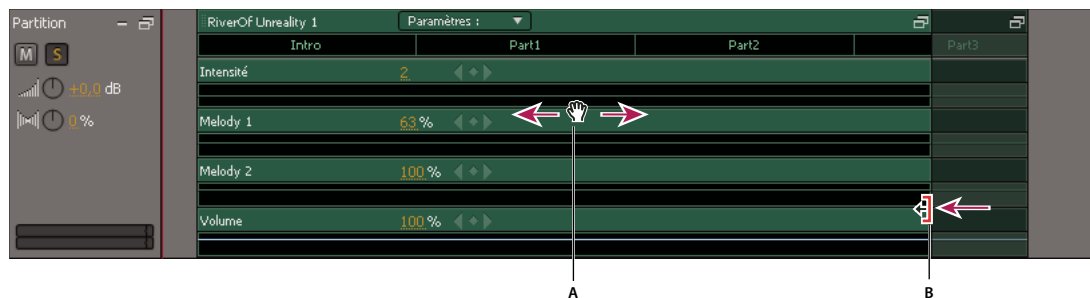
Ajustement de la durée des partitions et des mesures

1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez un clip de partition. Ensuite, procédez comme suit dans le panneau Propriétés :

- Choisissez une durée standard comme 30 secondes dans le menu Variation. Les durées standard organisent les mesures dans un ordre idéal défini par le créateur du modèle.
- Saisissez une durée de clip personnalisée. Pour optimiser le classement des parties musicales pour la nouvelle durée, choisissez Automatique dans le menu Variation.

2 Choisissez une option Intro/Outro pour ajouter ou supprimer ces mesures. (Si l'édition de ces mesures change trop radicalement la longueur de la partition, réglez le paramètre Durée du clip).

💡 Dans le panneau Editeur, vous pouvez régler visuellement l'heure de début, de fin et la durée en faisant glisser le milieu ou le bord d'un clip de partition.



Changement de l'heure de début (A) et de la durée (B) d'une partition dans le panneau Editeur

Voir aussi

« [Lecture de données audio](#) » à la page 26

Définition des paramètres de partition statiques

Par défaut, vous automatisez les paramètres de la partition (voir la section « [Automatisation des mixages avec des images clés](#) » à la page 62). Mais si vous préférez des valeurs de paramètres statiques pour une partition donnée, désactivez l'automatisation des images clés.

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez le clip de partition.
- 2 Dans le panneau Propriétés, cliquez sur l'option De base.
- 3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour changer rapidement le caractère global de la partition, choisissez une option dans le menu Préconfiguration.
 - Pour régler avec précision la partition, faites glisser les curseurs de paramètres individuels tels que Mélodie ou Intensité. (Intensité permet d'ajuster le mixage d'une orchestration légère à dense. Les autres paramètres permettent d'ajuster le niveau des éléments.)



Vous pouvez également faire glisser les lignes de paramètres dans le panneau Editeur.

Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes

Enregistrement de fichiers multipistes

Soundbooth enregistre des fichiers au format Adobe Sound (ASND), qui stocke des instantanés d'historique et vous permet de réajuster le rognage et les effets (voir la section « [Retour aux états de l'historique et aux instantanés](#) » à la page 47). Pour une souplesse d'utilisation maximale, lorsque vous travaillez avec Adobe Premiere Pro, After Effects et Flash, importez les fichiers ASND dans ces applications. Lorsque vous éditez et enregistrez à nouveau un mixage multipiste dans Soundbooth, le fichier ASND concerné est actualisé automatiquement dans les autres applications.

Mixage de fichiers multipistes entiers

- ❖ Pour réaliser le mixage final de formats courants comme MP3 ou WAV, pris en charge par un grand nombre d'applications, choisissez la commande Fichier > Exporter > Mixage multipiste.

Mixage de clips individuels

Si vous voulez importer un clip multipiste individuel dans une autre application, mixez le clip. Le clip exporté contient toutes les modifications et le traitement appliqués dans Soundbooth.

- 1 Dans le panneau Editeur, sélectionnez le clip.
- 2 Choisissez la commande Fichier > Exporter > Mixage du clip.

Voir aussi

« [Sélection des formats de fichiers](#) » à la page 73

« [Options pour les formats ASND](#) » à la page 75

« [Utilisation d'Adobe Flash et de la vidéo](#) » à la page 68

Chapitre 8 : Utilisation d'Adobe Flash et de la vidéo

Soundbooth est parfaitement compatible avec Adobe Flash et les vidéos. Des outils visuels intuitifs vous permettent de résoudre rapidement des problèmes de son courants, de la « friture » dans les communications sans fil aux bruits de fond indésirables. De plus, grâce aux partitions Soundbooth, vous pouvez créer une bande son musicale ou d'ambiance personnalisée.

Utilisation de cue points Flash

Les cue points Flash et ActionScript® permettent de déclencher des événements ou naviguer entre différents points temporels. Soundbooth et Adobe Media Encoder vous permettent de prévisualiser des vidéos et d'insérer des cue points. Cependant, seule l'application Soundbooth associe cette fonctionnalité aux caractéristiques performantes de l'édition des données audio, y compris l'affichage des formes d'onde qui vous permet de placer des cue points avec la plus grande précision.

Flux de production des cue points

Dans Soundbooth, les cue points Flash sont appelés *marques*. Pour positionner avec précision des marques dans des fichiers médias et les convertir en cue points qui interagissent avec ActionScript, procédez comme suit :

1. Création d'ActionScript pour les cue points

Pour plus d'informations, consultez la page [Formation à ActionScript 3.0](#).

2. Edition d'un fichier audio, vidéo ou multipiste dans Soundbooth

Les sources peuvent contenir des fichiers exportés depuis d'autres applications ou des fichiers créés dans Soundbooth (voir la section « [Ouverture, création et enregistrement de fichiers](#) » à la page 16).

3. Ajout de marques et définition des propriétés de leurs cue points

Insérez et ajustez les marques dans le fichier (voir la section « [Utilisation de marques](#) » à la page 33). Définissez ensuite le type de cue point (événement ou navigation) dans le panneau Marques, puis entrez un nom et des paramètres de valeurs.



4. Cue points de sortie pour projets Flash

Pour intégrer des cue points dans des fichiers multimédias, enregistrez-les au format FLV (voir la section « [Enregistrement de fichiers entiers ou de plages sélectionnées](#) » à la page 72). Ou bien, pour éditer des cue points séparément des fichiers médias, exportez-les au format XML, puis importez le fichier XML dans Adobe Flash Professional ou Adobe Media Encoder.

Définition de propriétés pour les cue points

- 1 Dans le panneau Marques, sélectionnez une marque et développez la section Informations sur la marque.
- 2 Pour Type, sélectionnez Événement ou Navigation.

3 Réglez les paramètres :

- Pour ajouter de nouveaux paramètres, cliquez sur le bouton Ajouter un paramètre . Tapez un nom et une valeur, puis cliquez sur OK.
- Pour modifier des paramètres existants, cliquez deux fois sur ces derniers.
- Pour supprimer des paramètres, sélectionnez-les et cliquez sur le bouton Effacer le paramètre .

Exportation ou importation de cue points dans des fichiers XML

Pour éditer des cue points dans Adobe Flash Professional ou Adobe Media Encoder, exportez-les au format XML. Importez le fichier XML dans Soundbooth si vous désirez ajuster les marques correspondantes dans les fichiers multimédias.

Exportation de marques en tant que cue points

- ❖ Choisissez la commande Fichier > Exporter > Marques.



Pour intégrer des cue points Flash à des fichiers multimédias, enregistrez-les au format FLV (voir la section « [Enregistrement de fichiers entiers ou de plages sélectionnées](#) » à la page 72).

Exportation de mots prononcés en tant que cue points

Pour déclencher des événements animés reposant sur un discours, exportez chaque mot prononcé en tant que cue point.

- 1 Créez une transcription de texte (voir « [Analyse du discours pour des métadonnées XMP de texte](#) » à la page 23.)
- 2 Sélectionnez la commande Fichier > Exporter > Transcription de discours.

Importation de fichiers XML avec cue points

- ❖ Choisissez la commande Fichier > Importer > Marques.

Voir aussi

« [Utilisation de marques](#) » à la page 33

Edition de contenu audio à partir d'Adobe Flash, Premiere Pro ou After Effects

A partir d'Adobe Flash Professional, Adobe Premiere Pro ou After Effects, vous pouvez accéder rapidement à Soundbooth pour éditer, réparer et améliorer des fichiers audio. Même si ces applications prennent en charge de nombreux formats audio standard, le format Adobe Sound (ASND) se présente comme le plus flexible de tous. Ce format vous permet de réajuster des fondus et des effets, d'enregistrer des instantanés qui restaurent des données audio éditées précédemment et de créer des mixages multipistes.

- 1 Dans Adobe Flash, Premiere Pro ou After Effects, sélectionnez un fichier audio ou ASND.
- 2 Choisissez la commande Edition > Modifier dans Adobe Soundbooth

Le fichier s'ouvre dans Soundbooth. Lorsque vous enregistrez vos modifications dans cette application, le fichier est mis à jour automatiquement dans Adobe Flash ainsi que dans les applications vidéo.

💡 Pour plus de détails, recherchez « Soundbooth » dans l'aide d'Adobe Flash, de Premiere Pro ou d'After Effects.

Voir aussi

« [Sélection d'un format de fichier audio](#) » à la page 73

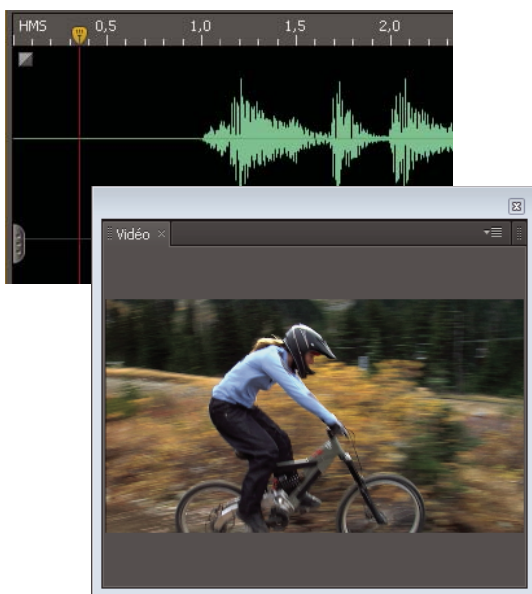
« [Retour aux états de l'historique et aux instantanés](#) » à la page 47

« [Mixage et édition multipiste](#) » à la page 58

Utilisation de fichiers vidéo

Maintien de la synchronisation vidéo au cours de l'édition audio

Lorsque vous éditez les données audio d'un fichier vidéo, les poignées de rognage ainsi que les commandes Couper, Supprimer et Recadrer désactivent le son sans changer la longueur du fichier. Cette approche maintient la synchronisation, ce qui vous permet d'intégrer aisément des données audio éditées dans vos projets vidéo.



Les poignées de rognage désactivent le son, tout en maintenant la synchronisation (les commandes Couper, Supprimer et Recadrer ont le même effet).

💡 Par défaut, le panneau Vidéo s'affiche lorsque vous ouvrez un fichier vidéo. Si une vidéo vous gêne, désélectionnez l'option *Ouvrir automatiquement le panneau Vidéo* lors du chargement de fichiers vidéo dans la section *Général* de la boîte de dialogue *Préférences*. Sinon, pour mettre le panneau Vidéo davantage en évidence, choisissez la commande *Fenêtre > Espace de travail > Editer l'audio pour la vidéo*.

Voir aussi

« [Sélection d'un format de fichier vidéo](#) » à la page 74

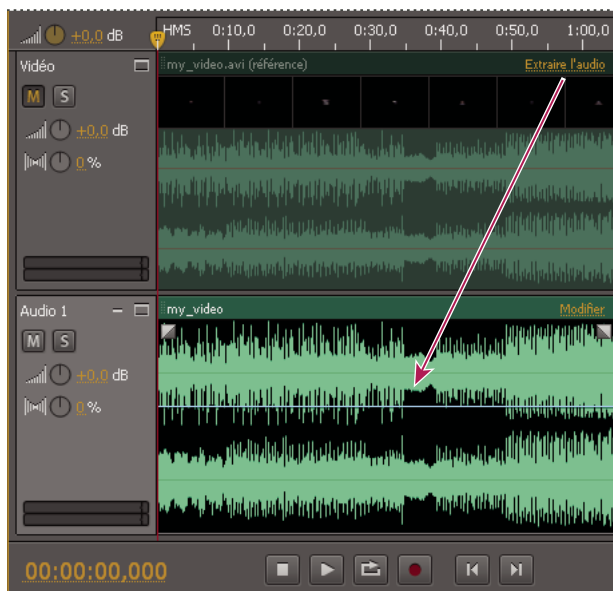
« [Rognage, recadrage ou suppression de données audio](#) » à la page 38

Edition des données audio d'une vidéo dans un fichier multipiste

Lorsque vous insérez un clip vidéo dans un fichier multipiste, les ajustements audio sont limités aux paramètres de volume et de panorama de la piste. Pour accéder à toutes les options d'édition, extrayez la bande son de la vidéo vers un clip audio distinct.

- ❖ Dans le panneau Editeur, cliquez sur le bouton *Extraire l'audio* dans le coin supérieur droit du clip vidéo.

Soundbooth crée un clip audio sur une nouvelle piste et active le bouton *Muet* de la piste vidéo.



Pour éditer les données audio d'un clip vidéo, extrayez-les.

Voir aussi

« [Mixage et édition multipiste](#) » à la page 58

Chapitre 9 : Enregistrement de fichiers audio et vidéo

Adobe Soundbooth offre un ensemble complet de formats de fichiers prenant en charge une grande variété de types de sorties, allant du Web à la vidéo haute définition.

Enregistrement et fermeture de fichiers

Enregistrement de fichiers entiers ou de plages sélectionnées

Utilisez les commandes Fichier > Enregistrer pour enregistrer de nouveaux fichiers ou réenregistrer rapidement des fichiers existants et conserver leurs paramètres. Utilisez les commandes Fichier > Enregistrer sous pour enregistrer les sélections ou modifier des paramètres tels que le format de fichier, le taux d'échantillonnage et la résolution.



Pour exclure les métadonnées des fichiers créés à l'aide de la commande Enregistrer sous, désélectionnez l'option Inclure les métadonnées XMP source dans la section Métadonnées de la boîte de dialogue Préférences.

1 Choisissez l'une des options suivantes :

- Fichier > Enregistrer (si vous enregistrez à nouveau, passez les étapes suivantes).
- Fichier > Enregistrer sous.
- Fichier > Enregistrer la sélection sous.

2 Spécifiez l'emplacement, le nom et le format d'un fichier. Cliquez ensuite sur Enregistrer. Si vous enregistrez au format ASND, passez à l'étape suivante.

3 Définissez les options spécifiques au format. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'une des options suivantes :

- « [Options pour les formats audio standard](#) » à la page 75.
- « [Options pour les formats vidéo et AAC](#) » à la page 77.



Choisissez la commande Fichier > Enregistrer tout pour enregistrer tous les fichiers ouverts. Pour les fichiers existants, Soundbooth conserve les paramètres actuels. Cependant, les options d'enregistrement s'affichent pour tous les nouveaux fichiers.

Voir aussi

« [Sélection des formats de fichiers](#) » à la page 73

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

« [Exportation ou importation de cue points dans des fichiers XML](#) » à la page 69

Exportation de canaux audio vers des fichiers mono

Si vous voulez éditer ou exporter les canaux individuels d'un fichier stéréo ou son surround, enregistrez-les dans des fichiers au format mono. Soundbooth joint le nom de canal à chaque nom de fichier exporté et l'enregistre au format WAV. Par exemple, un fichier source stéréo nommé Jazz.aif produit des fichiers mono nommés Jazz_L.wav et Jazz_R.wav.

- 1 Sélectionnez Fichier > Exporter > Canaux vers fichiers Mono.
- 2 Indiquez l'emplacement des fichiers, puis cliquez sur OK.

Soundbooth ouvre automatiquement chaque fichier exporté.




Pour convertir des canaux stéréo en clips multipistes séparés, choisissez la commande Fichier > Nouveau > Fichier multipiste depuis des canaux.

Voir aussi

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

« [Exportation ou importation de cue points dans des fichiers XML](#) » à la page 69

Fermeture des fichiers

- Pour fermer le fichier actuel, sélectionnez Fichier > Fermer.
- Pour fermer tous les fichiers ouverts, choisissez Fichier > Tout fermer.
- Pour fermer les fichiers dans le panneau Fichiers, sélectionnez-les, puis cliquez sur le bouton Fermer le fichier .



Pour fermer rapidement les fichiers sélectionnés, appuyez sur Supprimer ou Retour arrière.

Sélection des formats de fichiers

Sélection d'un format de fichier audio

Pour obtenir une flexibilité optimale, effectuez toutes les modifications au format Adobe Sound (.asnd). Si vous utilisez essentiellement Soundbooth avec Adobe Flash, Premiere Pro et After Effects, servez-vous exclusivement du format ASND. Lorsque vous souhaitez partager des fichiers avec une gamme de programmes plus large, comme les applications de gravure, enregistrez au format WAV ou AIF. Enregistrez aux formats MP3 compressé et AAC uniquement lorsque vous créez des fichiers à publier sur Internet ou destinés à des lecteurs portables.

Informations détaillées sur chaque format audio :

Adobe Sound (.asnd)

Grâce au format ASND, vous pouvez réajuster les fondus et les effets ; ce format vous permet également de stocker les instantanés d'historique qui restaurent les modifications effectuées précédemment. Ce format prend aussi en charge les mixages multipistes, ce qui vous permet de combiner plusieurs fichiers audio et des partitions. Adobe Flash, Premiere Pro et After Effects importent des fichiers ASND, ce qui rend l'intégration parfaite entre ces applications et Soundbooth.

Encodage audio avancé (.aac)

Le format AAC est un format compressé reposant sur la norme MPEG-4. L'autre extension de nom de fichier .m4a est présente dans de nombreuses applications, y compris Apple iTunes. Avec une vitesse de transfert identique, ce format produit une qualité audio supérieure à la qualité qu'offre le format MP3.

Format Audio Interchange File (.aif)

AIF est le format de fichier audio non compressé standard de Mac OS.

MP3 Audio (.mp3)

Le format MP3 est le plus utilisé pour les sons provenant du Web et pour les lecteurs de médias portables. Ce format compresse grandement la taille des fichiers en optimisant les données audio pour des téléchargements rapides. Le processus de compression réduit toutefois légèrement la qualité et introduit des artefacts, en particulier dans les passages calmes.



Si vous éditez un fichier MP3, évitez de l'enregistrer au même format. Réenregistrer un fichier au format MP3 recomprime les données, ce qui diminue sa qualité audio.

Windows Waveform (.wav)

Windows Waveform est le format audio standard non compressé pour le système d'exploitation Windows.

Voir aussi

« [Retour aux états de l'historique et aux instantanés](#) » à la page 47

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

« [Options pour les formats audio standard](#) » à la page 75

Sélection d'un format de fichier vidéo

Très souvent, dans le cadre d'un projet vidéo, vous enregistrez des fichiers audio ASND ou WAV créés dans Soundbooth, puis les combinez à une vidéo au sein d'une application telle qu'Adobe Premiere Pro. Toutefois, si vous n'avez pas besoin de fichiers audio et vidéo séparés, enregistrez directement au format vidéo dans Soundbooth. Choisissez un format optimisé pour le type de sortie :

- Pour la lecture sur disque dur, sélectionnez le format AVI non compressé ou QuickTime.
- Pour le Web, choisissez le format Flash Video compressé, MPEG-1 ou Windows Media.
- Pour les DVD de résolution standard, sélectionnez le format MPEG-2-DVD.
- Pour les vidéos haute définition, sélectionnez le format H.264 (MPEG4).

Informations détaillées sur chaque format vidéo :

Vidéo Adobe Flash (.flv)

Le format FLV vous permet d'afficher une vidéo dans le lecteur Adobe Flash Player, un plug-in de navigateur gratuit largement disponible. Adobe Flash Player peut lire les fichiers FLV autonomes ou ceux que vous avez intégrés dans des animations Flash au format SWF.

Microsoft AVI (.avi)

La version Windows de Soundbooth prend en charge le format AVI, format de fichier vidéo standard de Microsoft. Le format AVI est un format de conteneur prenant en charge les vidéos non compressées et de nombreux codecs.

MPEG-1 (.mpg)

La version Windows de Soundbooth prend en charge le format MPEG-1, un format compressé généralement utilisé sur CD-ROM et le Web. Ce format produit une qualité d'image comparable au format VHS avec une taille de trame 4 fois moins grande.

Remarque : en raison de leur compression basée sur une image clé et leur débit binaire variable, les formats MPEG requièrent une puissance de traitement significative et beaucoup de temps pour être générés.

MPEG-2 (.mpg, .m2v)

Le format MPEG-2 fournit une qualité d'image SVHS, beaucoup plus élevée que MPEG-1. Une variante de ce format fait partie des spécifications DVD d'origine, mais le format MPEG-2 est également pris en charge par les normes Blu-ray et HD-DVD.

MPEG-4 (.mp4, .m4v)

Conserve le même niveau de qualité perçue que MPEG-2, tout en offrant une meilleure compression, une taille de fichier réduite et une prise en charge de l'interactivité. Le codec H.264 est pris en charge par les formats Blu-ray et HD-DVD.

QuickTime (.mov)

QuickTime est le format vidéo standard pour Mac OS même si son utilisation n'est pas limitée à cette plate-forme. En effet, les utilisateurs Windows peuvent visualiser et utiliser les fichiers MOV. Pour cela, ils doivent installer QuickTime pour Windows. En plus d'une vidéo pleine résolution, QuickTime prend en charge une lecture vidéo en transit et de nombreux types de compressions différents.

Windows Media Video (.wmv)

La version Windows de Soundbooth prend en charge Windows Media Video, le format de Microsoft pour la vidéo en transit compressée. Généralement, les fichiers WMV sont visualisés dans Windows Media Player, mais d'autres applications et plug-ins prennent également en charge ce format.



Même si ces formats sont principalement utilisés pour la sortie vidéo, vous pouvez spécifier une sortie audio uniquement dans les boîtes de dialogue Paramètres d'exportation.

Voir aussi

« [Options pour les formats vidéo et AAC](#) » à la page 77

Options pour les formats audio standard

Options pour les formats ASND

Dans la section Documents sonores Adobe de la boîte de dialogue Préférences, les paramètres suivants s'appliquent aux nouveaux fichiers. Pour modifier ces paramètres pour un fichier ASND existant, ouvrez le fichier en question et choisissez Fichier > Paramètres du document sonore Adobe.

Affichage du temps de la multipiste Pour les nouveaux fichiers multipistes, détermine la plage de temps initialement visible dans le panneau Editeur.

Mixage intégré Détermine la qualité audio des fichiers ASND dans d'autres applications Adobe. Sélectionnez l'option Compatible Flash ou Personnalisé, puis indiquez un taux d'échantillonnage et une résolution appropriés pour vos projets vidéo (voir les sections « [Compréhension du taux d'échantillonnage](#) » à la page 4 et « [Compréhension de la résolution](#) » à la page 5).

Voir aussi

« [Enregistrement et réalisation du mixage final de fichiers multipistes](#) » à la page 67

Options WAV et AIF

Lorsque vous enregistrez au format WAV ou AIF, la boîte de dialogue Options enregistrer sous s'affiche. Cette boîte de dialogue fournit un groupe compact de paramètres que vous pouvez rapidement optimiser.

Options générales

Type de fichier Indique le format du fichier.

Plage Spécifie si le fichier entier ou la plage actuellement sélectionnée doit être enregistrée.

Ajouter au panneau Fichiers Ajoute le fichier enregistré au panneau Fichiers.

Options audio

Compresseur Spécifie le codec audio, si nécessaire. Les codecs disponibles dépendent de la plate-forme et du format de fichier. Sous Mac OS, seule l'option Non compressé est disponible. Sous Windows, le format WAV fournit ces options supplémentaires :

- **IMA ADPCM** Comprime les sons 16 bits en sons 4 bits. Ce schéma de compression peut être une bonne alternative à MPEG-1 ; il fournit un décodage relativement rapide et n'altère que légèrement la qualité audio.
- **Microsoft ADPCM** Comprime les sons 16 bits en sons 4 bits avec une méthode plus lente que IMA ADPCM, mais la qualité peut être supérieure en fonction du contenu audio.
- **CCITT A-Law** Comprime les sons 16 bits en sons 8 bits, mais produit une plage dynamique équivalente à 13 bits (78 dB). Ce schéma de compression est la norme pour les systèmes téléphoniques européens.
- **Loi mu CCITT** Ancienne version de la compression CCITT qui requiert un traitement légèrement plus long que la Loi A. Ce schéma de compression est la norme pour les systèmes téléphoniques américains et japonais.
- **GSM 6.1** Comprime le son à un ratio de 10:1. En dehors du Japon, la norme GSM est la plus utilisée pour les téléphones mobiles.
- **DSP Group TrueSpeech (Windows XP uniquement)** Une norme concurrente pour les téléphones mobiles ; ce schéma compresse les sons à un ratio de 15:1.

Taux d'échantillonnage Définit le taux auquel le son est échantillonné numériquement. Les taux d'échantillonnage élevés prennent en charge une bande de fréquences plus large, augmentant ainsi la qualité audio et la taille des fichiers. Pour déterminer le paramètre adéquat pour les types de sorties courants, reportez-vous à la section « [Compréhension du taux d'échantillonnage](#) » à la page 4.

Remarque : dans Soundbooth, vous pouvez utiliser n'importe quel taux d'échantillonnage. Cependant, la carte son risque de ne pas pouvoir le lire correctement. Pour connaître les taux d'échantillonnage pris en charge, consultez la documentation accompagnant votre carte son.

Type d'échantillonnage Définit la résolution audio. Les résolutions plus élevées fournissent une plage plus dynamique et réduisent la distorsion. Cependant, elles augmentent la taille des fichiers et le temps de traitement. Pour déterminer le paramètre adéquat pour les types de sorties courants, reportez-vous à la section « [Compréhension de la résolution](#) » à la page 5.

Canaux Précise si le fichier enregistré contient un canal mono, deux canaux stéréo ou six canaux surround (5.1). Vous pouvez enregistrer un nombre égal ou inférieur de canaux (par exemple, vous pouvez enregistrer un fichier stéréo au format mono, mais pas un fichier mono au format stéréo).

Options MP3

Lorsque vous enregistrez en format .mp3, Soundbooth fournit les options suivantes :

Vitesse de transfert Détermine le débit en kilobits par seconde. Des débits plus élevés augmentent la taille du fichier, ainsi que la qualité audio ; un débit binaire plus faible réduit ces deux paramètres.



Pour écouter la qualité audio modifiée par la vitesse de transfert sélectionnée, cliquez sur le bouton d'aperçu



Canaux Encode les données audio en mono, ce qui réduit la taille du fichier, ou en stéréo, ce qui augmente la taille du fichier mais conserve les informations spatiales.

Options pour les formats vidéo et AAC

Lorsque vous enregistrez au format AAC, Adobe Flash Video, AVI, MPEG, QuickTime ou Windows Media, la boîte de dialogue Paramètres d'exportation s'affiche. Cette boîte de dialogue vous permet d'accéder à la large gamme d'options d'exportation proposée par Adobe Media Encoder. Pour plus d'informations, cliquez sur le lien d'aide ci-dessous.

Chapitre 10 : Raccourcis clavier

Les raccourcis clavier accélèrent le processus d'édition.

Recherche et personnalisation de raccourcis

Recherche de raccourcis

- ❖ Pour rechercher des raccourcis, choisissez l'une des actions suivantes :
 - Pour les commandes de menu, regardez à la droite du nom des commandes.
 - Pour les outils, regardez à la droite des info-bulles. (Pour afficher les info-bulles, placez le pointeur sur un outil.)
 - Pour afficher la liste complète des raccourcis, choisissez Edition > Raccourcis clavier.

Personnalisation des raccourcis

Vous pouvez personnaliser quasiment tous les raccourcis clavier par défaut et ajouter des raccourcis pour d'autres commandes.

- 1 Choisissez Edition > Raccourcis clavier.
- 2 Dans la colonne Commande, sélectionnez la commande que vous souhaitez personnaliser.



Pour changer rapidement la disposition personnalisée des panneaux, affectez des raccourcis aux commandes de l'Espace de travail.

- 3 Pour remplacer ou supprimer un raccourci existant, choisissez-le dans le menu Raccourcis des commandes.
- 4 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour créer un raccourci clavier, cliquez dans la zone Appuyer sur le raccourci, puis appuyez sur la combinaison de touches souhaitée. Ensuite, cliquez sur Affecter.
 - Pour supprimer un raccourci, cliquez sur Supprimer.

Remarque : si vous entrez une combinaison de touches déjà utilisée, Soundbooth affiche une alerte. Cliquez sur Oui pour changer le raccourci de commande ou sur Non pour qu'il conserve son affectation existante.

- 5 Une fois les modifications terminées, cliquez sur OK.

Enregistrement ou suppression des ensembles personnalisés de raccourcis

- 1 Choisissez Edition > Raccourcis clavier.
- 2 Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour enregistrer un jeu personnalisé, cliquez sur Enregistrer sous, entrez un nom, puis cliquez sur OK.
 - Pour supprimer un ensemble personnalisé, choisissez-le dans le menu Définir, puis cliquez sur Supprimer.

Restauration des raccourcis par défaut

- 1 Choisissez Edition > Raccourcis clavier.

2 Dans le menu Définir, choisissez Ensemble par défaut.

Raccourcis courants

Raccourcis de lecture audio et de zoom

Cette liste non exhaustive comprend les raccourcis de lecture et de zoom que de nombreux utilisateurs expérimentés de Soundbooth trouvent les plus utiles.

Résultat	Raccourci Windows	Raccourci Mac OS
Démarrer et arrêter la lecture	Barre d'espace	Barre d'espace
Activer ou désactiver la lecture en boucle	Ctrl+L	Commande+L
Lire en navette vers la gauche ou la droite (appuyer à nouveau pour accélérer)	J ou L	J ou L
Arrêter la lecture en navette	K	K
Sélectionner l'outil Main	H	H
Sélectionner l'outil Zoom	Z	Z
Placer l'indicateur d'instant présent au début du fichier	Origine	Origine
Passer l'indicateur d'instant présent à la fin du fichier	Fin	Fin
Zoom avant	+	+
Zoom arrière	-	-
Effectuer un zoom arrière complet	#	#
Zoom sur la sélection	Maj+S	Maj+S
Zoom sur le point d'entrée de la sélection	Maj+Q	Maj+Q
Zoom sur le point de sortie de la sélection	Maj+W	Maj+W



Vous pouvez aussi effectuer des zooms avant et arrière avec la molette de la souris.

Voir aussi

« [Lecture de données audio](#) » à la page 26

« [Zoom sur le son](#) » à la page 32

Raccourcis d'édition audio

Cette liste non exhaustive contient les raccourcis d'édition que de nombreux utilisateurs expérimentés de Soundbooth trouvent les plus utiles.

Résultat	Raccourci Windows	Raccourci Mac OS
Développer le panneau Editeur de manière à ce qu'il remplisse la fenêtre de l'application	Touche tilde (ù) N'appuyez pas sur la touche Maj.	Touche tilde (ù) N'appuyez pas sur la touche Maj.
Sélectionner l'outil de sélection temporelle	T	T
Sélectionner l'outil Sélection de fréquence	F	F
Sélectionner l'outil Rectangle de sélection	R	R
Sélectionner l'outil Lasso	G	G
Correction automatique d'un défaut audio	Ctrl+U	Commande+U
Insérer un silence	Ctrl+T	Commande+T
Insérer une marque	M ou * (touche étoile)	M ou * (touche étoile)
Ajouter l'effet le plus récent au rack	Ctrl+Maj+E	Commande+Maj+E

Voir aussi

« [Sélection de données audio](#) » à la page 35

« [Réparation de données audio](#) » à la page 42

« [Application d'effets](#) » à la page 48

Raccourcis des images clés de partition

Cette liste non exhaustive contient les raccourcis des images clés que de nombreux utilisateurs expérimentés de Soundbooth trouvent les plus utiles.



Pour accéder à ces raccourcis, cliquez sur une ligne de paramètres de partition.

Résultat	Raccourci Windows	Raccourci Mac OS
Sélectionner l'image clé précédente ou suivante	Touche fléchée gauche ou droite	Touche fléchée gauche ou droite
Sélectionner plusieurs images clés	Maj. + touche fléchée gauche ou droite	Maj. + touche fléchée gauche ou droite
Régler les valeurs des paramètres	Touche fléchée haut ou bas	Touche fléchée haut ou bas
Régler la position temporelle	Alt + touche fléchée gauche ou droite	Option + touche fléchée gauche ou droite

Voir aussi

« [Automatisation des mixages avec des images clés](#) » à la page 62

« [Personnalisation de partitions](#) » à la page 65

Chapitre 11 : Son numérique - Glossaire

Ce glossaire fournit le sens des termes utilisés dans les flux de production audio courants et explique de nombreuses fonctions d'Adobe Soundbooth. Si un terme est absent du glossaire, recherchez-le dans l'Aide pour obtenir une définition spécifique à la fonction correspondante.

Termes courants liés au son

A

Amplitude L'amplitude représente le volume d'un signal audio. L'amplitude d'une forme d'onde se mesure par sa distance par rapport à la ligne médiane (représentant une amplitude de 0). Il existe diverses unités de mesure de l'amplitude, mais le décibel (dB) est la plus connue (voir « [Décibel \(dB\)](#) » à la page 82).

ASIO (Abréviation de « Audio Stream In/Out ») Norme créée par Steinberg Media Technologies et destinée aux pilotes à faible latence.

Attaque Première partie du son que vous entendez. Certains sons (comme ceux émis par le piano et la batterie) ont une attaque très rapide, de sorte que l'amplitude maximale du son est atteinte très rapidement. À l'inverse, un son dont le temps d'attaque est lent (comme le son doux des instruments à cordes) voit son volume augmenter lentement.

Atténuer Réduire le volume ou le niveau du signal.

C

Câble RCA Parfois appelé « câble phono ». Un câble RCA dispose de fiches RCA ou de jacks aux deux extrémités et sert généralement à connecter des composants d'un appareil stéréo, comme des ampli-syntoniseurs, des lecteurs CD et des magnétophones.

CAN (Abréviation de « convertisseur analogique/numérique ») Matériel permettant de convertir un signal audio ou vidéo analogique en un signal numérique que vous pouvez traiter à l'aide d'un ordinateur.

Carte son Matériel qui permet à votre ordinateur de lire et d'enregistrer des données audio. Les cartes son peuvent être intégrées à la carte mère de l'ordinateur, ajoutées sous forme de carte d'extension ou reliées par le biais d'un périphérique USB ou FireWire externe.

CNA (Abréviation de « convertisseur numérique/analogique ») Matériel permettant de convertir un signal audio ou vidéo numérique en un signal analogique que vous pouvez lire via les amplificateurs et les haut-parleurs.

Codec Abréviation de « compresseur/décompresseur ». Il s'agit des schémas de compression des données utilisés par les formats ACM, AVI, MPEG et QuickTime, ainsi que par les convertisseurs analogique/numérique sur certaines cartes son. (Les codecs ne peuvent compresser que la taille des fichiers. Pour compresser l'amplitude d'un son, appliquez un effet de compression.)

Compression Effet qui réduit la plage dynamique en diminuant l'amplitude lorsqu'un signal audio dépasse un seuil spécifié. Par exemple, un compresseur peut compenser les variations de niveau provoquées par un chanteur qui s'éloigne de temps à autre d'un microphone. Ou bien, pendant la mastérisation, un compresseur peut produire des niveaux réguliers pour tout le matériau d'un programme, assurant un son fiable et professionnel pour les toutes les présentations (Web, vidéo et radio) (voir « [Mastérisation](#) » à la page 83).

Crénelage Bruit (son parasite) qui apparaît lorsqu'un son à haute fréquence dépasse la fréquence de Nyquist pour un taux d'échantillonnage donné (voir « [Fréquence de Nyquist](#) » à la page 83). La plupart des convertisseurs analogiques/numériques empêchent le crénelage en filtrant les sons qui dépassent la fréquence de Nyquist.

D

DAT (Bande audionumérique) Format standard de bande audionumérique à deux pistes. Les bandes DAT sont échantillonnées à 16 et 24 bits, et à 32 000, 44 100 et 48 000 échantillons par seconde. (Ce dernier taux porte souvent la mention *Qualité DAT*.)

DAW (Abréviation de « Digital Audio Workstation », station de travail audionumérique). Système informatique servant à éditer, traiter ou mixer du son.

dBFS Abréviation de « Decibels Full Scale » (décibels maximum) en son numérique. L'amplitude maximale possible est égale à 0 dBFS, toutes les amplitudes inférieures à ce niveau étant exprimées par des nombres négatifs. Une valeur dBFS donnée ne correspond pas directement au niveau de pression du son d'origine mesuré en dB acoustiques.

Décalage CC Certaines cartes son enregistrent avec un léger décalage CC. Le courant continu est introduit dans le signal, provoquant un décalage du centre de la forme d'onde à partir du point zéro (la ligne médiane sur la représentation de la forme d'onde). Le décalage CC peut provoquer un clic ou un pop (parasites) au début et à la fin du fichier.

Décibel (dB) En termes acoustiques, le décibel (dB) est une unité de mesure logarithmique utilisée pour l'amplitude.

Dithering Le dithering ajoute de faibles quantités de bruit à un signal numérique de façon à ce qu'un son très faible reste audible lorsque vous convertissez d'une résolution en bits élevée à une résolution plus basse (par exemple, pour passer de 32 bits à 16 bits). Sans le dithering, les passages de son faible comme les longues queues de réverbération peuvent être brusquement tronqués.

DSP (Abréviation de « Digital Signal Processing », traitement de signaux numériques) Processus qui consiste à transformer un signal audio numérique en utilisant des algorithmes complexes. Quelques exemples : filtrage avec égaliseurs et traitement d'effets avec réverbérations et retards.

DVD Support de stockage semblable à un CD qui dispose d'une largeur de bande et de capacités de stockage beaucoup plus importantes. En général, les données audio des films enregistrés sur DVD utilisent un taux d'échantillonnage de 96 kHz et une résolution de 24 bits.

E

Echantillon Instantané numérique d'une forme d'onde audio à un point particulier dans le temps. En son numérique, une série d'échantillons numériques reproduit une forme d'onde complète, avec des taux d'échantillonnage plus élevés produisant une réponse en fréquences accrues. Les échantillonneurs musicaux utilisent le terme « *échantillon* » pour décrire un enregistrement numérique, plutôt qu'un instantané numérique.

Ecrêtage En son numérique, distorsion qui survient lorsque l'amplitude d'un signal dépasse la résolution maximale existante. Visuellement, un son écrêté montre de larges zones plates au sommet d'une forme d'onde. Si vous faites l'expérience de l'écrtage, diminuez les niveaux d'entrée de l'enregistrement ou les niveaux de sortie de la source.

Egalisation (EG) Processus qui consiste à augmenter ou à réduire l'amplitude de certaines fréquences audio par rapport à l'amplitude d'autres fréquences audio.

Enregistrement analogique Enregistrement audio traditionnel à l'aide d'appareils tels que des magnétophones à bandes magnétiques et des disques en vinyle. L'enregistrement audio analogique consiste en une courbe continue, contrairement à l'enregistrement numérique, qui se compose d'échantillons discrets.

Expandeur Augmente la plage dynamique en diminuant l'amplitude lorsqu'un signal audio tombe en dessous d'un seuil spécifié (contraire du compresseur). Vous pouvez utiliser un expandeur, par exemple, pour réduire le niveau du bruit de fond audible lorsqu'un musicien s'arrête de jouer.

F

FFT (Transformation de Fourier rapide) Algorithme basé sur la théorie de Fourier et qui permet une analyse rapide de la fréquence et de l'amplitude. Dans Soundbooth, ajustez la résolution spectrale en indiquant différents formats d'échantillon FFT (voir la section « [Personnalisation de l'affichage spectral](#) » à la page 31).

Filtre passe-bande Filtre qui permet à certaines fréquences audio de passer sans être modifiées.

Fondu enchaîné Fondu d'une piste audio vers une autre.

Forme d'onde Représentation visuelle d'un signal audio indiquant l'amplitude par rapport au temps dans Soundbooth. En acoustique, l'expression « *forme d'onde* » fait référence à une onde sonore d'une fréquence spécifique.

Fréquence Terme décrivant le taux de vibration d'une onde sonore, mesuré en cycles (oscillations) par seconde ou hertz (Hz). Un cycle est constitué d'une séquence répétée de variations de pression, de la pression zéro à une haute pression, puis à une basse pression et enfin à la pression zéro. La fréquence détermine la hauteur de ton d'une onde sonore : une fréquence élevée donne un ton haut et une fréquence basse, un ton bas (voir aussi « [Mesures de forme d'onde](#) » à la page 2).

Fréquence de Nyquist Fréquence égale à la moitié du taux d'échantillonnage actuel, qui détermine la plus haute fréquence audio reproductible pour ce taux. Par exemple, les CD audio utilisent un taux d'échantillonnage de 44 100 Hz parce que la fréquence de Nyquist qui en résulte est de 22 050 Hz (juste au-dessus de la limite de l'audition humaine, 20 000 Hz). Pour obtenir une qualité audio optimale, enregistrez et modifiez à des taux d'échantillonnage plus élevés et convertissez ensuite à un taux moins élevé, si nécessaire.

H

Hertz (Hz) Oscillations par seconde. Unité de mesure qui décrit la fréquence d'un son (voir « [Fréquence](#) » à la page 83).

L

Latence Mesure le temps entre l'entrée utilisateur et la sortie de son de l'ordinateur. En cas de latence élevée, un écho audible se produit lors de l'enregistrement, ce qui entrave le minutage des musiciens. Pour réduire la latence, utilisez une carte pourvue de pilotes ASIO ou Core Audio.

Limiteur Processeur de signal qui empêche l'écroulement du son. Si le signal d'entrée dépasse le seuil spécifié, le niveau de sortie reste constant, même si l'entrée augmente en volume.

M

Mastérisation Processus qui consiste à finaliser des données audio pour les mettre sur un support spécifique, comme le Web ou un CD audio. La mastérisation se fait en plusieurs phases de traitement, les phases d'égalisation et de compression étant indispensables. (Pour mastériser des données audio dans Soundbooth, reportez-vous à la section « [Effet Mastérisation](#) » à la page 55.)

Milliseconde (ms) Un millième de seconde. Il y a 1 000 millisecondes dans une seconde.

Miniplug Nom commun pour les plugs et jacks 1/8 pouces, parfois appelés « minijacks ». Sur la plupart des cartes son, les jacks miniplug fournissent des sorties et entrées audio analogiques.

Mise en forme du bruit Technique qui décale la fréquence du bruit produit par le dithering pour qu'on l'entende moins (voir aussi « [Dithering](#) » à la page 82).

Mixage (ou mixage final) Processus qui consiste à mélanger plusieurs sources audio ou pistes pour les sortir sous forme d'une seule source. La sortie se fait généralement sous la forme d'une paire de canaux stéréo, bien que les mixages puissent être dirigés vers un nombre illimité de canaux pour la sortie (par exemple, un canal en mode mono ou 6 canaux pour un son surround).

Mono Signal monophonique qui ne contient qu'une seule source sonore.

Montage spectral Edition de données audio qui utilise un affichage représentant visuellement les fréquences audio. Dans les affichages spectraux, les fréquences basses apparaissent en bas et les fréquences aiguës en haut. Le volume est représenté par l'intensité de la couleur. Dans Soundbooth, le montage spectral supprime le bruit ou traite des plages de fréquence spécifiques.

N

Normaliser Ajuster la crête la plus haute d'une forme d'onde de telle sorte qu'elle atteigne presque le maximum numérique (0 dBFS), en augmentant ou en diminuant ainsi toutes les autres crêtes. La fonction Normaliser de Soundbooth normalise les données audio à 0,3 dBFS, évitant l'écroulement tout en assurant un volume optimal.

O

Onde sonore Onde constituée de molécules d'air. L'homme est capable d'entendre les ondes sonores d'une fréquence de 20 à 20 000 Hz.

P

PCM (Pulse Code Modulation, Modulation par impulsions codées) Méthode standard utilisée pour encoder numériquement du son, c'est le format de base des données non compressées utilisé dans les formats de fichier comme le WAV et l'AIFF.

Phase Position d'une onde sonore par rapport aux autres ondes sonores. Lorsqu'une onde sonore se déplace dans l'air, elle comprime et dilate les molécules d'air en formant des crêtes et des creux, un peu comme une vague dans l'océan. Sur la représentation de la forme d'onde dans Soundbooth, les crêtes apparaissent au-dessus de la ligne médiane et les creux, en dessous. Si deux canaux d'une forme d'onde stéréo se situent exactement à une phase opposée, ils vont s'annuler à la sortie. Cependant, on observe plus communément des ondes légèrement hors phase qui montrent des crêtes et des creux mal alignés, ce qui donne un son plus mat. (voir aussi « [Mesures de forme d'onde](#) » à la page 2).

Plage dynamique L'amplitude audio oscille entre des creux (intensité sonore la plus faible) et des pics (intensité sonore la plus élevée). (Voir aussi « [Résolution](#) » à la page 85 et « [Décibel \(dB\)](#) » à la page 82.)

Porte de bruit Type spécial d'expandeur qui réduit ou élimine le bruit en diminuant considérablement les niveaux des signaux qui tombent en dessous d'un seuil spécifié. Les portes de bruit sont souvent configurées pour éliminer totalement le bruit de fond pendant les pauses musicales. Vous pouvez également utiliser ces portes pour rendre muettes les pauses lors d'un discours.

Processus Les fonctions intensives qui exigent la puissance dédiée d'un ordinateur et qui vous empêchent temporairement l'édition des données audio. Les processus modifient les données audio de façon permanente. (Comparer avec « [Temps réel](#) » à la page 85.)

Q

Quantification Processus qui se déroule lorsqu'une forme d'onde analogique est convertie en données numériques et se transforme en une série d'échantillons. Le bruit de quantification apparaît quand des échantillons sont déplacés à des niveaux de quantification permis par la résolution existante. Ce bruit atteint son niveau le plus élevé lorsque les résolutions sont faibles, là où il peut particulièrement toucher les sons de faible amplitude.

R

Rapport signal/bruit Décrit la différence entre le niveau de signal le plus élevé avant distorsion et le niveau moyen du bruit de fond. Sur la plupart des systèmes analogiques, comme les préamplificateurs de micro, le rapport signal/bruit est d'environ 92 dB.

Rééchantillonner Convertir un fichier son à un taux d'échantillonnage et à une résolution différents. Dans Soundbooth, vous pouvez rééchantillonner les fichiers à l'aide de la commande Enregistrer sous (voir la section « [Enregistrement de fichiers entiers ou de plages sélectionnées](#) » à la page 72).

Résolution Nombre de bits utilisés pour représenter l'amplitude d'un son. Une résolution supérieure améliore la plage dynamique mais a pour effet d'augmenter la taille des fichiers. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Compréhension de la résolution](#) » à la page 5.

Retard Signal décalé dans le temps que vous pouvez mixer avec le signal original non retardé afin d'obtenir un son plein ou de créer des effets d'écho.

Réverbération Son réverbéré produit par un espace acoustique, comme une pièce ou une salle de concert. La réverbération consiste en échos denses et discrets qui arrivent à l'oreille si rapidement que l'oreille ne peut les séparer.

RMS (Root-mean-square = valeur efficace) Formule mathématique utilisée pour déterminer l'amplitude moyenne d'une sélection audio. L'amplitude RMS reflète mieux l'intensité sonore perçue que l'amplitude de crête.

S

Son avec effets Terme décrivant un signal audio qui a subi un traitement, comme la réverbération, contrairement à un son « *pur* ».

Son pur Terme décrivant un signal audio qui n'a subi aucun traitement, comme la réverbération, par opposition à un son « *avec effets* ».

Stéréo Signal doté d'un canal gauche et droit, permettant le placement des sons dans l'espace.

T

Taux d'échantillonnage Nombre d'échantillons par seconde. Des taux d'échantillonnage plus élevés offrent une plage de fréquences plus importante, mais ont également pour effet d'augmenter la taille des fichiers. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « [Compréhension du taux d'échantillonnage](#) » à la page 4.

Tempo Vitesse rythmique de la musique, généralement mesurée en temps par minute (voir « [Temps par minute \(bpm : beats per minute\)](#) » à la page 85).

Temps par minute (bpm : beats per minute) Tempo musical défini par le nombre de temps à la minute.

Temps réel Décrit la fonction répondant immédiatement à l'entrée de l'utilisateur. Les fonctions en temps réel laissent les données audio intactes. Vous pouvez donc modifier ces paramètres ultérieurement. (Comparer avec « [Processus](#) » à la page 84.) Dans Soundbooth, les fonctions en temps réel incluent les effets et les contrôles de mixage.