

PeakTM

Version 4.1

Manuel utilisateur



Copyright et garantie du logiciel

Ce document légal est un contrat entre vous, l'utilisateur final, et BIAS, Inc. EN UTILISANT LE LOGICIEL SUR CES DISQUES, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉS PAR LES TERMES DE CE CONTRAT, QUI INCLUENT LA LICENCE DU LOGICIEL ET LA RENONCIATION DE GARANTIE DU LOGICIEL (collectivement le "Contrat"). CE CONTRAT CONSTITUE LE CONTRAT COMPLET ENTRE VOUS ET BIAS, INC. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT, N'UTILISEZ PAS LE LOGICIEL INCLUS DANS CE PAQUET ET RETOURNEZ RAPIDEMENT LE PAQUET NON OUVERT ET LES AUTRES MATÉRIAUX (DOCUMENT ÉCRITS ET TOUT AUTRE OBJET) FAISANT PARTIE DE CE PRODUIT À L'ENDROIT OU VOUS L'AVEZ OBTENU POUR ÊTRE REMBOURSÉ.

LICENCE DE LOGICIEL BIAS

1. CONCESSION DE LICENCE. En considération du paiement du droit de LICENCE, qui fait partie du prix que vous avez payé pour ce produit, BIAS, en tant que Licencieur, vous accorde, le LICENCIÉ, un droit non-exclusif d'utiliser et d'afficher cette copie d'un programme logiciel de BIAS (nommé le "LOGICIEL") sur un seul ORDINATEUR (c'est-à-dire sur un unique processeur) en un seul endroit. BIAS se réserve tous les droits non expressément concédés au LICENCIÉ.

2. POSSESSION DU LOGICIEL. En tant que LICENCIÉ, vous possédez le support magnétique ou autre sur lequel le logiciel est à l'origine ou par suite enregistré ou fixé, mais BIAS conserve le titre et la propriété du logiciel enregistré sur la ou les copies sur disque originales, ainsi que de toutes les copies suivantes du logiciel, quel que soient la forme ou le support sur lequel les copies originales et autres peuvent exister. Cette Licence n'est pas une vente du LOGICIEL original ou d'une quelconque copie.

3. RESTRICTIONS DE COPIE. Ce LOGICIEL et le documents écrits qui l'accompagnent sont sujet au copyright. Une copie non autorisée du logiciel, y compris un LOGI-

CIEL qui aurait été modifié, fusionné ou inclus avec un autre logiciel, ainsi que des documents écrits est expressément interdite. Vous pouvez être tenu comme légalement responsable pour tout non respect du copyright qui est causé ou encouragé par votre incapacité à respecter les termes DE CETTE Licence. Au sujet de ces restrictions, et si le logiciel n'est pas protégé contre la copie, vous pouvez faire une (1) copie du logiciel uniquement pour des besoins de sauvegarde. Vous devez reproduire et inclure la notice de copyright sur la copie de sauvegarde.

4. RESTRICTIONS D'UTILISATION. En tant que LICENCIÉ, vous pouvez transférer physiquement le logiciel d'un ordinateur vers un autre sous réserve que le logiciel ne soit utilisé que sur un seul ordinateur à la fois. Vous ne pouvez pas transférer électroniquement le LOGICIEL d'un ordinateur vers un autre sur un réseau. Vous ne pouvez pas distribuer de copies du logiciel ou les documents écrits qui l'accompagnent à d'autres personnes. Vous ne pouvez pas modifier, adapter, traduire, effectuer de l'ingénierie inversée, dé-compiler, désassembler, ou créer des oeuvres dérivées basées sur le logiciel. Vous ne pouvez pas modifier, adapter, traduire, ou créer des oeuvres dérivées basées sur les documents écrits sans avoir obtenu auparavant le consentement écrit de BIAS.

5. RESTRICTIONS DE TRANSFERT. Ce LOGICIEL ne vous est licencié qu'à vous, le LICENCIÉ, et ne peut être transféré à quiconque sans avoir auparavant obtenu le consentement écrit de BIAS. Tout transfert autorisé du logiciel sera encadré par les termes et conditions DE CE Contrat. En aucun cas vous ne pouvez transférer, assigner, louer, mettre en leasing, vendre, ou de tout autre façon disposer du logiciel sur une base temporaire ou permanente en dehors de ce qui est expressément indiqué ici.

6. TERMINAISON. Cette Licence est effective jusqu'à sa terminaison. Cette Licence sera automatiquement terminée sans aucune notice de la part de BIAS si vous ne

respectez pas un élément DE CETTE Licence. Lors de la terminaison vous détruirez les documents écrits et toutes les copies du logiciel, dont les copies modifiées, si tel est le cas.

7. POLITIQUE DE MISE À JOUR. BIAS peut créer, de temps en temps, des versions de mise à jour du logiciel. S'il le désire, BIAS rendra ces mises à jour disponibles pour les LICENCIÉS et les cessionnaires qui ont payé le prix de mise à jour et renvoyé la carte d'enregistrement à BIAS.

8. DIVERS. Ce Contrat est régi par la loi de l'État de Californie.

RENONCIATION DE GARANTIE ET GARANTIE LIMITÉE LE LOGICIEL ET LES DOCUMENTS ÉCRITS QUI L'ACCOMPAGNENT (DONT LES INSTRUCTIONS D'UTILISATION) SONT FOURNIS "TELS QUELS" SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE. DE PLUS, BIAS NE GARANTIT PAS ET NE S'OCCUPE PAS DE CE QUI CONCERNE L'UTILISATION OU LES RÉSULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DES DOCUMENTS ÉCRITS EN TERMES DE CORRECTION, PRÉCISION, SÉCURITÉ, MISE À JOUR, OU TOUT AUTRE. LE RISQUE ENTIER QUANT AUX RÉSULTATS ET AU BON FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL EST ASSUMÉ PAR VOUS, ET NON PAR BIAS OU PAR SES REVENDEURS, DISTRIBUTEURS, AGENTS, OU EMPLOYÉS, VOUS ACCEPTEZ D'ASSUMER LE CÔTÉ ENTIER DE SERVICES DE RÉPARATION OU DE CORRECTION NÉCESSAIRES. BIAS garantit au LICENCIÉ original que le(s) disque(s) sur le(s)quel(s) le logiciel est enregistré ne comporte pas de défauts de matériaux et de manipulations pour une utilisation et un service normal pendant une période de quatre-vingt dix (90) days jours à compter de la date de dépôt telle qu'indiquée par une copie du reçu. De plus, BIAS limite la durée de toute(s) garantie(s) implicite(s) du disque aux périodes énoncées ci-dessus. Certains états ne permettent pas la limite sur la durée d'une garantie implicite, et la limite ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à vous. L'entière

responsabilité de BIAS et votre recours exclusif quant au(x) disque(s) sera, sur proposition de BIAS, soit (a) remboursement du prix d'achat ou (b) remplacement du disque qui ne serait pas conforme à la garantie limitée de BIAS et qui serait retourné à BIAS avec une copie du reçu. Si le problème de disque provient d'un accident, d'un abus ou d'une mauvaise utilisation, BIAS n'aura aucune responsabilité de remplacer le disque ou de rembourser le prix d'achat. Tout disque remplacé sera garanti pour le restant de la période de garantie originale, avec un minimum de trente (30) jours.

TELES SONT LES SEULES GARANTIES DE TOUT TYPE, EXPRIMÉE OU IMPLICITE, Y COMPRIS MAIS NON LIMITÉ AUX GARANTIES IMPLICITES DE MERCHANTABILITY ET D'ADÉQUATION POUR UNE FONCTION PARTICULIÈRE, QUI SONT FAITES PAR BIAS CONCERNANT LE PRODUIT BIAS. AUCUNE INFORMATION OU CONSEIL ORAL OU ÉCRIT DONNÉ PAR BIAS, SES REVENDEURS, DISTRIBUTEURS, AGENTS OU EMPLOYÉS NE CRÉE DE GARANTIE OU N'AUGMENTE DE QUELQUE FAÇON LA COUVERTURE DE CETTE GARANTIE, ET VOUS NE POUVEZ PAS VOUS APPUYER SUR UNE TELLE INFORMATION OU CONSEIL. CETTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES. VOUS POUVEZ AVOIR D'AUTRES DROITS QUI PEUVENT VARIER SELON LES ÉTATS. NI BIAS NI AUCUNE PERSONNE IMPLIQUÉE DANS LA CRÉATION, LA PRODUCTION OU LA DÉLIVRANCE DE CE PRODUIT NE SERA RESPONSABLE DE QUELQUE ENDOMMAGEMENT DIRECT, INDIRECT, CONSÉQUENTIEL OU INCIDENTEL QUE CE SOIT (Y COMPRIS LES ENDOMMAGEMENTS POUR PERTES DE PROFIT COMMERCIAL, LES ARRÊTS D'ACTIVITÉ COMMERCIALE, LA PERTE D'INFORMATION COMMERCIALE, ET AUTRE). ÉTANT DONNÉ QUE CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ POUR ENDOMMAGEMENTS CONSÉQUENTIELS OU INCIDENTELS, LA LIM-

ITE CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

Cette Renonciation de Garantie et Garantie limitée est régie par les lois de l'État de Californie.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT U.S.

Le logiciel et la documentation sont fournis avec des DROITS RESTREINTS. L'utilisation, la duplication ou la divulgation par le Gouvernement sont sujettes à des restrictions telles qu'énoncées dans le sous-article (b)(3)(ii) de The Rights in Technical Data et la clause Computer Software à 252.227-7013.

Contractant/fabriquant:

BIAS (Berkley Integrated Audio Logiciel), Inc.
1370 Industrial Ave.
Suite A
Petaluma, CA 94952
USA

Si vous avez des questions concernant ce Contrat ou si vous désirez contacter BIAS, veuillez écrire à :

BIAS Customer Sales et Service
1370 Industrial Ave.
Suite A
Petaluma CA 94952
USA

Copyright 1996–2003 BIAS, Inc.

Crédits:

Logiciel Peak™ : Steve Berkley, Andrew Kimpton, Dave Tremblay

Audio Units™, Mac OS X™, Macintosh™, iMovie™, et Final Cut Pro™ sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.

VST™ est une marque déposée de Steinberg Media Technologies, AG.

POWr Dithering™ est une marque déposée de the POWr Consortium LLC.

JAM™ & Toast™ sont des marques déposées de Roxio, Inc.

Pro Tools™ est une marque déposée de Digidesign, Inc.

Premiere™ est une marque déposée de Adobe Systems, Inc.

FileMaker Pro™ est une marque déposée de FileMaker, Inc.

Paris™ est une marque déposée de E-mu Systems, Inc.

US-428™ est une marque déposée de Tascam, Inc.

828™ est une marque déposée de MOTU, Inc.

Word™ est une marque déposée de Microsoft, Inc.

Manuel utilisateur :

Zac Wheatcroft, Steve Berkley, Bruce Bennett

Version française :

Jean de Reydellet

Remerciements à :

Christine Berkley, Jason Davies, Ben Hester, Dan Spirlock, Gabe Khofri, Ben Ventura, Lisa Stefan, Samantha Boyd, Victor Cebreneros, Megan Peterschmidt, Andrew Stone, Brent Hurtig, Craig Linsen, Mark Altekruze, Dan Brown, tous les bêta-testeurs de Peak, Steve Cerilli, Ernest Cholakis, Bil Bryant, Howard

Frederics, CKSDE, J. Mark Andrus, Michael Barrett,
Robbie Berman, Bruce Bennett, Ray Brunelle, BT,
Andrew Calvo, Will Carpmill, Chris Clanin, Jason Davies,
Luke DeLalio, Dennie Edwards, Tom Erbe, Terje Finstad,
Daniel Fisher, Kelly Fitz, Mikail Graham, Brian Hamilton,
Tom Hays, Morris Hayes, Gary Hobish, Walter Horat,
Matt Isaacson, Carson Kendall, Paul Korntheuer, peer
landra, Jeremy J. Lee, Ray Legnini, Igor Len, Randy M.,
Jose Ignacio Martin, Christophe Masson, Riccardo
Mazza, Ron Macleod, David Mash, Peter McCabe, David
McIntyre, Melvin & Milo Mole, Jeff Moore , Itai Neoran,
NIN, Drayson Nowlan, Martin O'Donnell, Larry
Oppenheimer, Heather Perkins, Dan Phillips, Scott
Plunkett, Gene Porfido, Les Quindipan, Ralph, Bob
Rice, Brad Sarno, Arne Schulze, Seva, Eli Shauriki,
Ronen Shloush, Craig Snoke, Stefan Sozomenu, Alex
Stahl, M. Stevens, Morten Stjernholm, Mark Tinley,
David Torn, David Tremblay, Rudy Trubitt, Tsvika, Earl
Vickers, Charles Wiltgen, Michael Winter, Doug Wright,
et Tsuyoshi Yasukawa.

Assistance de produit BIAS :

Options d'aide gratuite illimitée

Si vous avez des questions sur l'installation ou l'utilisation de vos produits BIAS, veuillez vérifier tout d'abord le manuel ou la documentation, vous y trouverez des réponses à la plupart des questions. Si vous avez besoin d'une assistance supplémentaire, veuillez aller à :

<http://www.bias-inc.com/support.html>

pour y trouver les questions les plus fréquentes, une grande base de données d'articles liés, des solutions, et bien d'autres choses.

Assistance technique gratuite limitée

Quatre-vingt dix jours d'assistance technique pour un maximum de trois incidents sont fournis avec l'achat des produits BIAS de Type 1 (Peak et Deck). Quatre-vingt dix jours d'assistance technique pour un seul incident sont fournis avec l'achat des produits BIAS de Type 2 (Peak DV, Peak LE, Deck LE, Vbox, SuperFreq, SoundSoap). Les produits de Type 3 (versions OEM) sont exclus. Trente jours d'assistance technique pour un seul incident sont fournis avec le paiement des mises à jour commerciales des produits BIAS de Type 1 et Type 2. La période d'assistance commence lorsque le code d'autorisation de produit (PAC) est émis lors de l'enregistrement du produit. Pour recevoir une assistance technique par e-mail ou par téléphone, vous devez entrer un numéro de série valide et devez être enregistré pour un produit BIAS en vente. Veuillez conserver votre numéro de série de produit et votre PAC à portée de main car ils

vous seront demandés lors de l'utilisation de l'assistance. Pour les utilisateurs préférant l'assistance par e-mail, veuillez utiliser le formulaire disponible sur notre site web à :

<http://www.bias-inc.com/support.html>

Ou par e-mail:

support@bias-inc.com

Pour les utilisateurs préférant l'assistance par téléphone, (le coût de connection et d'appel s'appliquent), ayez votre ordinateur allumé et proche du téléphone et appelez-nous au :

+1-707-782-1865

18h-2h Lundi-Vendredi GMT – en dehors des vacances de BIAS

Options d'assistance technique payante

Une assistance payante est disponible pour les utilisateurs de Type 3 (version OEM) ou pour ceux dont la période d'assistance est expirée. Veuillez appeler le :

+1-707-782-1865

18h-2h Lundi-Vendredi GMT – en dehors des vacances de BIAS

Pour les utilisateurs vivant en dehors de l'Amérique du Nord, veuillez contacter votre distributeur BIAS local, ou contacter BIAS directement. Une liste des distributeurs BIAS se trouve à :

<http://www.bias-inc.com/distributors.html>

Politique et horaires de l'assistance BIAS

La politique et les horaires de l'assistance BIAS, Inc. peuvent être modifiées sans notification.

Service client non-technique et des ventes

Pour des informations sur les produits, les ventes et d'autres services client non-techniques, veuillez envoyer un email ou appeler :

sales@bias-inc.com

US : 1-800-775-BIAS (2427)

International : +1-707-782-1866

18h-2h Lundi-Vendredi GMT – en dehors des vacances de BIAS

Aucune assistance technique n'est fournie aux numéros ou à l'adresse e-mail ci-dessus.

Table des matières

Chapitre 1 : Introduction à Peak

| | |
|---|----|
| Fonction de Peak..... | 21 |
| Pour qui Peak est-il conçu ?..... | 22 |
| Nouveautés de Peak 4.0..... | 22 |
| Configuration système minimum..... | 22 |
| Optimiser les performances de Peak..... | 23 |
| Votre manuel utilisateur..... | 23 |
| Peak LE & DV..... | 24 |
| Utilisation de l'aide en ligne..... | 26 |
| Conclusion..... | 26 |

Chapitre 2 : Installation & configuration de Peak

| | |
|---|----|
| Installation de Peak..... | 29 |
| Autorisation..... | 29 |
| Connexion des câbles audio..... | 30 |
| Utilisation des entrées/sorties intégrées du Macintosh..... | 30 |
| Interfaces audio tierces..... | 32 |
| CoreAudio..... | 33 |
| Interfaces audio USB et FireWire..... | 33 |
| Conclusion..... | 33 |

Chapitre 3 : Éléments essentiels

| | |
|--|----|
| Introduction..... | 37 |
| Une courte explication de l'audio numérique..... | 37 |
| Enregistrement et édition sur disque dur..... | 38 |
| Création d'un nouveau document..... | 39 |
| Ouverture de documents audio..... | 39 |
| Fichiers «Dual Mono»..... | 40 |
| Glisser-déposer de dossiers, disques et CD audio..... | 41 |
| Sauvegarde et fermeture de documents..... | 42 |
| Utilisation des commandes Save As et Save A Copy As..... | 43 |
| Utilisation du dithering POW-r™..... | 43 |
| Fenêtres et palettes de Peak..... | 44 |

| | |
|---|----|
| Fenêtre de document audio de Peak..... | 45 |
| Fenêtre de transport..... | 48 |
| Barre de progression..... | 49 |
| Palette Contents..... | 49 |
| Reglages des préférences..... | 50 |
| Reglage des paramètres de lecture de Peak..... | 50 |
| Affichage du temps du marqueur..... | 52 |
| Audition..... | 52 |
| Blending..... | 53 |
| Choix des couleurs pour la fenêtre de document audio..... | 54 |
| La barre d'outils..... | 58 |
| Quitter Peak..... | 59 |
| Conclusion..... | 59 |

Chapitre 4 : Lecture & enregistrement

| | |
|---|----|
| Enregistrer et lire en utilisant CoreAudio..... | 63 |
| Installer et configurer votre matériel..... | 63 |
| Configurer Peak pour la lecture..... | 64 |
| Jouer de l'audio avec Peak..... | 64 |
| Les contrôles de Transport..... | 64 |
| Déclenchement de la lecture de plusieurs documents audio..... | 64 |
| Configurer Peak pour l'enregistrement..... | 65 |
| Le dialogue Record..... | 68 |
| Niveaux appropriés..... | 69 |
| Enregistrement..... | 69 |
| Importer une piste d'un CD audio..... | 70 |
| Enregistrer dans un film QuickTime sans piste son..... | 71 |
| Reglages optionnels..... | 71 |
| Configuration for Mac OS X Audio HAL & FireWire DV..... | 72 |
| Conclusion..... | 73 |

Chapitre 5 : Édition

| | |
|--------------------------------------|----|
| Édition de l'audio avec Peak..... | 77 |
| La fenêtre de document audio..... | 78 |
| Une forme d'onde audio..... | 78 |
| Une sélection..... | 79 |
| Un marqueur..... | 80 |
| Une boucle..... | 80 |
| Audio entre marqueurs adjacents..... | 80 |

| | |
|---|-----|
| Zone d'informations audio..... | 80 |
| Boîte de dialogue Audio Info..... | 80 |
| Sélection de l'audio..... | 81 |
| Audition de l'audio..... | 82 |
| Lecture manuelle..... | 82 |
| Utilisation illimitée des Undo et Redo..... | 84 |
| Utilisation de la commande Edits pour annuler une série d'actions..... | 84 |
| Fonctions d'édition de base..... | 85 |
| Disques de travail..... | 85 |
| Purge du Presse-papiers pour récupérer de l'espace disque..... | 86 |
| Couper de l'audio..... | 86 |
| Effacer de l'audio..... | 86 |
| Copier de l'audio..... | 87 |
| Coller de l'audio..... | 87 |
| Remplacer de l'audio..... | 88 |
| Insérer de l'audio..... | 88 |
| Dupliquer de l'audio..... | 88 |
| Émarger une sélection..... | 89 |
| Nouveau document à partir d'une sélection..... | 89 |
| Remplacer une sélection par du silence..... | 89 |
| Insérer du silence dans un document..... | 89 |
| Afficher les parties éditées..... | 90 |
| Utilisation des crossfades et du blending pour lisser les éditions..... | 90 |
| Création de fade-in et fade-out..... | 92 |
| Création & utilisation de marqueurs..... | 93 |
| Régions..... | 97 |
| Création de boucles..... | 98 |
| Crossfades sur les boucles..... | 99 |
| Utilisation du Loop Surfer..... | 100 |
| Utilisation des commandes Guess Tempo et Threshold pour trouver le tempo..... | 102 |
| Utilisation du Loop Tuner..... | 103 |
| Exportation des régions..... | 104 |
| Édition de pistes son QuickTime dans Peak..... | 105 |
| Conclusion..... | 106 |

Chapitre 6 : Playlists & gravure de CD audio

| | |
|----------------------------------|-----|
| Introduction..... | 109 |
| Régions..... | 109 |
| Création d'une Playlist..... | 112 |
| Modification des événements..... | 114 |
| Dialogue Nudge regions..... | 115 |

| | |
|---|-----|
| Application de plug-ins VST sur la Playlist..... | 118 |
| Création d'un nouveau document audio à partir d'une Playlist..... | 120 |
| Exporter la playlist en document texte..... | 120 |
| Enregistrement et ouverture de playlists..... | 121 |
| Gravure de CD audio..... | 121 |
| Régions et format de fichier Jam..... | 122 |
| Conclusion..... | 123 |

Chapitre 7 : DSP

| | |
|---|-----|
| Introduction..... | 127 |
| Traitement audio avec les outils DSP de Peak..... | 127 |
| Outils de traitement audio de Peak..... | 127 |
| Ajout..... | 127 |
| Remplissage d'amplitude..... | 128 |
| Utilisation de bit..... | 129 |
| Changement de la durée..... | 129 |
| Changement du gain..... | 130 |
| Changement de la hauteur..... | 131 |
| Conversion du taux d'échantillonnage..... | 132 |
| Convolution..... | 132 |
| Boucle en crossfade..... | 133 |
| Fade In & Fade Out..... | 134 |
| Recherche d'amplitude pic..... | 135 |
| Enveloppe de gain..... | 135 |
| Rotation harmonique..... | 136 |
| ImpulseVerb..... | 136 |
| Inversion de phase..... | 138 |
| Loop Tuner..... | 138 |
| Mono en stéréo / Stéréo en mono..... | 138 |
| Mélange..... | 139 |
| Modulation..... | 140 |
| Normalisation..... | 141 |
| Panoramisation..... | 141 |
| Vocodeur de phase..... | 142 |
| Rappify..... | 142 |
| Réparation de clic..... | 143 |
| Réparation de clics..... | 143 |
| Suppression du DC Offset..... | 145 |
| Reverse Boomerang..... | 146 |
| Inversion..... | 146 |
| Échange de canaux..... | 146 |

| | |
|-----------------|-----|
| Seuil..... | 146 |
| Conclusion..... | 148 |

Chapitre 8 : Plug-ins

| | |
|--|-----|
| Introduction..... | 151 |
| Installation des plug-ins VST..... | 151 |
| Utilisation de plug-ins VST..... | 151 |
| Inserts..... | 151 |
| Vbox SE..... | 151 |
| Utilisation de Peak avec des inserts..... | 152 |
| Utilisation de Peak avec Vbox SE..... | 153 |
| La matrice Vbox SE..... | 153 |
| Interface graphique de la matrice Vbox SE..... | 153 |
| Contrôles de boîte..... | 154 |
| Pop-up Assignation d'effet..... | 154 |
| Assignation d'un plug-in VST dans Vbox SE..... | 154 |
| Organisation des plug-ins VST avec des dossiers..... | 154 |
| Contrôles de niveau..... | 155 |
| Mute..... | 155 |
| Bypass..... | 155 |
| Solo..... | 156 |
| Edit..... | 156 |
| Déplacement de plug-ins..... | 156 |
| Changement du routage d'entrée..... | 156 |
| Création de chaînes d'effets en série..... | 157 |
| Création de chaînes d'effets en parallèle..... | 157 |
| Contrôles Wet/Dry Master..... | 157 |
| Niveaux Master d'entrée/sortie..... | 157 |
| Chargement et sauvegarde de presets..... | 157 |
| Comparaisons A/B..... | 158 |
| Préférences Vbox SE..... | 158 |
| Édition des paramètres de plug-in VST..... | 158 |
| BIAS Freq..... | 158 |
| BIAS Sqweez..... | 159 |
| Bounce de plug-ins VST..... | 159 |
| Enveloppe VST..... | 160 |
| Retards de plug-in VST..... | 160 |
| Enregistrement à travers des plug-ins VST..... | 161 |
| Utilisation de plug-ins VST avec le Batch File Processor..... | 161 |
| Utilisation de plug-ins Audio Unit..... | 162 |
| Utilisation de plug-ins Audio Unit avec le Batch File Processor..... | 162 |

| | |
|-----------------|-----|
| Conclusion..... | 163 |
|-----------------|-----|

Chapitre 9 : Batch File Processor & Apple Events

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Introduction..... | 167 |
| Batch File Processor..... | 167 |
| Sauvegarde de script..... | 169 |
| Chargement d'un script..... | 170 |
| Erreurs et annulations de batchs..... | 170 |
| Outils de cataloguage de Peak..... | 170 |
| Compatibilité Apple Events..... | 171 |
| Scripts d'exemple..... | 172 |
| Conclusion..... | 173 |

Chapitre 10 : Échantillonneurs

| | |
|--|-----|
| Introduction..... | 177 |
| Travailler avec des échantillonneurs SMDI..... | 177 |
| Échantillonneurs SMDI..... | 177 |
| Messages d'erreurs d'échantillonneur SMDI & dépannage..... | 180 |
| Remarque sur le Yamaha A3000..... | 180 |
| Conclusion..... | 181 |

Chapitre 11 : Menus de Peak

| | |
|------------------------|-----|
| Menu Peak..... | 185 |
| About Peak..... | 185 |
| Help..... | 185 |
| Authorize Peak..... | 185 |
| Preferences..... | 185 |
| Colors..... | 186 |
| Scratch Disks..... | 186 |
| Blending..... | 186 |
| Auditioning..... | 187 |
| Fade In Envelope..... | 187 |
| Fade Out Envelope..... | 187 |
| VST Envelope..... | 188 |
| Sampler..... | 188 |
| DSP Preferences..... | 188 |

| | |
|---|-----|
| Playback Preferences..... | 188 |
| Shortcuts & Toolbar..... | 189 |
| Window Preferences..... | 190 |
| Masquer Peak..... | 190 |
| Masquer les autres..... | 190 |
| Quit..... | 190 |
| Menu File..... | 191 |
| New..... | 191 |
| Open..... | 191 |
| Close..... | 192 |
| Close All..... | 192 |
| Save..... | 192 |
| Save As..... | 193 |
| Save A Copy As..... | 193 |
| Import CD Track..... | 193 |
| Import Dual Mono..... | 194 |
| Export Dual Mono..... | 194 |
| Export Regions..... | 194 |
| Export as Text..... | 195 |
| Batch Processor..... | 195 |
| Burn Audio CD..... | 195 |
| Recently Opened Documents..... | 195 |
| Menu Edit..... | 196 |
| Undo..... | 196 |
| Redo..... | 196 |
| Edits..... | 196 |
| Cut..... | 197 |
| Copy..... | 197 |
| Paste..... | 197 |
| Replace..... | 197 |
| Insert..... | 197 |
| Insert Silence..... | 197 |
| Silence..... | 197 |
| Delete..... | 198 |
| Delete Except Audio..... | 198 |
| Crop..... | 198 |
| Clear Clipboard..... | 198 |
| Select All..... | 198 |
| Insertion Point at Selection Start/End..... | 198 |
| Set Selection..... | 198 |
| Select Loop..... | 198 |

| | |
|--|-----|
| Previous Selection/Next Selection..... | 199 |
| Menu Action..... | 199 |
| Zoom Out..... | 199 |
| Zoom In..... | 199 |
| Increase Vertical Zoom..... | 199 |
| Decrease Vertical Zoom..... | 199 |
| Fit Selection..... | 200 |
| Zoom Out All the Way..... | 200 |
| Zoom at Sample Level..... | 200 |
| Zoom at Sample Level (End)..... | 200 |
| Snap Selection to Zeros..... | 200 |
| Loop This Selection..... | 200 |
| Nudge Loop Backward..... | 200 |
| Nudge Loop Forward..... | 200 |
| New Marker..... | 200 |
| Markers from Tempo..... | 201 |
| New Region..... | 201 |
| Capture Region to Playlist..... | 201 |
| Markers to Regions..... | 201 |
| Nudge..... | 202 |
| Go To..... | 202 |
| Loop Surfer..... | 203 |
| Guess Tempo..... | 203 |
| Menu Audio | 203 |
| Stop/Rewind..... | 204 |
| Play/Pause..... | 204 |
| Play Selection..... | 204 |
| Play w/Auditioning..... | 204 |
| Stop & Extend Selection..... | 204 |
| Fast-Forward..... | 204 |
| Record..... | 204 |
| Record Settings..... | 205 |
| Hardware Settings..... | 207 |
| Meters..... | 207 |
| Menu DSP..... | 207 |
| Add..... | 208 |
| Amplitude Fit..... | 208 |
| Bit Usage..... | 208 |
| Change Duration..... | 209 |
| Change Gain..... | 209 |
| Change Pitch..... | 209 |

| | |
|------------------------------------|-----|
| Convert Sample Rate..... | 210 |
| Convolve..... | 210 |
| Crossfade Loop..... | 210 |
| Fade In & Fade Out..... | 211 |
| Find Peak..... | 211 |
| Gain Envelope..... | 211 |
| Harmonic Rotate..... | 212 |
| ImpulseVerb..... | 212 |
| Invert..... | 213 |
| Loop Tuner..... | 213 |
| Mono To Stereo/Stereo To Mono..... | 213 |
| Mix..... | 214 |
| Modulate..... | 214 |
| Normalize..... | 215 |
| Panner..... | 215 |
| Phase Vocoder..... | 215 |
| Rappify..... | 216 |
| Repair Click..... | 216 |
| Repair Clicks..... | 216 |
| Remove DC Offset..... | 217 |
| Reverse Boomerang..... | 218 |
| Reverse..... | 218 |
| Swap Channels..... | 218 |
| Threshold..... | 218 |
| Menu Sampler..... | 219 |
| Send to Sampler..... | 219 |
| Revert from Sampler..... | 219 |
| Send All to Sampler..... | 219 |
| Revert All from Sampler..... | 219 |
| Menu Plug-Ins..... | 220 |
| Vbox SE..... | 220 |
| Inserts..... | 220 |
| Bounce..... | 221 |
| VST..... | 221 |
| Audio Units..... | 221 |
| Menu Options..... | 221 |
| Time Units..... | 221 |
| Sample Units..... | 222 |
| Use Loop in Playback..... | 222 |
| Scroll During Play..... | 222 |

| | |
|--|-----|
| Move Waveform During Playback..... | 222 |
| Compute File Max dB..... | 222 |
| Show Edits..... | 222 |
| Show Marker Times..... | 222 |
| Show Overview..... | 222 |
| Show Cursor Info..... | 223 |
| Auto-Import Dual Mono..... | 223 |
| Audio Info..... | 223 |
| Dynamic Scrub Time..... | 223 |
| Auto Snap To Zero..... | 224 |
| Movie..... | 224 |
| Movie Sound Tracks..... | 224 |
| Half Size..... | 224 |
| Original Size..... | 224 |
| Double Size..... | 224 |
| Auto-Balloon Help..... | 224 |
| “Open” Dialog after Launch..... | 224 |
| Menu Window..... | 225 |
| Transport..... | 225 |
| Toolbar..... | 225 |
| The Contents Palette..... | 225 |
| Movie..... | 225 |
| Playlist..... | 225 |
| Tile Windows..... | 226 |
| Stack Windows..... | 226 |
| Toggle Contents Drawer..... | 226 |
| Menu Links..... | 226 |
| Appendice 1 : Raccourcis clavier..... | 229 |
| Appendice 2 : Actions de Peak..... | 235 |
| Appendice 3 : Solutions - Avant de nous appeler..... | 241 |
| Glossaire..... | 249 |
| Index..... | 257 |

Chapitre 1

Introduction à Peak



Chapitre 1: Introduction à Peak

Peak de la société BIAS, est une application de pointe fournissant des outils d'édition et de traitement audio haut de gamme sur ordinateur Macintosh. Peak a été conçu pour répondre aux besoins des professionnels de l'audio. En combinant des fonctions d'édition de l'audio numérique en Direct-to-disk avec un environnement extrêmement rapide et complètement non destructif, Peak offre une puissance d'édition de l'audio inégalée, et constitue un superbe complément à des applications audio multipistes telles que Deck™ de BIAS. Peak offre un support complet des échantillonneurs, et travaille directement avec de nombreux échantillonneurs MIDI claviers ou en rack. Peak est également le parfait complément audio des programmes d'édition de vidéo numérique tels que iMovie™ et Final Cut Pro™.

Fonctions de Peak

- Enregistrement Direct-to-disk et lecture aux taux d'échantillonnage supportés par votre Macintosh, ou par tout autre matériel audio tiers
- Affichage de la forme d'onde personnalisable
- Compatibilité avec la plupart des formats audio, dont AIFF, Sound Designer II™, WAVE, QuickTime™, Raw, Son Système 7, Sonic AIFF, Paris(tm), Image JAM, AU, MP3 et MP4
- Édition par fichier entièrement non-destructive avec undo et redo illimités
- Capacités d'édition professionnelles : courbes de fade définies par l'utilisateur, silence, et un support

complet du couper/copier/coller avec undo et redo multiples

- En utilisant une application compatible Apple Events, telle que FileMaker Pro™, vous pouvez cataloguer vos fichiers son de Peak et les écouter depuis l'application
- Compatibilité avec du matériel audio numérique externe tel que les cartes M-Audio™, Mark of the Unicorn™ ou Digidesign™ grâce à Core Audio
- Compatibilité avec les fichiers 8, 16, 24 et 32 bits
- Compatibilité avec les plug-ins VST™ & Audio Unit, ce qui permet d'ajouter des fonctions de traitement du signal à Peak. Les plug-ins de sociétés telles que BIAS, Cycling 74™, Steinberg™, Waves™ et Apple™ permettent à Peak d'effectuer du filtrage numérique, de la réduction de bruit, de la réverbération, de l'égalisation, ainsi que d'autres effets en temps réel
- Possibilité de créer des CD audio directement à partir d'une Playlist ou d'un document audio de Peak - ou avec Roxio Toast™, fourni avec Peak
- Outils sophistiqués pour le bouclage comme Loop Surfer™, Loop Tuner™ et Guess Tempo™
- Compatibilité échantillonneur
- Édition et mastering de Playlist
- Barre d'outil et raccourcis clavier personnalisables
- Fenêtre Film QuickTime avec lecture manuelle

Pour qui Peak est-il conçu ?

Peak est conçu pour de nombreux utilisateurs dont les compositeurs et les producteurs multimédia, les designers sonores et les éditeurs de remix. Les possibilités complètes d'enregistrement, d'édition, de bouclage et de traitement de Peak en font un outil puissant pour la quasi totalité des aspects de la production audionumérique. Si vous êtes intéressés par le son et possédez de l'imagination et de la créativité, Peak est fait pour vous.

Nouveautés de Peak 4.0/4.1

La mise à jour 4.1 de Peak offre de meilleures performances et quelques améliorations, dont :

- Davantage d'options de préférences pour les fenêtres «flottantes»
- Peak 4.1 est livré avec Roxio JAM™ 6
- Peak 4.1 est livré avec SFX Machine™ LT

La version 4.0 du logiciel Peak possède quelques nouveautés et améliorations, dont :

- Compatibilité multi-tâche/multi-processeur
- Compatibilité plug-in AudioUnit
- Gravure de CD Red Book directe à partir d'un document audio ou d'une playlist (plus besoin d'une application de gravure tierce)
- Nouvelle interface en métal brossé
- Nouveaux Vu-mètres à fort contraste
- Icônes de barre d'outils modifiables & barre d'outils configurable (verticale, horizontale, "cluster")
- Documents audio avec tiroir extractible contenant

une bibliothèque de marqueurs de référence, de région et de boucle pour ce document

- Surimpression d'informations avec curseur translucide (suit le curseur de souris lorsqu'il est actif)
- Fenêtre Nudge Regions (éditeur de crossfade de région) améliorée
- Réverbération à échantillonnage basée sur le convolution ImpulseVerb™
- Vu-mètres usage de bit
- Harmonic Rotate (outil DSP orienté sound design)
- Plug-in VST BIAS Squeeze™, un compresseur/limiteur dynamique
- Possibilité d'utiliser des inserts seuls ou une matrice Vbox pour les plug-ins (Vbox n'accepte que les plug-ins VST/les inserts acceptent les plug-ins VST ou AU, et les deux types peuvent être mélangés sur des inserts différents)
- Changement dynamique du tempo (basé sur une enveloppe)
- Marqueurs à partir du tempo (Grille)
- Mode outil Crayon "Magique" - lisse automatiquement les clics et les pops dans la forme d'onde
- Taux d'encodage jusqu'à 320 kbps en MP3

Configuration système minimum

Pour utiliser Peak il vous faut :

- Tout Macintosh ou PowerBook G3/G4 (y compris iMac et iBook)
- Mac OS X v.10.2 ou ultérieure

- 256 Mo RAM
- Un disque dur avec un temps d'accès inférieur ou égale à 18ms
- Moniteur couleur, résolution minimum de 640x480
- La compatibilité CoreAudio d'un matériel peut nécessiter des pilotes fournis par le constructeur

Optimiser les performances de Peak

Pour obtenir les meilleures performances de Peak et de votre Macintosh, procédez aux réglages suivants :

Pour optimiser les performances de Peak :

- Ne réglez pas votre moniteur en plus de milliers de couleurs (256 couleurs recommandées pour les Mac plus anciens).
- Désactivez de préférence Partage de fichiers.
- Déconnectez votre Macintosh de tout réseau et désactivez AppleTalk, à moins que vous n'ayez besoin de rester en réseau.
- Optimisez votre disque dur. (Voir les conseils de maintenance de disque dur au chapitre 3).
- Utilisez un disque dur rapide et dédié pour l'enregistrement et la lecture audio.

Votre manuel utilisateur

Peak est conçu pour être simple et intuitif. Votre manuel utilisateur est conçu pour vous aider à régler et à utiliser Peak pour l'enregistrement et l'édition numérique de façon aussi rapide et facile que possible.

Ce manuel utilisateur considère que vous connaissez les opérations de base du Macintosh, dont :

- Le réglage, le démarrage et l'utilisation de votre Macintosh
- Sélection de commandes par les menus
- Double-clic, sélection Maj-sélection et déplacement avec la souris
- Ouverture, copie, sauvegarde et effacement de fichiers
- Ouverture, fermeture, défilement, déplacement, réglage de la taille et sélection des fenêtres Macintosh

Si vous savez pas effectuer ces tâches, reportez-vous à votre manuel utilisateur Macintosh, et prenez un peu de temps pour mieux faire connaissance avec votre Macintosh avant d'aller plus loin. L'utilisation de Peak n'en sera que d'autant plus facile et agréable.

Les chapitres de votre manuel utilisateur de Peak correspondent à l'ordre des tâches courantes que vous devriez rencontrer lors de l'évolution de votre projet de production audio :

- Le chapitre 1 présente Peak et explique les conditions requises pour l'utilisation de ce logiciel
- Le chapitre 2 explique comment installer le logiciel Peak et configurer votre Macintosh pour l'enregistrement et la lecture
- Le chapitre 3 présente des notions de base sur l'audio numérique et l'enregistrement sur disque dur, ainsi que les opérations de base de Peak
- Le chapitre 4 explique comment configurer Peak

pour enregistrer et lire avec le système CoreAudio d'Apple, ainsi que des informations de configuration optionnelle pour utiliser les systèmes Mac OS X Audio HAL & FireWire DV

- Le chapitre 5 vous présente les concepts et les techniques de l'édition non destructive avec Peak
- Le chapitre 6 explique comment créer des régions et séquencer leur lecture en utilisant des Playlists, ainsi que la façon de graver des CD audio
- Le chapitre 7 explique comment utiliser les outils DSP natifs de Peak
- Le chapitre 8 explique comment utiliser les plug-ins VST & AudioUnit, ainsi que VBox SE pour élargir les possibilités de production audio de Peak
- Le chapitre 9 explique comment utiliser le Batch File Processor de Peak, ainsi que les Apple Events pour la gestion de fichiers
- Le chapitre 10 explique comment importer des échantillons directement depuis des échantillonneurs compatibles (afin d'éditer ou de traiter l'audio en utilisant toutes les fonctions de Peak) et comment renvoyer l'échantillon modifié dans l'échantillonneur
- Le chapitre 11 décrit chacune des commandes se trouvant dans les menus de Peak
- L'appendice 1 fait la liste de tous les raccourcis clavier par défaut de Peak
- L'appendice 2 fournit une liste d'actions de Peak utiles qui ne sont pas décrites ailleurs
- L'appendice 3 contient un guide de solutions pour des problèmes courants d'utilisation
- Un glossaire et un index complètent votre manuel utilisateur



Une astuce importante et des notes vous sont signalées par ce point d'exclamation.

Peak LE & Peak DV

Peak LE & Peak DV sont des éditions limitées de "Peak". Peak LE possède un ensemble de fonctions conçues pour la production musicale et Peak DV est conçu pour fournir les outils essentiels à un éditeur de vidéo numérique, qui doit éditer l'audio contenu dans les pistes de films QuickTime, les clips DV et les fichiers audio utilisés dans les systèmes d'édition non-linéaire.

Des mises à jour de Peak LE ou Peak DV vers l'édition professionnelle de Peak sont disponibles à prix réduits. Veuillez contacter BIAS pour plus d'informations.

Les fonctions suivantes ne sont pas incluses dans Peak LE :

- Compatibilité 32 bits
- Crossfades et effets VST dans les Playlists Peak LE
- Limitation à seul insert VST sans intégration VBox
- Loop Surfer™ et Loop Tuner™
- Raccourcis clavier personnalisables
- Barre d'outil personnalisable
- Suppression du DC Offset
- Changement de la hauteur
- ImpulseVerb
- Harmonic Rotate

- Vu-mètres usage de bit
- Marqueurs à partir du tempo
- Importation Dual Mono
- Boîte de dialogue Meters
- Films QuickTime
- Batch File Processor
- Exportation des régions
- Support échantillonneur
- Convolution
- Modulation
- Ajout
- Remplissage d'amplitude
- Changement de la durée
- Boucle en crossfade
- Dithering
- Recherche de d'amplitude pic
- Mono en stéréo
- Stéréo en mono
- Vocodeur de phase
- Rappify
- Réparation des clics
- Échange de canaux
- Seuil
- Bloc-note d'enregistrement
- Niveaux d'entrée en enregistrement

- Déplacement du curseur de lecture
- Apple Events spécialisées dans la lecture à partir d'une base de données telle que FileMaker Pro



Les fonctions non incluses dans Peak LE auront cette icône dans le manuel. Les éléments de menu non disponibles dans Peak LE seront grisés.

Les fonctions suivantes ne sont pas incluses dans Peak DV :

- Compatibilité 32 bits
- Crossfades et effets VST dans les Playlists Peak DV
- Limitation à seul insert VST sans intégration VBox
- Loop Surfer™ et Loop Tuner™
- Raccourcis clavier personnalisables
- Barre d'outil personnalisable
- Suppression du DC Offset
- Changement de la hauteur
- ImpulseVerb
- Harmonic Rotate
- Vu-mètres usage de bit
- Marqueurs à partir du tempo
- Importation Dual Mono
- Boîte de dialogue Meters
- Exportation des régions
- Support échantillonneur
- Convolution

- Modulation
- Ajout
- Remplissage d'amplitude
- Boucle en crossfade
- Dithering
- Recherche de d'amplitude pic
- Mono en stéréo
- Stéréo en mono
- Vocodeur de phase
- Rappify
- Réparation des clics
- Échange de canaux
- Seuil
- Bloc-note d'enregistrement
- Niveaux d'entrée en enregistrement
- Déplacement du curseur de lecture
- Apple Events spécialisés dans la lecture à partir d'une base de données telle que FileMaker Pro



L'aide en ligne "Help" est disponible dans le menu Peak

dessus de ceux-ci. Si vous laissez le curseur de votre souris sur l'icône de la Barre d'outils plus de 2 secondes, la bulle d'aide de la fonction de cette icône apparaîtra.

Le second type d'aide en ligne est accessible via le menu Peak. Choisir Help va lancer votre navigateur et charger la page de documentation de BIAS dans laquelle vous pouvez accéder aux BIAS Tutorials – vous pouvez visiter cette page de temps en temps, pour vérifier la disponibilité de nouveaux Tutorials. Vous pouvez également utiliser le menu Links pour accéder à la documentation et à l'assistance technique en ligne de BIAS.



Les fonctions non incluses dans Peak DV auront cette icône dans le manuel. Les éléments de menu non disponibles dans Peak LE seront grisés.

Conclusion

Maintenant que vous connaissez un peu mieux Peak, lisez le prochain chapitre pour apprendre comment installer votre logiciel et commencer à l'utiliser.

Utilisation de l'aide en ligne

Peak fournit deux types d'aide en ligne. Le premier, les bulles d'aide, vous montrent les fonctions de chacun des éléments des menus lorsque vous passez la souris au-

Chapitre 2

Installation & configuration de Peak



Chapitre 2 : Installation & configuration de Peak

Installation de Peak

Le logiciel d'auto-installation de Peak rend son installation très facile.

Votre système complet de Peak est constitué de :

- Un CD-ROM d'installation
- Le Certificat de propriété et le numéro de série de Peak

Avant d'installer Peak, vérifiez la configuration système minimum au chapitre 1 de ce manuel.

Pour installer Peak :

1. Si vous utilisez un logiciel anti-virus, désactivez-le ou retirez-le temporairement, et redémarrez votre Macintosh.
2. Insérez le CD-ROM Peak Install dans votre lecteur, ouvrez le dossier Product Installers, et double-cliquez sur l'icône Install Peak.
3. Lorsque apparaît la boîte de dialogue de l'installateur, lisez le texte Read Me pour des informations de dernière minute concernant l'installateur, puis cliquez sur Continuer.
4. Sélectionnez sur quel volume installer Peak, en utilisant le pop-up menu Switch Disk.

5. Cliquez sur Install, en bas à droite de cette boîte.
6. Après avoir cliqué sur Install, suivez les instructions affichées à l'écran. Peak sera installé sur le disque dur sélectionné.
7. Après cela, l'installateur vous permet d'enregistrer Peak électroniquement, l'envoi de votre carte d'enregistrement n'étant alors plus nécessaire.
8. Lorsque l'installation est achevée, un message apparaît, indiquant que l'installation a réussie. Cliquez sur Quit pour quitter l'installateur (n'oubliez pas de réactiver les logiciels de protection anti-virus dont vous pourriez avoir besoin au redémarrage de l'ordinateur).

Autorisation

Pour autoriser Peak à fonctionner sur votre Macintosh, vous aurez besoin de votre Code d'Autorisation de Produit (CAP) et du numéro de série inscrit sur votre Certificat de Propriété. Vous obtenez un Code d'Autorisation de Produit lorsque vous enregistrez Peak.



Vous devez enregistrer Peak pour obtenir votre Code d'Autorisation de Produit ; Peak ne se lancera plus après 14 jours à moins que vous ne remplissiez les champs Name, Organization, Serial Number, et Product Authorization Code !

La première fois que vous lancez Peak, vous êtes invités à l'autoriser en remplissant les champs Name, Organization, Serial number et Product Authorization Code.

Welcome to Peak™ 4.0!

Enter your Serial Number (located on your Peak™ 4.0 registration card) and Product Authorization Code. For your convenience, some of these fields may be filled in automatically from your Address Book.

Peak 4

*First Name: Peak *Last Name: User

Organization: My Studio

Address: 1234 My Street

City: Petaluma State or Province: CA

Zip/Postal Code: 94952 Country: United States

*Email Address: me@myemail.com Phone: 123-456-7890

*Serial #: 8PR-1234567890

*Authorization Code: ABCD - 1234 - EFCHJ - 567890

Notify me of product updates & special offers

Still Waiting for Authorization Code Authorize

Boîte de dialogue d'autorisation de Peak

Envoyez votre carte d'enregistrement ! Après avoir installé Peak, veuillez vous enregistrer en ligne ou envoyer votre carte d'enregistrement incluse avec votre logiciel afin de recevoir votre Code d'Autorisation de Produit, un support technique gratuit, des mises à jour logicielles et des annonces de nouvelles versions.

Une version complète de Peak fonctionnera en Mode Enregistrement pendant 14 jours. Cela vous laisse le temps nécessaire à l'enregistrement du produit et à l'obtention du Code d'Autorisation de Produit.



S'enregistrer en ligne est la façon la plus rapide de recevoir votre Code d'Autorisation de Produit !

Connexion des câbles audio

Bien qu'il soit possible d'écouter Peak à travers le haut-parleur intégré du Macintosh ou un casque, la plupart des uti-

lisateurs préfèrent travailler avec un système de haut-parleurs externes de meilleure qualité.

Il est très simple de connecter votre Macintosh à une console ou à des haut-parleurs. Votre installation exacte différera légèrement selon que vous utilisez les connecteurs d'entrée et de sortie intégrés de votre Macintosh, ou ceux d'une interface audio tierce.

Utilisation des entrées/sorties intégrées du Macintosh

Si vous souhaitez utiliser les entrées/sorties intégrées du Macintosh pour l'enregistrement et la lecture, suivez les étapes ci-dessous :

1. Baissez le volume de votre système de reproduction. Peak peut être utilisé avec un grand nombre de systèmes, dont :
 - un casque
 - un récepteur ou ampli stéréo et des enceintes
 - une console, un ampli et des d'enceintes
 - une console et des enceintes amplifiées
 - ou simplement une paire d'enceintes amplifiées, dont les plus petites sont souvent appelées enceintes "multimédia".
2. Connectez la sortie audio de votre source à l'entrée audio de votre Macintosh. Celle-ci peut être un certain de nombre de machines, telles que :
 - la sortie d'une platine cassette ou d'un DAT
 - la sortie d'une console

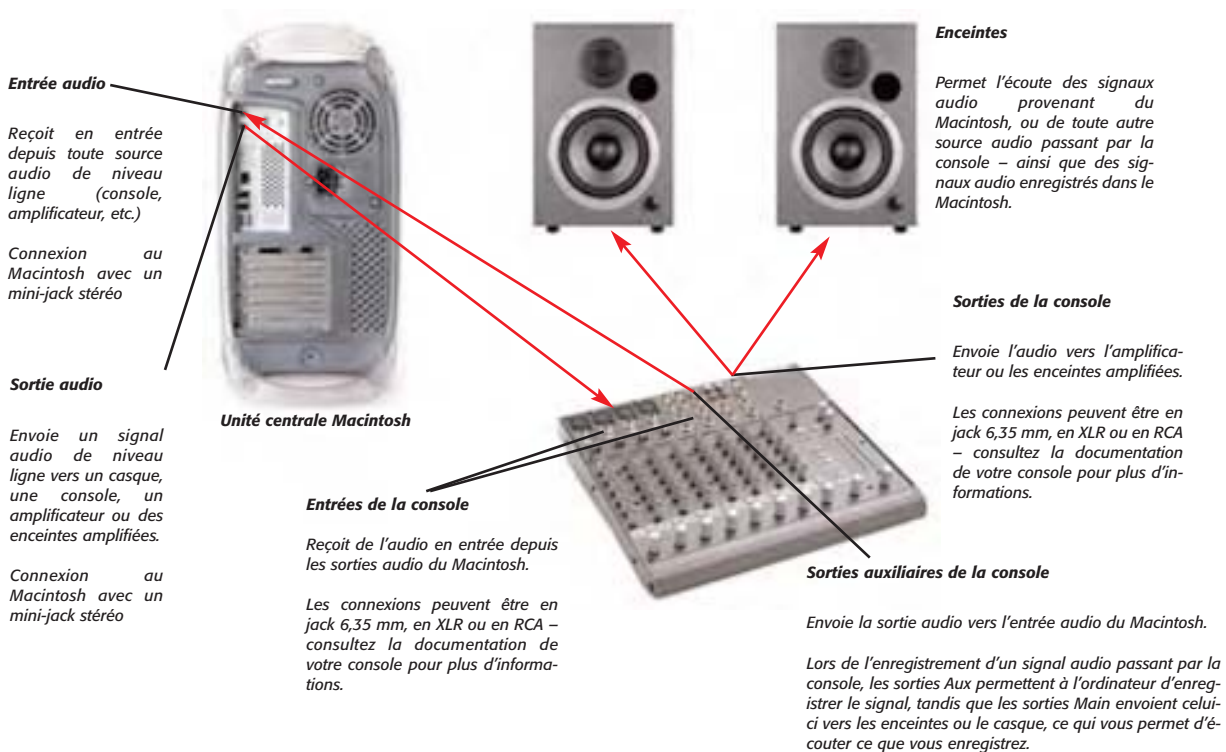
- une sortie ligne de récepteur stéréo (telle que la sortie "enregistrement cassette")
- une sortie ligne d'instrument (telle que la sortie d'un synthétiseur ou d'un pré-ampli guitare).
- un microphone (intégré ou externe)

Les connecteurs audio d'entrée et de sortie de la plupart des Macintosh sont des mini-jacks stéréo 3,5 mm. La plupart des entrées de console, récepteur et enceintes amplifiées sont des prises XLR, jacks 6,35 mm, RCA ou mini-jacks. Pour effectuer cette connexion, vous aurez peut-être besoin d'un adaptateur.

! Certains Macintosh récents n'ont pas d'entrée son intégrée auquel cas vous devrez utiliser une interface audio tierce – à moins d'utiliser un micro intégré, comme celui qui équipe un PowerBook.

! Certaines consoles professionnelles, platines DAT ou d'autres sources audio peuvent avoir un niveau de sortie nominal de +4 dBu, alors que le Macintosh s'attend à un niveau de -10 dBV. Il vous faudra peut-être ajuster les niveaux de sortie de la console pour ne pas surcharger l'entrée du Macintosh ou utiliser un transformateur ligne "+4 à -10".

Connexions avec les entrées/sorties intégrées du Macintosh



*Ce diagramme utilise une console, ce qui n'est pas obligatoire – si vous branchez directement sur des enceintes, contrôlez le volume de celles-ci ou du Macintosh

système d'écoute. Celui-ci devrait maintenant être convenablement configuré et prêt à l'enregistrement et à la lecture.

3. Connectez la sortie audio de votre Macintosh à l'entrée de votre système.
4. Connectez la sortie de votre système de lecture (en général un envoi auxiliaire ou un bus) à l'entrée audio de votre Macintosh.



Faites attention aux boucles de feedback (le signal audio est renvoyé dans lui-même) lorsque vous enregistrez. Le feedback peut endommager votre équipement et vos oreilles.

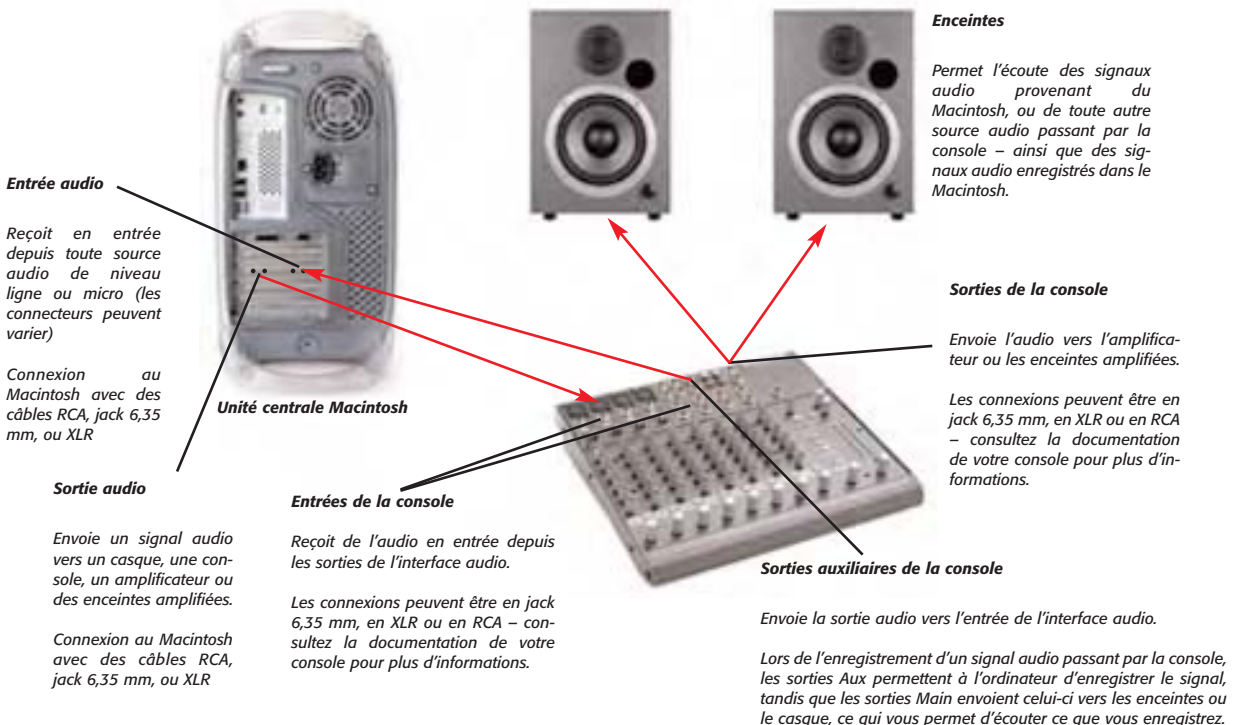
5. Remontez le volume de votre console ou de votre

Interfaces audio tierces

Si une interface audio PCI, PCMCIA (CardBus), USB ou FireWire compatible CoreAudio est installée dans votre ordinateur et que vous souhaitez utiliser ses entrées et ses sorties, suivez les instructions suivantes :

1. Baissez le volume de votre console ou de votre système de reproduction.
2. Assurez-vous que l'interface audio est bien installée selon les spécifications du constructeur.

Connexions avec du matériel audio tiers*



*Ce diagramme utilise une carte audio PCI – d'autres interfaces, par exemple USB ou FireWire, sont connectées à l'ordinateur différemment (câble USB/FireWire), mais ont les mêmes types d'entrées & sorties et se connectent aux consoles et au matériel audio de la même façon

3. Installez les pilotes CoreAudio de votre interface audio selon les instructions du constructeur.
4. Connectez la sortie de votre source à l'entrée de votre interface audio
5. Connectez les sorties de votre interface audio aux entrées de votre console ou de votre système de lecture.
6. Remontez le volume de votre console ou de votre système de lecture. Celui-ci devrait maintenant être convenablement configuré et prêt à l'enregistrement et à la lecture.

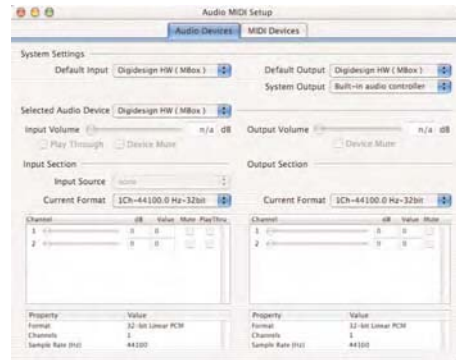
Une configuration console/ordinateur courante consiste à brancher les sorties de celui-ci dans les tranches d'entrée de votre console et les envois auxiliaires ou de bus de la console dans les entrées de l'ordinateur. Faites entrer les instruments que vous voulez enregistrer dans d'autres tranches de la console et dirigez-les vers les envois de la console pour les enregistrer dans l'ordinateur. Les sorties principales de la console sont dirigées vers l'amplificateur et les hautparleurs.

CoreAudio

Peak peut utiliser CoreAudio – si vous voulez utiliser interface audio compatible CoreAudio tierce avec Peak, installez le pilote CoreAudio de l'interface (si nécessaire) et lancez Peak. Vérifiez les instructions du constructeur lorsque vous installez votre interface audio. Pour plus d'informations sur l'utilisation de Peak avec une interface audio compatible CoreAudio, veuillez lire le chapitre 4 : Lecture et enregistrement.

Les réglages du matériel audio compatible CoreAudio

peut être can réglé et personnalisé grâce à l'utilitaire Réglage AudioMIDI d'Apple, situé dans /Macintosh HD/Applications/Utilitaires.



Utilitaire Réglage AudioMIDI

Interfaces audio USB et FireWire

Mac OS X est maintenant compatible avec l'audio USB sur les iMacs, iBooks, B/W G3 et G4. Peak est compatible avec l'audio USB avec des interfaces telles que la Tascam US-428. Peak est également compatible avec les interfaces audio FireWire, comme la MOTU-828.



BIAS recommande d'utiliser du matériel audio USB, FireWire, PCI et PCMCIA dont le constructeur fournit les pilotes logiciels spécifiques.

Conclusion

Maintenant que vous avez installé Peak, et installé et configuré votre interface audio ainsi que ses pilotes, allez au chapitre suivant pour apprendre des concepts et fonctions de base essentiels à l'utilisation de Peak.

Chapitre 3

Éléments essentiels



Chapitre 3 :

Éléments essentiels

Introduction

Ce chapitre explique quelques concepts et fonctions clés de Peak, dont la façon d'ouvrir, de fermer et de sauvegarder des documents audio.

Une courte explication de l'audio numérique

Si vous êtes novice dans l'enregistrement numérique sur disque dur, vous voudrez apprendre quelques principes de l'audio numérique avant de vous lancer dans l'utilisation de Peak. Cette partie explique quelques concepts clés qui vous feront comprendre comment Peak fait ce qu'il fait. Ce que nous entendons comme du son est en fait la répartition d'ondes de pression qui se déplacent dans l'air. La fréquence de ces ondes détermine la hauteur du son — s'il sonne grave ou aigu. La fréquence du son est mesurée en cycles par seconde, ou Hertz (Hz). Le domaine de l'audition humaine s'étend généralement de 20 Hertz dans le grave à 20 kHz dans l'aigu. Dans la pratique, la plupart des adultes n'entendent que jusqu'à 12 ou 18 kHz, spécialement ceux d'entre nous qui ont passé trop de temps avec un casque sur les oreilles ou dans des concerts rock à fort volume.

Échantillonnage et taux d'échantillonnage

Votre ordinateur Macintosh équipé du logiciel Peak stocke l'audio numériquement. Ceci signifie que les signaux électriques analogiques des microphones ou des sources sont convertis en nombres par un circuit appelé convertisseur analogique-numérique et stockés sur le disque dur. Pour réaliser cela, ce convertisseur utilise une technique appelée échantillonnage numérique. L'échantillonnage numérique est l'équivalent sonore du photogramme. En stockant des milliers d'échantillons numériques par seconde sur un disque dur, un convertisseur A/N (analogique/numérique) peut capturer une représentation précise d'un son, tout comme un film est une représentation image après image d'une scène animée. Le nombre d'échantillons audio pris dans une seconde est appelé le taux ou la fréquence d'échantillonnage. Le taux d'échantillonnage détermine la réponse fréquentielle de l'enregistrement. Un taux élevé fournit une réponse fréquentielle élevée. La méthode empirique est que la réponse fréquentielle d'un enregistrement numérique est approximativement la moitié du taux d'échantillonnage (appelée la fréquence de Nyquist). L'audio des CD, par exemple, est enregistré avec 44 100 échantillons par seconde, ou 44,1 kHz. Ce taux est la norme pour l'audio numérique professionnel, et fournit une réponse fréquentielle d'environ 22 050 Hz, légèrement au-dessus du domaine d'audition de la plupart des gens.

Résolution de bits

Un autre facteur de qualité audio est la résolution de chaque échantillon. Plus celle-ci est grande, meilleure est la qualité. Pour utiliser une analogie avec le film, la résolution de l'image et la qualité augmentant avec la taille (la qualité en 70 mm est meilleure qu'en 8 mm), des résolutions plus grandes (8 bits, 16 bits et 24 bits) ont une meilleure qualité. Les CD audio ont une résolution de 16 bits.

En pratique, la résolution de bits détermine la dynamique de l'enregistrement — c'est-à-dire, de combien de niveaux distincts vous disposez pour décrire le niveau d'un son, depuis le silence jusqu'au son le plus fort. Par exemple, un enregistrement 8 bits dispose de 256 (2^8) niveaux, ce qui correspond à 48 décibels (dB) d'échelle dynamique. Un enregistrement 16 bits possède par contre 65 536 (2^{16}) niveaux disponibles, l'équivalent d'un domaine dynamique de 96 dB. (La règle empirique pour calculer le domaine dynamique est de prendre le nombre de bits et de multiplier par 6).

Enregistrement et édition sur disque dur

Si vous êtes novice dans l'enregistrement sur disque dur, vous apprécierez la puissance et le contrôle que le logiciel Peak fournit pour l'enregistrement et l'édition de l'audio numérique. Vous allez rencontrer quelques nouveaux concepts et techniques en utilisant un système avec disque dur tel que Peak. Le plus important d'entre eux est sans doute le concept de manipulation non destructive de l'audio.

Enregistrement non linéaire et linéaire

La manipulation non destructive de l'audio est possible grâce à la nature du support d'enregistrement de Peak : un disque dur à la place d'une bobine de bande analogique. Contrairement à une bande analogique, qui est un support linéaire, les disques durs constituent un support non linéaire, ou à accès aléatoire. Ceci parce que l'audio est stocké sur un disque dur sous forme d'information numérique auquel le disque peut accéder immédiatement ou aléatoirement (d'où le terme "accès aléatoire"), en déplaçant sa tête de lecture/écriture au bon endroit et en lisant la donnée appropriée. Ceci vous permet d'effectuer des tâches telles que couper et coller des "morceaux de son" et réarranger un son bien après qu'il a été enregistré.

Édition non destructive et édition destructive

Encore mieux : avec la production audio sur disque dur, vous n'avez pas besoin de modifier la source originelle pour effectuer ces tâches. Dans la plupart des cas, vous ne faites en coupant et collant que demander au disque dur d'accéder à des portions du fichier audio dans un ordre légèrement différent. Comme Peak ne coupe pas, ne déplace pas et n'efface pas l'enregistrement réel du disque dur, on parle de système d'édition "non destructif". D'autres manipulations, telles que la lecture à l'envers de l'audio, peuvent être accomplies en lisant les données dans le sens inverse. La puissance et la flexibilité d'un logiciel de production audio sur disque dur tel que Peak surpasse de très loin les capacités des outils de production analogiques traditionnels.

Besoins en stockage sur disque dur

L'enregistrement réel de l'audio sur disque dur nécessite une grosse quantité de place de stockage. Celle-ci est directement affectée par le taux d'échantillonnage et la résolution de bits choisis : plus la qualité est bonne, plus le stockage demande de la place. L'audio 16 bits, 44,1 kHz nécessite environ 5 Mo par minute en mono. L'audio stéréo 16 bits, 44,1 kHz nécessite environ 10 Mo par minute. L'audio stéréo 24 bits, 44,1 kHz nécessite environ 15 Mo par minute.

Maintenance du disque dur

L'enregistrement et la lecture étant des tâches intensives pour le disque, il est important que celui-ci soit en bonne condition de travail. Dans le jargon informatique, on parle de le défragmenter en utilisant un logiciel dédié. La fragmentation apparaît lorsque votre disque ne possède plus d'espace contigu (non interrompu) où il peut écrire ses fichiers. Si une donnée de fichier est stockée à un seul endroit, le disque peut la trouver et la lire facilement et rapidement. Lorsque les espaces contigus deviennent rares, le disque ne peut pas à coup sûr écrire le fichier à un seul endroit, et doit au contraire le fragmenter en l'écrivant par morceaux dans tous les petits espaces qu'il peut trouver. La tête cherche alors un peu partout les morceaux du fichier. Un excès de fragmentation peut provoquer des erreurs lors de l'enregistrement et de la lecture car le disque tente de respecter les demandes de votre application audio. En règle générale, vous devriez garder un taux de fragmentation inférieur à 10 %. La plupart des logiciels de maintenance vous permettent de voir le degré de fragmentation de votre disque et de le défragmenter en réécrivant les fichiers sous forme de blocs contigus de données. Vous devriez aussi sauvegarder régulièrement vos fichiers et reformat-

ter votre disque, pour garder un système en bonne condition d'utilisation. Vous obtiendrez ainsi un fonctionnement maximal de votre Macintosh et de Peak, ainsi qu'un studio fonctionnant sans à-coups. Maintenant que vous comprenez certaines des bases de l'audio numérique et de l'enregistrement sur disque dur, prenez un peu de temps pour apprendre les opérations de base de Peak. Celles-ci sont expliquées dans les parties qui suivent.

Création d'un nouveau document

Peak vous permet de créer un fichier audio vide de durée nulle en choisissant un nouveau document mono ou stéréo. Il est cependant plus courant de créer un nouveau fichier audio en l'enregistrant, ou d'ouvrir un fichier audio déjà existant en vue de l'éditer avec Peak. Ce dernier vous permet l'ouverture simultanée de plusieurs documents audio.



Création d'un nouveau document Peak

Pour créer un nouveau document audio :

- Choisissez New (⌘-N) dans le menu File ou dans la Barre d'outils. Cette commande affiche un menu hiérarchique qui vous permet de choisir entre format mono ou stéréo pour le nouveau document.

Ouverture de documents audio

Peak ouvre des fichiers audio dans de nombreux formats dont AIFF, Sound Designer II, WAVE, QuickTime, .dv, Raw, Son Système 7, Sonic AIFF, Paris, Image JAM, AU, MP3 et MP4.

Ouverture de documents audio compressés

Les fichiers AIFF/AIFC et QuickTime avec compression MACE 3:1, MACE 6:1, IMA 4:1, QDesign, ou Alaw sont compatibles avec Peak.

Pour ouvrir un fichier audio :

1. Choisissez Open (⌘-O) dans le Menu File.
2. Localisez le fichier que vous voulez ouvrir. Vous pouvez ouvrir des fichiers AIFF, Sound Designer II, WAVE, QuickTime, .dv, Raw, Son Système 7, Sonic AIFF, Paris, Image JAM, AU, MP3 et MP4.



Boîte de dialogue Open

3. Lorsque vous avez trouvé le fichier, cliquez sur le bouton Open et Peak l'ouvrira dans une nouvelle fenêtre, en affichant une vue du son en entier. Maj-cliquez ou ⌘-cliquez pour ouvrir plusieurs fichiers.

Vous pouvez également écouter les fichiers avant de les ouvrir en cliquant sur le bouton Play de la boîte de dialogue Open.

Documents récents

Peak se souvient automatiquement des huit derniers documents que vous avez ouvert et en garde une liste en bas du menu File.

Ceci vous permet de sélectionner facilement le nom d'un document et de le rouvrir sans avoir à le chercher sur votre disque dur. Peak peut trouver et ouvrir un document même si vous l'avez changé d'emplacement sur le disque dur. Si vous changez le nom du fichier, Peak mettra automatiquement le nom à jour dans sa liste interne lors de l'ouverture suivante.



Documents récents dans le menu File

Fichiers «Dual Mono»

Certaines applications telles que Deck de BIAS et Pro Tools de Digidesign ne gèrent pas directement les fichiers stéréo entrelacés, mais utilisent des fichiers «Dual Mono» contenant les canaux droite et gauche d'un son stéréo. Peak vous permet d'ouvrir de tels fichiers, et crée à la volée un nouveau document stéréo. Comme Peak réécrit un nouveau fichier audio stéréo sur le disque, cette conversion nécessite un espace disque équivalent à celui des deux fichiers mono d'origine.



La commande Import Dual Mono ne fonctionne qu'avec des fichiers mono ayant le même taux d'échantillonnage.

Pour ouvrir un fichier Dual Mono :

1. Choisissez Import Dual Mono dans le menu File.
2. Localisez les fichiers désirés.
3. Sélectionnez l'une des deux moitié du fichier Dual Mono et cliquez sur Open. Peak l'importe puis vous demande le second fichier.
4. Sélectionnez celui-ci et cliquez sur Open. Lorsque Peak a fini de créer le nouveau document audio stéréo, vous pouvez commencer votre projet.



Activez Auto Import Dual Mono du menu Preference et sélectionnez l'un des deux canaux avec Open du menu File pour ouvrir un document avec les deux canaux. Ces fichiers doivent avoir le même nom, ainsi que les suffixes «L» pour le canal gauche et «R» pour le canal droit.

Peak vous permet également d'exporter vos documents stéréo au format Dual Mono, ce qui signifie qu'il est facile d'importer des pistes Dual Mono depuis Deck vers Peak, de les éditer et de les traiter dans Peak, puis de les exporter comme fichiers Dual Mono afin de les réincorporer dans votre session Deck.

Glisser-déposer de dossiers, disques et CD audio

Outre l'ouverture de documents individuels en les déposant sur l'icône de l'application Peak, vous pouvez maintenant faire de même avec des dossiers et des disques entiers. Le contenu du disque ou du (des) dossier(s) sera entièrement inspecté afin de trouver les documents audio que Peak peut ouvrir, tels que AIFF, Sound Designer II, WAVE, QuickTime, MP3 etc.



Cette nouvelle fonction est particulièrement utile lorsqu'elle est utilisée avec le Batch File Processor de Peak.

Vous pouvez glisser la piste d'un CD audio sur l'icône de Peak ou l'ouvrir grâce à la commande Open du menu File ou de la Barre d'outils. Lorsque vous importez une piste de CD en utilisant une de ces deux méthodes, la piste entière est importée. Si vous souhaitez n'importer qu'une partie de la piste, utilisez la commande Import CD track du menu File (expliquée au Chapitre 4).

Sauvegarde et fermeture de documents

Il est important de sauvegarder régulièrement pour éviter de perdre un travail dans le cas par exemple d'une coupure de courant. La commande Save sauvegarde les changements que vous avez fait sur votre document audio en l'écrivant sur le disque dur.

Elle ne peut pas être annulée. Si vous voulez continuer à bénéficier de l'annulation des éditions, utilisez la commande Save a Copy As... du menu File. Peak vous permet de sauvegarder dans un grand nombre de formats courants, chacun étant décrit cidessous. L'information stockée avec le fichier est différente selon le format. Peak préserve normalement celle-ci, à moins que vous ne sauvegardiez dans un format différent. Dans ce cas, les informations d'origine du fichier seront supprimées.

Peak est compatible avec les formats suivants :

- **AIFF** : Audio Interchange File Format d'Apple. C'est également le format de fichier par défaut de Peak. Il est supporté par de nombreuses applications Macintosh.
- **Sound Designer II** : format de fichier audio des produits audionumériques de Digidesign. Choisissez-le si vous souhaitez utiliser un document dans une application Digidesign.
- **WAVE/WAV** : Windows Audio File Format de Microsoft. Il est compatible avec de nombreuses applications Windows et certaines applications Macintosh. Choisissez-le si vous comptez utiliser un document audio dans une application compatible ou nécessitant des fichiers au format WAVE.

- **QuickTime** : format de fichier audio d'Apple pour le multimédia à base de QuickTime. Il est compatible avec toutes les applications Macintosh qui supportent QuickTime. Choisissez-le si vous comptez utiliser un document audio dans des applications multimédia compatibles QuickTime, telles que Macromedia Director™, iMovie™, ou Final Cut Pro™. QuickTime inclut des formats comme le AAC/MP4.
- **Raw** : format de fichier brut sans en-tête qui peut être utile pour certaines consoles de jeu.
- **Son système 7** : format de fichier audio utilisé pour les sons de l'ancien système Macintosh.
- **Fichier Image JAM** : format de fichier d'image audio de JAM. Les fichiers d'image audio de JAM peuvent être créés dans Peak et utilisés dans Adaptec JAM pour graver certains types de CD audio, comme ceux destinés à la copie et à la production commerciale.
- **Sonic AIFF** : format de fichier utilisé par les stations de travail audio de Sonic Solutions.
- **.paf** : format de fichier utilisé par le système audio Paris d'Ensoniq. Ce format préfère les fichiers mono et Dual Mono.
- **.au** : ce format de fichier est couramment utilisé sur le World Wide Web et dans les applets audio Java. Il est compatible avec de nombreux programmes et plate-formes.
- **MP3** : enregistrez votre document au format MP3.

Pour enregistrer un document Peak :

1. Choisissez Save dans le menu File ou appuyez sur ⌘-S sur votre clavier.
2. Sélectionnez un format de fichier dans le pop-up

menu File Type. AIFF est le format de fichier audio par défaut de Peak.

3. Entrez un nom pour le nouveau document audio, sélectionnez où vous souhaitez le sauvegarder, puis cliquez sur Save.

Utilisation des commandes Save As et Save A Copy As

La commande Save As vous permet de sauvegarder une copie du document actif sous un nom différent, et/ou à un endroit différent du disque dur. Comme la commande Save As ferme le document actif et vous laisse travailler avec la copie renommée, elle peut servir à sauvegarder des étapes successives d'un projet. Ceci vous permet de sauvegarder chaque étape majeure sous un nom différent. Par la suite, vous pouvez retracer vos étapes, dans le cas où vous devriez retourner à une version précédente. La commande Save A Copy As... sauvegarde une copie du fichier sur lequel vous êtes en train de travailler, tout en laissant ce dernier ouvert. Ceci vous permet de continuer à travailler et d'annuler éventuellement les éditions antérieures à l'utilisation de la commande Save A Copy As... .

Ces méthodes sont non-destructives, puisqu'elles créent



La boîte de dialogue Save

des copies du fichier original.

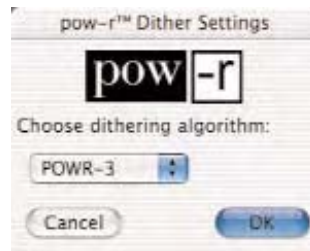
Pour enregistrer un document audio sous un autre nom :

1. Choisissez Save As... (Maj-⌘-S) ou Save A Copy As... (Option-⌘-S) dans le menu File. Le dialogue Save apparaît.
2. Sélectionnez le format de fichier désiré dans le pop-up menu File Type. AIFF est le format de fichier audio par défaut de Peak.
3. Si vous souhaitez sauvegarder avec une autre résolution de bits, cliquez sur le pop-up Bit Depth. Il est fortement recommandé d'activer l'option de dithering POW-r™ si vous enregistrez dans une résolution de bits inférieure (par exemple de 24 bits en 16 bits).
4. Entrez un nom pour le nouveau document audio, sélectionnez l'endroit où vous voulez le sauvegarder, et cliquez sur Save.

3

Utilisation du dithering POW-r™

Peak utilise l'algorithme de dithering POW-r™ (Psychoacoustically Optimized Wordlength Reduction), une technologie de pointe pour réduire les résolutions de bits tout en maintenant un audio de haute qualité . Si vous enregistrez dans une résolution de bits inférieure (par exemple de 24 bits en 16 bits), il est fortement recommandé d'activer l'option dithering POW-r™ .



La boîte de dialogue POW-r™ Dither Settings

Choisissez POW-r™ Dither Settings dans le menu Preference pour ajuster les réglages du dithering POW-r™. Pour les fichiers mono ou les fichiers stéréo ayant un champ étroit (par exemple, enregistrements d'instruments soli), utilisez POW-r 1 ; pour des sources dont la source stéréo est plus complexe, utilisez POW-r 2 ; pour un audio ayant un spectre complet et un champ stéréo très large, utilisez POW-r 3.

Sauvegarde de documents audio compressés

Les fichiers AIFF/AIFC et QuickTime avec une compression telle que MACE 3:1, MACE 6:1, IMA 4:1, QDesign ou Alaw sont compatibles avec Peak.



Seuls les formats AIFF ou QuickTime permettent d'enregistrer avec de la compression de fichier.



La compression audio devrait être la dernière étape lors du mastering de vos documents audio. Décompresser et re-compresser des documents audio dégrade à chaque fois leur qualité sonore, et il faut donc mieux effectuer cette opération après que toute édition et mastering est fini.

Pour enregistrer un document audio avec compression:

1. Choisissez Save As... (Maj-⌘-S) dans le menu File. Le dialogue Save As apparaît.
2. Choisissez le compresseur audio que vous voulez utiliser dans le pop-up menu Compressor. Certains compresseurs ne fonctionnent qu'avec des données 8 bits ou 16 bits, et les options de compression peuvent donc être grisées selon le réglage de

la case de résolution de bit. Les types de compression audio disponibles sont : MACE 3:1, MACE 6:1, QDesign Music, ALaw 2:1, 32-bit Floating Point, 64-bit Floating Point, IMA 4:1, 24-bit integer, 32-bit integer, 16-bit Little Endian et 16-bit Big Endian.

3. Cliquez sur le bouton Options pour ajuster les réglages du format de compression spécifié, puis cliquez sur OK.
4. Tapez le nom du nouveau document audio, sélectionnez le dossier dans lequel vous voulez le sauvegarder, puis cliquez sur Save.

Fermeture de documents audio

Pour fermer un fichier, choisissez Close dans le menu File (⌘-W). Si vous avez procédé à des changements depuis la dernière sauvegarde, Peak demande si vous souhaitez sauvegarder de nouveau. Si tel est le cas, choisissez Yes ; sinon No. Si vous changez d'avis et souhaitez continuer votre séance, choisissez Cancel. Pour fermer tous les fichiers ouverts de Peak, choisissez Close All du menu File (⌘-Option-W).

Fenêtres et palettes de Peak

Plusieurs fenêtres et palettes apparaissent par défaut ou sont disponibles dans le menu Windows lorsque vous ouvrez Peak. Parmi les fenêtres qui apparaissent par défaut dans Peak, on trouve une fenêtre de document audio pour chaque fichier que vous avez ouvert. Les fenêtres et les palettes que vous activez ou désactivez sont le Transport, la Barre d'outils, la palette Contents et la fenêtre Movie. Cette partie explique la fonction de base de ces fenêtres et palettes de Peak.

Fenêtre de document audio de Peak

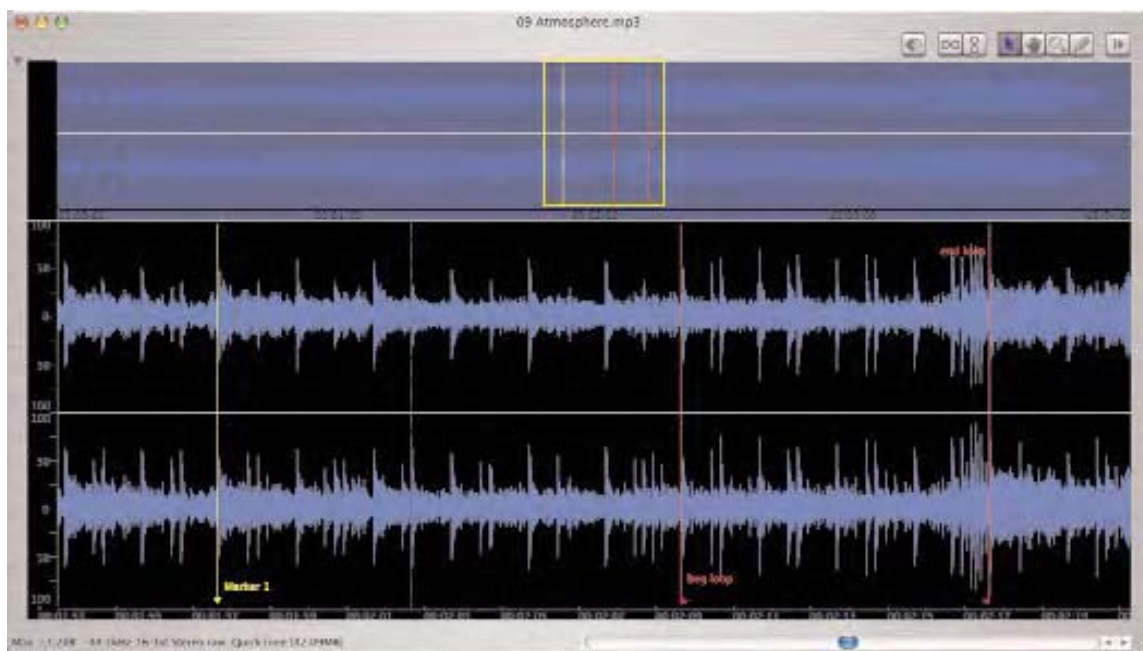
Les fenêtres de document audio de Peak contiennent un affichage de la forme d'onde, une barre d'informations sur le fichier audio et un indicateur de pic-mètre (coin inférieur gauche). L'affichage de la forme d'onde est une représentation graphique du fichier audio, la barre d'informations montre le taux d'échantillonnage, la résolution de bits, le format et la taille du fichier audio, et l'indicateur de pic-mètre montre le niveau d'amplitude maximal dans le fichier audio. Au-dessus de la fenêtre de document audio se trouve la vue globale du fichier, activée par défaut, et qui peut être désactivée en choisissant Show Overview dans le menu Options. La fenêtre Audio est décrite en détail au Chapitre 5.

La fenêtre de document audio de Peak contient égale-

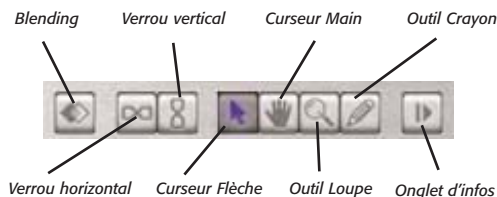
ment plusieurs icônes d'outils représentant les différents modes de curseurs. Le curseur par défaut est une Flèche standard. Vous pouvez également sélectionner un curseur Main pour déplacer une forme d'onde à l'intérieur de sa fenêtre, un outil Crayon pour dessiner directement sur la forme d'onde à l'échelle de l'échantillon, et un outil Loupe pour zoomer et dézoomer la forme d'onde. La touche ESC de votre clavier vous permet de passer de l'un à l'autre de ces quatre modes de curseur.

Pour accéder à ces curseurs ou à ces fonctions, cliquez simplement sur l'icône correspondante. Pour changer l'outil curseur, cliquez sur une nouvelle icône. Les différents modes de curseurs et d'édition sont présentés rapidement ci-dessous, et plus en détail au Chapitre 5 : Édition.

3



La fenêtre de document audio



Outil curseur Flèche

L'outil Curseur est l'outil par défaut. Il s'agit de l'outil "flèche" standard et vous permet de sélectionner et de cliquer sur des éléments de l'écran.

Bouton Blending

Lorsque le Blending est activé, Peak crée de très courts crossfades entre chaque partie d'audio qui est coupée, collée, copiée ou insérée. Le Blending permet d'éviter les clics et les pops qui peuvent survenir lorsqu'on coupe une forme d'onde audio sans être à un point d'amplitude nulle, ou lorsque l'on combine des sons ayant des amplitudes complètement différentes. Le bouton le plus à gauche active et désactive le Blending.

Bouton Verrou horizontal

Le bouton Verrou horizontal permet de déplacer simultanément les marqueurs de début & de fin d'une boucle ou d'une région. Cette fonction est très utile si la durée d'une sélection doit être maintenue, mais que celle-ci doit être placée un endroit différent du document audio. Le deuxième bouton en partant de la gauche active et désactive le Verrou horizontal.

Bouton Verrou vertical

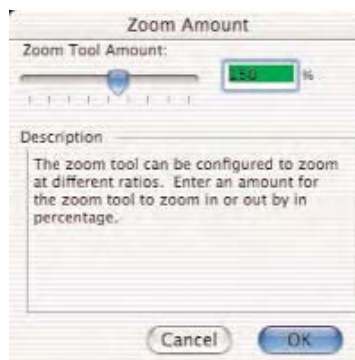
Le bouton Verrou horizontal permet de déplacer simultanément plusieurs marqueurs de référence, de région et de boucle placés au même endroit. Cette fonction est très utile avec des régions dos à dos - lors du mastering d'un enregistrement de concert ou d'un mix de DJ - et que vous devez ajuster l'emplacement d'une nouvelle piste sans ajouter de silence entre les deux régions.

Outil Main

L'outil Main permet de saisir et de déplacer une forme d'onde dans sa fenêtre.

Loupe ("Outil Zoom")

Pour utiliser l'outil Loupe, cliquez sur la palette Cursor, puis placez le curseur sur la forme d'onde. Un signe "plus" (+) apparaît. Cliquez sur la forme d'onde pour zoomer ; chaque nouveau clic zoomera davantage. Pour dézoomer, option-cliquez sur la forme d'onde. Un signe "moins" (-) apparaît dans la Loupe, et vous pouvez cliquer sur la forme d'onde pour dézoomer. Option-cliquez sur la Loupe pour ouvrir le dialogue Zoom Amount, où vous pouvez spécifier la quantité de zoom.



La boîte de dialogue Zoom Amount

Outil Crayon

L'outil Crayon vous permet de dessiner directement sur la forme d'onde à l'échelle de l'échantillon. Ceci est très pratique pour éliminer des clics de la forme d'onde. Appuyez sur la touche Option pour afficher l'outil Crayon "Magic", qui retire automatiquement les clics et les pops. Option-cliquez sur l'icône de l'outil Crayon pour accéder aux réglages de lissage de cet outil.

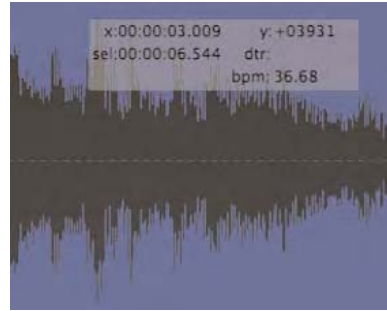


La boîte de dialogue Draw Tool

Information de curseur et de sélection

La partie inférieure de l'onglet Contenu de la fenêtre de document audio affiche les coordonnées X (temps) et Y (amplitude) du point de curseur, Sel: (durée de la sélection audio), DTR (Distance du Marqueur de Référence) et BPM: tempo en pulsations par minute. Vous pouvez entrer une valeur pour les paramètres X, Sel et BPM.

La même information peut être affichée en activant le calque de curseur translucide, qui apparaît à côté du curseur de la souris et se déplace avec lui.



Calque de curseur translucide activé - il suit le curseur de la souris

L'information de curseur translucide peut être activée et désactivée dans le menu Options de Peak (**⌘-T**). Voici la façon de lire l'information de curseur et de sélection qui apparaît dans Emplacement du curseur.

Y = position courante du curseur sur l'échelle verticale (amplitude) ou point de départ de la sélection

X = position courante du curseur dans les unités temporelles spécifiées (Samples, Min:Sec:ms, SMPTE ou Bars | Beats)

[L] = le curseur est positionné sur le canal gauche de l'audio

[R] = le curseur est positionné sur le canal droit de l'audio

DTR = distance dans les unités temporelles spécifiées (Samples, Min:Sec:ms, SMPTE ou Bars | Beats) par rapport au marqueur de référence le plus proche

Sel = durée de la sélection dans les unités temporelles spécifiées (Samples, Min:Sec:ms, SMPTE ou Bars | Beats)

+ ou - = indique une phase positive ou négative

BPM = pulsations par minute

Le format temporel affiché dans ce champ dépend du format temporel (Samples, Min:Sec:ms, SMPTE ou Bars | Beats) que vous avez choisi avec la commande Time Units du menu Preference.

Fenêtre de transport

La fenêtre Transport est une fenêtre flottante dont la taille peut être modifiée. Elle contient trois zones : un affichage temporel montrant le temps écoulé, les contrôles de Transport (Retour, Stop, Lecture, Avance rapide, Enregistrement et Boucler la lecture) et les Vu-mètres de niveau audio avec indicateurs de clip/crête.

Affichage du temps

L'affichage du temps est comme un compteur. Il montre le temps écoulé et suit la "tête de lecture" lorsque l'audio est lu. Cliquer sur la forme d'onde lorsque la lecture est arrêtée affiche la position courante du curseur dans l'affichage du temps. Celui-ci montre également le temps restant lors d'une ouverture, d'une sauvegarde ou d'un traitement DSP. Cliquez sur le compteur affiche la boîte de dialogue Go To Time qui vous permet d'entrer une position temporelle – lorsque vous cliquez sur OK, la tête de lecture de Peak est insérée à la position temporelle désirée dans la forme d'onde audio.

Vu-mètres

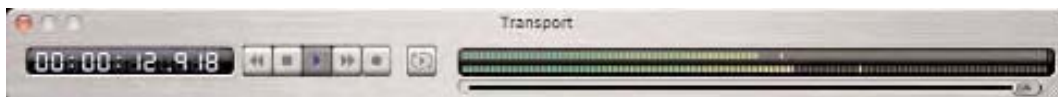
Les Vu-mètres de Peak ressemblent aux Vu-mètres VU ou LED d'une console de mélange ou d'un magnétophone.

Il s'agit de Vu-mètres graphiques en barres qui montrent le volume relatif ou intensité en décibels (dB) de l'audio à la lecture. Ils sont aussi conçus pour afficher les crêtes et savoir si le signal a distordu.



Boîte de dialogue Meters

Vous pouvez configurer l'affichage des Vu-mètres en choisissant Meters dans le menu Audio, ou en cliquant sur le bouton approprié de la Barre d'outils. En utilisant la boîte de dialogue Meters, vous pouvez sélectionner le temps de maintien des indicateurs de crêtes et le temps de maintien des indicateurs de distorsion. Les indicateurs de crêtes apparaissent pendant la lecture sous forme de barres jaunes sur la droite de chacun des Vu-mètres, et la sélection d'un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des valeurs de crêtes durant la lecture. Les indicateurs de distorsion apparaissent pendant la lecture sous forme de barres rouges à l'extrême droite des Vu-mètres, et sont déclenchés lors d'une distorsion de l'audio, et la sélection d'un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des distorsions. Choisir None pour les temps de maintien de crêtes et de distorsion désactivent ces fonctions.



Transport window - contains counter, transport controls, precision VU meters, et master fader



La boîte de dialogue Meters n'est pas disponible dans Peak LE.



La boîte de dialogue Meters n'est pas disponible dans Peak DV.

Barre de progression

L'affichage de position de curseur se transforme en barre de progression pendant le traitement audio, et pendant la sauvegarde ou l'ouverture de fichiers audio.



Barre de progression

Palette Contents

Peak possède une palette flottante Contents qui affiche les régions, les marqueurs et les boucles contenus dans n'importe quel document audio ouvert.



The Peak Contents Palette

Il y a trois boutons situés en bas de la palette qui vous permettent de sélectionner quelle information vous souhaitez voir—de gauche à droite : le bouton de Région, le bouton de Marqueur et le bouton de Boucle. Option-double-cliquer sur un élément de la fenêtre Contents fait apparaître la boîte de dialogue Edit Region ou Edit Marker.

Pour modifier la taille de la palette Contents :

- Cliquez et faites glisser le coin inférieur droit de la fenêtre Contents.

Pour modifier la taille des colonnes dans la palette Contents :

- Cliquez et faites glisser à droite de la barre de titre de la colonne que vous voulez modifier. Par exemple, pour élargir la colonne Name, cliquez et faites glisser la ligne située entre Name et Time vers la droite.

Pour trier les colonnes de la palette Contents :

- Cliquez sur le titre de la colonne que vous voulez trier. Par exemple, pour trier Time, cliquez sur le titre Time.

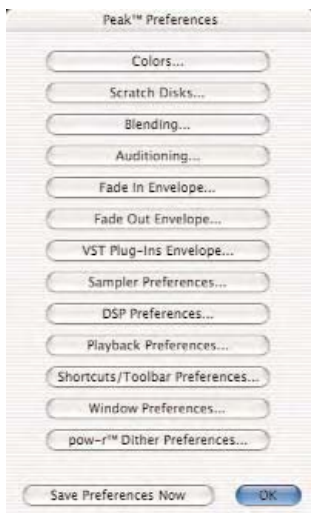
Pour modifier l'ordre de tri dans la palette Contents :

- Cliquez sur la petite flèche située près du titre de la colonne pour modifier l'ordre de tri.

Réglages des préférences

Vous pouvez personnaliser un certain nombre de paramètres de Peak afin que votre utilisation du programme soit celle qui vous convienne le mieux. Ces paramètres se trouvent dans la boîte de dialogue Preference et dans le menu Options. Parmi ceux-ci se trouvent les contrôles pour la relecture des documents audio, la sélection des icônes de la Barre d'outils, et les couleurs que vous souhaitez pour la fenêtre de document audio.

Lorsque vous aurez réglé ces préférences de la manière qui vous convient, elles resteront inchangées jusqu'à ce que vous procédiez à de nouveaux réglages.



La boîte de dialogue Preferences

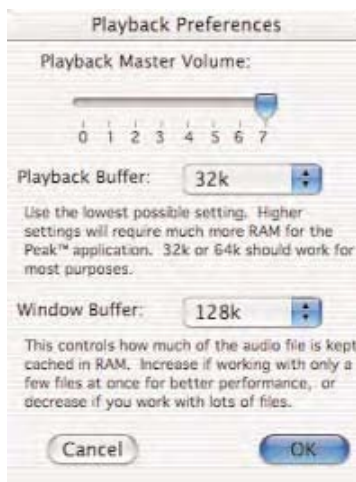
Cette partie explique comment régler plusieurs de ces paramètres. Pour les éléments non mentionnés ici, reportez vous au chapitre 11 : Menus de Peak. Vous y trouverez des explications de chaque commande du menu Preference et des autres menus de Peak. Les éléments de la boîte de dialogue Preference et du menu Options sont également abordés au cours de ce manuel lorsque que le sujet s'y prête.

Réglage des paramètres de lecture de Peak



Le menu Options

La boîte de dialogue de Playback Preferences vous permet de contrôler le volume master et les tailles des buffers de lecture et de fenêtre.



La boîte de dialogue Playback Preferences

Peak fournit un contrôle de volume master pour la lecture audio. Dans la boîte de dialogue Playback Preferences, réglez le volume de sortie de Peak au niveau désiré en ajustant le curseur ou en entrant un nombre de 0 (silence) à 7 (maximum). Si vous contrôlez le volume de lecture avec le contrôle de volume de votre système de reproduction, vous souhaiterez probablement laisser le niveau de sortie sur 7.

Buffer de lecture

Peak vous permet de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise pour la lecture des documents audio. En règle générale, la taille la plus petite est la meilleure. Un buffer de lecture de 32k est une bonne valeur pour commencer. Si vous avez des clics lors de la lecture, que vous travaillez avec des fichiers fragmentés, que vous utilisez du DSP temps réel gourmand en mémoire, ou que votre disque est lent, vous pouvez avoir besoin d'une taille de buffer de lecture plus grande.

Buffer de fenêtre

Peak vous permet également de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise pour traiter à part des données ainsi que la taille de chaque morceau de traitement. Utilisez de grandes valeurs si vous travaillez avec des gros fichiers en petit nombre, et de petites valeurs si vous travaillez avec de nombreux petits fichiers.

Lecture manuelle dynamique

Peak fournit une technique unique de lecture appelée la lecture manuelle dynamique. Cette fonction est très utile

pour localiser et sélectionner précisément une position désirée dans un document audio. La lecture manuelle dynamique vous permet de déplacer la souris d'avant en arrière sur la forme d'onde pendant que Peak lit une courte boucle (entre 10 et 600 millisecondes) à la position en question. Lorsque vous avez trouvé la position qui vous convient, relâchez la souris, et le point d'insertion se trouvera exactement au bon endroit. Peak vous permet de choisir la longueur de cette boucle de lecture grâce à la commande Dynamic Scrub Time du menu Preference. Vous pouvez également sélectionner "Tape-Style Scrubbing" dans ce dialogue. Pour une description complète de la lecture manuelle dans Peak, reportez-vous au Chapitre 5.

Sélection d'une durée de boucle pour la lecture manuelle dynamique :

1. Choisissez Dynamic Scrub Time dans le menu Options, puis choisissez une durée dans le sous-menu hiérarchique. En règle générale, une valeur comprise entre 40 et 80 millisecondes fonctionne bien.
2. Vous pouvez également sélectionner Tape-Style Scrubbing dans ce même sous-menu. Pour désélectionner Tape-Style Scrubbing, cliquez simplement sur n'importe quelle valeur de durée du sous-menu.



Tape-Style Scrubbing nécessite l'utilisation du moteur Audio HAL de Mac OS X et n'est pas disponible lorsque vous utilisez CoreAudio.

Défilement pendant la lecture

Avec la commande Scroll During Playback activée, Peak fera “défiler” le document audio pendant la lecture. Ceci vous permet de suivre visuellement la progression de la lecture audio. Une encoche placée à côté de cet élément dans le menu vous indique qu’il est activé.

Pour activer le défilement pendant la lecture :

1. Sélectionnez Scroll During Play dans le menu Options. Une encoche placée à côté de l’élément indique qu’il est activé.
2. Pour désactiver Scroll During Playback, résélectionnez simplement Scroll During Play dans le menu Options. L’absence d’encoche à côté de l’élément indique qu’il est désactivé.

Déplacement de la forme d’onde pendant la lecture

Avec la commande Move Waveform During Play activée, Peak déplacera la forme d’onde sous le curseur au cours de la lecture, pour que la barre de lecture soit toujours au milieu de l’affichage de la forme d’onde. Une encoche à côté de cet élément indique qu’il est activé.

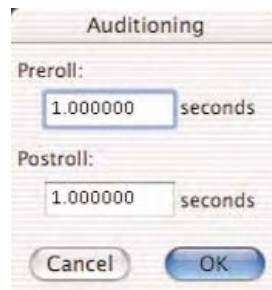
Pour activer le déplacement de la forme d’onde pendant la lecture :

1. Sélectionnez Move Waveform During Play dans le menu Options. Une encoche à côté de cet élément indique qu’il est activé.
2. Pour désactiver le déplacement de la forme d’onde pendant la lecture, résélectionnez simplement Move Waveform During Play dans le menu

Options. L’absence d’encoche à côté de cet élément indique qu’il est désactivé.

Affichage du temps du marqueur

Avec la commande Show Marker Time activée, tous les marqueurs de Peak montreront leur valeur temporelle en plus de leur nom.



The Auditioning dialog


Pour activer l’affichage du temps du marqueur :

1. Sélectionnez Show Marker Time dans le menu Options. Une encoche à côté de cet élément indique qu’il est activé.
2. Pour désactiver l’affichage du temps du marqueur, résélectionnez simplement Show Marker Time dans le menu Preference. L’absence d’encoche à côté de cet élément indique qu’il est désactivé.

Audition

La commande Auditioning de Peak vous permet d’écouter une sélection accompagnée d’une quantité d’audio spécifique avant et après elle.

Le dialogue Auditioning vous permet de sélectionner une quantité désirée de preroll ou de postroll lorsque vous lisez la sélection. Pour lire une sélection avec la

quantité voulue de pre- et de postroll, appuyez sur . Barre d'espace.

Pour configurer l'audition :

- Sélectionnez Auditioning dans le dialogue Preference. Entrez la quantité désirée de preroll et de postroll dans les boîtes de dialogue. Cliquez sur OK pour sortir du dialogue.

Blending

Le Blending est une fonction de crossfade automatique avec une enveloppe personnalisable. Peak peut l'appliquer à des zones d'un document audio lorsque vous les coupez, collez, ou que vous effectuez tout autre traitement d'édition, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes de forme d'onde. Elle peut être très utile pour créer une transition douce entre des zones éditées qui auraient sans cela sonné de façon trop abrupte. Si vous avez coupé, collé, ou inséré de l'audio dans un document, vous souhaitez sans doute activer le Blending pour lisser un peu le tout. Elle peut être activée et désactivée en cliquant sur le bouton Blending de la fenêtre de document audio, ou via la touche de verrouillage majuscule de votre clavier.

Pour configurer le blending :

1. Sélectionnez Blending dans le dialogue Preference. Entrez la durée pendant laquelle vous souhaitez que le Blending apparaisse dans la boîte de dialogue.
2. Pour éditer l'enveloppe de Blending, cliquez sur le bouton Edit Blending Envelope. Cliquez sur OK pour sortir et sur Save Preferences Now pour enregistrer le changement.

Pour des instructions détaillées sur l'utilisation du Blending ou sur la façon d'éditer l'enveloppe de crossfade, reportez vous au Chapitre 5, Édition.

Importation Dual Mono auto

Certaines applications audio, telles que Deck de BIAS et Pro Tools de Digidesign, ne sont pas directement compatibles avec les fichiers stéréo entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono"—une paire de fichiers, l'un pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces fichiers auront sans doute été exportés avec le suffixe ".L" pour le canal gauche, et ".R" pour le canal droit. L'importation Dual Mono automatique, lorsqu'elle est sélectionnée, permet de n'ouvrir qu'un seul des canaux du fichier Dual Mono dans le dialogue Open. Peak "attrapera" l'autre moitié du fichier automatiquement, et convertira les fichiers en un document stéréo Peak.



La commande Import Dual Mono ne fonctionne qu'avec des fichiers mono ayant le même taux d'échantillonnage et la même résolution de bits, ainsi que des noms identiques suivis des suffixes ".L" et ".R".

Pour activer l'importation automatique Dual Mono :

1. Sélectionnez Auto-Import Dual Mono dans le menu Options. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.
2. Pour désactiver l'importation automatique Dual Mono, résélectionnez simplement Auto-Import Dual Mono dans le menu Options. L'absence d'encoche à côté de cet élément indique qu'il est désactivé.

Choix des couleurs pour la fenêtre de document audio

Peak vous permet de personnaliser les couleurs utilisées pour afficher les éléments des documents audio. Vous pouvez utiliser ce dialogue pour régler la couleur du fond, de la forme d'onde, et les couleurs des marqueurs et des boucles. Vous pouvez sélectionner soit une combinaison pré-réglée de couleurs, ou des couleurs individuelles pour chaque élément de la fenêtre du document audio, ou bien choisir vos propres couleurs dans une palette. Vous pouvez également choisir d'ombrer l'affichage de la forme d'onde pour une apparence 3-D, avec choix de la quantité d'ombrage. Les changements effectués dans le dialogue Colors modifient les couleurs du document audio actif, ainsi que celles de tous les autres nouveaux documents audio.

Pour personnaliser les couleurs et l'ombrage de l'affichage de forme d'onde :



La boîte de dialogue Colors

1. Choisissez Colors dans le dialogue Preference.
2. Pour sélectionner une combinaison pré-réglée de couleurs, cliquez le pop-up menu Theme et choisissez le réglage que vous désirez.

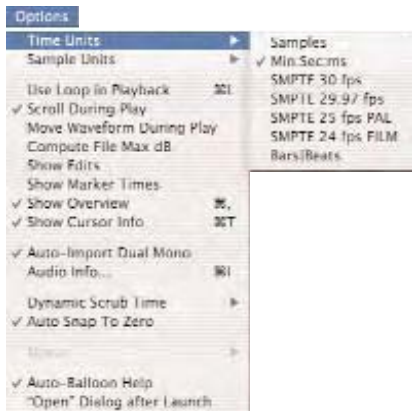
3. Pour sélectionner des couleurs individuelles pour chaque élément de la fenêtre, choisissez Custom dans le pop-up menu Theme puis sélectionnez les couleurs dans les pop-up menus Background, Waveform, Markers, Loops, et Regions.
4. Vous pouvez utiliser ce dialogue pour personnaliser n'importe quel élément de la fenêtre. Sélectionnez un élément à personnaliser, choisissez Custom dans le pop-up menu Theme, et sélectionnez User Color. Une palette de couleur standard Macintosh apparaît. Utilisez ce cercle pour sélectionner la couleur que vous souhaitez. Cliquez sur OK pour retourner au dialogue Colors.
5. Vous pouvez également personnaliser le degré d'ombrage des sélections audio de l'affichage de la forme d'onde. Utilisez le curseur Selection Shading ou entrez un pourcentage dans la boîte numérique pour choisir le degré d'ombrage que vous souhaitez voir dans les portions sélectionnées d'audio.
6. Une autre façon d'améliorer l'apparence des formes d'onde audio dans Peak est de leur donner une apparence 3-D. Utilisez la boîte Shadowed Waveform pour activer ou désactiver l'ombre de la forme d'onde.
7. Pour fermer ce dialogue, cliquez sur Change (pour changer une couleur) ou sur Change All (pour changer les couleurs de tous les documents ouverts). La fenêtre de document audio est maintenant affichée avec les couleurs et l'apparence que vous avez sélectionné.

Choix d'un format temporel

La commande Units vous permet de choisir un format temporel pour la ligne de temps de la fenêtre de document audio de Peak. Vous pouvez choisir samples, seconds, SMPTE frames, et Bars|Beats. Le format que vous choisissez dépendra de la nature du projet sur lequel vous travaillez.

Pour choisir le format temporel de Peak :

1. Choisissez Time Units dans le menu Options.



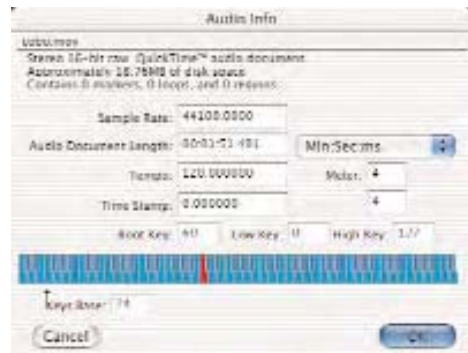
Choix d'un format temporel avec la commande Time Units

2. Dans le sous-menu, choisissez le format temporel que vous désirez : samples, Min:Sec:ms, SMPTE frames, ou Bars|Beats. La ligne de temps de la fenêtre de document audio de Peak et le Transport se mettent sur le format que vous avez choisi.

Réglage de la métrique, du tempo et de la marque de départ

Si votre document audio utilise comme unité des mesures et des pulsations (bars|beats), vous voudrez sans doute

indiquer à Peak quel est le tempo de ce document. Utilisez la commande Audio Info dans le menu Options – ou entrez les BPM dans la partie Infos du curseur de l'onglet d'info – pour régler le tempo du document audio. Vous pouvez également entrer la métrique d'un document audio grâce au dialogue Audio Info. Le numérateur représente le nombre de pulsations par mesure, et le dénominateur la valeur d'une pulsation, où 4=noire, 8=croche, 16=double croche, etc.



Fenêtre Audio Info

Vous pouvez également entrer une marque de départ en secondes pour le document audio. Si celui-ci possède une marque de départ, le temps affiché sera décalé de ce temps plutôt que de commencer à zéro. Par exemple, si la marque temporelle d'un document audio est quatre secondes, le premier échantillon du document audio apparaîtra à quatre secondes au lieu de zéro seconde.

Choix d'un disque de travail

Comme les données audio peuvent être très grandes, Peak utilise une portion de l'espace libre de votre disque dur pour conserver les données audio qui ont été coupées ou copiées, ainsi que les fichiers temporaires (scratch files) pour des besoins d'annulation. Si votre disque

dur manque d'espace, vous pourriez ne pas être capable de couper, de copier ou de modifier de grandes sélections. Si vous possédez plus d'un disque dur connecté à votre Macintosh, la commande Scratch Disks du menu Preference vous permet de choisir les disques durs que vous souhaitez utiliser pour ces fichiers temporaires. Peak vous permet de sélectionner quel disque sera utilisé par défaut à cette fin—vous choisirez en général le disque possédant le plus d'espace libre. Si vous êtes connectés à un serveur de fichiers, vous pouvez utiliser la place disponible sur le serveur en cliquant la boîte Allow Servers. Tous les serveurs disponibles apparaîtront alors dans le pop-up menu Scratch Disks. Cette fonction n'est recommandée que si vous avez accès à un serveur Ethernet, Media Net, ou tout autre serveur rapide.

Pour choisir un disque pour les fichiers temporaires :

1. Choisissez Scratch Disks... dans le dialogue Preference. Le dialogue Scratch Disks apparaît.



La boîte de dialogue Scratch Disks

2. Le dialogue Scratch Disks vous montre tous les disques durs connectés à votre Mac. Choisissez le(s) disque(s) dur(s) que Peak peut utiliser pour créer des fichiers temporaires en cliquant les boîtes correspondantes à chacun dans la liste. Pour choisir le disque par défaut (Primary Disk) pour les fichiers temporaires, cliquez sur le bouton Primary

correspondant à ce disque.

Si vous êtes connectés à un serveur de fichiers et que vous souhaitez utiliser l'espace qui y est disponible, activez la case Allow Servers.

3. Cliquez sur OK pour fermer ce dialogue. Peak va utiliser le disque que vous avez sélectionné comme étant le disque par défaut, et, s'il est rempli, utilisera alors les autres disques que vous avez choisis.



Le disque dur contenant le fichier original doit posséder l'équivalent en espace libre (un fichier de 60 Mo nécessite au moins 60 Mo de libre sur le disque où réside le fichier).



Vous devez avoir les permissions d'écriture pour les dossiers et disques de travail sélectionnés ou Peak affichera une erreur. Contactez votre administrateur système si vous avez besoin d'aide pour modifier les permissions de répertoire ou de disque.

Raccourcis clavier

Peak vous permet d'associer n'importe quel élément de menu à un raccourci clavier. Pour changer vos raccourcis clavier, allez dans le dialogue Preference et sélectionnez l'élément Shortcuts and Toolbar. Les préférences sont stockées dans un fichier appelé "Peak 4.0 Shortcuts" qui se trouve à l'emplacement suivant :

MacintoshHD/Utilisateurs/<VotreCompteUtilisateur>/Bibliothèque/Préférences

L'appendice 1, à la fin de ce manuel, vous donne les raccourcis clavier par défaut de Peak.

Pour ajouter un nouveau raccourci clavier :

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar dans le dialogue Preference.
2. Faites défiler la liste d'éléments de menu, ou, avec un élément de menu sélectionné, tapez simplement les premières lettres de l'élément de menu que vous souhaitez assigner pour le rechercher, puis cliquez sur son nom.
3. Utiliser la boîte Shortcut Key pour entrer la lettre que vous voulez pour le raccourci. Vous pouvez sélectionner les touches Commande, Option, Majuscules ou Control comme modificateurs en cliquant les boîtes de ce dialogue.
4. Fermez le dialogue Shortcuts & Toolbar.

Pour supprimer un raccourci clavier :

1. Choisissez Keyboard Shortcuts dans le dialogue Preference.
2. Faites défiler la liste d'éléments de menu, et cliquez sur le nom de l'élément de Peak pour lequel vous souhaitez supprimer un raccourci clavier.
3. Cliquez sur le bouton Clear.
4. Fermez le dialogue Shortcuts & Toolbar.



La personnalisation des raccourcis clavier et de la boîte d'outils ne sont pas inclus dans Peak LE.



La personnalisation des raccourcis clavier et de la boîte d'outils ne sont pas inclus dans Peak DV.

Création d'une «carte de rappel» des raccourcis clavier

Il est facile de réaliser une “carte de rappel” contenant tous les raccourcis clavier de Peak que vous avez assignés, que vous pourrez garder sur votre bureau. En utilisant le modèle FileMaker Pro fourni, vous pouvez importer tous vos raccourcis clavier depuis un fichier texte contenant tous les raccourcis générés depuis Peak.

3

Pour créer une «carte de rappel» personnalisée de vos raccourcis clavier :

1. Choisissez Shortcuts/Toolbar dans le dialogue Preference.
2. Cliquez sur le bouton Save As Text.
3. Entrez le nom du fichier texte de raccourcis à sauvegarder, et choisissez le disque et le dossier où vous souhaitez le placer. Cliquez sur Save.
4. Allez dans le Finder et lancez FileMaker Pro.
5. Choisissez Open dans le menu File de FileMaker Pro.
6. Ouvrez le modèle FileMaker Pro “Peak Shortcuts Template” fourni avec Peak.
7. Choisissez Import Records dans le menu File de FileMaker Pro.
8. Dans le pop-up menu en bas du dialogue Open de FileMaker Pro, choisissez Tab-Delimited.
9. Localisez le document texte que vous avez sauvegardé lors de l'étape 3 et cliquez sur Open.
10. FileMaker Pro ajoutera les enregistrements à sa base de données.
11. Utilisez l'option Print du menu File de FileMaker

Pro pour imprimer les raccourcis clavier.

Vous pouvez également trier les commandes de raccourci clavier par description ou par raccourci. Consultez votre Manuel utilisateur de FileMaker Pro pour plus d'informations sur l'importation, le tri et l'impression.



FileMaker Pro n'est pas fourni avec Peak.

La barre d'outils

Peak permet l'affectation de presque n'importe quelle commande à la Barre d'outils. Le menu Shortcuts & Toolbar permet de grouper les fonctions que vous utilisez le plus souvent ce qui vous permet de cliquer un seul bouton plutôt que d'aller dans les menus. Vous pouvez par exemple avoir une icône pour Normalize et pour Pitch Change : faites une sélection et cliquez sur un bouton pour les appliquer. La Barre d'outils vous permet d'être plus rapide et efficace, car vous pouvez personnaliser le programme selon vos propres besoins.

Pour faire cela, utilisez l'élément Shortcuts & Toolbar du dialogue Preference. Les sélections de Barre d'outils sont stockées dans un fichier Preference appelé "Peak 4.0 Shortcuts" qui se trouve à l'emplacement :

MacintoshHD/Users/<YourUserAccount>/Library/Preferences



Vous pouvez modifier la Barre d'outils en cliquant dans le coin inférieur droit et en le faisant glisser. La Barre d'outils peut être verticale, horizontale, ou en «cluster» de boutons. Les icônes peuvent avoir des tailles allant de 16 x 16 pixels à 64 x 64 pixels.

Pour ajouter une nouvelle icône à la Barre d'outils :

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar dans le dialogue Preference.
2. Faites défiler la liste des éléments, et cliquez sur celui que vous souhaitez ajouter.
3. Cliquez sur la boîte "Place In Toolbar" pour sélectionner l'icône à ajouter à la Barre d'outils. Si elle n'existe pas, l'élément ne peut pas être placé dans la Barre d'outils.
4. Fermez le dialogue Shortcuts/Toolbar.

Pour retirer une icône de la Barre d'outils :

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar dans le dialogue Preference.
 2. Faites défiler la liste des éléments, et cliquez sur celui que vous souhaitez retirer.
 3. Cliquez sur la boîte de l'élément que vous souhaitez retirer.
 4. Fermez le dialogue Shortcuts/Toolbar.
-



La Barre d'outils personnalisable n'est pas incluse dans Peak LE.



La Barre d'outils personnalisable n'est pas incluse dans Peak DV.

Pour modifier la taille des icônes dans la Barre d'outils :

1. Choisissez Shortcuts & Toolbar dans le dialogue Preference.

-
2. Déplacez le curseur Toolbar Icon Size : à gauche pour réduire les icônes, à droite pour les agrandir.
 3. Fermez le dialogue Shortcuts/Toolbar.

Quitter Peak

Lorsque vous avez fini un projet ou la séance d'édition, la commande Quit vous permet de quitter Peak et de retourner au Finder. Si vous n'avez pas sauvegardé les changements, Peak vous affichera un message avant de vous autoriser à quitter.

Pour quitter Peak :

- Choisissez Quit dans le menu Peak (-Q).

Si vous avez fait des changements depuis la dernière sauvegarde, Peak vous demandera si vous souhaitez les sauvegarder. Si c'est la cas, choisissez Yes ; sinon, choisissez No. Si vous changez d'avis et voulez continuer la séance, choisissez Cancel.



Si vous voulez fermer toutes les fenêtres sans rien enregistrer, appuyez sur la touche Option et cliquez sur Don't Save.

Conclusion

Vous savez maintenant créer, ouvrir et importer des fichiers audio, ainsi qu'exporter, fermer et sauvegarder des documents Peak. Vous savez également comment procéder aux réglages des préférences du logiciel. Le prochain chapitre explique comment utiliser Peak pour enregistrer de l'audio sur le disque.

Chapitre 4

Lecture & enregistrement



Chapitre 4 : Lecture & enregistrement

Dans ce chapitre, vous allez apprendre à enregistrer et lire de l'audio dans Peak. Celui-ci vous permet d'enregistrer du son provenant de l'entrée intégrée de votre Macintosh ou de matériel audio tiers. Si votre ordinateur est équipé d'un lecteur de CD-ROM, vous pouvez directement importer depuis un CD audio.

Enregistrer et lire en utilisant CoreAudio

CoreAudio est le nouveau moteur audio haute performance d'Apple. Il existe plusieurs avantages à l'utilisation de CoreAudio – une latence faible, plusieurs canaux d'audio, des résolutions de bits et des taux d'échantillonnages élevés, ainsi que la capacité de partager votre matériel entre plusieurs applications audio. BIAS recommande d'utiliser CoreAudio (ce que Peak fait par défaut), bien que dans certaines situations vous puissiez préférer utiliser les moteurs audio Mac OS X Audio HAL ou FireWire DV. Des détails sur l'utilisation des autres moteurs audio sont présentés plus loin dans ce chapitre.

Installer et configurer votre matériel :

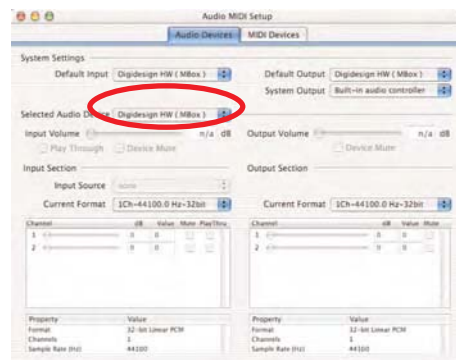
1. Si nécessaire, installez votre interface audio tierce et son logiciel selon les instructions du constructeur.

2. Ouvrez Préférences Système/Son – si le matériel audio y apparaît, il sera disponible dans Peak.



Sortie son des Préférences Système OS X

3. Pour voir les taux d'échantillonnage et résolutions de bits compatibles avec votre matériel, ouvrez l'utilitaire Configuration audio et MIDI et sélectionnez le matériel dans le menu déroulant "Propriétés de :". Certains matériels ont également leur propre tableau de bord.



Utilitaire Configuration audio et MIDI

Configurer Peak pour la lecture

1. Lancez Peak.
2. Choisissez Hardware Settings dans le menu Audio, pour ouvrir le dialogue CoreAudio Settings.



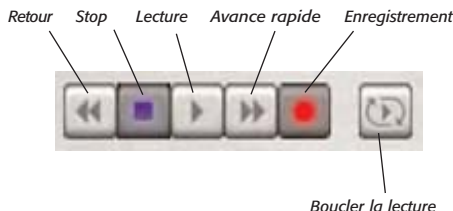
Boîte de dialogue CoreAudio Settings

3. Sélectionnez votre matériel audio en entrée et sortie.
4. Fermez Hardware Settings.

Jouer de l'audio avec Peak

Les contrôles de Transport

Les contrôles de Transport qui apparaissent dans la fenêtre de Transport sont pratiques pour déclencher lecture et enregistrement. Ils fonctionnent à peu près comme sur un magnétophone à bande. Les boutons apparaissant de gauche à droite ci-dessous sont : Retour, Stop, Lecture, Avance rapide et Enregistrement.



Les contrôles de Transport

Pour commencer la lecture au début d'un document :

1. Appuyez sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Lecture du Transport. La lecture commence au début du document.
2. Pour arrêter la lecture, appuyez de nouveau sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton Stop du Transport.

Pour revenir au début du document :

- Cliquez deux fois sur le bouton Stop ou cliquez sur le bouton Retour dans le Transport. Vous pouvez également utiliser la touche Retour si la lecture était arrêtée.

Pour commencer la lecture à un point spécifique du document :

1. Cliquez la souris à la position désirée dans le document audio et appuyez sur la Barre d'espace de votre clavier. La lecture commence à la position du curseur et continue jusqu'à la fin du document.
2. Vous pouvez aussi double-cliquer à la position désirée du document. La lecture commence à l'endroit où vous avez double-cliqué et continue jusqu'à la fin du document.
3. Vous pouvez également cliquer dans la vue globale de la forme d'onde audio pour commencer la lecture en ce point.
4. Pour l'arrêter, appuyez sur la Barre d'espace.

Déclenchement de la lecture de plusieurs documents audio

Comme vous le savez, Peak vous permet d'ouvrir simultanément plusieurs documents et assigne à chacun un

numéro, selon l'ordre d'ouverture. Peak peut déclencher la lecture de chacun des documents ouverts grâce à un raccourci clavier. Cela peut s'avérer très utile par exemple pour la lecture "live" d'effets sonores, car vous pouvez ouvrir plusieurs documents et les déclencher depuis votre clavier.

Pour déclencher la lecture séquentielle de plusieurs documents audio :

1. Ouvrez plusieurs documents, et notez le numéro que Peak assigne à chacun dans le menu Windows (ce numéro dépend de l'ordre d'ouverture).
2. Appuyez sur le numéro correspondant au(x) document(s) que vous souhaitez lire : le pavé numérique ne fonctionne pas avec cette fonction, et vous devez utiliser les numéros en haut du clavier. Il est inutile d'attendre la fin de lecture d'un document pour appuyer sur le numéro suivant : une séquence de numéros enregistre le déclenchement et lit les fichiers correspondants dans l'ordre.
3. Si vous souhaitez passer au document suivant, appuyez sur la touche Retour. Peak lance la lecture du document suivant dans la séquence.

Configurer Peak pour l'enregistrement

Pour enregistrer dans Peak avec CoreAudio, ce dernier doit tout d'abord être configuré pour la lecture. Le dialogue Record Settings se trouve dans le menu Audio (Option-R) ainsi que dans la Barre d'outils. Les étapes suivantes vous montre comment configurer l'enregistrement et fournissent des informations sur les différentes options d'enregistrement disponibles à chaque étape :

1. Ouvrez le dialogue Record settings depuis le menu Audio ou la barre d'outils et configurez ce qui suit :



Boîte de dialogue Record Settings

Disque d'enregistrement

Le pop-up menu Record Disk vous permet de choisir sur quel disque dur vous voulez enregistrer. Si vous avez plus d'un disque dur connecté à votre Macintosh, utilisez ce pop-up pour sélectionner celui destiné à l'enregistrement (cette option sélectionne par défaut le plus gros disque dur disponible, à moins que vous n'en choisissiez un autre). Vous devez obligatoirement utiliser le disque sur lequel le fichier audio a été enregistré pour sauvegarder celui-ci.

Format de fichier

Le pop-up menu File Format vous permet de sélectionner le format de l'audio en entrée. Vous pouvez choisir entre AIFF ou Sound Designer II. Si vous avez besoin d'avoir le nouveau fichier dans un autre format, vous pouvez toujours utiliser la commande Save As lorsque l'enregistrement est terminé. Si vous n'effectuez pas de choix de format, Peak sera par défaut en AIFF.

Case de contrôle Auto Gain Control

La case Auto Gain Control vous permet de désactiver la fonction de contrôle automatique du gain utilisée par le

système Mac OS X Audio HAL avec les entrées microphone de certains Macintosh. Si l'entrée que vous utilisez supporte cette fonction, cliquez sur la case Auto Gain Control.



Ceci sera grisé à moins que vous n'utilisiez l'option HAL du menu Sound Out (cette option est abordée plus loin dans ce chapitre)

Case de contrôle Monitor

La case de contrôle Monitor vous permet de surveiller le débit audio lors de l'enregistrement.

Case de contrôle Split Stereo

La case Split Stereo Files vous permet d'enregistrer en fichiers "Dual Mono" au lieu d'un seul fichier stéréo. Les fichiers "Dual Mono" sont utilisés dans des programmes tels que ProTools ou DECK de BIAS, et cette option peut s'avérer utile si vous comptez utiliser l'enregistrement dans un programme utilisant le "Dual Mono" (stéréo séparée).

Case de contrôle Append

La case Append to document permet d'enregistrer dans un document déjà existant. Placez le point d'insertion dans ce document à l'endroit où vous souhaitez insérer l'enregistrement. Si le point se trouve au début du fichier, l'enregistrement commencera au début du fichier. S'il se trouve à la fin du fichier, l'enregistrement sera ajouté à la suite du document déjà existant. S'il se trouve en un point quelconque, l'enregistrement sera inséré à ce point. Si vous sélectionnez une portion d'audio, la fonction Append to document vous permet de remplacer l'audio par le nouvel enregistrement à partir

du début de la sélection jusqu'à la fin du document ou jusqu'au moment où vous stoppez l'enregistrement.

Case de contrôle Record Timer

La case de contrôle Record timer permet de spécifier une durée spécifique d'enregistrement. Peak s'arrête après cette valeur et affiche le dialogue Save pour votre enregistrement audio. Cochez la case Record timer pour faire apparaître le dialogue Recording Time. Dans ce dernier, entrez la durée souhaitée en secondes et cliquez sur OK.



Boîte de dialogue Recording Time

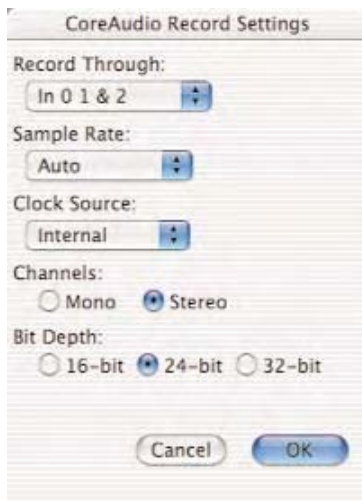
Case de contrôle Open after saving

La case de contrôle Open after saving détermine si le document audio est ouvert dans Peak après avoir été enregistré.

Enregistrer avec des plug-ins VST

Si vous avez installé des plug-ins VST, vous pouvez enregistrer à travers eux en temps réel en utilisant CoreAudio. Ceci peut être pratique si vous souhaitez par exemple utiliser de la réduction de bruit, de l'égalisation ou de la compression durant l'enregistrement.

2. Cliquez sur le bouton Device & Sample Format dans le dialogue Record Settings et configurez ce qui suit :



Boîte de dialogue CoreAudio Record Settings

Enregistrer depuis

En utilisant le pop-up menu Record Through vous pouvez choisir la source de l'enregistrement.

Taux d'échantillonnage

En utilisant le pop-up menu Sample Rate vous pouvez sélectionner le taux d'échantillonnage auquel vous voulez enregistrer. Certains taux d'échantillonnage peuvent ne pas être disponibles selon les limites de votre carte audio et de son pilote CoreAudio. Veuillez noter que si vous enregistrez depuis une source numérique vous devez utiliser le même taux d'échantillonnage que votre source numérique. Pour plus d'informations sur les taux d'échantillonnage, voir le Glossaire.

Source d'horloge

Mettez Clock Source sur Digital dans le dialogue CoreAudio si vous souhaitez enregistrer une source numérique via ce dernier.



Certains matériels tiers ne permettent pas à Peak de configurer la source d'horloge

Canaux

Vous pouvez également enregistrer un fichier mono ou stéréo en utilisant les boutons radio de la zone Channels.

Résolutions de bits

Choisissez la résolution de bits en utilisant les boutons radio de la zone Bit Depth. Vous serez limités par les résolutions de bits compatibles avec votre matériel et son pilote CoreAudio. Pour plus d'informations sur la résolutions de bits, voir le Glossaire.

3. Cliquez sur le bouton Hardware Settings du dialogue Record Settings pour modifier votre matériel d'entrée

Le matériel aura déjà été réglé lors de la configuration pour la lecture, mais ces réglages sont facilement disponibles dans la fenêtre Record Settings, au cas où vous devriez procéder à des changements.

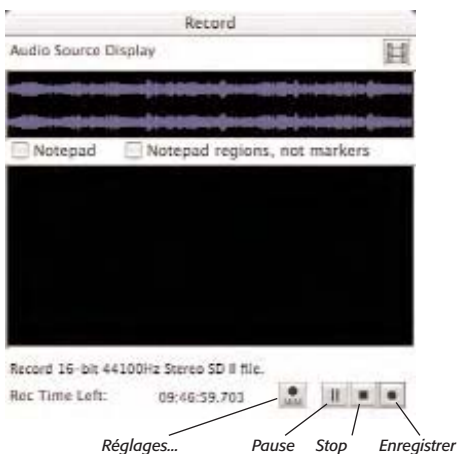


Si vous avez par exemple des clics ou de la distortion numérique dans vos enregistrements, vous devriez augmenter/ajuster la taille de la mémoire tampon de votre matériel audio, ce qui peut être fait dans le dialogue Hardware Settings

Vous êtes prêts à enregistrer !

Le dialogue Record

Lorsque vous sélectionnez Record dans le menu Audio (**⌘-R**), le Transport ou la Barre d'outils, le dialogue Record apparaît. Dans la partie inférieure se trouvent des boutons pour démarrer, mettre en pause et arrêter l'enregistrement, un affichage de la source audio qui vous montre la forme d'onde en même temps que l'enregistrement, et une fenêtre de bloc notes. Vous pouvez également voir le taux d'échantillonnage, la résolution de bits et le nombre de canaux que vous avez sélectionné dans le dialogue Record Settings, ainsi que la quantité de temps restante disponible sur le disque.



Le dialogue Record – avec les contrôles de transport d'enregistrement

Transport d'enregistrement

Dans la partie inférieure droite du dialogue Record se trouvent les contrôles de transport. De gauche à droite, nous trouvons Réglages d'enregistrement, Pause, Stop et Enregistrement.

Bloc notes

La fonction Notepad du dialogue Record vous permet de transcrire un enregistrement, de taper des descriptions ou des commentaires appelées Notepad Cues à des endroits spécifiques du document audio enregistré. Le bloc notes est disponible depuis le dialogue d'enregistrement et peut être utilisé dès le départ de celui-ci.

Si vous activez la case Notepad, vous pouvez créer des marqueurs pendant l'enregistrement. À chaque fois que vous appuyez sur la touche Retour, un nouveau Notepad Cue (marqueur) est généré pour le temps en cours de l'enregistrement. Vous pouvez alors entrer un texte décrivant l'enregistrement à ce moment précis. Lorsque arrive le prochain événement significatif de l'enregistrement, appuyez sur la touche Retour pour créer un autre cue, et ainsi de suite.

Lorsque vous avez fini d'enregistrer, Peak crée des marqueurs dans le document audio qui correspondent à chaque Notepad Cue que vous avez entré. Si vous cliquez sur Notepad Regions, Peak crée des régions pendant l'enregistrement.



Les Notepad Cues ne sont pas disponibles dans Peak LE.



Les Notepad Cues ne sont pas disponibles dans Peak DV.

Résolution de bits d'enregistrement, taux d'échantillonnage, format de fichier, temps restant

La partie inférieure gauche du dialogue Record affiche des informations sur les réglages d'enregistrement cou-

rants ainsi que la résolution de bits, le taux d'échantillonnage et le format de fichier de l'enregistrement courant. Juste en dessous se trouve un compteur qui affiche le temps restant d'enregistrement, basé sur l'espace disponible sur le disque dur.

Niveaux appropriés

Pour obtenir la meilleure qualité possible en enregistrant de l'audio numérique, il est important d'avoir un signal ayant le plus haut niveau possible sans toutefois introduire de clipping (distorsion). Il y a deux raisons à cela : si votre niveau est trop faible, l'enregistrement contiendra une quantité non négligeable de bruit qui peut se manifester sous forme de souffle. À l'inverse, si votre niveau est trop élevé, il peut saturer et comporter des craquements audibles ou d'autres types de distorsion. Vous devez à tout prix éviter la distorsion numérique, qui, contrairement à la distorsion analogique — parfois "chaude" et agréable — est affreuse. Pour éviter un tel cas, laissez toujours une marge d'environ 6 dB lorsque vous réglez les niveaux, afin de ne pas introduire de distorsion en atteignant le maximum.

Enregistrement

Pour commencer l'enregistrement :

1. Baissez le volume de votre instrument ou de votre source audio.
2. Connectez celle-ci à l'entrée audio à l'arrière de votre Macintosh. Si vous possédez une carte audio additionnelle, utilisez les connecteurs de celle-ci. Certaines cartes audio ont une interface externe contenant les connecteurs d'entrée/sortie. Si c'est le cas, utilisez ces derniers.
3. Choisissez Record Settings dans le menu Audio (Option-R) ou dans la Barre d'outils, et configurez les réglages comme expliqué dans la partie précédente. Vérifiez que Monitor dans le dialogue Record Settings soit bien activé, pour pouvoir écouter simultanément la source audio enregistrée dans Peak.
4. Sélectionnez Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans le Transport. Le dialogue Record s'ouvre.
5. Déclenchez votre instrument ou votre source audio. Vous devriez voir les niveaux s'afficher dans les Vu-mètres de Peak de la fenêtre Transport.
6. Ajustez la sortie de votre source pour que le signal soit relativement haut sur les Vu-mètres sans toutefois atteindre la limite indiquée par les diodes rouges de distorsion. Laissez toujours environ 6dB de marge sur les Vu-mètres pour ne pas distordre. Utilisez les indicateurs jaunes et rouges pour vous aider dans ce réglage.
7. Cliquez sur bouton Record du dialogue Record. Vous êtes maintenant en train d'enregistrer sur le disque dur. Vous devriez voir défiler la forme d'onde dans la fenêtre d'affichage de la source audio.
8. Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur Stop. Pour mettre en pause, appuyez sur Pause.
9. Dès que vous avez arrêté l'enregistrement, le dialogue Save apparaît, vous demandant de nommer le document audio. Vous devez sauvegarder celui-ci sur le même disque dur que celui sélectionné dans le dialogue Record Settings. Entrez un nom et cliquez sur Save. Peak sauvegarde automatiquement le document dans le format de fichier sélectionné dans le dialogue Record Settings. Si vous

souhaitez par la suite changer le format du document, utilisez la commande Save As.

Pour relire l'enregistrement :

1. Appuyez sur la Barre d'espace de votre clavier (ou cliquez sur le bouton Play de la fenêtre Transport). La lecture commence.
2. Pour l'arrêter, réappuyez sur la barre d'espace (ou cliquez sur le bouton Stop de la fenêtre Transport).
3. Pour commencer la lecture à partir d'un point donné de l'enregistrement, sélectionnez l'outil Cursor et double-cliquez sur la forme d'onde à l'endroit souhaité comme départ, ou cliquez la souris au point désiré et appuyez sur la Barre d'espace.

Ce procédé est parfois appelé extraction audio ou audio-par-SCSI par les développeurs multimédia. Si vous possédez un lecteur de CD-ROM externe, Apple ou non, vous devriez également pouvoir tirer parti de cette fonction.



Tous les lecteurs de CD-ROM ne supportent pas forcément l'extraction audio, et même au sein de plusieurs lecteurs d'un même modèle, le micrologiciel d'un lecteur (le système interne ou firmware) peut supporter l'extraction audio, tandis que l'autre ne le fera pas. Dans le cas où vous ne savez pas si votre lecteur supporte l'extraction audio au standard Apple, le mieux à faire est d'essayer les instructions suivantes. Si rien ne marche, contactez le fabricant de votre lecteur pour vérifier si lui et son micrologiciel supporte l'extraction audio au standard Apple.

Importer une piste d'un CD audio

Si vous possédez un ordinateur Macintosh équipé d'un lecteur de CD-Rom compatible, vous pouvez utiliser Peak pour importer l'audio directement depuis un CD.



Boîte de dialogue Import CD Audio

Pour importer les pistes d'un CD audio :

1. Insérez un CD audio dans votre lecteur de CDROM.
2. Choisissez Import CD Track dans le menu File ou cliquez sur le bouton CD de la Barre d'outils.
3. Sélectionnez la piste de CD que vous voulez importer et cliquez sur Mark. Vous pouvez marquer plusieurs pistes lors de l'import. Si vous souhaitez importer toutes les pistes du CD, cliquez sur le bouton Mark All.
4. Pour nommer une piste, cliquez sur le bouton Track Name.

Si iTunes est installé et que vous êtes connectés à Internet, Peak reconnaîtra les noms grâce aux codes ISRC de la base de données CDDB™.



Boîte de dialogue Name Track

5. Pour ne sélectionner qu'une portion de la piste, cliquez sur Set Import Times ou double-cliquez sur la piste dans la liste. Le dialogue Audio CD Import Options apparaît.

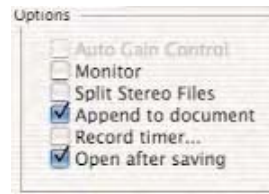


Boîte de dialogue Audio CD Import Options

6. En ajustant les temps Start et End de ce dialogue, vous pouvez importer toute la piste ou juste une portion spécifique de celle-ci. Le curseur de ce dialogue vous aide à localiser les temps de départ et de fin. Cliquez sur Play pour écouter la piste du CD (ou la portion sélectionnée de celle-ci). Lorsque les paramètres vous conviennent, cliquez sur OK.
7. Cochez la case Open tracks after importing si vous voulez ouvrir les pistes importées dans Peak. Si vous préférez importer simplement les pistes sur le disque, décochez cette case.
8. Cliquez sur le bouton Import du dialogue Import CD Audio. Le dialogue Save apparaît. Utilisez le pop-up menu en haut de celui-ci pour naviguer dans le disque dur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez sauvegarder le fichier audio. Cliquez sur Save pour le sauvegarder sur le disque. Peak sauvegardera le(s) fichier(s) au format AIFF.

Enregistrer dans un film QuickTime sans piste son

1. Créez un nouveau document stéréo ou mono (en allant dans le menu File > New)
2. Ouvrez le film
3. Réglez l'enregistrement pour ajouter au document



Cochez la case Append to Document du dialogue Record Settings

4. Enregistrez (cliquez sur l'icône de film pour que celui-ci soit lu en même temps)



The Movie button in Peak's Record Dialog

5. Lorsque l'enregistrement est fini, enregistrez-le
6. Choisissez Save As et sélectionnez QuickTime comme format de fichier.

Réglages optionnels

Dans le menu Audio > Sound Out de Peak se trouvent plusieurs options – Mac OS X Audio HAL, Mac OS X Audio HAL (System) et FireWire DV. Peak utilise par défaut CoreAudio et BIAS recommande l'utilisation de cette configuration. Vous voudrez sans doute modifier

les réglages de sortie audio dans les cas suivants :

FireWire DV

- Si vous devez connecter du matériel FireWire, comme une caméra DV, utilisé comme entrée ou sortie audio, sélectionnez FireWire DV dans le menu Audio > Sound Out de Peak.

Mac OS X Audio HAL/Mac OS X Audio HAL (System)

Cette sélection va utiliser ce qui est configuré dans les préférences Audio OS X de Préférences Système.

Vous pouvez sélectionner Mac OS X Audio HAL dans les cas suivants :

- Vous avez besoin de la lecture manuelle Tape-Style – celle-ci n'est pas disponible si vous utilisez CoreAudio.
- Si vous utilisez l'outil DSP Change Pitch de Peak et que vous avez besoin de la prévisualisation en temps réel – celle-ci n'est pas disponible si vous utilisez CoreAudio.

Configuration for Mac OS X Audio HAL & FireWire DV

Lorsque vous utilisez les moteurs audio Mac OS X Audio HAL ou FireWire DV, il existe des différences de configuration. La plus visible est lorsque vous êtes dans le Record Settings et que vous cliquez sur les boutons Device and Sample Format ou Hardware Settings : des dialogues différents de ceux de CoreAudio s'affichent alors.

Ces différents dialogues de configuration sont :



Boîte de dialogue Sound: Compression

Compression



L'option de compression n'est pas compatible avec Peak, veuillez donc la laisser sur None.

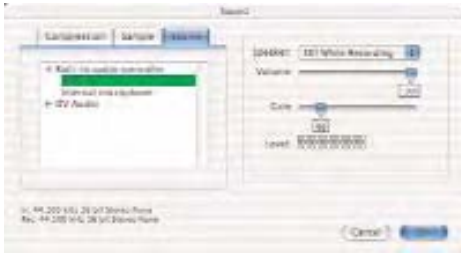
Sample



Boîte de dialogue Sound: Sample

Sélectionner Sample dans le pop-up menu du dialogue Sound vous permet de choisir le taux d'échantillonnage et la résolution de bits, ainsi que le choix entre stéréo et mono pour l'audio en entrée. Jusqu'à un certain point, les choix qui apparaissent ici dépendent de votre matériel audio. Pour plus d'informations sur les résolutions de bits et les taux d'échantillonnage, voir le Glossaire.

Source



Boîte de dialogue Sound: Source

Le dialogue Source du pop-up menu Sound vous permet de sélectionner et de configurer l'entrée audio que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement. Si vous possédez une carte additionnelle installée dans votre Macintosh, vous pouvez la sélectionner comme entrée en utilisant le pop-up Device. Utilisez le popup Input pour sélectionner les entrées matérielles par lesquelles provient la source à enregistrer.



Votre réglage exact sera légèrement différent selon l'entrée que vous utilisez avec Peak. Vous pouvez soit utiliser les entrées audio intégrées de votre Macintosh, soit, si vous possédez une carte audio tierce, utiliser ses entrées et sorties audio.

Lorsque vous avez configuré les options du dialogue Sound à votre convenance, cliquez sur OK pour retourner au dialogue principal Recording Options.



Si vous utilisez une carte audio tierce, elle peut ne pas avoir de pilote dédié. Si tel est le cas, elle devra être compatible avec Mac OS de façon native et devra être configurée pour utiliser le système Mac OS X Audio HAL. Si elle possède un pilote dédié, celui sera un pilote CoreAudio, et il devra être configuré pour utiliser le système CoreAudio, décrit plus haut dans ce chapitre.

Hardware Settings

Cliquer sur le bouton Hardware Options dans le dialogue Record Settings fait apparaître un dialogue correspondant au matériel que vous utilisez avec votre Macintosh. Dans de nombreux cas, il peut ne pas y avoir de réglages (comme par exemple avec le Son Intégré d'Apple). Certains pilotes de cartes ont des Tableaux de bord ou des applications utilitaires qui se lanceront lorsque vous cliquerez sur ce bouton. Le dialogue Duo preferences pour la M-Audio Duo est montré ci-dessous, mais le dialogue sera différent selon le type de carte audio que vous avez.

4



Boîte de dialogue M-Audio Duo Preferences

Conclusion

Vous savez maintenant enregistrer et lire de l'audio stocké sur disque dur avec CoreAudio, Mac OS X Audio HAL, et FireWire DV. Vous avez également appris à importer des pistes de CD audio. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à éditer de l'audio avec les puissants outils d'édition numérique de Peak.

Chapitre 5

Édition



Chapitre 5 : Édition

Ce chapitre vous présente le concept d'édition audionumérique. Vous allez apprendre à maîtriser ce concept grâce aux nombreux et puissants outils d'édition de Peak.

Édition de l'audio avec Peak

Peak vous fournit un environnement puissant, interactif, et non destructif d'édition et de manipulation de l'audio. Non seulement la quasi totalité des éditions peuvent être complètement "annulées" et "rétablies", mais elles peuvent être effectuées de façon interactive lors de la lecture.

Édition interactive

L'édition interactive signifie que vous pouvez couper, coller, boucler et traiter l'audio avec des fonctions DSP et des plug-ins, même en jouant l'audio que vous êtes en train d'éditer. Par exemple, vous pouvez commencer la lecture, couper une sélection et la coller ou l'insérer plus tard dans le document, et lorsque Peak atteint l'audio inséré, il le lit comme si il avait toujours été là. Cette possibilité unique fait de Peak un outil de production particulièrement rapide et flexible à côté duquel les méthodes traditionnelles d'enregistrement et d'édition, telles que la bande analogique et la lame de rasoir, ou Sound Designer, semblent archaïques.

Édition non destructive

Les possibilités non destructives de Peak signifient que les éditions que vous faites au document ne changent pas la source originelle de façon permanente avant la sauvegarde finale du document. Vous pouvez ainsi couper, copier, coller, placer des fade-in ou changer complètement un enregistrement, et revenir quand même à la première version — l'état originel non modifié de l'enregistrement — jusqu'au moment où vous sauvegardez le document sur disque. À ce moment, toutes les éditions sont écrites dans le document de façon permanente.

Undo et Redo illimités

Lors d'une séance d'édition, Peak maintient une liste interne des éditions que vous effectuez. Les changements appliqués au document sont temporaires tant que vous ne sauvegardez pas. C'est ce qui donne à Peak cette fonction unique de undo et redo illimités. Vous pouvez utiliser les Undo et Redo standards du Macintosh de façon séquentielle, ou, en utilisant la commande Edits, obtenir une "Playlist" des événements d'édition. Il s'agit d'une technologie sensationnelle vous laissant une liberté de choix complète—jusqu'au moment où vous sauvegardez votre projet sur disque.

La fenêtre de document audio

Le coeur des puissantes fonctions d'édition de Peak est la fenêtre de document audio. Celle-ci fournit une "fenêtre dans le son", vous permettant de bien utiliser vos yeux et vos oreilles afin d'effectuer des tâches extrêmement précises. Le fenêtre de document audio vous donne une représentation du son dans le domaine temporel, c'est-à-dire que vous voyez l'amplitude dans le temps.



Une forme d'onde audio

Une forme d'onde audio

Si vous n'avez encore jamais vu de son sous forme visuelle, vous penserez qu'il n'est pas aisé de "lire" immédiatement une forme d'onde audio. Il est en fait assez facile de naviguer dans un enregistrement en se servant de la forme d'onde comme carte routière. Les pics de la forme d'onde sont les zones de forte amplitude (les endroits forts) tandis que les creux sont les zones de faible amplitude (les endroits silencieux). Si l'audio est une musique avec un rythme régulier et prononcé, il est en général facile de repérer la pulsation simplement en regardant les pics. En utilisant cette information, et les conseils fournis rapidement dans la partie "Une sélection", vous pourrez localiser et sélectionner une partie du document audio et lui appliquer les éditions que vous souhaitez. Le curseur marque l'endroit courant, et sert également de point d'insertion.

Échelle verticale

Peak vous permet de contrôler la taille verticale des formes d'onde audio. Cette fonction est utile si vous éditez et regardez un document avec des sons très faibles.

Pour augmenter la taille verticale :

- Enfoncez la touche Control et appuyez sur la flèche haut.

Pour diminuer la taille verticale :

- Enfoncez la touche Control et appuyez sur la flèche bas.

Vue globale de la forme d'onde audio

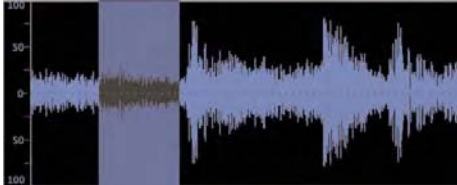
Peak comprend un affichage global de la totalité de la forme d'onde audio en haut de l'écran, en dessous de la barre de menus. Cela vous permet d'avoir une référence visuelle pratique de la totalité du document lorsque vous n'éditez qu'une partie dans la fenêtre de document audio. La partie claire dans l'affichage global montre la zone de la forme d'onde visible dans la fenêtre de document audio. Si vous le souhaitez, vous pouvez cacher l'affichage globale pour que la fenêtre de document audio puisse occuper plus d'espace sur l'écran.

Pour afficher la vue globale de forme d'onde audio :

- L'affichage de vue globale apparaît au-dessus de la fenêtre de document audio sous la barre de menus. Cochez Show Overview dans le menu Options ou cliquez sur le triangle situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de document audio. Une encoche à côté de l'élément indique que celui-ci est activé.

Pour masquer la vue globale de forme d'onde audio :

- Pour masquer la vue globale de la forme d'onde, décochez Show Overview du menu Options ou cliquez sur le triangle situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de document audio.



Une forme d'onde avec de l'audio sélectionné

Une sélection

Une sélection est ce qu'elle laisse entendre : une partie de l'audio que vous avez sélectionné en cliquant et en déplaçant votre souris. Vous devez sélectionner de l'audio avant de pouvoir l'éditer. Pour faire de bonnes sélections pour l'édition, la meilleure méthode est de commencer la sélection juste avant un pic de la forme d'onde et de la terminer juste après un autre. En d'autres termes, essayez de faire des sélections dans des zones de faibles amplitudes (les "creux" de la forme d'onde).

Il est également important, lorsque cela est possible, de commencer et de terminer une sélection à un point où la forme d'onde passe par la ligne des zéros (la ligne centrale au milieu de la forme d'onde). Ceci vous évite de créer des clics lorsque vous coupez ou collez l'audio, parce que le point où la forme d'onde traverse l'axe des zéros est un point de faible amplitude dans l'onde sonore. Les clics apparaissent généralement en raison d'une sélection hâtive, commençant et se terminant sur une partie de l'onde sonore où l'amplitude est élevée (où la forme d'onde est loin du point central). Activez Auto-

Snap to Zero dans le menu Preferences pour que Peak cale automatiquement votre sélection sur le point d'amplitude nulle le plus proche.

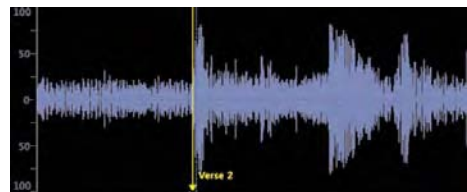
La fonction Zoom In vous aide à faire des sélections très précises en vous permettant de zoomer vers une vue plus rapprochée et de sélectionner exactement la partie de la forme d'onde que vous désirez. Vous pouvez également, après sélection, ajuster le début et la fin de celle-ci en appuyant sur la touche Majuscules avant de cliquer avec la souris. Votre sélection sera alors raccourcie ou rallongée lorsque vous relâchez la souris.

Traitement par canal

Pour ne sélectionner que le canal gauche, placez le curseur dessus pour qu'il affiche un petit "L" au point d'insertion. Pour ne sélectionner que le canal droit, placez le curseur dessus pour qu'il affiche un petit "R" au point d'insertion. Vous pouvez traiter un seul canal d'un document audio en utilisant le DSP natif de Peak ou des plug-ins tiers.



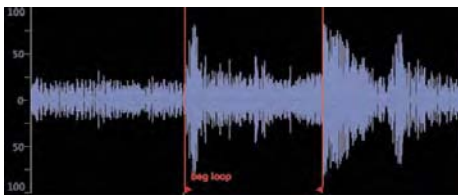
Peak permet de sélectionner et de traiter indépendamment les canaux gauche et droite d'un fichier stéréo, mais vous ne pouvez pas éditer (couper, coller, effacer, etc.) les canaux d'un fichier stéréo de façon indépendante.



Une forme d'onde avec un marqueur (nommé "Verse2")

Un marqueur

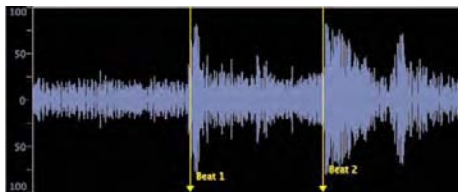
Un marqueur peut être placé dans un document pour identifier un point important. Il apparaît sous la forme d'une ligne ayant une base triangulaire solide. Peak permet de placer des marqueurs indiquant un endroit ou une région donnée, pour aider par la suite à la sélection, la navigation et l'édition. Les marqueurs peuvent être déplacés, nommés et renommés, "ancrés" à un endroit donné de la forme d'onde, et on peut leur donner d'autres attributs. L'utilisation des marqueurs est expliquée en détails plus loin dans ce chapitre.



Une forme d'onde avec des marqueurs de boucle

Une boucle

Une boucle fait référence à une partie de l'audio qui est limitée de chaque côté par des marqueurs de boucle. Dans l'illustration ci-dessus, la zone située entre les marqueurs "beg loop" et "end loop" est bouclée. Les boucles sont utilisées pour "entretenir" ou répéter une partie de l'audio. Elles peuvent être utilisées pour des sons que vous voulez envoyer dans un échantillonneur, ou simplement pour lire dans Peak. Vous pouvez créer une boucle par fichier audio.



Forme d'onde avec 2 marqueurs adjacents ("Beat 1 et Beat 2")

Audio entre marqueurs adjacents

L'audio entre deux marqueurs adjacents définit la portion de l'audio qui est limitée par des marqueurs. Dans l'illustration ci-dessus, la zone située entre les marqueurs Break #1 et Break #2 est de l'audio entre marqueurs. Note : une sélection d'audio entre marqueurs n'est pas la même chose qu'une Région audio. Les régions sont décrites plus loin dans ce chapitre, ainsi qu'au chapitre 6, Playlists et gravure de CD audio.

Zone d'informations audio

Dans le coin inférieur gauche de chaque document audio se trouve la zone d'informations audio. Celle-ci affiche le taux d'échantillonnage, la résolution de bits, le format de fichier, et la taille du fichier audio.

Max: 1.0dB 44.1kHz 16-bit Stereo raw AIFF 54.19MB

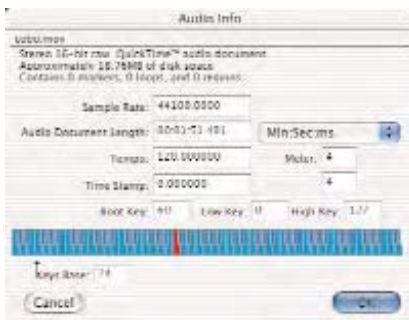
Zone d'informations audio

Vous ouvrez le dialogue Change Gain en cliquant dans la partie Max dB de la zone d'informations audio, dans laquelle vous pouvez modifier le gain du fichier entier ou celui de la sélection. Pour plus d'informations sur la fonction DSP Change Gain, reportez-vous au chapitre 7, DSP. Si vous cliquez sur une autre partie de la zone d'informations audio, vous ouvrez le dialogue Audio Info.

Boîte de dialogue Audio Info

Cliquer sur la zone d'informations ou sélectionner Audio Info dans le menu Preference (⌘-I), fait apparaître le dialogue Audio Info. Celui-ci vous permet de changer le taux d'échantillonnage, la durée, la note de base (pour utiliser un instrument lecteur d'échantillons), et les

numéros de notes inférieures et supérieures de zone de clavier. En changeant le taux d'échantillonnage, la hauteur et la durée seront également touchées (pour changer le taux d'échantillonnage d'un document audio sans changer la hauteur, utilisez la commande Convert Sample Rate dans le menu DSP, ou cliquez sur l'icône appropriée de la Barre d'outils). Le dialogue Audio Info est décrit plus en détails dans la suite de ce chapitre, ainsi qu'au chapitre 11 : Menus.



Boîte de dialogue Audio Info

Sélection de l'audio

Afin d'effectuer n'importe quelle édition sur un document audio, vous devez tout d'abord sélectionner la partie que vous souhaitez modifier. Peak possède plusieurs techniques pour faire et modifier des sélections.

Pour faire une sélection avec la souris :

- Cliquez à l'endroit désiré dans le document audio et glissez pour sélectionner la partie désirée.

Pour étendre ou raccourcir une sélection :

1. Faites une sélection avec la souris comme expliqué ci-dessus.

2. Enfoncez la touche Majuscules et cliquez sur la fin de la sélection que vous souhaitez modifier.
3. Glissez la souris pour étendre ou raccourcir la sélection. Lorsque vous êtes satisfaits de la longueur de la sélection, relâchez la souris.

Pour sélectionner de l'audio entre deux marqueurs :

1. Maintenez enfoncée la touche Commande (⌘) et cliquez entre les deux marqueurs (ceux-ci sont expliqués en détails dans la prochaine partie). Peak sélectionne l'audio situé entre les deux marqueurs.
2. S'il existe d'autres marqueurs dans le document et que vous voulez étendre la sélection à d'autres parties situées entre des marqueurs, appuyez sur les touches Majuscules et Commande, et cliquez entre deux autres marqueurs. La sélection s'étend de la l'original à celle que vous venez d'ajouter.
3. Répétez autant de fois que vous le voulez la sélection de nouvelles parties entre deux marqueurs.

Pour sélectionner de l'audio entre deux marqueurs avec la touche Tabulation :

1. Créez des marqueurs à plusieurs endroits dans le document avec l'une des techniques expliquées dans la prochaine partie.
2. Appuyez sur la touche Tabulation de votre clavier. Peak sélectionne la portion de la forme d'onde située entre les deux premiers marqueurs du document.
3. Réappuyez sur la touche Tabulation pour sélectionner la portion d'audio située entre les deux marqueurs suivants. Si vous appuyez sur la touche Majuscules en même temps, vous pouvez ajouter chaque portion successive à la sélection.

4. Répétez autant de fois que vous le voulez la navigation et la sélection d'audio supplémentaire.

Pour sélectionner tout le document audio :

- Choisissez Select All dans le menu Edit ou appuyez sur ⌘-A de votre clavier.

Audition de l'audio

Il est souvent pratique d'écouter une sélection avec un peu d'audio avant et après—sans l'inclure dans la sélection en elle-même. La commande Auditioning de Peak vous permet de spécifier la quantité désirée de preroll ou de postroll lorsque vous lisez la sélection.

Pour écouter avec preroll ou postroll :

1. Choisissez Auditioning dans le dialogue Preferences. Le dialogue Auditioning apparaît.



Boîte de dialogue Auditioning

2. Entrez la quantité désirée de preroll et de postroll et cliquez sur OK.
3. Cliquez la souris dans le document et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
4. Appuyez sur Control-Barre d'espace. Peak lit en ajoutant les preroll et postroll spécifiés.

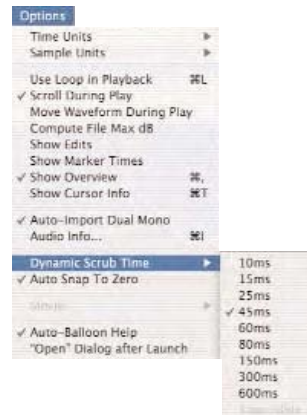
Lecture manuelle

Lecture manuelle dynamique

Peak comporte une technique d'audition appelée la lecture manuelle dynamique. Celle-ci est très utile pour localiser et sélectionner un endroit donné du document. Elle permet de glisser la souris d'avant en arrière sur la forme d'onde tandis que Peak lit une courte boucle (entre 10 et 600 millisecondes) à cette position. Lorsque vous avez trouvé la position, vous pouvez commencer l'édition. Vous pouvez choisir la longueur de cette boucle grâce à la commande Dynamic Scrub Time du menu Options. Peak comporte deux types de lecture manuelle : shuttle et jog. Ils sont expliqués ci-dessous.

Choisir une durée de boucle de lecture manuelle :

- Choisissez Dynamic Scrub Time dans le menu Options, et sélectionnez une durée dans le sous-menu hiérarchique. Une valeur entre 40 et 80 millisecondes convient en général.



Réglage de la durée de boucle de la fonction Dynamic Scrub

Pour utiliser la lecture manuelle “Shuttle” :

1. Appuyez sur le touche Control et cliquez-déplacez la souris sur une partie du document audio dans le fenêtre de celui-ci. Lorsque vous glissez la souris, Peak lit une courte boucle d'audio au point d'insertion. Vous pouvez contrôler le tempo et la direction (avant ou arrière) de la lecture en glissant la souris plus ou moins vite, en avant ou vers l'arrière.
2. Relâchez le bouton de souris pour arrêter la lecture manuelle. Le point d'insertion se trouve exactement à l'endroit où vous vous êtes arrêté.
3. Pour faire une sélection commençant au point de lecture, appuyez sur la touche Majuscules et cliquez la souris pour étendre le point d'insertion jusqu'à la position désirée.

Lecture manuelle “Jog”

Peak comporte une variante de la fonction de lecture manuelle dynamique similaire à la technique connue en studio sous le nom de jog scrubbing. Avec celle-ci, Peak enclenche en fait la lecture et se déplace dans le fichier à vitesse normale, mais en permettant le contrôle du point de lecture en glissant la souris. Vous pouvez choisir la direction (avant ou arrière) en glissant la souris vers l'avant ou l'arrière. Ce mode de lecture manuelle offre un meilleur degré de contrôle lorsque vous êtes “dézoomé” dans la fenêtre de document audio.

Pour utiliser la lecture manuelle “jog” :

1. Appuyez sur les touches Control et Option et glissez la souris sur une partie du document dans la fenêtre de celui-ci. Lorsque vous glissez la souris, Peak enclenche la lecture en bouclant une petite

portion d'audio au point d'insertion. Glisser le curseur loin du point d'insertion augmente la vitesse de la lecture manuelle.

2. Relâchez le bouton de souris pour arrêter la lecture manuelle. Le point d'insertion se trouve exactement à l'endroit où vous vous êtes arrêté.
3. Pour faire une sélection commençant au point de lecture, arrêtez la lecture manuelle, appuyez sur la touche Majuscules et cliquez la souris pour étendre le point d'insertion jusqu'à la position désirée.

Comme le mode “jog” est enclenché par pression de la touche Option en plus de la touche Control, il est possible de passer de l'un à l'autre mode simplement en appuyant et en relâchant la touche Option.

Lecture manuelle “magnétophone”

En plus de la fonction de lecture manuelle dynamique, Peak possède une lecture manuelle comme celle utilisée sur les magnétophones à bandes. Pour activer celle-ci, positionner l'élément Dynamic Scrub Time du menu Preference sur Tape-Style.



La lecture manuelle «Magnétophone» nécessite l'utilisation du moteur audio Mac OS X Audio HAL. Allez dans le menu Audio >Sound Out et choisissez Mac OS X Audio HAL.

Pour démarrer la lecture manuelle magnétophone :

- Appuyez sur la touche Control de votre clavier, et glissez la souris à l'endroit où vous voulez commencer la lecture.

Pour désactiver la lecture manuelle magnétophone :

- Relâchez la souris et la touche Control.

Pour contrôler la vitesse en lecture magnétophone :

1. La vitesse augmente lorsque vous glissez la souris vers la droite.
2. La vitesse ralentit lorsque vous glissez la souris vers la gauche.
3. Si vous glissez la souris vers la gauche au-delà du point auquel vous avez commencé la lecture, la direction de celle-ci s'inverse.

Le haut de la barre de lecture montre la vitesse de lecture, de moins quatre fois (-4.0x) à plus quatre fois (+4.0x) la vitesse d'origine.

Utilisation illimitée des Undo et Redo

Peak garde une liste des éditions que vous effectuez pendant votre séance. Celles-ci ne sont pas appliquées de façon permanente au fichier avant qu'il ne soit sauvegardé, ce qui permet d'utiliser des undo et redo de façon illimitée. Grâce aux commandes standards Undo et Redo du Macintosh, vous pouvez annuler et rétablir vos actions de façon séquentielle. La commande Edits utilise une "Playlist" des événements d'édition. Cette fonction puissante vous laisse toute liberté de choix—jusqu'au dernier moment avant la sauvegarde. La seule limite du "Redo" est que si vous insérez une nouvelle action tandis qu'une action de redo est disponible, vous ne pourrez pas accéder à l'ancienne action. Souvenez-vous, dès que vous effectuez une action d'édition autre que Undo dans Peak, Redo n'est plus disponible.

Pour annuler une action :

1. Effectuez une édition (couper de l'audio ou déplacer un marqueur, par exemple).
2. Choisissez Undo dans le menu Edit (⌘-Z) ou dans la Barre d'outils. L'action est annulée.
3. Vous pouvez continuer à annuler des actions jusqu'à l'état d'origine du document audio (l'état sauvegardé). Lorsqu'il n'y a plus d'actions à annuler, l'élément Undo apparaît en grisé.

Pour rétablir une action :

1. Si vous souhaitez rétablir l'action annulée, choisissez Redo dans le menu Edit (⌘-Y) ou dans la Barre d'outils. L'action est rétablie.
2. Vous pouvez continuer à rétablir des actions jusqu'à ce qu'il n'y ait plus à rétablir. Lorsque c'est le cas, l'élément Redo est grisé.

Utilisation de la commande Edits pour annuler une série d'actions

La commande Edits de Peak vous fournit une seconde méthode unique et puissante d'annulation de toutes les actions d'édition effectuées sur un document audio depuis sa sauvegarde. Vous pouvez concevoir la commande Edits comme une sorte de undo "par liste d'événements" avec une liste de toutes vos actions depuis la dernière sauvegarde. En utilisant cette liste, vous pouvez retourner au point où vous avez effectué une édition particulière, et, si vous le souhaitez, l'annuler. Lorsque vous êtes retourné à un stade antérieur du projet, vous pouvez à loisir reprendre l'édition de ce point.



Rappelez-vous que si vous retournez à une action passée et effectuez une action différente à ce stade du projet, toutes les éditions qui à l'origine surviennent à la suite seront perdues, et que vous ne pourrez pas les rétablir.



Boîte de dialogue Edits

Utiliser la commande Edits pour retourner à ou annuler une action :

1. Faites plusieurs éditions (n'utilisez pas la commande Save ou vous ne pourrez pas annuler les éditions survenant avant la sauvegarde).
2. Choisissez Edits dans le menu Edit. Un dialogue apparaît qui liste les éditions que vous avez effectué depuis la dernière sauvegarde.
3. Dans cette liste, double-cliquez sur la description de l'action à laquelle vous voulez retourner (ou cliquez sur le bouton Revert to Item). Peak rétablit le document dans l'état où il se trouvait à ce moment-là.
4. Si vous voulez annuler une action particulière, localisez celle qui la précède immédiatement, et double-cliquez dessus. Peak rétablit le document dans l'état où il se trouvait à ce moment-là.
5. Lorsque vous avez fini, cliquez sur Done.

Remarquez que Peak reste dans l'état de l'action que vous avez sélectionné en dernier dans le dialogue Edits. Si vous commencez de nouvelles éditions à ce point, vous changerez la séquence d'origine des éditions qui suivent ce point dans la séance d'édition.

Fonctions d'édition de base

Peak supporte toutes les fonctions de base d'édition du Macintosh telles que couper, copier, et coller, ainsi que plusieurs autres, spécifiques à l'édition audio. Cette partie explique comment utiliser chacune d'elles.

Comme Peak vous permet l'ouverture simultanée de plusieurs documents audio, il est possible de couper, copier, coller, et insérer de l'audio entre eux. De cette façon, vous pouvez rapidement et facilement combiner des parties provenant de plusieurs documents.

Disques de travail

Comme les données audio peuvent prendre beaucoup de place, Peak utilise une portion d'espace libre de votre disque dur pour garder les données audio coupées ou copiées, ainsi que les fichiers temporaires "scratch" utilisés en cas d'annulation. Si vous avez plus d'un disque connecté à votre Macintosh, la commande Scratch Disks du menu Preference vous permet de choisir quels disques utiliser pour ces fichiers temporaires. Peak vous permet de sélectionner un disque par défaut, ou disque "Primary"—idéalement le disque ayant le plus d'espace libre.



Boîte de dialogue *Scratch Disks*

Si vous êtes connecté en réseau, vous pouvez utiliser la place disponible sur celui-ci en cliquant sur la case Allow Servers (si vous possédez une connexion très rapide). Tous les serveurs disponibles apparaissent dans le pop-up menu Scratch Disks. N'utilisez cette fonction que si vous êtes relié à un réseau rapide, de type Ethernet, Media Net, ou autre.

Purge du Presse-papiers pour récupérer de l'espace disque

Si vous n'avez plus besoin du contenu du Presse-papiers, vous pouvez libérer l'espace disque qu'il occupe en choisissant la commande Clear Clipboard du menu Edit.

Couper de l'audio

La commande Cut (**⌘-X**) vous permet de couper une partie sélectionnée du document audio. L'audio situé juste après la coupure est déplacé pour remplir le trou. En coupant et collant des morceaux d'audio, vous pouvez réarranger le matériel du document. Ceci peut être un outil puissant lors de la création de remix dans des applications orientées musique, ainsi qu'un outil indispensable pour de nombreuses tâches de design sonore en général. Lorsque vous coupez une sélection, le

Macintosh garde les données audio coupées dans sa mémoire interne (le Presse-papiers) au cas où vous souhaiteriez le coller ailleurs. Comme toute l'édition que vous faites dans Peak est non destructive, l'audio n'est réellement retiré du document d'origine que lors de la sauvegarde finale du fichier au moyen de la commande Save. À ce moment-là, toutes les éditions sont sauvegardées et tous les changements que vous avez fait sont sauvegardés de façon permanente dans le document audio.

Pour couper une sélection :

1. Cliquez le curseur à la position désirée dans le document audio et glissez la souris pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Cut dans le menu Edit (**⌘-X**) ou dans la Barre d'outils.
3. La partie désirée est retirée du document et placée dans le Presse-papiers. L'audio situé après la coupure se déplace pour remplir le trou.

Effacer de l'audio

Si vous souhaitez retirer une partie de l'audio d'un document sans utiliser la commande Cut, vous pouvez utiliser la touche Effacement du clavier ou le bouton Effacement de la Barre d'outils. Comme dans le cas de la commande Cut et d'autres fonctions d'édition, l'audio n'est réellement retiré du document audio d'origine que lors de la sauvegarde sur disque du fichier.

Pour effacer une sélection :

1. Cliquez sur le curseur à la position désirée dans le document et glissez la souris pour sélectionner la partie voulue.

2. Appuyez sur la touche Effacement, ou cliquez sur le bouton Effacement de la Barre d'outils.
3. La sélection est retirée du document audio. L'audio situé après la coupure se déplace pour remplir le trou.

Copier de l'audio

La commande Copy (⌘-C) place la sélection courante dans le Presse-papiers du Macintosh (ou mémoire tampon interne) pour pouvoir le coller, l'insérer, ou l'utiliser avec un traitement utilisant ce dernier, tel que Add, Convolve, Mix, Modulate et ImpulseVerb. Comme avec la commande Cut, copier et coller des morceaux d'audio permet de réarranger librement le matériau d'un document. Ceci peut être un outil puissant lors de la création de remix dans des applications orientées musique, et un outil indispensable pour le design sonore.

Pour copier une sélection :

1. Cliquez le curseur à la position désirée du document audio et glissez-le pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Copy dans le menu Edit (⌘-C) ou dans la Barre d'outils.
3. La sélection est copiée dans le Presse-papiers.

Vous pouvez alors utiliser les commandes Paste, Insert ou Duplicate pour placer l'audio copié dans un document audio. Chacune de ces commandes est expliquée ci-dessous.

Coller de l'audio

La commande Paste (⌘-V) vous permet de coller le contenu du Presse-papiers à un endroit que vous choisissez en plaçant un point d'insertion. Coller de l'audio efface tout audio déjà sélectionné et insère le contenu du Presse-papiers au point d'insertion. Si vous avez sélectionné de l'audio, le Blending peut être utilisé avec la commande Paste - un crossfade sera appliqué aux deux extrémités de l'audio collé selon les réglages de durée et d'enveloppe entrés dans le dialogue Blending, expliqué plus loin dans ce chapitre.

En coupant et en collant des morceaux d'audio, vous pouvez réarranger librement le matériau d'un document audio. Dans les applications orientées musique, ceci vous donne la possibilité de réécrire complètement des compositions en changeant l'ordre des choses, en répétant des parties, et ainsi de suite. Dans les applications de design sonore, vous pouvez composer avec le son en créant des collages audio.

Pour coller de l'audio dans un document audio :

1. Cliquez le curseur à l'endroit où vous souhaitez coller de l'audio dans le document ou faites une sélection que vous souhaitez effacer ou remplacer par le contenu du Presse-papiers.
2. Choisissez Paste dans le menu Edit (⌘-V) ou dans la Barre d'outils.

Le contenu du Presse-papiers est collé sur le document audio, juste après le point d'insertion. Les données précédentes à cette position sont écrasées lorsque les données collées sont insérées dans le document.

Remplacer de l'audio

La commande Replace vous permet de coller de l'audio sur de l'audio existant - coller de l'audio dans un document audio sans déplacer toutes les données à la droite du point d'insertion vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place à l'audio collé. La commande Replace est utile pour recouvrir une partie d'audio tout en conservant la durée d'origine.

Pour remplacer de l'audio dans un document :

1. Cliquez le curseur au point où vous voulez remplacer l'audio dans un document.
2. Choisissez Replace dans le menu Edit ou dans la Barre d'outils. Toutes les données situées à droite de l'audio remplacé gardent leur position dans le temps.

Insérer de l'audio

La commande Insert (**⌘-D**) vous permet de coller des données audio dans un document sans écraser les données situées au point d'insertion. Lorsque vous collez des données avec la commande Insert, les données situées à la droite du point d'insertion ou du début de la sélection sont déplacées vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place pour l'audio collé. La commande Insert est l'un des outils les plus utiles de Peak pour restructurer le contenu d'un document. Elle est particulièrement utile pour «composer à la volée» car elle vous permet de couper et d'insérer des morceaux d'audio - des phrases musicales, des riffs, ou simplement des textures pour créer une composition ou un paysage sonore.

Pour insérer de l'audio dans un document :

1. Cliquez le curseur au point où vous voulez insérer l'audio dans le document.
2. Choisissez Insert dans le menu Edit (**⌘-D**) ou dans la Barre d'outils. Les données situées à droite du point d'insertion sont déplacées vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place à l'audio collé.

Dupliquer de l'audio

La commande Duplicate permet de coller plusieurs copies de données sans écraser les données situées au point d'insertion. Lorsque vous collez avec la commande Duplicate, les données situées à droite du point d'insertion ou du début de la sélection sont déplacées vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place pour l'audio collé. La commande Duplicate vous permet de spécifier combien de fois vous voulez dupliquer les données audio contenues dans le Presse-papiers. Elle est très utile pour créer des documents audio plus longs qui sont basés sur la répétition d'un morceau d'audio, comme la création d'une boucle de batterie de 4 mesures à partir d'une boucle d'une mesure.

Pour dupliquer de l'audio :

1. Sélectionnez une partie d'audio et choisissez Copy dans le menu Edit (**⌘-C**).
2. Cliquez le curseur au point où vous voulez insérer des copies de l'audio sélectionné.
3. Choisissez Duplicate dans le menu Edit.
4. Utilisez le curseur Duplicate pour indiquer le nombre de copies qui doivent être insérées, ou tapez directement ce nombre.

5. Cliquez sur le bouton OK. Les données situées à droite du point d'insertion sont déplacées vers la droite (plus loin dans le temps) pour laisser de la place à l'audio collé.

Émarger une sélection

La commande Crop (⌘-`) permet de sélectionner une partie d'un document et de retirer rapidement tout le reste. La commande Crop est utile pour éditer de l'audio à utiliser comme échantillons ou comme bibliothèque de sons, car elle vous permet d'isoler et de ne sauvegarder que la partie désirée de l'enregistrement.

Pour émarger une sélection :

1. Cliquez à l'endroit désiré dans le document et faites glisser pour effectuer votre sélection.
2. Choisissez Crop dans le menu Edit (⌘-`) ou dans la Barre d'outils. Tout ce qui n'est pas dans la sélection est retiré du document audio.

Nouveau document à partir d'une sélection

La commande New Document from Selection crée automatiquement un nouveau document audio contenant l'audio sélectionné dans le document source.

Pour créer un nouveau document avec une sélection :

1. Faites une sélection que vous voulez transformer en document dans un document audio ouvert.
2. Choisissez Document from Selection dans le sous-menu New du menu File (Control-N).
3. Un nouveau document est créé à partir de l'audio sélectionné.

Remplacer une sélection par du silence

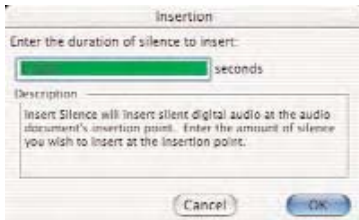
La commande Silence (⌘-E) remplace la sélection par du silence. Cette fonction est très utile sur des parties inutiles qui contiennent une quantité anormale de bruit. Elle peut être utilisée avec succès sur un dialogue ou une narration, pour retirer le bruit entre les mots et durant les pauses. Elle peut également servir à retirer les pops et les clics qui apparaissent dans ce genre de sons.

Pour placer du silence dans une sélection :

1. Cliquez la souris à l'endroit désiré et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Silence dans le menu Edit (⌘-E) ou dans la Barre d'outils. La sélection est remplacée par du silence.

Insérer du silence dans un document

La commande Insert Silence vous permet d'insérer une quantité spécifique de silence au point d'insertion d'un document. Cette fonction est très pratique pour insérer des pauses d'une durée définie, et en particulier pour ajuster le rythme d'un dialogue ou d'une narration. Lorsque vous choisissez cette commande, Peak vous demande d'entrer la quantité de silence à insérer, en échantillons, millisecondes ou secondes. L'audio situé après le point d'insertion est déplacé plus loin dans le temps, d'un décalage correspondant à la durée du silence à insérer.



Boîte de dialogue Insert Silence

Pour insérer une durée spécifique de silence dans le document :

1. Cliquez la souris à la position désirée dans le document.
2. Choisissez Insert Silence dans le menu Edit.
3. Dans le dialogue qui apparaît, entrez la quantité de silence à insérer dans le document. Peak insère la quantité voulue de silence dans le document audio.

Afficher les parties éditées

Lorsque vous activez la commande Show Edits, Peak indique les zones éditées en les entourant par une ligne hachurée. Ceci vous fournit une référence visuelle appropriée des parties du document que vous avez édité. Lors de la sauvegarde du document, les éditions sont enregistrées, et ces indicateurs n'apparaissent plus.

Pour activer l'affichage des éditions :

- Choisissez Show Edits dans le menu Options. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.

Pour désactiver l'affichage des éditions :

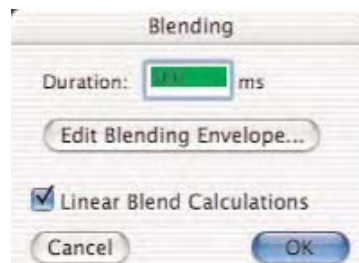
- Choisissez de nouveau Show Edits dans le menu Preference. L'absence d'encoche indique que cet élément n'est pas activé.

Utilisation des crossfades et du blending pour lisser les éditions

Le blending est une fonction automatique de crossfade avec enveloppe éditable. Peak peut l'appliquer aux parties modifiées par coupure, effacement, collage ou par d'autres traitements d'édition, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes de la forme d'onde. Il est très utile pour créer des transitions lisses entre les parties éditées. Si vous allez procéder à des éditions dans un document, activez le blending pour arranger un peu les choses. Il s'active et se désactive grâce au bouton blending de la fenêtre de document audio, ou en appuyant sur la touche Verrouillage Majuscules de votre clavier.



Bouton blending de la fenêtre de document audio



Boîte de dialogue Blending



Le blending peut interférer avec certains traitements du menu DSP de Peak comme Fade In/Out et Normalize. Ne l'activez que pour des éditions pour lesquelles il est réellement approprié.

Pour activer le blending :

- Cliquez sur le bouton blending de la fenêtre de document audio, ou appuyez sur la touche Verrouillage Majuscules de votre clavier. Le bouton blending s'allume en bleu lorsqu'il est activé.

Pour désactiver le blending :

- Cliquez sur le bouton blending de la fenêtre de document audio, ou appuyez sur la touche Verrouillage Majuscules de votre clavier. Le bouton blending ne s'allume pas lorsqu'il est désactivé.

Pour régler les paramètres de blending :

1. Choisissez Blending dans le dialogue Preferences.
2. Entrez une valeur dans le champ Duration. Peak applique un crossfade de cette longueur.
3. Si vous souhaitez éditer la forme du crossfade du blending, cliquez sur Edit Blending Envelope.



Éditeur d'enveloppe de blending

4. Les crossfades de Peak sont calculés de façon logarithmique afin de préserver les niveaux de volumes des matériaux sur lesquels ils sont appliqués. Si vous voulez utiliser un crossfade linéaire, cochez la case Linear Blend Calculations.
5. Cliquez sur OK quand vous avez fini.

Pour sélectionner et éditer l'enveloppe de blending :

1. Choisissez Blending dans le dialogue Preferences et cliquez sur le bouton Edit Blending Envelope. L'éditeur d'enveloppe de blending apparaît. La forme de l'enveloppe montrée ici représente celle du crossfade. Peak contient plusieurs enveloppes qui apparaissent dans le pop-up en haut des fenêtres d'édition d'enveloppe (voir également Éditer une enveloppe de fade-in/fade-out). Elles sont stockées dans le dossier Peak Envelopes de votre dossier Peak.
2. Cliquez n'importe où sur la ligne : un "point de rupture" apparaît.
3. Déplacez le point à l'endroit désiré.
4. Continuez à créer et à déplacer des points jusqu'à avoir l'enveloppe voulue. Si vous souhaitez effacer un point, cliquez dessus avec la souris et appuyez sur la touche Effacement.
5. Si vous voulez inverser la forme d'une enveloppe, cliquez sur le bouton "<-->". Ceci crée une image miroir de votre enveloppe.
6. Si vous voulez sauvegarder votre enveloppe pour l'utiliser par la suite, cliquez sur le bouton Save avant de sortir de l'éditeur d'enveloppe. Vos enveloppes personnelles sont stockées dans le dossier Peak Envelopes, et apparaissent dans le pop-up en haut de l'éditeur.

7. Lorsque vous avez trouvé la bonne forme d'enveloppe, cliquez sur Change pour confirmer et fermez l'éditeur d'enveloppe. Peak utilise cette enveloppe jusqu'à ce que vous en changiez de nouveau.



L'enveloppe de Blending n'est appliquée que dans le cas où elle a été configurée avant d'être utilisée lors de l'édition.



Si la case Linear Blend Calculations est cochée dans le dialogue Blending, l'enveloppe Equal Power X-fade est très efficace pour un crossfade lisse et ne crée pas de creux d'énergie audio.

Création de fade-in et fade-out

Peak vous permet de créer des fade-in ou fade-out à tout endroit du document. Les fade-in/out peuvent être très utiles pour commencer ou terminer doucement un document, ou pour passer d'un son à un autre. Les fade-in très courts servent également à lisser ou retirer les clics et les pops d'un son. Peak vous permet de contrôler exactement la forme des fade-in/out, car il contient des formes d'enveloppe prédéfinies ainsi que des contrôles très précis pour l'enveloppe, pour en créer une, ou pour charger des enveloppes sauvegardées dans le dossier Peak Envelopes du dossier Préférences.

Pour créer un fade-in :

1. Cliquez la souris à l'endroit désiré et glissez-la pour sélectionner la partie voulue. Le fade-in sera appliqué à l'audio de cette sélection.
2. Choisissez Fade In Envelope dans le dialogue Preferences.

3. Vous pouvez utiliser la forme par défaut, éditer l'enveloppe, ou charger des formes de fade-in fournies avec Peak ou que vous avez créées. "Édition d'une enveloppe de fade-in/fade-out" est expliquée dans la prochaine partie. Cliquez sur Change pour appliquer la nouvelle enveloppe.
4. Choisissez Fade In dans le menu DSP. Peak applique le fade-in à la sélection.
5. Pour écouter le fade-in sur la sélection, appuyez sur Option-Barre d'espace.

Pour créer un fade-out :

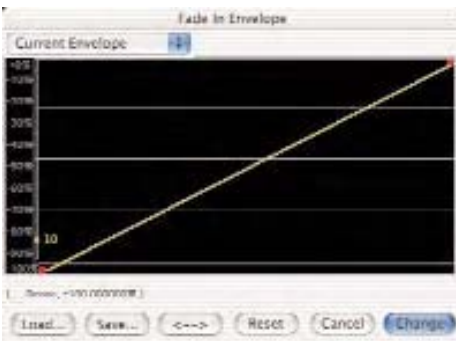
1. Cliquez la souris dans le document et faites-la glisser pour sélectionner la partie voulue. Le fade-out sera appliquée à l'audio sélectionné.
2. Choisissez Fade Out Envelope dans le dialogue Preferences.
3. Vous pouvez utiliser l'enveloppe, en créer une, ou charger des enveloppes sauvegardées sur votre disque dur. "Édition d'une enveloppe de fade-in/fade-out" est expliquée dans la prochaine partie. Cliquez sur Change pour appliquer la nouvelle enveloppe.
4. Choisissez Fade Out dans le menu DSP. Peak applique le fade-out à la sélection.
5. Pour écouter le fade-in sur la sélection, appuyez sur Option-Barre d'espace.

Édition d'une enveloppe de fade-in/fade-out

Peak vous permet de contrôler avec précision la forme des fade-in/fade-out grâce à des contrôles permettant d'éditer les enveloppes de fade-in/fade-out. Ceux-ci se trouvent dans les zones Fade In Envelope et Fade Out Envelope du dialogue Preferences.

Pour éditer et sauvegarder une enveloppe de fade-in/ fade-out :

1. Choisissez Fade In Envelope (ou Fade Out Envelope) dans le dialogue Preferences. L'éditeur d'enveloppe de Fade apparaît. La forme de l'enveloppe représente la forme du fade, et superpose l'audio sélectionné pour montrer où la courbe est graphiquement appliquée à la représentation en forme d'onde de l'audio.



L'éditeur d'enveloppe de Fade (un fade-in est montré)

2. Cliquez n'importe où sur la ligne : un nouveau "point de rupture" apparaît.
3. Déplacez le point à l'endroit désiré sur la courbe de l'enveloppe.
4. Continuez à créer et à déplacer des points jusqu'à avoir l'enveloppe de fade désirée. Si vous souhaitez effacer un point, cliquez dessus avec la souris et appuyez sur la touche Effacement.
5. Si vous voulez inverser la forme de l'enveloppe, cliquez sur le bouton "<-->". Ceci crée une image miroir de l'enveloppe.
6. Si vous voulez sauvegarder votre propre enveloppe pour une utilisation ultérieure, cliquez sur le bouton Save avant de quitter la fenêtre de l'éditeur

d'enveloppe. Vos enveloppes sont stockées dans le dossier Peak Envelopes, et apparaissent dans le pop-up en haut de l'éditeur d'enveloppe.

7. Lorsque vous avez obtenu la forme d'enveloppe désirée, cliquez sur Change pour confirmer les changements et fermer l'éditeur. Peak utilise cette forme jusqu'au prochain changement.



L'enveloppe de fade-in/fade-out n'est appliquée à une sélection que dans le cas où elle a été configurée avant que la fonction DSP Fade In/Fade Out ne soit utilisée.

Pour charger une enveloppe de fade-in/fade-out :

1. Choisissez Fade In Envelope (ou Fade Out Envelope) dans le dialogue Preferences. L'éditeur d'enveloppe apparaît.
2. Cliquez sur le bouton Load.
3. Dans le dialogue qui apparaît, localisez et sélectionnez l'enveloppe de fade que vous désirez, et cliquez sur Open.
4. Cliquez sur Change pour confirmer la nouvelle enveloppe et fermer l'éditeur d'enveloppe. Peak utilise cette enveloppe jusqu'au prochain changement.

Création & utilisation de marqueurs

Peak possède des fonctions très puissantes pour contrôler l'emplacement et la modification des marqueurs : des positions du document ayant de l'importance. Grâce aux positions, vous naviguez facilement jusqu'à celles-ci pour les sélectionner, les éditer ou les lire.

Les marqueurs peuvent être changés en boucles. Celles-ci sont utilisées pour répéter une partie d'audio. Elles peuvent être utilisées pour transférer un son vers un échantillonneur, ou pour le lire dans Peak. Vous pouvez créer une boucle par fichier. Les boucles sont expliquées en détail plus loin dans ce chapitre.



Un marqueur dans l'affichage de la forme d'onde

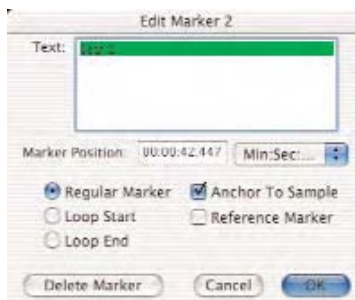
Création de marqueurs

Comme cela est expliqué dans les pages suivantes, il existe plusieurs façons de créer des marqueurs : en les déposant "à la volée" pendant la lecture, en les insérant durant l'enregistrement avec les Notepad Cues, en les définissant plus précisément avec la souris, lecture à l'arrêt, en créant des marqueurs avec la commande DSP Threshold, ou en utilisant la commande Markers from Tempo pour insérer plusieurs marqueurs à intervalles réguliers. Parmi toutes ces méthodes, la méthode avec la souris est sans doute la plus précise. Cependant, comme il est possible d'affiner la position d'un marqueur en le faisant glisser (ou grâce au dialogue Edit Marker, expliqué plus loin), toutes les méthodes sont finalement équivalentes - c'est plutôt la tâche sur laquelle vous travaillez qui vous fera adopter l'une plutôt que l'autre.



Souvenez-vous que si Auto Snap To Zero est activé, le point d'insertion se déplace sur le point d'amplitude nulle le plus proche. Votre marqueur sera alors positionné sur un tel point lorsque vous utilisez la souris pour créer ou placer un marqueur.

Une fois créé un marqueur, vous pouvez assigner ou éditer les attributs d'un marqueur avec le dialogue Edit Marker. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur pour ouvrir ce dialogue.



Boîte de dialogue Edit Marker

Texte

Vous pouvez donner un vrai nom au marqueur (pas plus de 256 caractères). Peak nomme par défaut en se basant sur le nom du document et l'ordre du marqueur. Pour nommer ou renommer un marqueur, tapez simplement le nouveau nom dans le champ Text du dialogue Edit Marker.



Vous pouvez retrouver un marqueur, une région ou une boucle que avez renommé en tapant les premières lettres de son nom. Par exemple, si vous voulez localiser un marqueur appelé "Solo", tapez s-o-l, et Peak ira automatiquement jusqu'au marqueur appelé "Solo." Si vous tapez Entrée ou Retour après avoir tapé ces caractères, Peak placera le point d'insertion à ce marqueur. Si plus d'un marqueur possède les lettres que vous tapez, Peak localisera le premier ayant ce nom (les chiffres pour les noms de marqueurs ne fonctionnent qu'avec le pavé numérique).

Position du marqueur

Le champ Marker Position vous permet de déplacer un marqueur à une position spécifique en entrant la valeur désirée. Le pop-up menu permet de choisir un format temporel (échantillons, minutes:secondes:millisecondes, etc.) pour la valeur que vous entrez dans le champ Marker Position.

Marqueur, début de boucle et fin de boucle

Ces trois boutons radios vous permettent de définir si le marqueur est un marqueur normal ou un marqueur de boucle. Dans le deuxième cas, il faut le définir comme début ou comme fin de boucle en cliquant sur le bouton radio correspondant. Attention, Peak ne permet qu'une boucle par fichier audio.

Ancrage de la position

Lorsque vous insérez ou effacez de l'audio près d'un marqueur, vous pouvez vouloir que celui-ci se déplace pour garder sa position : le marqueur reste avec la partie d'audio à laquelle il est associé. Grâce à la fonction Anchor, vous êtes sûrs que Peak attachera le marqueur à sa position, même en cas d'audio inséré ou effacé. Cette fonction est activée par défaut sur les marqueurs, les boucles et les régions.

Point de référence

Vous pouvez définir un marqueur comme point de référence, pour vous servir de celui-ci lorsque vous faites des sélections ou déplacez d'autres marqueurs. Sélectionner ou déplacer le marqueur affiche automatiquement la distance jusqu'au marqueur de référence le plus proche dans le format (échantillons ou secondes) sélectionné dans Peak. Ceci peut être pratique si vous voulez qu'un événement sonore donné (par exemple une fermeture

de portière) survienne un certain nombre de secondes avant ou après un autre événement sonore (par exemple un crissement de pneus).

Effacement d'un marqueur

Le bouton Delete Marker vous permet de supprimer le marqueur sélectionné.

La partie ci-dessous explique comment créer des marqueurs et définir leurs attributs.

Pour créer un marqueur avec la lecture à l'arrêt :

1. Cliquez la souris à la position désirée. Une ligne pointillée verticale apparaît, indiquant le point d'insertion.
2. Appuyez sur **⌘-M** ou choisissez New Marker dans le menu Action ou dans la Barre d'outils. Peak dépose un marqueur à cette position.

Pour créer un marqueur pendant la lecture :

1. Lancez la lecture du document.
2. Appuyez sur **⌘-M** au moment où la lecture arrive au point voulu. Peak dépose un marqueur à cet endroit.
3. Répétez autant de fois que vous le voulez pendant la lecture. Chaque marqueur apparaît à la position appropriée dans la fenêtre de document audio.

Pour créer un marqueur avec la lecture manuelle :

1. Appuyez sur la touche Control (ou Control-Option pour la lecture manuelle jog) et glissez la souris sur la position désirée pour diriger la lecture.

2. Au point désiré pendant la lecture, relâchez la souris pour arrêter la lecture manuelle.
3. Appuyez sur **M**. Peak dépose un marqueur à cet endroit.

Nommer un marqueur ou définir ses autres attributs :

1. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur. Le dialogue Edit Marker apparaît.
2. Entrez un nom pour le marqueur.
3. Changez les attributs si vous le souhaitez. Chacun d'entre eux est expliqué au début de cette partie.
4. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK pour fermer le dialogue Edit Marker. Le marqueur possède maintenant les attributs sélectionnés.

Pour déplacer un marqueur vers une nouvelle position :

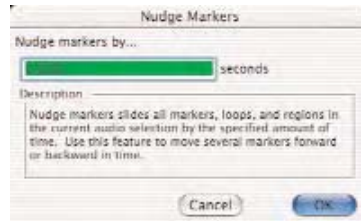
1. Cliquez sur la base triangulaire du marqueur et glissez-le vers la position désirée.
2. Pour qu'un marqueur se cale sur un point d'amplitude nulle lors du déplacement, appuyez sur Majuscules.

Pour déplacer numériquement un marqueur :

1. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur. Le dialogue Edit Marker apparaît.
2. Choisissez l'unité de temps désirée (échantillons, secondes, millisecondes) dans le pop-up menu.
3. Dans le champ Position, entrez la valeur dans le temps où vous voulez déplacer le marqueur.
4. Cliquez sur OK pour fermer ce dialogue. Peak déplace le marqueur à la position du dialogue.

Pour déplacer un ou plusieurs marqueurs :

1. Faites une sélection qui inclut le ou les marqueurs que vous souhaitez décaler.
2. Choisissez Nudge Markers du menu Action ou de la Barre d'outils. Le dialogue Nudge Markers apparaît.



Boîte de dialogue Nudge Markers

3. Dans le champ Nudge Markers by, entrez le nombre (positif ou négatif) de secondes de décalage que vous voulez.
4. Cliquez sur OK pour fermer ce dialogue. Peak déplace le marqueur à la position du dialogue.

Pour effacer un marqueur :

1. Double-cliquez la base triangulaire du marqueur. Le dialogue Edit Marker apparaît.
2. Cliquez sur Delete. Le marqueur est effacé.
3. Cliquez sur OK pour fermer le dialogue Edit Marker.

Pour effacer des marqueurs d'une sélection :

1. Sélectionner une partie du document audio contenant les marqueurs que vous voulez effacer.
2. Choisissez Delete All Except Audio (Option-Effacement) dans le menu Action, et tous les marqueurs, régions et boucles seront effacés.

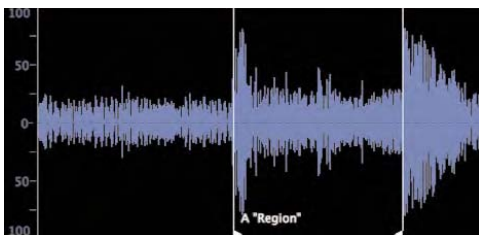
Régions

Les régions sont des parties d'un document définies par des marqueurs et créées grâce à la commande New Region du menu Action (⌘-Majuscules-R) ou de la Barre d'outils. Les régions présentes dans les documents ouverts sont listées dans la fenêtre Contents.

L'utilisation des régions est expliquée plus en détails dans le chapitre suivant : Playlists & gravure de CD.



Les régions ne peuvent être sauvegardées qu'en fichiers AIFF et Sound Designer II créés par Peak. Cependant, Peak lit les régions provenant d'autres programmes au format Sound Designer II. La méthode utilisée par Peak pour stocker les régions des fichiers AIFF n'est pas supportée par d'autres applications. Si vous utilisez des régions avec d'autres programmes, enregistrez vos fichiers au format Sound Designer II.



Une région audio (nommée "A Region")

Pour définir une région :

1. Faites une sélection dans un document ouvert.
2. Choisissez New Region (⌘-Majuscules-R) dans le menu Action ou dans la Barre d'outils.
3. Tapez le nom de la région et cliquez sur OK. La nouvelle région apparaît dans le document.

Pour modifier la longueur de la région en changeant le début ou la fin :

- Faites glisser le marqueur de début ou de fin de la région situé dans la fenêtre de document audio.

Pour déplacer une région sans changer sa longueur :

- Appuyez sur la touche Option et déplacez le marqueur de début ou de fin de la région.

Pour éditer manuellement le début, la fin ou la longueur d'une région :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans la fenêtre de document audio. Le dialogue Edit Region apparaît.



Boîte de dialogue Edit Region

2. Entrez de nouvelles valeurs pour les temps du début, de fin ou de longueur, puis cliquez sur OK.

Pour changer le nom d'une région :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région : le dialogue Edit Region apparaît.
2. Tapez le nouveau nom de la région dans le dialogue et cliquez sur OK.


Pour localiser une région :

- Double-cliquez sur le nom de la région dans la palette Contents ou sur l'onglet d'informations de fichier de la fenêtre audio. La fenêtre affiche alors la région, qui de plus est sélectionnée.


Création de boucles


Si vous éditez de la musique ou des rythmes, il est important de tester une sélection pour s'assurer qu'elle contient un nombre paire de pulsations avant de la couper, de la copier ou de la coller. Pour cela, bouclez la sélection et écoutez-la. Comme vous le verrez dans la prochaine partie, Peak possède Loop Surfer, qui automatise la recherche de boucle avec un rythme correct si vous connaissez le tempo et le nombre de pulsations à boucler. Vous pouvez également utiliser Loop Tuner du menu DSP pour ajuster le début et la fin de la boucle. Il est présenté dans la prochaine partie.

Les boucles sont pratiques avec des sons à envoyer dans un échantillonneur. Les marqueurs de boucle de Peak sont reconnus par les échantillonneurs comme des parties entretenues. Vous ne pouvez créer qu'une seule boucle par document.

Pour lire une boucle dans Peak, sélectionnez la commande Use Loop in Playback (-L) du menu Options ou cliquez sur le bouton Loop de la fenêtre Transport, lancez la lecture, et lorsque Peak atteint la boucle, il la lit en boucle jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture. Si Use Loop in Playback n'est pas activé, Peak lit simplement la boucle comme n'importe quelle autre partie et continue jusqu'à la fin du document ou de la sélection.

Pour créer une boucle avec une sélection :

1. Cliquez la souris à la position désirée dans le document et glissez-la pour sélectionner la partie voulue.
2. Choisissez Loop This Selection du menu Action (-Majuscules-« - ») ou de la Barre d'outils. Votre sélection est bouclée. Les marqueurs de boucle apparaissent au début et à la fin de la boucle.

3. Pour écouter la boucle, activez la commande Use Loop in Playback (-L) du menu Options (une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé) ou cliquez sur le bouton Loop de la fenêtre Transport, et lancez la lecture en appuyant sur la Barre d'espace de votre clavier.
4. Vous pouvez ajuster la boucle en déplaçant les marqueurs de début ou de fin lorsque la boucle est lue. Lorsque vous déplacez un marqueur, Peak ajuste la lecture de la boucle pour suivre vos changements. Vous pouvez également utiliser le Loop Tuner pour ouvrir un dialogue vous permettant d'ajuster visuellement la boucle et même de l'écouter pour écouter les ajustements.

Pour changer des marqueurs en marqueurs de boucle :

1. Créez des marqueurs dans un document audio.
2. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur à utiliser comme début de boucle. Le dialogue Edit Marker apparaît.
3. Cliquez sur Loop Start puis sur OK. Le marqueur devient un marqueur de début de boucle.
4. Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur à utiliser comme fin de boucle. Le dialogue Edit Marker apparaît.
5. Cliquez sur Loop End puis sur OK. Le marqueur se transforme en marqueur de fin de boucle. Vous venez de créer une boucle dans votre document.

Pour déplacer en paire deux marqueurs de boucle :

- Appuyez sur la touche Option et glissez l'un des marqueurs à la position désirée. Les deux marqueurs se déplacent par paire.

- Sélectionnez le boucle grâce à Select Loop du menu Edit (⌘- « - »), ou en Commande-cliquant entre les deux marqueurs, puis en cliquant sur le bouton Horizontal Lock du document audio. Les deux marqueurs se déplacent par paire. Désactivez Horizontal Lock pour déplacer les marqueurs de boucle de façon indépendante.



Le bouton Horizontal Lock

Pour n'écouter que la boucle :

1. Choisissez Select Loop (⌘- « - ») dans le menu Edit pour sélectionner la boucle.
2. Assurez-vous que la lecture en boucle soit engagée en activant la commande Use Loop in Playback du menu Options (une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé), ou en appuyant sur le bouton Loop de la fenêtre Transport.
3. Appuyez sur la Barre d'espace pour lire la boucle.

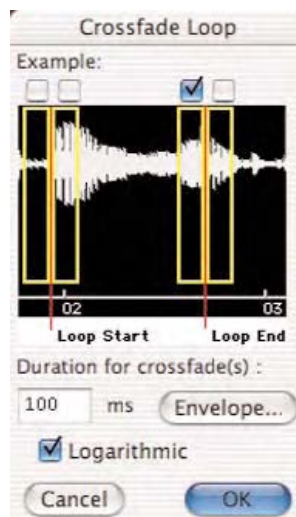
Crossfades sur les boucles

Peak permet de créer un crossfade pour lisser la transition entre fin et début de boucle lorsque celle-ci est répétée. Vous pouvez modifier l'enveloppe du crossfade, sa durée, ainsi que d'autres paramètres du dialogue Crossfade Loop.

Pour créer une boucle en crossfade :

1. Créez une boucle ou choisissez-en une existante.
2. Sélectionnez la boucle en ⌘-cliquant entre les marqueurs de boucle.

3. Choisissez Crossfade Loop dans le menu DSP ou la Barre d'outils.
4. Le dialogue Crossfade Loop apparaît.



Boîte de dialogue Crossfade Loop

5. Choisissez où les crossfades doivent être appliqués grâce aux cases en haut du dialogue, les réglages par défaut fonctionnant dans la majorité des cas.
6. Entrez la durée en millisecondes des crossfades.
7. Cochez Logarithmic si vous préférez cette fonction plutôt qu'une fonction linéaire.



Le dialogue Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak LE.



Le dialogue Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak DV.

Pour éditer l'enveloppe d'une boucle en crossfade :

1. Cliquez sur le bouton Envelope du dialogue Crossfade Loop : le dialogue de l'éditeur d'enveloppe de blending apparaît.



Éditeur d'enveloppe de blending



Il s'agit du même éditeur d'enveloppe de blending auquel vous accédez par le dialogue Blending.

2. Cliquez n'importe où sur la ligne : un nouveau point de rupture apparaît.
3. Déplacez le point à l'endroit désiré sur la courbe de l'enveloppe.
4. Continuez à créer et à déplacer des points jusqu'à avoir l'enveloppe de fade désirée. Si vous souhaitez effacer un point, cliquez dessus avec la souris et appuyez sur la touche Effacement.
5. Si vous voulez inverser la forme de l'enveloppe, cliquez sur le bouton < >. Ceci crée une image miroir de l'enveloppe.
6. Si vous voulez sauvegarder votre propre enveloppe pour une utilisation ultérieure, cliquez sur le bouton Save avant de quitter la fenêtre de l'éditeur d'enveloppe. Vos enveloppes sont stockées dans le

dossier Peak Envelopes, et apparaissent dans le pop-up en haut de l'éditeur d'enveloppe.

7. Lorsque vous avez obtenu la forme d'enveloppe désirée, cliquez sur Change pour confirmer les changements et fermer l'éditeur. Peak utilise cette forme jusqu'au prochain changement.

Pour écouter le crossfade complet, choisissez Select Loop dans le menu Edit, sélectionnez Use Loop in Playback dans le menu Options ou cliquez sur le bouton Loop de la Barre d'outils, et appuyez sur la Barre d'espace. Vous entendez la boucle avec le crossfade appliqué dessus.

Utilisation du Loop Surfer


Le Loop Surfer de Peak automatise certaines étapes du réglage des points de bouclage. Il vous permet de surfer sur la boucle (ajuster les boucles en lecture) de fa on rapide, aisée et musicalement intuitive.

Si vous travaillez sur de la musique et connaissez le tempo de celle-ci en pulsations par minute (BPM), vous pouvez utiliser le Loop Surfer pour créer une boucle d'une durée rythmiquement correcte.



Boîte de dialogue Loop Surfer

Pour utiliser Loop Surfer sur un tempo :


1. Placez la souris plus ou moins à l'endroit où vous voulez commencer la boucle.
2. Choisissez la commande Loop Surfer du menu Action (-J). Le dialogue Loop Surfer apparait.
3. Entrez le tempo de la musique. Si vous n'en êtes pas sûr, vous pouvez utiliser Tempo Calculator pour déterminer celui-ci. Sélectionner une portion d'audio, et tapez le nombre de mesures et de pulsations contenues dans celle-ci. Le calculateur détermine le tempo en se basant sur votre sélection. Si vous avez utilisé une boîte à rythme ou un séquenceur pour créer la musique, pour pouvez vérifier la signature temporelle et le tempo dans leurs réglages. Enfin, vous pouvez utiliser la commande Threshold dans le menu DSP pour sélectionner une partie d'audio qui devrait correspondre à une pulsation. Reportez-vous à "Utilisation du Loop Surfer avec une sélection" plus loin dans ce chapitre.
4. Entrez le nombre de pulsations que vous souhaitez assigner à la boucle. Celles-ci sont basées sur des noires, en terme de temps musical. Par exemple, si votre morceau possède une signature de 4/4, taper "4" pour les pulsations signifie que la boucle aura une durée d'une mesure ; si le morceau est en 7/4, taper "14" signifie que la boucle durera deux mesures. Si vous voulez explorer les syncopes, cependant, vous pouvez parfaitement taper une valeur de pulsation qui ne corresponde pas à la signature temporelle, telle que "5" alors que la musique est en fait en "3/4".
5. Si vous sélectionnez le bouton Start Surfing (bouton par défaut), Peak va automatiquement :
 - a) fermer la boîte de dialogue du Loop Surfer ;
- b) étendre la sélection du point d'insertion du curseur jusqu'à une longueur calculée, basée sur le tempo et le nombre de pulsations ;
- c) changer le point d'insertion du curseur en marqueur de début de boucle ;
- d) déposer un marqueur de fin de boucle à la fin de la sélection nouvellement calculée ;
- e) activer (si ce n'est pas déjà fait) l'option Use Loop In Playback du menu Options ;
- f) commencer la lecture bouclée de la sélection audio, et l'arrêter quand vous appuierez sur la Barre d'espace ou cliquerez sur le bouton Stop de la Barre d'outils.
6. Si vous sélectionnez le bouton Make Loop, Peak va automatiquement :
 - a) fermer la boîte de dialogue du Loop Surfer ;
 - b) étendre la sélection du point d'insertion du curseur jusqu'à une longueur calculée, basée sur le tempo et le nombre de pulsations ;
 - c) changer le point d'insertion du curseur en marqueur de début de boucle ;
 - d) déposer un marqueur de fin de boucle à la fin de la sélection nouvellement calculée ;
 - e) activer (si ce n'est pas déjà fait) l'option Use Loop In Playback du menu Options ;
 - f) à ce moment, vous devez démarrer manuellement la lecture en utilisant la Barre d'espace ou la Barre d'outils si vous voulez commencer à "surfer" sur la boucle.

Lorsque vous "surfez sur la boucle" (ajustez votre boucle au cours de la lecture), vous pouvez effectuer toutes les fonctions standard de bouclage telles que celles décrites

dans la partie précédente, y compris ajuster les points de début et de fin de boucle pendant la lecture. Comme vous avez maintenant une sélection d'une durée égale à un certain nombre de pulsations, il est intéressant de déplacer les marqueurs par paire (comme décrit plus haut), en appuyant sur Option et en déplaçant un des marqueurs à la position désirée. Les fonctions d'édition interactives de Peak vous permettent également d'utiliser le dialogue du Loop Surfer lorsqu'une boucle est lue, pour ajuster le tempo, les pulsations, etc.

Si vous ne travaillez pas avec de la musique (ou si plus simplement vous ne connaissez pas le tempo de la musique sur laquelle vous travaillez), vous pouvez choisir de surfer en vous basant sur une sélection (ou en utilisant la fonction Threshold), plutôt que de commencer à un point d'insertion.

Utilisation du Loop Surfer sur une sélection :

1. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer une boucle, et sélectionnez grâce à la souris la partie d'audio que vous voulez boucler. Comme cela est expliqué plus haut, vous pouvez faire cette sélection de plusieurs façons, par exemple en sélectionnant l'espace entre deux marqueurs grâce à un -clic de souris.
2. Sélectionnez Loop Surfer dans le menu Action. Le dialogue Loop Surfer apparaît.
3. Si vous cochez la case Use Selection, et sélectionnez le bouton Start Surfing ou Make Loop, Peak va automatiquement :
 - a) fermer la boîte de dialogue Loop Surfer ;
 - b) étendre la sélection du point d'insertion du curseur jusqu'à une longueur calculée, basée sur le tempo et le nombre de pulsations ;

- c) changer le point d'insertion du curseur en marqueur de début de boucle ;
- d) déposer un marqueur de fin de boucle à la fin de la sélection nouvellement calculée ;
- e) activer (si ce n'est pas déjà fait) l'option Use Loop In Playback du menu Options ;
- f) boucler et lancer la lecture. La sélection va commencer une lecture en boucle (si vous avez sélectionné Start Surfing) ;

ou :

- g) attendre que vous démarriez manuellement la lecture grâce à la Barre d'espace ou à la Barre d'outils si vous voulez commencer à surfer sur la boucle (si vous avez sélectionné Make Loop).



Loop Surfer n'est pas disponible dans Peak LE.



Loop Surfer n'est pas disponible dans Peak DV.

Utilisation des commandes Guess Tempo et Threshold pour trouver le tempo

Si vous travaillez sur de la musique et ne connaissez pas le tempo dans la mesure où celle-ci contient des pulsations relativement prononcées ou évidentes, vous pouvez utiliser la commande Guess Tempo pour que Peak devine automatiquement le tempo de la sélection. Faites une sélection et choisissez Guess Tempo du menu Action. Peak étudie votre

sélection pendant un certain temps et calcule le tempo. Un dialogue apparaît qui vous montre le tempo estimé en BPM, ou beats per minute. Vous pouvez alors entrer le tempo estimé en BPM dans le champ Tempo des dialogues Loop Surfer ou Audio Information, ou encore cliquer sur Loop-It pour placer automatiquement la valeur estimée de tempo dans le dialogue Loop Surfer.

Vous pouvez également utiliser la commande Threshold (décrite plus loin dans ce chapitre) pour définir un certain nombre de marqueurs ou de régions en se basant sur les pics d'amplitude. Si vous faites ensuite une sélection avec des points de début et de fin correspondant à ces sections, vous devriez obtenir une sélection placée précisément sur la pulsation du rythme. En utilisant le Loop Surfer, vous pouvez ensuite automatiser le processus de bouclage de la sélection en suivant les étapes décrites ci-dessus.

Guess Tempo travaille plus facilement avec des sélections audio contenant au moins une mesure complète et des attaques prononcées sur les pulsations, qui apparaissent visuellement sur la forme d'onde sous la forme des parties les plus grandes. Utilisez la fonction Normalize sur la sélection avant Guess Tempo peut améliorer la précision de la déduction.



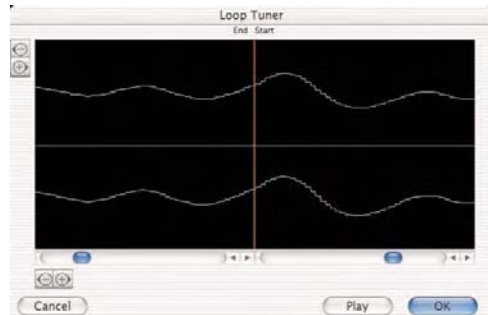
Guess Tempo n'est pas disponible dans Peak LE.



Guess Tempo n'est pas disponible dans Peak DV.

Utilisation du Loop Tuner

Loop Tuner permet d'aligner visuellement le début et la fin de votre boucle afin d'obtenir une transition lisse. Loop Tuner vous permet d'écouter en temps réel les ajustements que vous faites. Sélectionnez Loop Tuner dans le menu DSP ou dans la Barre d'outils, et un dialogue apparaît.



Boîte de dialogue Loop Tuner – affiche une transition lisse entre la fin et le début de la boucle

L'affichage de la forme d'onde dans le dialogue de Loop Tuner montre les points de début et de fin de la boucle, que vous pouvez les ajuster visuellement avec les flèches situées en bas de l'image. Les deux boutons de zoom (icônes de loupe en haut à gauche) du dialogue Loop Tuner vous permettent d'ajuster le zoom vertical de la forme d'onde. Les deux boutons de zoom en bas à gauche du dialogue Loop Tuner vous permettent de reculer ou d'approcher la vue jusqu'au niveau de l'échantillon. Vous pouvez écouter les ajustements en temps réel en cliquant sur le bouton Play. Pour sortir de ce dialogue, cliquez sur OK pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser la boucle telle quelle.



Loop Tuner n'est pas disponible dans Peak LE.



Loop Tuner n'est pas disponible dans Peak DV.

Exportation des régions

Si un document contient des marqueurs ou des régions, Export Regions de Peak permet d'exporter ces régions et de sauvegarder chacune d'entre elles comme document audio indépendant. Cette fonction est très pratique si vous voulez découper un grand fichier en régions et envoyer celles-ci comme échantillons vers un instrument, ou pour diviser un concert enregistré en plusieurs régions et exporter celles-ci dans des fichiers séparés. Vous pouvez de plus utiliser le Batch File Processor pour traiter les régions d'un fichier avec les traitements DSP de Peak ou avec des plug-ins tiers pendant l'exportation automatique des régions en nouveaux fichiers.



Boîte de dialogue Export Regions

Pour exporter les régions d'un document :

1. Sélectionnez les régions à exporter en utilisant Tabulation, Majuscules-Tab, ou si vous voulez tout le document, ⌘-A).
2. Choisissez Export Regions du menu File.

3. Dans le dialogue Export Regions, choisissez les paramètres à utiliser pour sélectionner les régions à exporter.
4. Choisissez les régions à exporter grâce aux options Region Detection.
5. Grâce aux options Output Format, choisissez le format et la résolution désirés pour les régions exportées.
6. Grâce aux options Output Directory, choisissez l'emplacement des régions exportées.
7. Si vous voulez que les régions exportées apparaissent dans de nouvelles fenêtres de Peak, choisissez Output to new windows.
8. Pour sauvegarder sur disque, sélectionnez Save To Disk et déterminez si vous voulez placer les régions dans le même dossier que les fichiers source ou dans un autre. Dans ce cas, utilisez le bouton Set Path.
9. Cliquez sur Begin pour que Peak exporte chacune des régions dans son propre document.

Zone Region Detection

Pour exporter toutes les régions d'un document, cliquez sur le bouton Export Regions. Pour exporter l'audio entre deux marqueurs, cliquez sur le bouton Export Audio between Markers. Pour n'exporter que les régions limitées par des noms de marqueurs spécifiques, cliquez sur le bouton Only Regions et entrez les paramètres que vous voulez utiliser pour sélectionner les régions désirées. Si par exemple vous ne voulez exporter que les régions dont les marqueurs contiennent le mot "hit", cliquez sur le pop-up menu, choisissez "containing", et tapez le mot "hit" dans le champ situé à côté du pop-up.

À l'inverse, si vous voulez exporter toutes les régions sauf celles contenant le mot "hit", cliquez sur le pop-up menu, choisissez "not containing", et tapez le mot "hit" dans le champ situé à côté du pop-up menu.

Zone Output Format

Choisissez le format de fichier, la résolution de bits et Stereo ou Mono dans les pop-up menus pour les documents audio à exporter. Vous pouvez choisir le taux d'échantillonnage en kHz dans le champ Rate (attention : aucune conversion du taux n'est effectuée). Vous pouvez également choisir d'inclure ou non les régions et les marqueurs.

Zone Output Directory

Les nouveaux documents peuvent être affichés dans de nouvelles fenêtres ou sauvegardés sur disque dur sans être ouverts dans Peak. Choisissez Output to new windows dans le premier cas et Save To Disk dans le deuxième. Vous pouvez exporter vers le dossier du document original ou spécifier un autre dossier de votre disque dur en cliquant sur Set Path.... Le champ Name Prefix vous permet d'inclure un préfixe spécifique à tous les nouveaux documents. Le préfixe par défaut est le nom du fichier. Tous les nouveaux documents audio seront nommés à partir du préfixe et du nom de la région individuelle.



Attention : le préfixe et le nom de la région associées ne peuvent dépasser le nombre maximal de caractères autorisé par Mac OS ou bien Peak affiche un message d'erreur et la région n'est pas sauvegardée.

Il est également possible d'utiliser la fonction Export Regions en association avec le Batch File Processor de Peak afin d'exporter les régions. Vous devez d'abord configurer ce dernier et l'activer, puis aller dans Export Regions et cochez la case Use Batch File Processor. Lors de l'exportation de régions, le traitement DSP que vous avez choisi dans le dialogue Batch File Processor est appliqué à chacune d'entre elles (voir le Chapitre 7 : DSP & plug-ins).



N'envoyez pas la sortie du Batch File Processor vers un dossier en train d'être traité par lot ou contenant des fichiers en train d'être traités par lot.



L'exportation de régions n'est pas inclus dans Peak LE.



L'exportation de régions n'est pas inclus dans Peak DV.

Édition de pistes son QuickTime dans Peak

Peak permet d'éditer des pistes son QuickTime. Bien que vous ne puissiez pas éditer de vidéo QuickTime dans Peak, vous pouvez utiliser celui-ci comme outil de post-production audio pour les films QuickTime. Grâce à Peak, vous pouvez éditer et nettoyer les pistes son et ajouter des effets sonores ou de la musique aux films QuickTime.

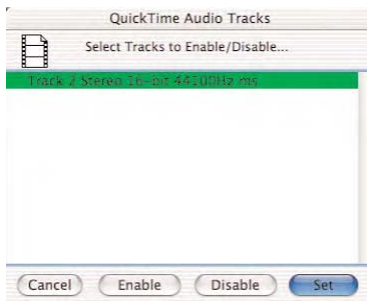
Ouvrir et éditer une piste son QuickTime dans Peak :

1. Sélectionnez Open dans le menu Edit (⌘-O) ou dans la Barre d'outils.
2. Localisez le film que vous voulez ouvrir.



La fenêtre Movie de Peak

3. Cliquez sur Open : Peak ouvre le film dans une fenêtre speciale et la piste son dans un document audio. Activez ou désactivez les autres pistes son avec QuickTime Audio Tracks du menu Preferences pour vérifier la balance et mettre des pistes en solo. Cliquez sur Set pour changer le film ou sur Cancel pour le laisser tel quel. Pour afficher la fenêtre de film, utilisez Movie du menu Window.



Boîte de dialogue QuickTime Audio Tracks

4. Vous pouvez maintenant éditer la piste son : le film est lu en même temps que l'audio, et le placement d'un point d'insertion fait défiler le film.

5. Lorsque la piste son QuickTime est éditée, utilisez la commande "Save As" de Peak pour sauvegarder le film avec sa nouvelle piste son.



Attention de ne pas changer la durée de l'audio en coupant, effaçant ou insérant, car la video et l'audio ne seront plus synchronisés.

Peak peut ajouter de l'audio à, ou enregistrer de l'audio dans un film QuickTime qui ne contient pas d'audio.

Pour ajouter de l'audio à un film :

1. Ouvrez le document audio
2. Ouvrez le film
3. Choisissez Save as et sélectionnez QuickTime comme format de fichier



Enregistrer de l'audio dans un film QuickTime sans piste son est expliqué au chapitre 4 : Enregistrement & lecture



La compatibilité de film QuickTime n'est pas disponible dans Peak LE. Peak LE peut ouvrir et éditer de l'audio QuickTime, mais n'ouvrira pas la fenêtre QuickTime Movie.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à manipuler de l'audio avec les différents outils d'édition de Peak, dont la façon de travailler avec des marqueurs, des boucles et des régions. Dans le chapitre suivant, vous allez apprendre à utiliser les régions dans des Playlists.

Chapitre 6

Playlists & gravure de CD audio



Chapitre 6 : Playlists & gravure de CD audio

Introduction

Ce chapitre explique comment utiliser la fonction Playlist de Peak pour séquencer les événements audio. Il s'agit d'une liste de régions enchaînées dans un ordre donné. Une Playlist de Peak est en gros un ensemble d'instructions disant au disque dur dans quel ordre lire ses régions. Son édition n'altère pas de façon permanente les données d'origine. Peu importe le nombre de changements que vous faites, votre enregistrement d'origine reste intact. Cette édition non destructive est l'une des fonctions les plus importantes de Peak.

Lorsque vous éditez un fichier dans la fenêtre Playlist de Peak vous n'effacez, ne déplacez, ne remplacez et n'ajoutez pas réellement de l'audio comme vous le feriez avec une bande analogique. Au contraire, Peak crée une carte de votre fichier audio appelée Playlist, décrivant l'ordre dans lequel vous voulez lire les parties. Vous pouvez écouter le milieu du morceau, la fin, puis le début. Peak lit sur le disque dur (ou sont stockées les données audio) à partir de n'importe quel nombre possible de points désignés dans les marqueurs de régions, et ces régions peuvent être écoutées dans la Playlist sous n'importe quelle forme d'arrangement possible.

L'édition de Playlist permet d'ajuster et de réordonner les régions de façon fluide et aisée. Les éditions peuvent être écoutées en temps réel. De plus, Peak permet d'appliquer des plug-ins VST aux événements de la Playlist en utilisant la matrice de routage de plug-ins VST "Vbox SE" fournie. Cette Playlist offre une approche rapide, flexible

et puissante de l'édition et du traitement de l'audio numérique.

Peak permet de graver des CD audio en Disk At Once (DAO) depuis la Playlist ou directement depuis la fenêtre de document audio. Vous pouvez également utiliser la Playlist de Peak pour créer un fichier image Jam, afin de graver avec le logiciel Roxio's Jam™ (Jam est vendu séparément). Consultez Roxio pour obtenir une liste des graveurs de CD compatibles avec Jam. Vous pouvez également effectuer un "bounce" (écriture sur le disque) de votre Playlist, ce qui crée un fichier au format Sound Designer II, pour ensuite importer les événements de la Playlist comme régions dans d'autres logiciels tiers.

Régions

Les événements audio lus dans une Playlist sont des régions des parties d'un document audio définies en utilisant la commande New Region du menu Action (⌘-Majuscules-R) ou de la Barre d'outils. Une région est définie par des marqueurs de région dans la fenêtre de document audio. Toutes les régions définies dans les documents ouverts apparaissent dans les onglets d'infos de ceux-ci, ainsi que dans la palette Contents - une liste globale de toutes les régions de tous les fichiers.



L'onglet d'infos n'est pas disponible dans Peak LE



L'onglet d'infos n'est pas disponible dans Peak DV

Les principales fenêtres que vous utiliserez pour organiser les régions sont l'onglet d'infos du document audio, la palette Contents et la Playlist.



La palette Contents

La palette Contents est disponible dans le menu Window, et montre d'un seul coup toutes les régions des documents ouverts. Vous pouvez glisser-déposer des noms de régions depuis la palette Contents vers la Playlist. Pour afficher toutes les régions des documents ouverts, cliquez sur le triangle situé à gauche du document audio listé dans la palette Contents. Une liste des régions apparaît sous le nom du document. Si vous glissez-déposez le nom du document de la palette Contents vers la Playlist, toutes les régions de ce document sont ajoutées à la Playlist.

De même, l'onglet d'infos de chaque document audio contient une liste des régions contenues dans ce docu-


ment, et celles-ci peuvent être déplacées dans une Playlist pour que vous puissiez les arranger avant de graver un CD audio.



Onglet d'infos

Les régions ne peuvent être sauvegardées que dans les formats AIFF, Sound Designer II et image JAM. Peak lit cependant les régions de Playlist stockées par d'autres programmes dans des fichiers Sound Designer II. Le stockage de régions AIFF dans Peak n'est pas compatible avec d'autres applications. Si vous voulez utiliser les régions créées par Peak avec d'autres programmes, veillez bien à sauvegarder vos fichiers au format Sound Designer II.

Pour définir une région :

1. Faites une sélection dans un document ouvert.
2. Choisissez New Region dans le menu Action ou la Barre d'outils (-Majuscules-R). Le dialogue Edit

Regions apparaît.

3. Entrez le nom de la région et cliquez sur OK. La nouvelle région apparaît dans le document.

Pour définir une nouvelle région et la placer automatiquement dans une Playlist :

1. Sélectionnez Playlist Document dans le sous-menu New du menu File (⌘-Maj-P). Un document de playlist vide apparaît.
2. Faites une sélection dans un document ouvert.
3. Choisissez Capture Region to Playlist dans le menu Action (⌘-K)

Pour modifier la longueur d'une région en changeant le début ou la fin :

- Déplacez le marqueur de début ou de fin de la région dans le fenêtre du document.
- Double-cliquez sur la base triangulaire d'un des marqueurs de région et tapez un nouveau temps de départ, de fin ou une durée, et cliquez sur OK.

Pour déplacer ensemble les points de début et fin :

- Option-déplacez le marqueur de début ou de fin de la région.
- Vous pouvez également cliquer sur le bouton Verrouillage horizontal dans la fenêtre de document audio, et faire glisser la région à la position désirée.



N'oubliez pas de désactiver Verrouillage horizontal lorsque vous avez fini, en cliquant de nouveau sur le bouton - le bouton est allumé en bleu lorsque cette fonction est activée

Changer le nom d'une région de Playlist :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans le fenêtre de document, ou Option-double-cliquez sur le nom de la région dans la palette Contents ou l'onglet d'infos.



Boîte de dialogue Edit Region

Le dialogue Edit Region apparaît.

2. Entrez le nouveau nom de la région dans le dialogue et cliquez sur OK.

Pour déplacer une région sans changer sa taille :

- Appuyez sur Option et déplacez le marqueur de début ou de fin de la région de Playlist.
- Vous pouvez également cliquer sur le bouton Verrouillage horizontal dans la fenêtre de document audio, et faire glisser la région à la position désirée.

Pour éditer manuellement le début, la fin ou la longueur d'une région :

1. Double-cliquez sur le marqueur de début ou de fin de la région dans la fenêtre de document audio ou Option-double-cliquez sur le nom de la région dans la palette Contents ou l'onglet d'infos. Le dialogue Edit Region apparaît.
2. Entrez de nouvelles valeurs pour les temps Start,

End, ou Length, puis cliquez sur OK.

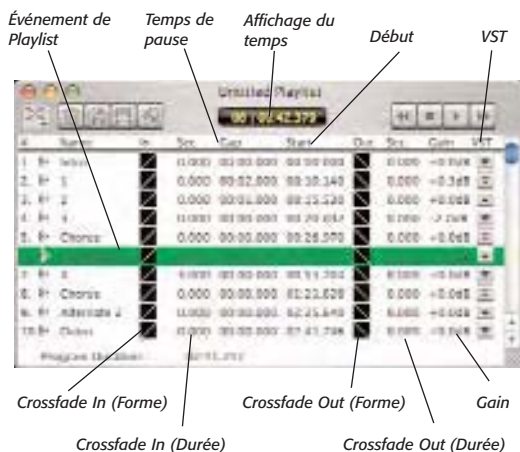
Pour localiser une région :

- Double-cliquez sur la région que vous voulez localiser dans la palette Contents ou l'onglet d'infos. Cette région devient la sélection du document, et celui-ci se déplace automatiquement pour l'afficher.

Création d'une Playlist

Pour créer une nouvelle Playlist :

- Sélectionnez Playlist Document dans le sous-menu New du menu File (⌘-Majuscules-P). Un document vide de Playlist apparaît. Le haut de celui-ci affiche les titres de chaque colonne d'information. Le bas montre la durée totale de la Playlist.



Fenêtre de document Playlist

Pour ajouter un élément à la Playlist :

1. Assurez-vous que la Playlist soit bien le document de premier plan dans Peak (⌘-P). Sélectionnez la

palette Contents du menu Window, si elle n'est pas déjà ouverte.

2. Glissez-déposez les noms de régions de la palette Contents ou de l'onglet d'infos vers la Playlist pour les ajouter à celle-ci. Toutes celles que vous ajoutez deviennent des événements de Playlist. Le centre de la fenêtre montre les événements de Playlist sous forme de liste. Vous pouvez utiliser des régions provenant de plusieurs documents. Les documents audio contenant des régions utilisées dans la Playlist doivent être ouverts dans Peak pour que leurs régions soient disponibles.

Pour ajouter automatiquement des régions :

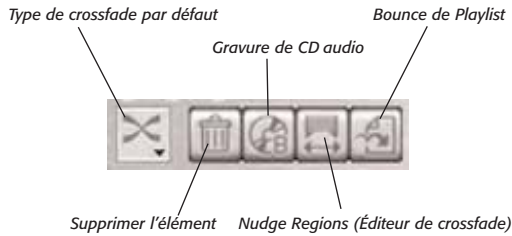
1. Sélectionnez la zone désirée dans la forme d'onde d'un document audio
2. Choisissez Capture Region to Playlist dans le menu Action (⌘-K)
3. La sélection est automatiquement transformée en région, et elle est ajoutée à la Playlist courante.



Tous les documents audio référencés dans la Playlist doivent avoir un taux d'échantillonnage, un nombre de canaux (mono ou stéréo) et une résolution de bits identiques.

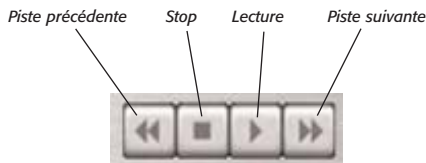
Les contrôles du haut de la fenêtre vous donnent accès à la plupart des fonctions.

En haut à gauche se trouvent les boutons de choix du crossfade, d'effacement, de déplacement de régions, de gravure de CD, et de Bounce de Playlist. Au centre de la fenêtre de Playlist sont affichés le numéro de région/piste et le temps.



Boutons de fonction de la Playlist

En haut à droite se trouvent des contrôles permettant d'écouter les régions. De gauche à droite, ces contrôles sont piste précédente, stop, lecture et piste suivante.



Contrôles de transport de la Playlist

Un événement de playlist possède plusieurs propriétés qui peuvent être modifiées : crossfade de début, temps de pause, crossfade de fin, gain, et plug-ins VST. La transition d'un événement à un autre pouvant être abrupte, on peut utiliser un crossfade de Playlist pour la lisser.

Les crossfades entre les événements de Playlist atténuent progressivement la première région tout en amplifiant graduellement la suivante. Chaque événement possède ses propres contrôles de crossfade de début et de fin, ainsi que les temps de départ et d'arrêt de ceux-ci. La courbe stockée dans le crossfade de début sert à faire entrer la région, et la courbe stockée dans le crossfade de fin à la faire sortir au début de la région suivante.

Ils sont stockés sur disque et calculés avant la lecture. Lors de ce calcul, le curseur de montre peut apparaître.

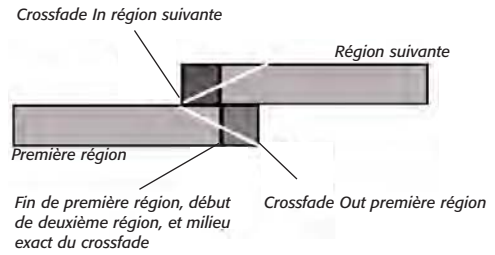


Diagramme de crossfade

L'illustration ci-dessus montre l'utilisation des crossfades dans les événements de Playlist. L'audio de chaque région se superpose au-delà des limites de celle-ci : les zones foncées de l'illustration. Les diagonales blanches sont les courbes de crossfade de début et de fin. Lorsque la première région s'achève, la région suivante commence à apparaître et à être lue. En même temps, l'atténuation de la première continue jusqu'au silence.

Il est important de comprendre que le marqueur du document audio se situe exactement au milieu du crossfade. Suffisamment de données audio doivent donc être présentes des deux côtés. Dans le cas d'un crossfade de 60 secondes entre deux événements, il faut donc au moins 30 secondes après le marqueur de fin du premier événement et 30 secondes avant le marqueur de début du second événement.

Grâce aux courbes séparées, Peak permet de créer tous types de crossfades : "crossfade linéaire", "crossfade à puissance constante", "crossfade avec début lent et fin rapide", "crossfade avec début rapide et fin lente" et "transition superposée". Peak permet également de contrôler séparément les durées des crossfades de début et de fin. Tous les crossfades superposent l'audio des régions adjacentes, puis mélangent la partie superposée après avoir appliqué les courbes de crossfade.

Un crossfade linéaire sonne en fait comme un crossfade à puissance constante (sans perte d'énergie dans le signal audio), car les crossfades de Playlist sont calculés logarithmiquement.

Le réglage de gain peut servir à contrôler l'équilibre de l'événement dans la Playlist. Vous pouvez avoir besoin de monter ou de baisser le volume pour maintenir un équilibre des niveaux tout en écoutant la Playlist. Vous pouvez ajuster le gain des événements de façon individuelle lors de la lecture de la Playlist.



Attention de pas trop monter le gain de l'événement de Playlist pour ne pas surcharger le signal et introduire de la distorsion. Vous pouvez également introduire des clics entre les événements si la différence de gain entre les deux est trop grande. Les crossfades peuvent aider à lisser ces transitions.

Pour sélectionner des éléments de Playlist :

- Cliquez sur l'élément que vous voulez sélectionner. Utilisez la touche Majuscules pour sélectionner plusieurs éléments.

Pour écouter la Playlist :

- Utilisez le bouton Play de la fenêtre Playlist pour écouter celle-ci. Elle commence à jouer à partir de l'événement sélectionné.

Pour écouter les transitions entre régions :

1. Sélectionnez l'événement sur lequel vous voulez écouter la transition.
2. Utilisez le bouton Play de la Playlist ou appuyez sur ⌘-Barre d'espace. Le réglage de Preroll du dia-

logue Auditioning situé dans le dialogue Preferences est utilisé pour écouter la fin de l'événement précédent avec la transition vers l'événement sélectionné.

Pour se déplacer dans la fenêtre de Playlist :

- Tout en lisant une Playlist, appuyez sur la touche Control et cliquez sur les boutons avance ou retour de la Playlist. L'audio se déplace à la fin d'un CD, par incréments. Relâchez la souris lorsque vous êtes arrivés à l'endroit souhaité. Ceci est pratique pour se déplacer rapidement, afin de contrôler une saturation introduite par les niveaux et les effets VST. Vous pouvez également cliquer puis déplacer le curseur vers la droite ou la gauche dans l'affichage temporel de la fenêtre de Playlist.

Pour sélectionner l'événement précédent ou suivant :

- Lorsque la fenêtre de Playlist est au premier plan (⌘-P), vous pouvez utiliser les flèches haut et bas pour sélectionner des événements. En lecture de Playlist, utilisez celles-ci pour écouter les événements précédents ou suivants. Les flèches ne fonctionnent pas avec la touche Control pour se déplacer en lecture. La touche Tabulation permet également, même en lecture, de sélectionner l'événement suivant.

Modification des événements

Pour déplacer des éléments de la Playlist :

- Cliquez et déplacez l'élément vers sa nouvelle position : une ligne verte indique où il se trouve. Relâchez le bouton de souris lorsque cette ligne verte se trouve à l'endroit souhaité.

Pour effacer des éléments de la Playlist :

1. Sélectionnez l'élément de Playlist que vous voulez effacer en cliquant dessus.
2. Appuyez sur la touche Effacement, ou cliquez sur la Corbeille de la Playlist. L'élément est retiré de la Playlist et les éléments en dessous remontent.

Pour éditer un crossfade de début ou de fin :

- Double-cliquez sur Crossfade In ou Crossfade Out de l'élément. Dans le dialogue Fade Envelope Editor, vous pouvez éditer l'enveloppe de crossfade de début ou de fin associée à cet élément.



Boîte de dialogue Fade Envelope Editor

Pour changer la durée d'un crossfade :

- Double-cliquez sur le temps de Crossfade In ou de Crossfade Out de l'élément. Un dialogue vous demande d'entrer la durée en secondes du crossfade de début ou de fin de l'événement de Playlist.



Le réglage par défaut de la durée de crossfade de Playlist dans Peak est 0.



Les crossfades ne sont pas inclus dans les Playlists de Peak LE.



Les crossfades ne sont pas inclus dans les Playlists de Peak DV.

Pour modifier le temps de pause :

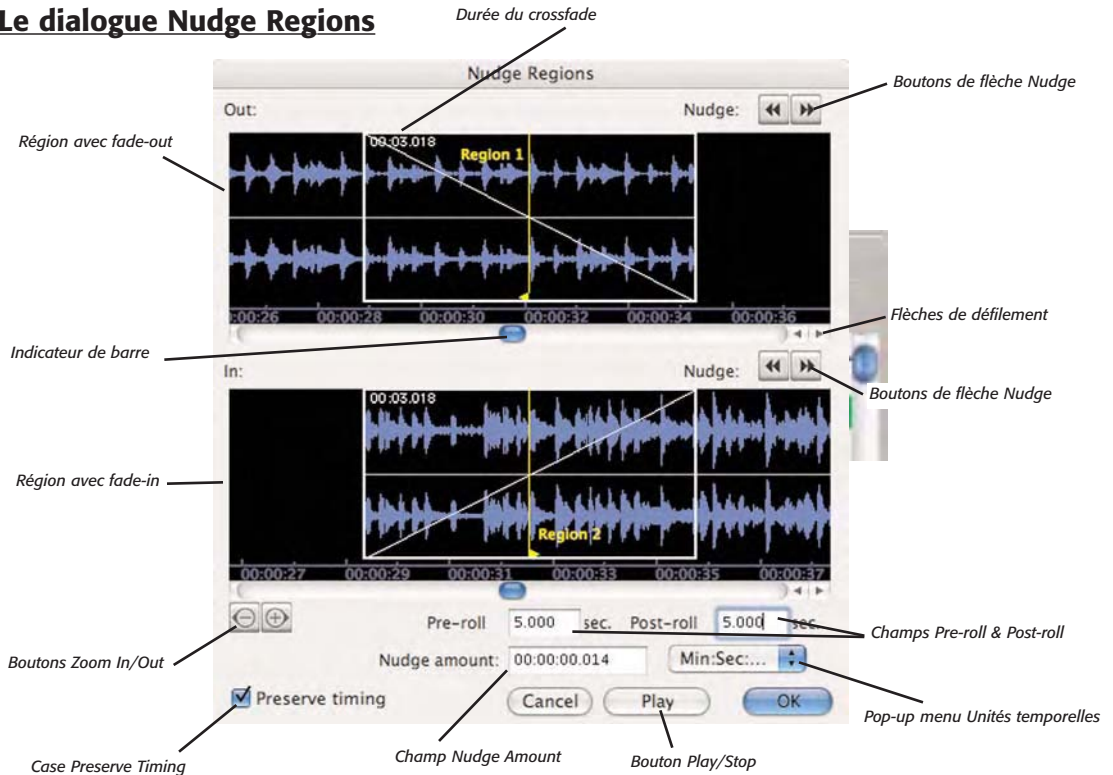
- Double-cliquez sur Gap Time de l'élément de Playlist (le temps situé entre le début d'un événement de Playlist et la fin du précédent). Un dialogue vous demande d'entrer le temps de pause désiré pour cet événement.

Dialogue Nudge Regions

La fonction Nudge Regions ouvre une fenêtre d'éditeur de crossfade et sert à décaler finement les temps de début et de fin des régions de la Playlist et à ajuster les temps de crossfade. Accédez au dialogue de Nudge Regions en cliquant sur l'icône de la fenêtre de Playlist. Vous pouvez ajuster les temps de début et de fin des régions dynamiquement en vous déplaçant dans les fenêtres, et en écoutant les changements en temps réel grâce au bouton Play.

Vous pouvez régler le Pre- et le Post-roll en secondes pour écouter le crossfade. Si la case Preserve Timing est cochée, la durée entre les marqueurs de régions restera la même. Si elle n'est pas cochée, les marqueurs de régions peuvent être déplacés de façon indépendante. Les outils Zoom sur la gauche de la fenêtre permettent de zoomer jusqu'au niveau de l'échantillon, ou de dézoomer pour obtenir une vue plus large. Vous pouvez également allouer les temps de Pre- et Post-roll des régions dans ce dialogue. En cliquant et déplaçant la souris dans la fenêtre, vous pouvez ajuster les temps du crossfade de fin (en haut) et de début (en bas).

Le dialogue Nudge Regions



Fenêtre Nudge Regions de Peak (Éditeur graphique de crossfade)

La durée d'un crossfade dépend d'un certain nombre de facteurs, tels que la longueur du document audio référencé, celle de la région qu'il contient, ainsi que de la quantité d'audio qui se trouve en dehors des marqueurs de région (le diagramme de crossfade de la page 113 illustre ce concept).

Pour accéder à la fenêtre Nudge Région :

1. Dans la fenêtre Playlist, localisez les deux régions (éléments de Playlist) auxquels vous allez appliquer un crossfade.
2. Sélectionnez la région qui aura le fade-in – par exemple, s'il n'y a que deux éléments, un crossfade

appliquera un fade-out sur la première région et un fade-in sur la deuxième – dans ce cas, sélectionnez cette dernière.

3. Cliquez sur le bouton Nudge Regions situé en haut à gauche de la fenêtre Playlist – la fenêtre Nudge Regions apparaît.

Déplacer (ajuster) les régions avec les barres/flèches

Les barres de défilement qui contrôlent le déplacement de région ont de multiples modes d'opération, selon l'endroit où vous cliquez.

- Faire glisser l'indicateur déplace grossièrement la région sans utiliser de quantité spécifique.
- Faire glisser à l'intérieur de la barre de défilement (et non sur l'indicateur) déplace le marqueur de région d'un passage par zéro au suivant.
- Cliquer sur les flèches de la barre déplace les marqueurs de régions d'échantillon en échantillon.

Déplacer des régions avec les boutons de flèche Nudge

Les boutons de flèche Nudge vous permettent de déplacer des marqueurs de région d'une certaine quantité de temps. Celle-ci, ainsi que le type d'unités choisi peuvent être définis par l'utilisateur.

Pour déplacer avec les flèches Nudge :

1. Dans le pop-up menu Nudge Amount Time Units, sélectionnez le type d'unités temporelles désiré – échantillons, Min:Sec:ms, unités SMPTE, etc.).
2. Dans le champ Nudge Amount, entrez la valeur avec laquelle vous voulez déplacer les marqueurs à chaque fois que vous cliquez sur les flèches Nudge.
3. Cliquez sur les flèches Nudge pour ajuster la position d'un marqueur de fin de région (forme d'onde du haut avec un fade-out), ou de début de région (forme d'onde du bas avec un fade-in).



Si la case Preserve Timing est cochée, le déplacement de la position d'un marqueur de région déplacera l'autre marqueur de la même quantité, en conservant intacte la durée de toute la Playlist. Si vous voulez ajuster indépendamment la position de l'un ou l'autre marqueur, vous devez décocher la case Preserve Timing.

Pour déplacer simultanément les régions :

1. Vérifiez que la case Preserve Timing soit cochée.
2. Utilisez les boutons ou la barre/les flèches pour ajuster la position de la fin de la première région ou le début de la deuxième – peu importe ce que vous déplacez, car les marqueurs de région se déplacent simultanément – en laissant intacte la durée globale de la Playlist.

Pour déplacer indépendamment une région :

1. Vérifiez que la case Preserve Timing ne soit pas cochée.
2. Utilisez les boutons ou la barre/les flèches pour ajuster la position de la région désirée – seul le marqueur de région que vous ajustez se déplace, en modifiant la durée globale de la Playlist.



Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur la touche Retour ou Entrée après avoir entré une quantité de déplacement. Vous pouvez entrer des valeurs en échantillons, min:sec:millise, mesures/temps, ou trames SMPTE.

Écoute des crossfades dans la fenêtre Nudge Regions

Lorsque vous travaillez sur un crossfade dans la fenêtre Nudge Regions, vous pouvez l'écouter pour vérifier que son effet soit correct. Vous pouvez également donner une valeur de Pre- et de Post-roll pour écouter un peu d'audio avant et après le crossfade – ceci vous aidera à replacer le crossfade dans son contexte, avec l'audio qui le précède et le suit. En général, une valeur de Pre- et Post-roll légèrement supérieure à la durée du crossfade fonctionne bien.

Pour écouter un crossfade :

1. Faites glisser l'affichage de l'enveloppe de crossfade jusqu'à la longueur désirée.



Faire glisser l'affichage de l'enveloppe de crossfade revient à entrer une durée de crossfade dans la Playlist – les deux techniques peuvent créer un crossfade, mais utiliser la fenêtre Nudge Regions possède l'avantage de vous offrir un affichage de la forme d'onde comme référence.

2. Entrez des valeurs de Pre- et Post-roll de quelques secondes plus longues que la durée du crossfade. Par exemple, si la durée du crossfade est de 5 secondes, utilisez des valeurs de Pre- Post-roll de 8 secondes – vous pouvez bien entendu adapter ces valeurs.
3. Cliquez sur le bouton Play pour écouter votre crossfade – il se boucle automatiquement jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton Stop.



S'il n'y a pas assez d'audio avant la fin de la première région ou après le début de la deuxième région, vous ne pourrez pas déplacer plus. Les crossfades de Peak sont centrés autour de ces points, comme cela est expliqué à la page 113.

Pour écouter des crossfades consécutifs :

1. Sélectionnez plusieurs régions consécutives (éléments de Playlist).



La première région ne devrait jamais être sélectionnée – les sélections multiples utiliseront toujours la deuxième région (ou la troisième, etc.) comme première région sélectionnée.

2. Cliquez sur le bouton Nudge Regions situé en haut à gauche de la fenêtre de Playlist – la fenêtre Nudge Regions apparaît.
3. À l'aide des techniques décrites plus haut, faites des ajustements, écoutez les transitions, etc.
4. Lorsque la première transition de crossfade sélectionnée vous convient, cliquez sur le bouton OK – la fenêtre Nudge Regions est rafraîchie et montre la transition de crossfade sélectionnée suivante.
5. À l'aide des techniques décrites plus haut, faites des ajustements, écoutez les transitions, etc.
6. Cliquez sur le bouton OK pour aller à la transition suivante – et ainsi de suite – la fenêtre Nudge Regions continue d'être rafraîchie et de montrer la transition suivante, jusqu'à ce qu'elle atteigne la dernière sélectionnée dans la fenêtre de Playlist.



Le décalage de régions n'est pas disponible dans Peak LE



Le décalage de régions n'est pas disponible dans Peak DV

Application de plug-ins VST sur la Playlist

Peak vous permet d'utiliser des plug-ins VST sur n'importe quel événement de la Playlist en temps réel. Pour plus d'informations sur l'utilisation des plug-ins VST avec Peak, voir le chapitre 8 : Plug-ins.

Ajouter des plug-ins VST à un événement :

1. Mettez la playlist au premier plan en sélectionnant Playlist dans le menu Windows (⌘-P).
2. Choisissez Insert 1 dans le menu Plug-Ins et choisissez l'interface de routage de plug-in Vbox SE, puis choisissez un plug-in dans Vbox SE.
3. Configurez le(s) plug-in(s) VST dans Vbox SE.



Les clics de plug-in VST ne sont disponibles que lors de l'utilisation des plug-ins avec l'interface Vbox SE

Utilisez le pop-up menu des plug-ins VST de la Playlist pour prendre un «clic» de la configuration de plug-in VST courante d'un événement. Un clic est le réglage courant d'un plug-in (ou l'arrangement de plusieurs plug-ins dans la matrice Vbox SE).



Lorsque vous utilisez Vbox SE, des clics peuvent survenir si des plug-ins VST sont chargés ou retirés lorsque vous passez d'un clic au suivant. En effet, Vbox SE court-circuite l'audio lorsqu'il active ou désactive des plug-ins. Si vous utilisez des configurations de plug-in VST différentes pour chaque événement, configurez Vbox SE avec les plug-ins de tous les événements, puis créez des clics pour chaque événement en mutant les plug-ins que vous ne voulez pas utiliser pour l'événement. Pour plus d'informations sur Vbox SE, reportez-vous au chapitre 8 : Plug-ins.

Pour prendre un «clic» des réglages de plug-in VST courants :

- Sélectionnez Set dans le pop-up menu des plug-ins VST d'un événement pour prendre un clic et l'assigner à cet événement.



Sous-menu des plug-ins VST de la Playlist, avec la commande Set

Pour rendre actif un «clic» d'événement :

- Sélectionnez Make Active dans le pop-up menu des plug-ins VST de la Playlist pour activer le clic de l'événement de la Vbox.



Sous-menu des plug-ins VST de la Playlist, avec la commande Make Active

Pour supprimer un «clic» d'un événement :

- Sélectionnez Clear dans le pop-up menu des plug-ins VST de la Playlist pour retirer le clic de cet événement.



Sous-menu des plug-ins VST de la Playlist, avec la commande Clear

Pour régler, rendre actif ou supprimer un «clic» pour tous les événements :

- Avec la Playlist au premier plan, sélectionnez tous les événements (⌘-A), puis Maj-click sur n'im-

porte quel pop-up menu des plug-ins VST de la Playlist de la playlist pour sélectionner Set, Make Active ou Clear pour tous les événements.

La Playlist va être lue avec tous les clichés actifs de plug-in VST. Pour écrire un nouveau fichier audio sur disque à partir de la Playlist avec application des plug-ins VST, effectuez un “bounce” de la playlist.



Les plug-ins VST ne sont pas disponibles dans les Playlists Peak LE.



Les plug-ins VST ne sont pas disponibles dans les Playlists Peak DV.

Création d'un nouveau document audio à partir d'une Playlist

Lorsque vous avez fini votre Playlist, vous pouvez créer un bounce de celle-ci (l'écrire sur le disque dur) sous forme d'un nouveau document, comportant tous les effets VST et les crossfades de la Playlist. En d'autres termes, le nouveau document correspond à l'enregistrement numérique de la sortie de la Playlist. De plus, Peak place automatiquement dans ce document les marqueurs et régions correspondant aux limites de chaque événement de la Playlist, en faisant correspondre les noms de chacun.

Pour créer un nouveau document depuis la Playlist :

1. Majuscules-cliquez pour sélectionner les événements à transformer en nouveau document, ou utilisez Select All du menu Edit (**⌘-A**).

2. Choisissez New Document from Playlist dans le sous-menu New du menu File (Majuscules-**⌘-B**), ou cliquez sur le bouton Bounce Playlist de la fenêtre Playlist. Le dialogue suivant apparaît :



Boîte de dialogue Bounce Playlist

3. Sélectionnez le format de l'exportation de la Playlist : fichier AIFF, Sound Designer II ou image Jam. Utilisez les boutons radio pour choisir si les événements de la Playlist doivent apparaître dans le nouveau document comme régions, marqueurs ou aucun des deux.
4. Un nouveau document contenant les effets VST et les crossfades est généré à partir des événements sélectionnés. Peak place automatiquement les marqueurs correspondant à chaque limite d'événement de Playlist. Ces derniers ont des noms correspondant au nom de la région d'origine de la Playlist. Pour une compatibilité complète de JAM, choisissez “Regions”.

Exporter la playlist en document texte

Si vous voulez garder une trace de votre Playlist, vous pouvez exporter celle-ci comme nouveau document texte. Celui-ci indique les événements de Playlist, les temps, les temps de crossfade, et les niveaux de gain.

Pour exporter une playlist sous forme de texte :

1. Ouvrez la Playlist que vous voulez exporter.
2. Choisissez Export as Text dans le menu File. Le dialogue Save apparaît.
3. Entrez un nom et un emplacement pour ce document, et cliquez sur Save.

Enregistrement et ouverture de playlists

Pour enregistrer une playlist :

1. Choisissez Save dans le menu File. Si la Playlist n'a pas encore été sauvegardée, vous devrez entrer un nom et emplacement pour la sauvegarder lorsque vous fermez la Playlist.
2. Vous pouvez également sauvegarder une copie de la Playlist avec la commande Save As.

Pour ouvrir une Playlist :

- Choisissez Open dans le menu File. Sélectionnez la Playlist que vous voulez ouvrir grâce au dialogue Open File. Peak ouvre de façon automatique tous les documents associés à cette Playlist. Si Peak ne peut localiser un document audio contenant une région référencée, il vous demande de lui indiquer l'endroit où celui-ci se trouve.



Si les documents audio auxquels se réfère la Playlist sont effacés, celle-ci devient inutilisable. Si vous retirez des régions d'une Playlist ou que vous effacez un fichier associé à une Playlist, cette dernière devient inutilisable.

Gravure de CD audio

Peak vous permet de graver des CD audio directement à partir d'un document audio, ou à partir d'une liste de régions compilées en une Playlist. Lorsque des régions sont présentes dans un document, elles peuvent être définies comme pistes individuelles sur le CD fini. Graver à partir d'une Playlist crée une piste de CD pour chaque élément de la Playlist. Vous pouvez également utiliser les Playlists de Peak pour créer un fichier image Jam afin de graver des CD audio en utilisant Jam de Roxio (Jam est vendu séparément). Si vous voulez créer des sous-codes PQ, des codes ISRC, et d'autres tâches spécifiques à la création d'un CD master, vous devriez utiliser Jam. La plupart des graveurs de CD sont compatibles, mais vérifiez chez Roxio pour toute question concernant les graveurs compatibles.



Peak est fourni avec Roxio Toast lite, qui peut aussi être utilisé pour graver des CD audio. Pour graver avec Toast lite, ouvrez ce dernier, faites glisser les documents audio désirés dans la fenêtre de Toast lite, puis cliquez sur le bouton Record. Toast lite est également très pratique pour les sauvegardes de fichiers, l'archivage, etc.

Graver à partir d'un document

Pour graver un CD audio depuis un document audio de Peak :

1. Ouvrir le document audio désiré.
2. Créer des régions si désiré.
3. Dans le menu File, choisissez Burn Audio CD (ou cliquez sur le bouton Burn Audio CD de la Barre d'outils).



Si des régions sont présentes lors de la gravure à partir d'un document audio, Peak vous demande si les régions doivent créer les limites des pistes de CD. Si vous voulez que chaque région devienne une piste de CD, sélectionnez Yes. Si vous voulez simplement graver le document audio en une seule piste de CD, sélectionnez No.

4. Le dialogue Burn Audio CD apparaît - vous pouvez y choisir votre graveur (si plusieurs graveurs sont connectés à votre Macintosh), la vitesse de gravure, et si le dithering POWr et la vérification de CD doivent être utilisés. Lorsque les options désirées sont sélectionnées, cliquez sur Burn.
5. Peak vous demande d'insérer un CD vierge dans votre graveur (si aucun n'est présent) - cliquez sur OK pour graver votre CD.

Graver à partir de la playlist de Peak

Pour graver un CD audio depuis la playlist de Peak, sélectionnez les éléments que vous voulez graver comme pistes du CD, ou Select All dans le menu Edit (⌘-A) si vous voulez graver tous les événements comme pistes du CD audio. Cliquez ensuite sur le bouton Burn Audio CD situé en haut de la fenêtre de Playlist pour que Peak grave un CD audio. Une Playlist de Peak est un «carbone» du CD audio fini que vous pouvez écouter avant de graver, comme s'il s'agissait d'un CD audio. Vérifiez que les temps de pause entre les pistes, les changements de gain, les effets et les crossfades vous conviennent. Pour écouter les éléments de la Playlist, vous pouvez utiliser les contrôles de transport de la Playlist situés en haut à droite de la fenêtre de Playlist. Ces contrôles fonctionnent comme ceux d'un lecteur de CD.

Pour graver un CD audio depuis une Playlist de Peak :

1. Créez une Playlist comportant les pistes que vous voulez avoir sur le CD.
2. Dans Peak, cliquez sur le bouton Burn Audio CD de la fenêtre de Playlist.
3. Le dialogue Burn Audio CD apparaît - vous pouvez y choisir votre graveur (si plusieurs graveurs sont connectés à votre Macintosh), la vitesse de gravure, et si le dithering POWr et la vérification de CD doivent être utilisés. Lorsque les options désirées sont sélectionnées, cliquez sur Burn.
4. Un dialogue vous demande d'insérer un CD vierge dans votre graveur et de cliquer sur OK.
5. Peak grave votre Playlist en CD audio.

Si vous gravez des CD audio depuis une Playlist de Peak contenant des plug-ins et que des silences sont présents sur le CD audio gravé – vous devrez baisser la vitesse de gravure. Ceci arrive en général sur des ordinateurs ayant des processeurs peu puissants, en gravant à des vitesses supérieures à 1x, avec de nombreux plug-ins utilisées dans la Playlist. Le processeur tente de traiter les effets plug-ins en temps réel et de graver le CD à une vitesse supérieure au temps réels – selon la vitesse du processeur et les traitements requis par les plug-ins utilisés, il se peut que le processeur n'arrive plus à suivre !



Régions et format de fichier Jam

Un fichier image Jam représente un CD entier pour le logiciel de gravure de CD Jam de la société Roxio. Lorsque vous créez une image Jam avec Peak, Jam interprète les régions et les événements de Playlist créés dans Peak sous forme de pistes de CD. L'audio compris entre

la fin d'une région et le début de la région suivante est interprété comme un temps de pause. Enfin, les marqueurs des fichiers images deviennent dans Jam des index.

Vous pouvez assigner Peak comme éditeur de son externe dans les préférences de Jam. Vous pouvez également rouvrir un fichier image Jam créé par Peak dans ce dernier pour compléter un travail d'édition, si nécessaire. Grâce à ces fonctions, assembler et éditer un CD dans Peak avant de le graver dans Jam est un jeu d'enfant.

Pour graver un CD audio depuis un fichier image JAM :

1. Créez une Playlist avec chaque piste que vous voulez mettre sur le CD.
2. Utilisez la commande Select All dans le menu Edit (⌘-A) ou dans la Barre d'outils.
3. Choisissez New Document from Playlist dans le sous-menu New du menu File, ou cliquez sur le bouton Bounce Playlist de la fenêtre de Playlist. Le dialogue Bounce Playlist apparaît.
4. Dans le pop-up menu situé en haut, sélectionnez Jam Image. Utilisez les boutons radio pour sélectionner les événements de Playlist qui doivent apparaître dans le nouveau document comme régions.
5. Un nouveau document avec tous les effets VST et les crossfades est généré à partir des événements de la Playlist. Peak place de façon automatique les régions dans le document, les faisant correspondre aux limites de chaque événement. Les régions ont des noms correspondant au nom de la région d'origine de la Playlist.

6. Fermez le document (un fichier image Jam) et ouvrez-le dans Jam pour graver un CD audio Redbook en Disk-at-Once.



Roxio JAM 6 est fourni avec Peak 4.1 !

Conclusion

Vous avez maintenant appris à créer des régions et des Playlists, à construire de nouveaux mix, à raccorder plusieurs portions d'audio, à écrire vos Playlists sur disque sous forme de nouveaux documents audio, ainsi qu'à créer des CD audio. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à vous servir des fonctions DSP (digital signal processing - traitement numérique du signal) intégrées à Peak.

Chapitre 7

DSP



Chapitre 7 : DSP

Introduction

Peak vous permet de transformer l'audio grâce à un certain nombre de puissants outils DSP (traitement numérique du signal). Vous pouvez appliquer ces derniers à n'importe quel moment en sélectionnant tout d'abord une partie de document audio puis en choisissant la commande désirée dans le menu DSP.

Traitement audio avec les outils DSP de Peak

La procédure suivante décrit comment traiter une sélection d'un document audio ou bien le document entier avec une fonction DSP particulière. Les capacités et les paramètres spécifiques à cette fonction peuvent varier.

Traiter de l'audio avec une fonction DSP :

1. Sélectionnez la partie d'audio que vous voulez traiter avec la fonction DSP. S'il n'y a pas de sélection, le document est traité dans son intégralité.
2. Sélectionnez le type de traitement que vous voulez utiliser dans le menu DSP.
3. Un dialogue permettant de régler les paramètres de cette fonction apparaît.
4. Effectuez vos réglages comme vous le souhaitez et cliquez sur OK. Peak traite la partie sélectionnée avec la fonction DSP ou le plug-in.



Si aucune sélection n'est faite, Peak applique le traitement sur tout le document audio.

Outils de traitement audio de Peak

Les capacités DSP de Peak offrent aux compositeurs et aux sound designers de nombreux effets et outils de traitement. Les fonctions DSP de Peak sont : ajout, utilisation de bit, changement de la durée, changement du gain, changement de la hauteur, conversion du taux d'échantillonnage, convolution, boucle en crossfade, inversion de phase, Fade In, Fade Out, recherche d'amplitude pic, enveloppe de gain, rotation harmonique, ImpulseVerb™, Loop Tuner, mono en stéréo, stéréo en mono, mélange, modulation, normalisation, panoramisation, vocodeur de phase, Rappify™, réparation de clic individuel, réparation de clics, suppression du DC Offset, Reverse Boomerang™, inversion, échange de canaux et seuil. Les parties suivantes expliquent comment utiliser chacune de ces fonctions.

Ajout

Add ajoute le contenu du Presse-papiers au point d'insertion. Vous devez tout d'abord copier une sélection que vous mélangez ensuite à l'audio de destination, éventuellement à niveau variable, en cliquant sur le bouton Envelope du dialogue Add.

Pour utiliser la commande Add :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez ajouter à un autre document et choisissez Copy du menu Edit, (⌘-C) ou de la Barre d'outils.
2. Sélectionnez le matériau dans lequel vous voulez mélanger l'audio copié.
3. Choisissez Add du menu DSP ou de la Barre d'outils.
4. Dans le dialogue, utilisez le curseur pour régler la quantité de signal à ajouter au document de destination. Pour ajouter avec un niveau variable, cliquez sur le bouton Envelope, créez l'enveloppe désirée, puis cliquez sur les boutons Change et Add. Veillez à ne pas trop monter le niveau pour ne pas introduire de distorsion dans le signal.



Boîte de dialogue Add

5. Cliquez sur OK. Peak mélange les deux signaux.
6. Pour entendre les résultats, appuyez sur la Barre d'espace.



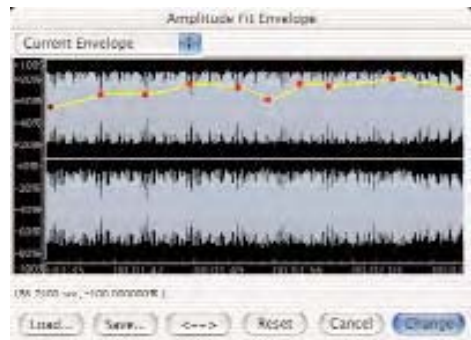
Add n'est pas disponible dans Peak LE.



Add n'est pas disponible dans Peak DV.

Remplissage d'amplitude

Le remplissage d'amplitude effectue une normalisation granulaire de la sélection, grain après grain. Les grains sont des petits groupes d'échantillons, en général autour de 30 msec. Lorsqu'un grain est lu, il est normalisé selon les réglages de l'enveloppe de remplissage d'amplitude, un crossfade est appliqué avec le grain précédent, et le résultat est réécrit. Le remplissage d'amplitude peut permettre de maximiser le volume d'une sélection audio, ou de rendre les passages silencieux aussi forts que les passages les plus forts.



Éditeur Amplitude Fit Envelope

Pour appliquer une enveloppe d'amplitude sur une sélection audio :

1. Sélectionnez le matériau que vous voulez traiter.
2. Choisissez Amplitude Envelope dans le menu DSP.
3. Dessinez l'enveloppe d'amplitude que vous voulez appliquer à la sélection dans l'éditeur d'enveloppe. Les points au-dessus et en dessous de la ligne 0 % normalisent la sélection grain après grain.



Amplitude Fit n'est pas disponible dans Peak LE.



Amplitude Fit n'est pas disponible dans Peak DV.



Bit Usage n'est pas disponible dans Peak DV.

Utilisation de bit

La fenêtre Bit Usage vous permet d'examiner la saturation de bit, la dégradation, et la «vraie» résolution de bits d'un fichier.



Fenêtre Bit Usage

Pour utiliser la fenêtre Bit Usage :

1. Sélectionnez la partie d'audio que vous voulez examiner.
2. Choisissez Bit Usage dans le menu DSP - la fenêtre Bit Usage apparaît avec un graphique montrant l'état d'utilisation de bit dans la zone d'audio sélectionnée.

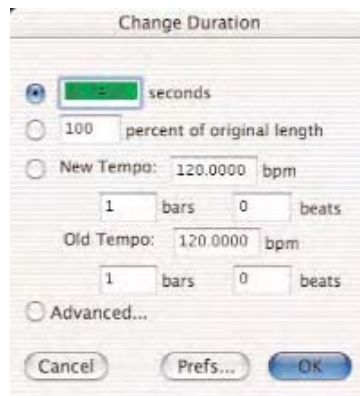


Bit Usage n'est pas disponible dans Peak LE.

Changement de la durée

La commande Change Duration permet de ralentir ou d'accélérer la sélection d'une quantité donnée sans changer la hauteur. Vous pouvez spécifier un changement en secondes, en pourcentage de l'original, ou, pour un matériau à base rythmique, en pulsations par minute. Un changement de durée dans une proportion raisonnable, entre 85 % et 115 %, est en général très convainquant. Un étirement exagéré du temps, de plus de 200 %, peut fournir des textures granulaires très intéressantes. Essayez d'expérimenter la fonction Change Duration sur de la batterie, des boucles rythmiques, de la parole, des instruments échantillonnés ou des effets sonores pour obtenir une grande variété d'effets utiles.

7



Boîte de dialogue Change Duration

Pour changer la durée d'une sélection :

1. Sélectionnez la partie d'audio à traiter.
2. Choisissez Change Duration dans le menu DSP : le dialogue correspondant apparaît.
3. Cliquez sur le bouton de l'un des champs suivants, et entrez la valeur souhaitée pour le changement de durée :
 - Dans le champ Seconds, tapez la nouvelle durée en secondes.
 - Dans le champ Percent, tapez le pourcentage dont vous souhaitez accélérer ou ralentir la sélection. Par exemple, "50%" va accélérer la sélection pour obtenir une durée égale à sa moitié et "200%" va ralentir la sélection pour obtenir une durée deux fois plus longue.
 - Dans le champ Beats per minute, tapez l'ancien tempo de l'audio sélectionné puis le tempo désiré, et Peak calcule la nouvelle durée correcte. Utilisez ce champ pour changer la durée des sons rythmiques.
 - Ou cliquez sur le bouton Advanced pour ouvrir une fenêtre d'édition d'enveloppe standard. En mode Advanced, vous pouvez appliquer un changement de durée dynamique, qui accélère ou ralentit la lecture de l'audio de façon dynamique, selon l'enveloppe que vous créez.



Boîte de dialogue DSP Preferences

4. Si vous souhaitez ajuster la qualité du changement de hauteur, cliquez sur le bouton Pref. Le dialogue DSP Preferences apparaît, où vous pouvez choisir la taille de la Time Shifting Window (fenêtre de décalage temporel) utilisée lors du traitement. Une petite valeur convient aux sons simples et monophoniques, tandis que des valeurs plus élevées conviennent aux sons complexes et polyrythmiques. Dès que vous avez fini de configurer ces réglages, cliquez sur OK pour sortir du dialogue DSP Preferences.
5. Cliquez sur OK lorsque vous avez fini. Peak change la durée de la sélection selon le réglage que vous avez choisi.



Change Duration n'est pas inclus dans Peak LE.

Changement du gain

La fonction Change Gain change le gain (l'amplitude) de la sélection. Vous pouvez spécifier le changement de gain en décibels (dB) ou en pourcentage.



Boîte de dialogue Change Gain

Si vous voulez doubler le volume d'un son, vous devez appliquer un changement de gain d'environ 6 dB, ou ajouter 200 %. Cocher la case Clippguard dans le dialogue Change Gain pour éviter la possibilité de distorsions. La fonction Clippguard cherche la valeur crête d'amplitude dans le document ou la sélection, puis limite l'étendue

du curseur Gain Change en se basant sur le pic maximal qu'elle trouve dans le document audio.

Pour changer le gain d'une sélection :

1. Sélectionnez la partie d'audio à traiter.
2. Choisissez la commande Change Gain du menu DSP ou de la Barre d'outils : le dialogue correspondant apparaît.
3. Entrez les décibels ou le pourcentage avec lequel vous souhaitez changer l'amplitude de la sélection.
4. Si vous voulez éviter de la distorsion, activez Clipguard en cliquant dans cette case.
5. Cliquez OK lorsque vous avez fini. Peak change le gain du signal de la quantité spécifiée.

Changement de la hauteur

La fonction Change Pitch permet de modifier la hauteur dans une limite d'une octave. Le dialogue Change Pitch utilise un curseur de hauteur permettant de choisir une hauteur en intervalles de musique et "d'accorder précisément" celle-ci par de plus petits incréments appelés "cents" (divisions de l'octave : une octave = 1 200 cents, 100 cents = un demi-ton, 50 cents = un quart de ton, etc.). Vous pouvez également modifier la durée de la sélection comme si vous ralentissiez ou accélériez une bande ou préserver la durée (ce qui est impossible avec une bande analogique !).

Pour changer la hauteur d'une sélection :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez Change Pitch dans le menu DSP ou dans la Barre d'outils : le dialogue apparaît.

3. Sélectionnez l'intervalle de transposition vers le haut ou vers le bas en entrant la valeur en cents négative ou positive dans le champ «Change Pitch» ou en utilisant le curseur de hauteur. Ajustez l'intervalle de transposition en entrant des valeurs positives ou négatives en cents dans le champ "Fine Tune by" ou en utilisant le curseur de réglage fin. Si vous souhaitez écouter la transposition, cliquez sur le bouton Play pour obtenir une prévisualisation du changement de hauteur en temps réel. Cochez la case Preserve Duration pour conserver la durée originelle de la sélection.



Boîte de dialogue Change Pitch

4. Si vous voulez sélectionner la qualité du changement de hauteur, cliquez sur le bouton Prefs. Le dialogue DSP Preferences apparaît, vous permettant de choisir la taille de la fenêtre de décalage temporel qui sera utilisée lors du traitement. Une valeur basse est plus appropriée pour les sons simples et/ou monophoniques, tandis qu'une valeur plus grande donne de meilleurs résultats sur des sons complexes/polyrythmiques. Lorsque ces réglages vous conviennent, cliquez sur OK pour quitter le dialogue DSP Preferences.
5. Cliquez sur OK lorsque vous avez fini. Peak transpose la hauteur de la sélection vers le haut ou le bas de la quantité spécifiée.



Change Pitch n'est pas disponible dans Peak LE.



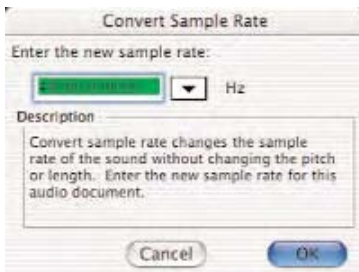
Change Pitch n'est pas disponible dans Peak LE.

Conversion du taux

La commande Convert Sample Rate permet de changer le taux d'échantillonnage sans changer la hauteur. Ceci permet de convertir des sons à des taux inférieurs ou supérieurs lorsque cela est nécessaire. La conversion est effectuée sur le document en entier et ne peut être appliquée sur une sélection seule. Reportez-vous aux chapitres 3 et 4 pour une explication des taux courants.

Pour changer le taux d'un document :

1. Choisissez Convert Sample Rate dans le menu DSP ou dans la barre d'outils. Le dialogue de conversion du taux d'échantillonnage apparaît.
2. Tapez le taux auquel vous souhaitez convertir le document, ou cliquez la flèche bas en pop-up pour accéder à des taux d'échantillonnage courants.
3. Cliquez sur OK. Peak convertit tout le document audio au taux sélectionné.



Boîte de dialogue Convert Sample Rate



La matériel audio intégré du Macintosh est en général limité à des taux d'échantillonnage allant de 11 kHz à 64 kHz, et la compatibilité dépend du modèle de Macintosh. Des taux d'échantillonnage plus élevés sont possibles selon le matériel audio et ses pilotes CoreAudio.

Convolution

La commande Convolve est un outil de design sonore qui permet d'appliquer le caractère sonore (spectral) d'un son sur un autre. Le convolveur multiplie le spectre de l'impulsion contenu dans le Presse-papiers avec celui du document cible, en renforçant les fréquences communes aux deux. Les résultats sont toujours intéressants et souvent sans commune mesure avec ce que vous avez l'habitude d'écouter. Ceci est particulièrement vrai dans le cas de deux sons très différents, et lorsque le Presse-papiers est riche en harmoniques (imaginez de convolver de la pluie avec un !). Pour utiliser DSP Convolve, vous devez d'abord copier une sélection. Le son copié fournit la "personnalité" spectrale appliquée sur le son de destination. La convolution peut être utile pour créer des sons inhabituels et pour donner une sensation d'espace — essayez de copier une petite quantité de bruit ambiant puis faites une convolution avec une sélection. Celle-ci sonnera avec la même acoustique que la pièce.



Le contenu du Presse-papiers fournissant le spectre devant être conservé en mémoire vive, copiez plutôt de petites impulsions, à moins qu'une grande quantité de RAM n'ait été affectée à Peak. Ce traitement peut être très gourmand en RAM !

Pour utiliser la convolution :

1. Sélectionnez l'audio ayant les caractéristiques que vous voulez appliquer et choisissez Copy dans le menu Edit (**⌘-C**) ou dans la Barre d'outils.
2. Sélectionnez l'audio que vous voulez modifier avec l'impulsion audio copiée.
3. Choisissez Convolve dans le menu DSP. Peak applique le caractère spectral du son copié à la sélection.
4. Pour écouter, appuyez sur Barre d'espace.



Convolve n'est pas disponible dans Peak LE.



Convolve n'est pas disponible dans Peak DV.

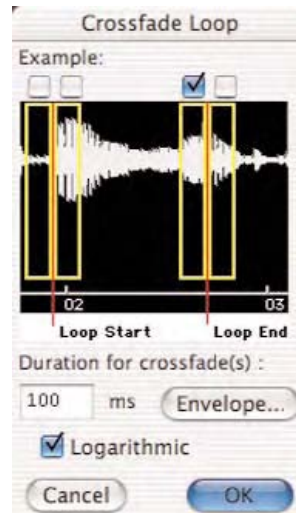
Boucle en crossfade

La fonction Crossfade Loop applique un effet de lissage aux boucles des documents audio. Crossfade Loop fond la fin et le début pour que le son soit plus lisse (elle utilise l'enveloppe de Blending définie dans Blending du dialogue Preference de Peak). Utilisez Crossfade Loop pour régler la longueur du crossfade en millisecondes.

Pour créer une boucle en crossfade :

1. Créez une boucle en utilisant une des techniques expliquées plus haut dans ce chapitre.
2. Choisissez Crossfade Loop dans le menu DSP.
3. Dans le dialogue Crossfade Loop, entrez une durée en millisecondes et cliquez sur OK.

4. Pour écouter le crossfade, choisissez Select Loop dans le menu Edit, Use Loop in Playback dans le menu Options (**⌘-L**) ou cliquez sur le bouton Loop de la Barre d'outils, et appuyez sur la Barre d'espace. La boucle est lue avec votre crossfade.



Boîte de dialogue Crossfade Loop



Les quatre cases situées en haut de Crossfade Loop vous permettent de personnaliser la façon dont la fin est amenée dans le début de la boucle. Ces boîtes indiquent l'endroit dans la boucle où le crossfade est appliqué. Pour la plupart des boucles, vous devriez obtenir de bons résultats en laissant la case cochée par défaut.

Variations de crossfade

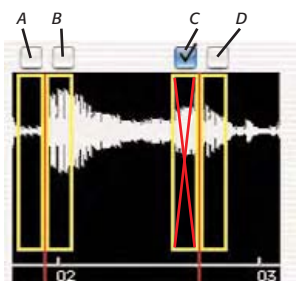
Si vous considérez les crossfades «A», «B», «C» et «D» de gauche à droite, alors :

«A» = Crossfade entre A et C

«B» = Crossfade entre B et D

«C» = Crossfade entre C et A

«D» = Crossfade entre D et B



Options de position de crossfade – des utilisations différentes de boucle pouvant demander des réglages de crossfade différents – et position «C» cochée avec un crossfade appliqué tel que montré par le «X» rouge.

La façon dont ces variations sont configurées dépend de l'endroit où la boucle doit être utilisée – dans la plupart des cas la position par défaut (position «C») fonctionne bien – cependant, si vous comptez transférer ces boucles vers un instrument lecteur d'échantillon comme un échantillonneur SMDI, vous pouvez bien entendu expérimenter les différentes positions/combinaisons.

Certains échantillonneurs possèdent des contrôles avancés de lecture, et permettent de lire la boucle à l'endroit, à l'envers et de diverses autres façons. En changeant l'endroit où les crossfades sont appliqués dans la boucle, vous pouvez personnaliser votre contenu audio pour un échantillonneur donné et pour l'effet désiré.

Un autre exemple où vous pourriez utiliser une autre position que «C» se produit lorsque vous créez des boucles continues pour être utilisées par le moteur audio d'un jeu vidéo. Selon ce qui est requis par le moteur audio du jeu, les utilisateurs peuvent ajuster la position des crossfades utilisés dans leurs boucles, pour obtenir l'effet désiré.

Selon l'application nécessitant les crossfades, les utilisateurs peuvent avoir besoin d'une «boucle avec relâchement» (lire la fin du document audio – la partie d'audio placée après les marqueurs – après que la touche est relâchée), ou «boucle tenue» (ne pas lire l'audio après que la touche a été relâchée). En raison de ces différents modes, les utilisateurs peuvent avoir besoin d'activer ou de désactiver certains crossfades.



Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak LE.



Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak DV.

Fade In & Fade Out

Les commandes Fade In et Fade Out permettent d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur une sélection audio. Les fonctions DSP Fade In et Fade Out et le dialogue Fade Envelope Editor sont décrits en détail au chapitre 5.

Pour créer un fade-in :

1. Cliquez à la position désirée dans le document audio et déplacez ce dernier pour sélectionner l'audio sur lequel vous voulez appliquer un fade-in. Celui-ci sera appliqué à l'audio de la sélection.
2. Choisissez Fade In Envelope dans le dialogue Preferences.
3. Dans le dialogue Fade Envelope Editor qui apparaît, vous pouvez utiliser l'enveloppe par défaut,

l'éditer, ou charger des enveloppes fournies avec Peak ou que vous avez créé vous-mêmes.

4. Choisissez Fade In dans le menu DSP. Peak applique le fade-in à la sélection faite dans le document audio.
5. Pour écouter le résultat, appuyez sur **⌘**-Barre d'espace. Vous entendez la sélection avec le fade-in appliqué dessus.

Pour créer un fade-out :

1. Cliquez le curseur à la position désirée dans le document et déplacez ce dernier pour sélectionner l'audio sur lequel vous voulez appliquer un fade-out. Celui-ci sera appliqué à l'audio de la sélection.
2. Choisissez Fade Out Envelope dans le dialogue Preferences.
3. Dans le dialogue Fade Envelope Editor qui apparaît, vous pouvez utiliser l'enveloppe par défaut, l'éditer, ou charger des enveloppes fournies avec Peak ou que vous avez créé vous-mêmes.
4. Choisissez Fade Out dans le menu DSP. Peak applique le fade-out à la sélection.
5. Pour écouter la sélection avec le fade-out, appuyez sur **⌘**-Barre d'espace.

Recherche d'amplitude pic

L'opération Find Peak place le point d'insertion sur l'échantillon ayant la valeur maximale d'amplitude.

Pour trouver l'amplitude pic d'une sélection :

1. Sélectionnez l'audio dans lequel vous voulez trouver l'amplitude pic.

2. Choisissez Find Peak dans le menu DSP.
3. Un dialogue apparaît qui vous donne la valeur pic, son emplacement et y place le point d'insertion.
4. Appuyez sur la touche Flèche-gauche pour afficher le point d'insertion ou sur Majuscules pour voir le point d'insertion au niveau de l'échantillon.



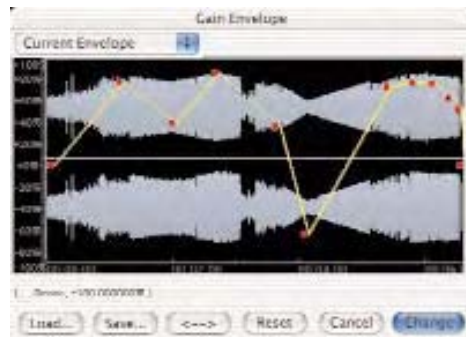
Find Peak n'est pas disponible dans Peak LE.



Find Peak n'est pas disponible dans Peak DV.

Enveloppe de gain

L'opération Gain Envelope permet d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur la sélection. L'amplitude de celle-ci sera amplifiée et/ou atténuée selon l'enveloppe que vous avez dessiné dans l'éditeur Gain Envelope. Faites attention de ne pas introduire de distorsion en utilisant cette fonction.



Boîte de dialogue Gain Envelope

Pour appliquer amplification et atténuation variables sur une sélection audio :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez Gain Enveloppe... dans le menu DSP.
3. Dessinez l'enveloppe de gain que vous voulez appliquer à la sélection dans l'éditeur d'enveloppe. Les points situés au-dessus de la ligne 0 % vont amplifier la sélection. Les points situés en dessous de la ligne vont atténuer l'audio. L'affichage de la forme d'onde dans l'éditeur Gain Enveloppe change selon l'enveloppe que vous dessinez.
4. Pour traiter la sélection en utilisant l'enveloppe de gain, appuyez sur Change.

Rotation harmonique

Harmonic Rotate est excellent pour expérimenter dans le sound design. Cette commande permet d'effectuer une rotation du spectre de fréquence d'une sélection autour d'un axe horizontal, ce qui a pour effet de prendre des fréquences associées à une partie d'un fichier avec une amplitude particulière, et des les assigner à d'autres zones d'audio ayant des amplitudes différentes.

Harmonic Rotate peut être écoutée en temps réel, afin que le réglage désiré puisse être trouver avant de passer du temps avec le traitement. Parmi les options de traitement, on trouve les calculs Real & Imaginary, un curseur & un champ texte pour régler la quantité de rotation.

Pour appliquer une rotation harmonique à une sélection :

1. Sélectionnez le matériau audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez Harmonic Rotate dans le menu DSP.



Boîte de dialogue Harmonic Rotate

3. Cliquez sur le bouton Preview, et sélectionnez les réglages désirés pour les calculs de spectre de fréquence réels ou imaginaires, et déplacez le curseur ou entrez la valeur désirée.
4. Lorsque les réglages sont finis, cliquez sur OK.



Harmonic Rotate n'est pas inclus dans Peak LE !



Harmonic Rotate n'est pas inclus dans Peak DV !

ImpulseVerb™

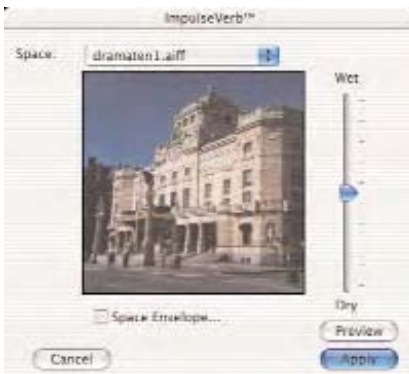
ImpulseVerb est une réverbération de très haute qualité qui utilise des impulsions de réverbération enregistrées dans des espaces réels, comme des salles de concert, des cathédrales, des studios, et d'autres espaces possédant diverses qualités de réverbération.

La technologie de convolution utilisée dans l'outil DSP Convolve permet à ces impulsions naturelles d'être appliquées à des signaux audio secs, ce qui donne l'impression qu'un fichier a réellement été enregistré dans un environnement particulier. ImpulseVerb permet d'écouter en temps réel, afin que les réglages idéaux soient trouvés avant traitement. De plus, ImpulseVerb inclut

une enveloppe d'espace éditable, qui contrôle la longueur de la réverbération et les caractéristiques de retard, ainsi qu'un curseur Wet/Dry pour contrôler la quantité de réverbération appliquée.

Pour appliquer une réverbération en utilisant ImpulseVerb :

1. Sélectionnez le matériau audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez ImpulseVerb dans le menu DSP.

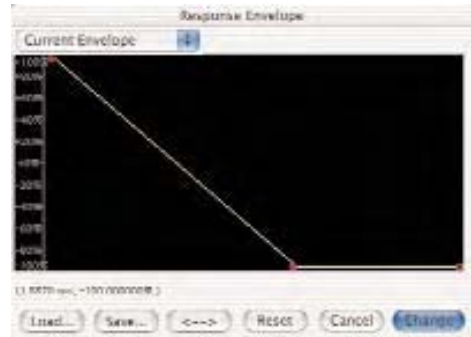


Boîte de dialogue ImpulseVerb

3. Sélectionnez un espace en utilisant le pop-up menu Space, ou choisissez Clipboard pour utiliser le contenu du Presse-papiers.
4. Cliquez sur le bouton Preview, et ajustez le curseur Wet/Dry à la position désirée.
5. Pour appliquer les caractéristiques de réverbération courantes, cliquez sur le bouton Apply.

Pour modifier la réverbération :

- Cliquez sur la case Space Envelope - un éditeur d'enveloppe standard apparaît.
- L'exemple ci-dessous montre un réglage pour raccourcir la quantité de réverbération appliquée.



Éditeur Space Envelope, réglé pour une réverbération raccourcie

Bien que ces réglages permettent uniquement de raccourcir la quantité de réverbération, d'autres réglages peuvent être intéressants. Utilisez l'interface ImpulseVerb en temps réel pour expérimenter l'enveloppe à utiliser - surtout lorsque le contenu n'est pas un fichier de réponse impulsionnelle.



ImpulseVerb peut également être utilisé comme outil de convolution en temps réel. Tout audio copié dans le Presse-papiers peut être convolué avec la sélection. Pour ajouter des fichiers audio au pop-up menu Space, enregistrez ceux-ci au format Sound Designer II 24 bits, et placez-les dans le dossier Peak Impulses :



`/Macintosh HD/Library/Application Support/BIAS/Peak`



ImpulseVerb n'est pas disponible dans Peak LE !



ImpulseVerb n'est pas disponible dans Peak DV !

Inversion de phase

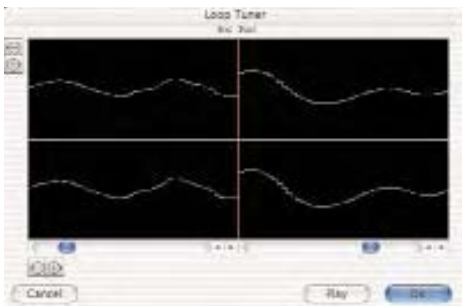
La fonction Invert vous permet d'inverser la phase d'une sélection ou d'un document audio entier.

Pour inverser la phase d'une sélection :

1. Sélectionnez la partie d'audio à traiter.
2. Choisissez Invert dans le menu DSP. Peak inverse la phase de la sélection.

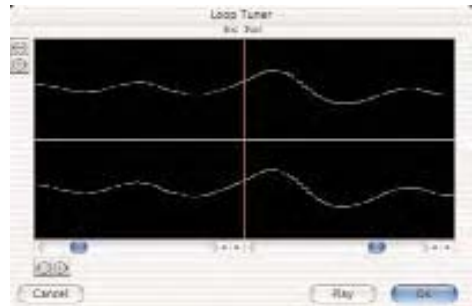
Loop Tuner

Loop Tuner permet d'aligner visuellement le début et la fin d'une boucle, et d'écouter en temps réel les ajustements que vous faites. Si vous voulez "accorder" une de vos boucles, sélectionnez Loop Tuner dans le menu DSP ou dans la barre d'outils, et un dialogue apparaît.



Boîte de dialogue Loop Tuner avec une transition abrupte

L'affichage de la forme d'onde dans Loop Tuner montre les points de début et de fin de boucle, que vous pouvez ajuster visuellement avec les flèches situées en bas de la fenêtre pour obtenir une transition naturelle au point de bouclage en ajustant avec soin l'alignement de la pente.



Boîte de dialogue Loop Tuner avec une transition lisse

Les flèches du curseur déplacent les marqueurs de boucle à l'échantillon près et cliquer sur le corps du curseur fait se déplacer les marqueurs jusqu'au point d'amplitude nulle le plus proche. Les deux icônes de zoom—les loupes—en haut à gauche du dialogue Loop Tuner permettent d'ajuster le zoom vertical de la forme d'onde. Les deux boutons zoom en bas à gauche permettent de zoomer et de dézoomer jusqu'au niveau de l'échantillon. Vous pouvez écouter les effets des ajustements en cliquant le bouton Play. Pour sortir de ce dialogue, cliquez sur OK pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser intacte la boucle d'origine.



Loop Tuner n'est pas disponible dans Peak LE.



Loop Tuner n'est pas disponible dans Peak DV.

Mono en stéréo / Stéréo en mono

Ces deux commandes DSP peuvent être utilisées pour convertir un document entre les formats un canal et deux canaux.

Changer un document de mono en stéréo :

1. Sélectionnez la totalité du document grâce à la commande Select All du menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Mono To Stereo dans le menu DSP ou dans la Barre d'outils.
3. Dans le dialogue, ajustez le curseur pour contrôler la balance gauche-droite du mélange.



Boîte de dialogue Mono to Stereo Conversion

4. Cliquez sur OK. Peak convertit de mono en stéréo.

Changer un document de stéréo en mono :

1. Sélectionnez la totalité du document grâce à la commande Select All du menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Stereo To Mono dans le menu DSP ou dans la Barre d'outils.
3. Dans le dialogue qui apparaît, ajustez le curseur pour contrôler la balance gauche-droite du mélange.



Boîte de dialogue Stereo to Mono Conversion

4. Cliquez sur OK. Peak convertit de stéréo en mono.



Mono To Stereo/Stereo To Mono n'est pas disponible dans Peak LE.



Mono To Stereo/Stereo To Mono n'est pas disponible dans Peak DV.

Bien que la conversion Mono To Stereo/Stereo To Mono automatique ne soit pas disponible dans Peak LE & DV, vous pouvez obtenir le même résultat en sélectionnant un document mono ou stéréo ouvert, puis en ouvrant un nouveau document vide. Si vous tentez de coller le contenu du Presse-papiers, Peak détecte s'il existe une différence du nombre de canaux, et vous demande d'entrer une valeur de panoramisation gauche/droite, avant de vous permettre de coller le contenu.



7

Mélange

La commande Mix permet de mélanger un son copié dans le Presse-papiers avec une sélection cible. Cette fonction peut être utilisée comme une sorte de mélange de pistes son-sur-son, ou pour assembler des éléments sonores. Mix est similaire à la commande Add, mais ne présente pas de danger de distorsion car le contenu de la sélection et du Presse-papiers sont atténués avant le mélange. Pour utiliser la commande Mix, vous devez tout d'abord copier une sélection. Ce matériau peut ensuite être mélangé dans le matériau cible. La commande Mix permet également d'appliquer une enveloppe au matériau copié. Ceci peut être utile lorsque le contenu mélangé doit avoir des niveaux variables.

Pour utiliser la commande Mix :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez mélanger dans un autre document et choisissez Copy dans le menu Edit ou dans la Barre d'outils (ou appuyez sur ⌘-C).
2. Sélectionnez l'audio dans lequel vous voulez intégrer la sélection copiée.
3. Choisissez Mix dans le menu DSP.



Boîte de dialogue Mixer

4. Utilisez le curseur pour ajuster la quantité de signal copié que vous voulez mélanger dans le document cible. Pour mélanger le matériau copié avec des niveaux variables, cliquez sur les boutons Envelope, Change puis Mix.
5. Cliquez sur OK. Peak mélange les deux signaux.
6. Pour écouter, appuyez sur ⌘-Barre d'espace.

Modulation

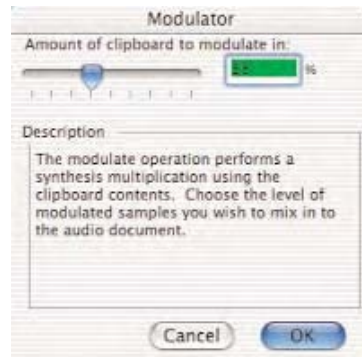
La commande Modulate fonctionne comme un modulateur en anneau qui multiplie deux signaux (copie du Presse-papiers et sélection courante). Le résultat inclut la somme et la différence des fréquences de porteuse et de modulante, en général des timbres complexes ayant une personnalité métallique (inharmonique).



Essayez d'utiliser des sons synthétiques (sinuso de, onde carrée ou dents-de-scie) avec la commande Modulate.

Pour utiliser la commande de modulation :

1. Sélectionnez la source et choisissez Copy du menu Edit ou de la Barre d'outils (ou appuyez sur ⌘-C).
2. Sélectionnez l'audio de destination.
3. Choisissez Modulate dans le menu DSP.
4. Dans le dialogue qui apparaît, utilisez le curseur pour contrôler la quantité du signal copié à utiliser pour moduler le document de destination.



Boîte de dialogue Modulator

5. Cliquez sur OK. Peak traite les deux signaux.
6. Pour écouter, appuyez sur la Barre d'espace.



Modulate n'est pas disponible dans Peak LE.



Modulate n'est pas disponible dans Peak DV.

Normalisation

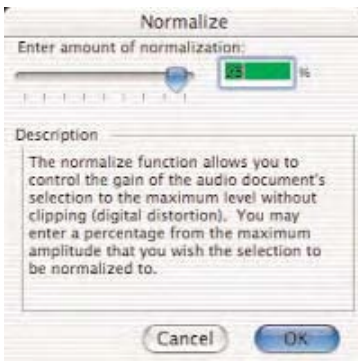
La normalisation optimise le volume d'une sélection ou d'un document entier pour qu'il occupe une amplitude maximale sans distordre. Cette fonction est très utile pour amplifier l'intensité d'un son enregistré trop bas, ou pour s'assurer que l'amplitude de plusieurs documents est uniforme.



Comme la normalisation modifie de fa on uniforme l'amplitude (proportions entre parties faibles et fortes restent les mêmes), son effet n'est pas le même que la compression/limitation (parties faibles renforcées et parties fortes ne pouvant dépasser une amplitude spécifiée).

Pour normaliser une sélection :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez normaliser. Pour normaliser le document audio en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Normalize dans le menu DSP.
3. Dans le dialogue qui apparaît, utilisez le curseur pour ajuster le pourcentage de normalisation par rapport au niveau maximal.



Boîte de dialogue Normalize

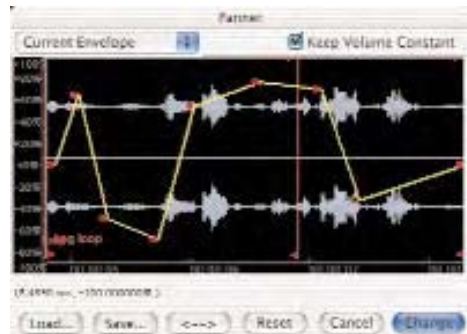
4. Cliquez sur OK. Peak normalise la sélection.

Panoramisation

La panoramisation permet de régler le mouvement gauche-droite d'un document stéréo en dessinant une enveloppe dans le dialogue Panner. La gauche est en haut du graphique, et la droite est en bas.

Ajuster la panoramisation d'une sélection :

1. Sélectionnez le document stéréo que vous voulez traiter. Pour traiter le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Panner dans le menu DSP.
3. Dans le dialogue d'édition qui apparaît, dessinez la panoramisation souhaitée avec l'enveloppe.



Boîte de dialogue Panner

4. Cliquez sur OK. Peak change la panoramisation du document en fonction des changements que vous avez effectués.



Panner n'est pas disponible dans Peak LE.



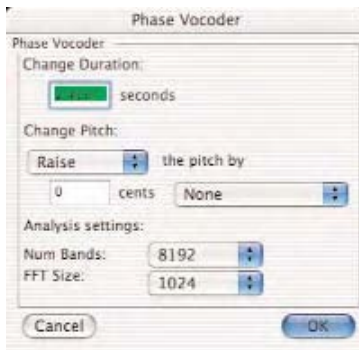
Panner n'est pas disponible dans Peak DV.

Vocodeur de phase

Le vocodeur de phase est une forme d'analyse/resynthèse du spectre audio qui permet de modifier la durée et/ou la hauteur d'une sélection audio.

Pour utiliser le vocodeur de phase :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter, ou pour tout le document, appuyez sur ⌘-A.
2. Choisissez Phase Vocoder dans le menu DSP. Le dialogue Phase Vocoder apparaît.



Boîte de dialogue Phase Vocoder

3. Dans le champ Change Duration, tapez la nouvelle durée de la sélection en secondes.
4. Dans le champ Change Pitch, entrez une valeur de changement de hauteur pour la sélection en cents (ceux-ci sont la division de l'octave musicale : une octave équivaut à 1 200 cents). Des intervalles de musique courants sont stockés dans le pop-up menu, vous permettant de sélectionner une tierce majeure, une octave, ou d'autres intervalles. Le pop-up menu de direction contrôle si la hauteur est déplacée vers le haut ou vers le bas.
5. Dans le champ Analysis Settings, choisissez le nombre de bandes et la taille de FFT (Fast Fourier

Transform) qui déterminent la qualité de la sortie. Le vocodeur de phase analyse le contenu fréquentiel de la sélection audio et place les fréquences trouvées dans des pistes. Celles-ci sont utilisées pour créer une resynthèse par oscillateurs qui utilise les modifications de hauteur et de durée que vous entrez. En règle générale, de petites tailles de FFT brouillent moins la sortie audio que de grandes tailles. Un grand nombre de bandes augmente la précision lors du pistage du contenu harmonique de la source audio. Avoir une taille de FFT supérieure au nombre de bandes donne en général des résultats indésirables. En raison de la nature de l'algorithme du vocodeur de phase, les meilleurs résultats sont obtenus avec des instruments solo et des sons stables (tels qu'une voix ou une ligne de flûte solo) plutôt qu'avec des sons complexes (comme un orchestre).

6. Cliquez sur OK. Peak traite l'audio. Pour écouter le résultat, lancez la lecture.



Phase Vocoder n'est pas disponible dans Peak LE.



Phase Vocoder n'est pas disponible dans Peak DV.

Rappify

La commande Rappify applique un filtrage très dynamique sur la sélection. Comme le dit un utilisateur de Peak, «Rappify transforme le hi-fi en lo-fi» ! Si le matériau source contient une pulsation marquée, il ne

conservera que ses composants rythmiques essentiels. Testez cette fonction avec différents sons pour obtenir des résultats surprenants et excitants.

Pour rappifier une sélection :

1. Sélectionnez l'audio à traiter, ou pour sélectionner tout le document, appuyez sur ⌘-A.
2. Choisissez Rappify dans le menu DSP.



Boîte de dialogue Rappify

3. Sélectionnez la quantité de rappification que vous voulez mélanger au document d'origine : 100 % rappifié complètement et 0 % laisse le son intact.
4. Cliquez sur OK. Peak traite l'audio. Pour écouter, lancez la lecture.



Rappify n'est pas disponible dans Peak LE.



Rappify n'est pas disponible dans Peak DV.

Réparation de clic

La commande Repair Click élimine un clic ou une "pointe" dans la forme d'onde grâce aux réglages entrés dans le dialogue Repair Clicks (expliqué cidessous).

Pour réparer un clic individuel :

1. Placez le point d'insertion à l'endroit où se trouve le clic que vous voulez réparer.
2. Choisissez Zoom To Sample Level dans le menu Action (Majuscules-Fleche gauche).
3. Sélectionnez le clic dans la forme d'onde. Votre sélection ne doit pas être supérieure à 100 échantillons.
4. Choisissez Repair Click dans le menu DSP.



Repair Click n'est pas disponible dans Peak LE.



Repair Click n'est pas disponible dans Peak DV.

Réparation de clics

La commande Repair Clicks permet de trouver et de réparer les clics de votre document. Son dialogue automatise le processus de recherche et de suppression des clics (indiqués en général par une "pointe" étroite sur la forme d'onde), comme le dialogue chercher/remplacer d'un traitement de texte.



Boîte de dialogue Repair Clicks

Cette opération travaille en regardant les discontinuités entre deux échantillons successifs. Par exemple, une valeur de -100 suivie d'une valeur de 10 000 aura toutes les chances d'être un clic. Lorsque l'emplacement du clic est identifié, une technique de lissage est utilisée pour maintenir la forme originelle de la zone réparée.

Si vous travaillez sur des clics numériques, ce dialogue va vite devenir indispensable. Des signaux très dégradés comme les scratches et les pops des vinyles nécessitent des réparations plus attentives, en plus de la réparation de clics, avec des fonctions telles que le changement de gain, l'effacement et l'outil Pencil. Des clics provenant d'enregistrements vinyles perdent leur détectabilité lorsqu'ils sont échantillonnés avec un convertisseur analogique-numérique.

Smoothing Factor

Smoothing Factor détermine la quantité de lissage appliquée. Les sons avec des hautes fréquences nécessitent un facteur faible pour préserver celles-ci. Un réglage de 40 à 60 % répare en général la plupart des clics.

Detection Setting

Detection Setting détermine la façon dont les clics sont localisés. Une valeur élevée ne trouve que les clics les plus flagrants, tandis qu'une valeur faible trouve des clics moins évidents. Des valeurs inférieures à 10 % ont de grandes chances de prendre de l'audio pour des clics. Un réglage de 40 à 80 % marche en général correctement.

Repair Size

Le réglage Repair Size montre combien d'échantillons autour du clic sont utilisés pour déterminer la nouvelle forme de la réparation. La taille peut varier de 5 à 100 échantillons, une taille de 50 fonctionnant bien dans la plupart des cas. Peak interpole alors ce que la forme d'onde correcte devrait être, et répare le clic.

Les boutons situés en bas permettent de contrôler la réparation, l'écoute et l'annulation des réparations :

- Cliquez sur le bouton Repair pour réparer un clic trouvé par le bouton Next Click.
- Utilisez le bouton Next Click pour chercher le prochain clic potentiel dans la sélection.
- Lorsque celui-ci est localisé, vous pouvez l'écouter grâce au bouton Audition. Celui-ci lit les clics en utilisant les réglages de Preroll et de Postroll du dialogue Auditioning du dialogue Preferences.
- Si vous réparez un clic mais n'êtes pas satisfaits du résultat, cliquez sur le bouton Undo.
- Si vous voulez réparer d'un coup tous les clics d'une sélection sans recommencer à chaque fois, cliquez sur le bouton Repair All.



Attention de ne pas confondre la taille de réparation et la taille de la sélection contenant l'audio que vous voulez inspecter et réparer. La taille de réparation correspond à la taille de clic individuel réparé.

Pour réparer plusieurs clics d'un document :

1. Sélectionnez le document entier ou la partie sur laquelle vous voulez réparer les clics.
2. Choisissez Repair Clicks dans le menu DSP.

3. Cliquez sur le bouton Next Click. Peak cherche un clic. Si aucun n'est trouvé, vous pouvez essayer une plus petite valeur de détection.
4. Écoutez le clic grâce au bouton Audition. Le clic devrait se trouver au milieu de la zone écoutée.
5. Lorsque le clic est trouvé, cliquez sur le bouton Repair. Cliquez sur le bouton Audition pour vous assurer qu'il a bien été réparé. Si tel n'est pas le cas, utilisez Undo, modifiez le facteur de lissage ou la taille et cliquez de nouveau sur Repair.
6. Recommencez depuis l'étape 3 jusqu'à ce que tous les clics soient supprimés, ou cliquez simplement sur le bouton Repair All. Si vous voulez arrêter Repair All, appuyez sur ⌘-point.

Pour réparer un seul clic d'un document :

1. Sélectionnez la zone autour du clic, en centrant celui-ci sur la sélection.
2. Choisissez Repair Clicks dans le menu DSP ou utilisez Repair Click et sautez l'étape 3.
3. Cliquez sur le bouton Repair puis sur le bouton Audition pour vous assurer qu'il a bien été réparé. Si tel n'est pas le cas, utilisez Undo, modifiez le facteur de lissage ou la taille et cliquez de nouveau sur Repair.

Il faut parfois baisser le réglage de détection pour certains clics, selon qu'ils sont plus ou moins évidents. Toutefois, n'abaissez pas trop vite ce réglage - faites-le graduellement pour obtenir de meilleurs résultats.



Repair Click & Repair Clicks ne sont pas disponibles dans Peak LE.



Repair Click & Repair Clicks ne sont pas disponibles dans Peak DV.

Suppression du DC Offset

Cette fonction permet de retirer le DC Offset de votre fichier audio. Peak cherche celui-ci dans l'audio et le retire. Peak examine indépendamment les canaux gauche et droite d'un document stéréo. Le DC Offset est en général causé par des problèmes survenant lors de la conversion analogique-numérique : la forme d'onde n'est plus alors centrée sur la ligne d'amplitude nulle - elle est décalée vers le haut ou le bas.

7

Pour utiliser la suppression du DC Offset :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter. Pour sélectionner le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (⌘-A).
2. Choisissez Remove DC Offset dans le menu DSP. Peak examine l'audio, et supprime de façon automatique tout DC Offset qui s'y trouve.



Remove DC Offset n'est pas inclus dans Peak LE.



Remove DC Offset n'est pas inclus dans Peak DV.

Reverse Boomerang

Reverse Boomerang mélange une copie inversée de la sélection avec l'original. Ceci crée une grande variété de résultats intéressants et utiles. Testez le Boomerang sur des boucles de batterie, de la voix, et des effets sonores.

Pour utiliser le Reverse Boomerang :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez traiter. Pour sélectionner le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (**⌘-A**).
2. Choisissez Reverse Boomerang du menu DSP.
3. Sélectionnez la quantité de son inversé que vous voulez inclure dans le son original : 100 % est complètement inversé et 0 % laisse le son intact.



Boîte de dialogue Reverse Boomerang

4. Cliquez sur OK. Peak traite l'audio. Pour écouter le résultat, appuyez sur la Barre d'espace.

Inversion

La commande Reverse inverse la sélection. Dans celle-ci, le dernier échantillon devient le premier, l'avant-dernier devient le second, et ainsi de suite. Cet effet revient à lire une bande enregistrée à l'envers.

Pour inverser une sélection :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez inverser. Pour sélectionner le document en entier, choisissez Select All dans le menu Edit (**⌘-A**).
2. Choisissez Reverse dans le menu DSP. Peak inverse la sélection. Pour écouter, lancez la lecture.

Échange de canaux

La commande Swap Channels échange les canaux gauche et droite d'une sélection.

Pour échanger les canaux d'une sélection :

1. Sélectionnez l'audio que vous voulez échanger. Pour sélectionner tout le document, choisissez Select All du menu Edit (**⌘-A**), ou placez le point d'insertion au début du document audio stéréo.
2. Choisissez Swap Channels dans le menu DSP. Peak échange les canaux gauche et droite. Pour entendre le résultat, appuyez sur la Barre d'espace.



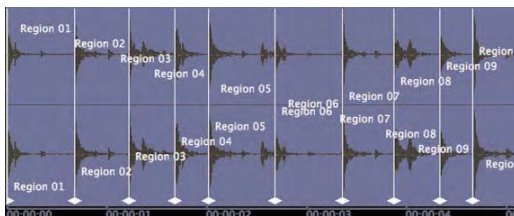
Swap Channels n'est pas disponible dans Peak LE.



Swap Channels n'est pas disponible dans Peak DV.

Seuil

La commande Threshold permet de découper un document en plusieurs composants, en analysant ses niveaux d'amplitude et en paramétrant une amplitude de coupure ou amplitude seuil.



A drum loop, divided into individual beats, using the Threshold command, set to make regions

Vous pouvez utiliser cette commande sur des notes successives d'un instrument pour les découper, ou sur une boucle de batterie pour la casser en composants séparés. Vous pouvez sauvegarder les segments comme marqueurs ou comme régions.

Pour utiliser la commande de seuil :

1. Sélectionnez l'audio à traiter et choisissez Threshold dans le menu DSP. Après que Peak a analysé les amplitudes de la sélection, sélectionnez une amplitude seuil pour les valeurs d'attaques et d'extinctions dans le dialogue Threshold.



Boîte de dialogue Threshold Regions

2. Glissez l'indicateur de seuil vers la gauche ou la droite pour régler l'amplitude seuil. De nouveaux marqueurs apparaissent dans le document, formant des marqueurs ou des régions, selon votre réglage. Les curseurs "Offset" permettent de décaler le départ des marqueurs ou des régions de plus ou moins 0 à 512 échantillons.

3. Sélectionnez Create Regions pour créer des régions à la place de marqueurs. Les réglages séparés "Threshold" et "Offset" des éléments "Attack" et "Release" modifient les points de fin des régions, vous permettant d'éliminer le silence.
4. Ajustez la valeur "Attack". Elle contrôle la quantité de temps pendant laquelle l'audio doit rester au-dessus du seuil donné pour être considéré comme nouveau marqueur ou nouvelle région.
5. Lorsque vous avez fini, cliquez sur OK.
6. Après que le document a été "mis au seuil" comme vous le souhaitez, vous pouvez utiliser la commande Export Regions du menu File pour exporter les régions séparés sous forme de nouveaux fichiers ou de nouvelles fenêtres.
7. Pour sélectionner et lire les régions de gauche à droite, appuyez sur la touche Page précédente de votre clavier. Pour sélectionner et lire les régions de droite à gauche, appuyez sur la touche Page suivante.



Utilisez la commande Threshold pour créer plusieurs points de bouclage. Pour convertir un marqueur en point de début ou de fin de boucle, double-cliquez sur le marqueur et changez-le en "Loop Start" ou "Loop End" dans le dialogue Edit Marker. Essayez également de réarranger les régions générées par la fonction Threshold dans la Playlist ou en coupant et collant pour créer de nouvelles idées intéressantes de composition et de rythmes !



Threshold n'est pas disponible dans Peak LE.



Threshold n'est pas disponible dans Peak DV.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à manipuler et traiter de l'audio grâce aux capacités DSP de Peak. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à utiliser des plug-ins VST & Audio Unit avec Peak.

Chapitre 8

Plug-ins



Chapitre 8 : Plug-ins

Introduction

Peak est compatible avec VST 1.0 «carbonisé» et «Mach-O», et avec les plug-ins Audio Unit. VST («Virtual Studio Technology») est une technologie de plug-in audio standard développée par Steinberg Media Technologies, AG. Les plug-ins Audio Unit sont un nouveau standard de Apple Computer, Inc.

Les plug-ins VST & Audio Unit offrent un grand nombre d'effets en temps réel excitants par des sociétés comme Arboretum, BIAS, Cycling 74, Steinberg, Waves, Maxim Digital Audio, et d'autres. Les plug-ins VST & Audio Unit fonctionnent en temps réel sur votre ordinateur sans matériel supplémentaire.

Installation des plug-ins VST

Les plug-ins VST peuvent être installés à deux endroits - dans :

/Macintosh HD/Library/Audio/Plug-Ins/VST

ou dans :

/MacintoshHD/Utilisateurs/<VotreCompte>/Library/Audio/Plug-Ins/VST

Consultez la documentation fournie avec vos plug-ins VST pour les instructions d'installation du constructeur.

Utilisation de plug-ins VST

Inserts

Peak peut accéder aux plug-ins VST de deux façons différentes - en utilisant des "Inserts" ou à travers Vbox SE. Un insert peut contenir un seul plug-in, et jusqu'à 5 inserts sont disponibles. Lorsque vous utilisez des inserts, le signal passe à travers l'effet de chaque insert dans l'ordre du numéro d'insert. Par exemple, si un plug-in d'égalisation est utilisé sur Insert 1, et un plug-in de réverbération est utilisé sur Insert 2, la sortie du plug-in d'égalisation passe dans l'entrée du plug-in de réverbération. Les inserts sont en général plus pratiques lorsqu'un petit nombre de plug-ins est nécessaire.

Vbox SE

Peak inclut Vbox SE de BIAS, une boîte d'effets virtuelle, dans laquelle vous pouvez combiner, repatcher et mélanger vos plug-ins VST en temps réel. En utilisant la matrice, Vbox SE permet de combiner plusieurs plug-ins et de les patcher à chaud en série, en parallèle, ou en série et parallèle. Vbox SE possède pour chaque plug-in des contrôles de mute, de solo et d'édition de paramètres. Vbox SE contient également des contrôles de gain en entrée et sortie pour chaque plug-in et pour la matrice entière, ainsi qu'un contrôle de mélange global Wet/Dry. Utilisez la fonction de comparaison A/B de

Vbox SE pour trouver les réglages convenables et utilisez les mémoires de Vbox SE pour stocker des configurations et des réglages.

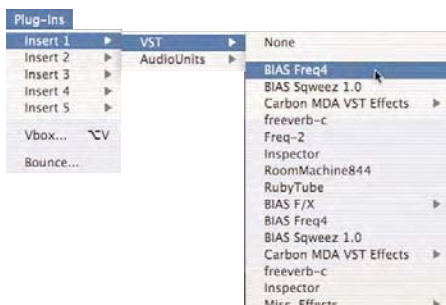


Pour utiliser plusieurs plug-ins VST dans Vbox SE, vous devez sélectionner Vbox depuis un insert disponible. Bien que Vbox SE puisse être utilisée sur un insert avec d'autres plug-ins VST utilisés sur d'autres inserts, il est recommandé d'utiliser plusieurs plug-ins dans la matrice Vbox SE, car elle offre davantage de contrôle et de flexibilité.

Utilisation de Peak avec des inserts

Pour ouvrir un plug-in VST sur un insert :

1. Sélectionnez Insert 1 dans le menu Plug-Ins.
2. Sélectionnez VST dans le sous-menu.
3. Sélectionnez le plug-in que vous voulez utiliser dans le second sous-menu.



Ouverture d'un plug-in VST

Pour fermer un plug-in :

1. Sélectionnez Insert 1 dans le menu Plug-Ins.
2. Sélectionnez VST dans le sous-menu.

3. Sélectionnez None dans le second sous-menu.

Pour écouter un plug-in :

1. Avec un document audio ouvert, ouvrez le plug-in VST désiré comme décrit ci-dessus.
2. Configurez les réglages du plug-in comme désiré (les plug-ins de différents constructeurs peuvent avoir des molettes, des boutons, des curseurs et d'autres types de contrôles).
3. Écoutez le document audio et faites des ajustements sur les contrôles si nécessaire. Les plug-ins VST fonctionnent en temps réel, donc tout ajustement est instantanément entendu.

Pour appliquer un plug-in VST :

1. Suivez les étapes décrites ci-dessus pour écouter les plug-ins VST.
2. Sélectionnez Bounce dans le menu Plug-Ins. Peak applique les réglages courants du plug-in sur le document audio au premier-plan.
3. Lorsque le traitement est fini, Peak vous demande si le plug-in doit être désactivé. Si vous avez fini d'utiliser le plug-in pour le moment, cliquez sur Yes. Si vous avez d'autres fichiers à traiter avec le même plug-in, cliquez sur No.



Peak LE n'accepte qu'un seul insert et ne peut utiliser qu'un seul plug-in à la fois.



Peak DV n'accepte qu'un seul insert et ne peut utiliser qu'un seul plug-in à la fois.

Utilisation de Peak avec VBox SE

Pour ouvrir VBox SE dans Peak :

1. Sélectionnez VBox SE dans le menu Plug-Ins.
2. La matrice VBox SE apparaît.



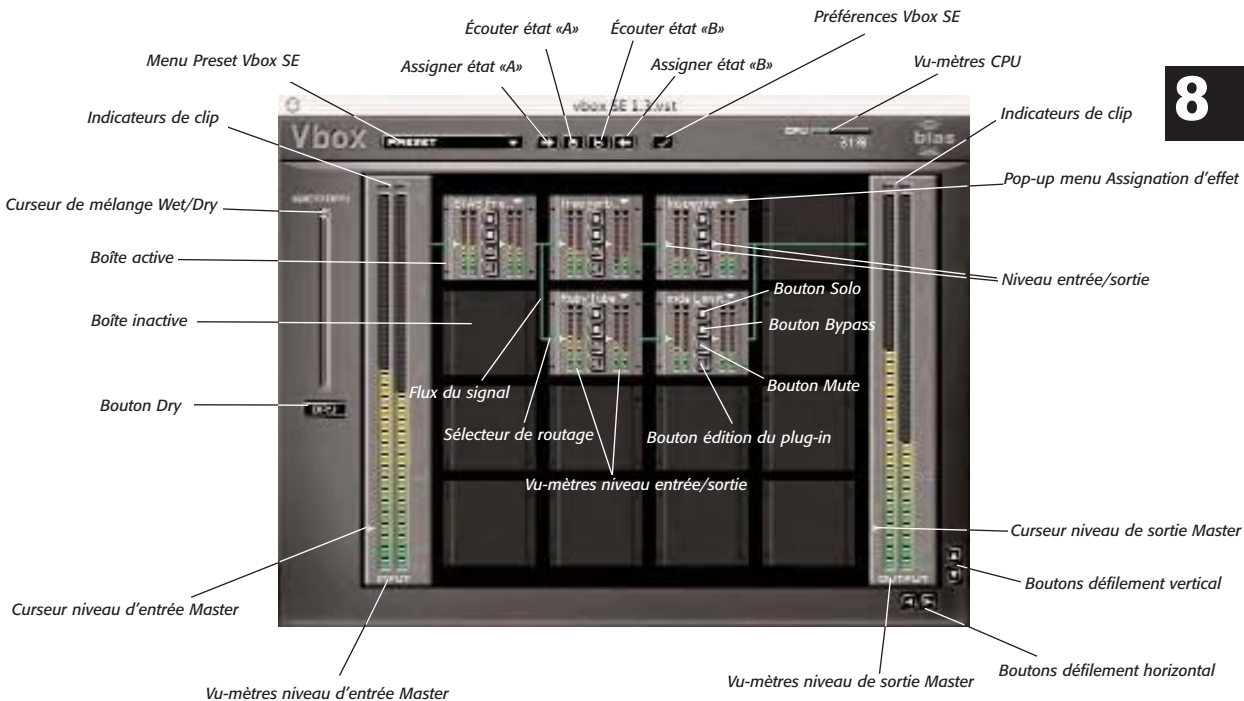
Peak LE & DV n'incluent pas VBox SE. Les utilisateurs de Peak LE & DV peuvent acheter VBox SE séparément pour combiner en parallèle ou en série plusieurs plug-ins VST.

La matrice VBox SE

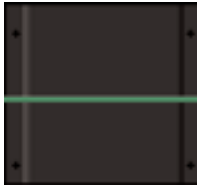
La grande zone de la fenêtre VBox SE ayant 4 rangées et 4 colonnes de boîtes plus petites à l'intérieur est la matrice VBox SE. Vous pouvez assigner, diriger et modifier le plug-in VST à l'intérieur de la matrice VBox SE.

La taille de la matrice VBox SE peut être supérieure à la grille 4x4 montrée dans la fenêtre VBox SE. Vous pouvez vous déplacer dans la matrice VBox SE en utilisant les flèches situées en bas à droite de la fenêtre VBox SE.

Interface graphique de la matrice VBox SE



La matrice VBox SE avec 5 plug-ins actifs



Une boîte inactive



Une boîte activée

Contrôles de boîte

La matrice Vbox SE est faite de boîtes individuelles. Chaque boîte peut être assignée à un plug-in VST : elle est alors activée. Si aucun plug-in n'est assigné à une boîte, celle-ci est inactive.

Une boîte activée possède plusieurs fonctions dont le nom du plug-in assigné, le contrôle du niveau d'entrée, le contrôle du niveau de sortie, le bouton solo, le bouton bypass, le bouton mute, le bouton edit, les Vu-mètres d'entrée, les Vu-mètres de sortie, et la source d'entrée.

Pop-up Assignation d'effet

Pour assigner un plug-in VST sur une boîte désactivée, cliquez sur la boîte. Un pop-up menu contenant tous les plug-ins VST stockés dans le dossier plug-in VST du système apparaît, ce qui vous permet d'assigner un plug-in VST particulier à la boîte.

Assignation d'un plug-in VST dans Vbox SE

Pour assigner un plug-in VST :

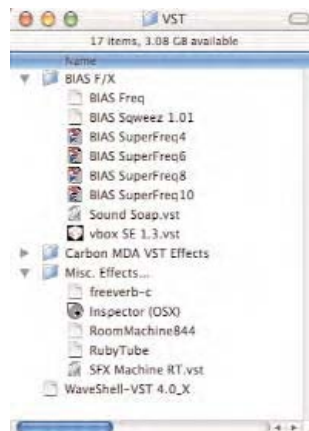
1. Cliquez sur une boîte inactive pour afficher le pop-up menu Assignation d'effet.
2. Sélectionnez le plug-in VST désiré dans le pop-up menu. Celui-ci affiche tous les plug-ins VST installés dans le dossier plug-ins VST du système.



Si vous lisez avec plus de plug-ins VST que votre CPU ne peut gérer, la lecture de l'audio peut commencer à devenir erratique. Le Vu-mètre CPU situé en haut à droite de la fenêtre Vbox SE vous permet de vérifier le niveau d'utilisation du CPU.

Organisation des plug-ins VST avec des dossiers

Peak vous permet d'organiser vos plug-ins VST dans des dossiers placés à l'intérieur du dossier plug-ins VST.



Organisation de plug-ins VST avec des dossiers

Chaque dossier que vous créez à l'intérieur du dossier plug-ins VST peut stocker des groupes de plug-ins qui apparaissent sous forme de sous-menus dans le pop-up menu Assignation d'effet de VBox SE.

Pour désactiver un plug-in VST sur une boîte active :

1. Cliquez sur le nom du plug-in assigné.
2. Choisissez None dans le pop-up menu Assignation d'effet.

Pour «brancher à chaud» un plug-in VST sur une boîte active :

1. Cliquez sur le nom du plug-in assigné.
2. Sélectionnez un plug-in VST différent.



Lorsque vous achetez des plug-ins, vérifiez qu'ils soient compatibles avec Mac OS X. Peak peut utiliser les plug-ins d'effets VST 1.0 «carbonisés» et «Mach-O».

Contrôles de niveau

Le petit triangle blanc situé à côté des Vu-mètres d'entrée et de sortie vous permet d'atténuer ou d'amplifier l'entrée ou la sortie de la boîte.



Curseur niveau de sortie

Curseur niveau d'entrée

Cliquez et faites glisser l'indicateur vers le haut ou le bas pour atténuer ou amplifier l'audio de +/-6 dB (+/-100%). La position centrale de l'indicateur représente une atténuation/amplification de 0 dB. Appuyez sur la touche Option de votre clavier et cliquez sur l'indicateur pour revenir à sa position centrale.



Vu-mètres avec indicateurs de clip

À gauche et à droite de la boîte se trouvent les Vu-mètres d'entrée et de sortie. Ces Vu-mètres montrent les niveaux audio d'entrée vers le plug-in et de sortie depuis le plug-in. Les lumières en haut des Vu-mètres sont les indicateurs de clip. Si l'audio contient des clips (atteint le niveau maximum pendant plus de 2 échantillons consécutifs), les indicateurs de clip restent allumés pendant quelques instants.

Mute



Le bouton Mute coupe toute sortie audio de la boîte. Vous pouvez activer ou désactiver le bouton mute en appuyant dessus.

Bypass



Le bouton Bypass empêche le plug-in VST de traiter l'entrée audio de la boîte. L'audio passe à travers la boîte directement vers les sorties.

Solo

Le bouton Solo bypass tous les plug-ins de la même rangée. Ceci vous permet de n'écouter qu'une seule boîte sans traiter l'audio à travers les autres boîtes de la rangée.

Edit

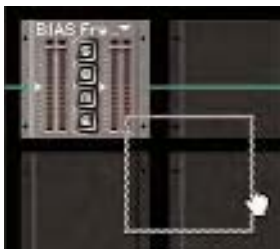
Le bouton Edit affiche l'éditeur du plug-in VST de la boîte. L'éditeur du plug-in VST apparaît dans une nouvelle fenêtre.

Déplacement de plug-ins

Vbox SE vous permet de déplacer les plug-ins d'une boîte active à une autre boîte, active ou inactive, dans la matrice Vbox SE.

Pour déplacer un plug-in d'une boîte à une autre :

- Cliquez sur les Vu-mètres de la boîte active, le curseur se change en main, et vous pouvez la glisser sur n'importe quelle autre boîte. Il est inutile d'aligner précisément le plug-in dans les limites de la boîte cible, glissez-le simplement au milieu de la boîte cible et il se mettra en place.

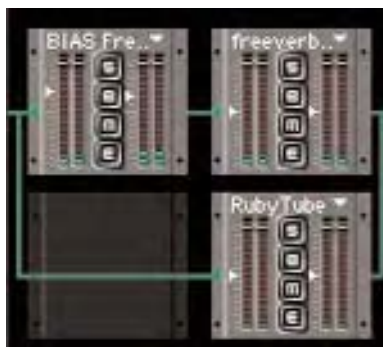


Déplacement d'un plug-in d'une boîte à une autre

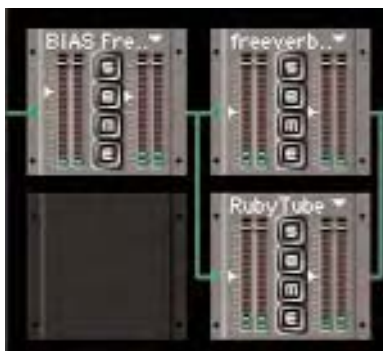
Déplacer un plug-in sur une boîte inactive déplace simplement le plug-in d'une boîte à l'autre. Déplacer un plug-in sur une boîte active remplace le plug-in de la boîte cible.

Changement du routage d'entrée

Vbox SE vous permet de changer le flux du signal en configurations parallèles de boîte. Pour déplacer une entrée de la boîte de gauche à la boîte supérieure gauche, cliquez sur l'indicateur d'entrée vert situé au centre gauche de la boîte.



Entrée par boîte gauche



Entrée par boîte supérieure gauche

Création de chaînes d'effets en série

Vbox SE considère automatiquement que vous voulez créer des chaînes de boîtes en série. Activez simplement les boîtes en rangées, en vérifiant qu'il n'y ait pas de boîtes inactives entre les premiers et derniers plug-ins actifs de la rangée.

Création de chaînes d'effets en parallèle

Utilisez l'indicateur d'entrée situé à gauche au centre d'une boîte pour créer des chaînes d'effets en parallèle.

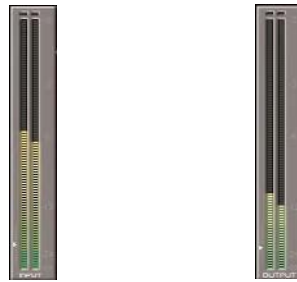
Contrôles Wet/Dry Master



Curseur de mélange Wet/Dry

Le curseur de la fenêtre Vbox SE appelé Wet/Dry vous permet de contrôler la combinaison du signal original et du signal passé à travers la matrice Vbox SE. Faites glisser le curseur vers le haut pour entendre plus de signal traité par la matrice Vbox SE (humide), ou vers le bas pour avoir plus de signal original (sec). Cliquez sur le bouton Dry pour n'entendre que la source audio originale, sans aucun traitement à travers la matrice Vbox SE.

Niveaux Master d'entrée/sortie



Vu-mètres Master de niveau d'entrée & de sortie

Les petits triangles blancs situés en bas des Vu-mètres Master d'entrée et de sortie contrôlent les niveaux d'entrée et de sortie. Cliquez et faites glisser l'indicateur vers le haut ou le bas pour atténuer ou amplifier l'audio de +/-6 dB (+/-100%). La position centrale de l'indicateur correspond à une atténuation/amplification de 0 dB. Appuyez sur la touche Option de votre clavier et cliquez sur l'indicateur pour revenir à la position centrale.

8

Chargement et sauvegarde de presets



Pop-up menu Preset de Vbox SE

Vous pouvez sauvegarder votre matrice Vbox SE comme preset ou charger une matrice Vbox SE en cliquant sur le pop-up menu Preset situé en haut de la matrice Vbox SE. Tout preset que vous sauvegardez dans le dossier Vbox SE Presets apparaît dans le pop-up menu Preset. Le dossier Vbox SE Presets se trouve sous OS X dans :

/Utilisateurs/<VotreCompte>/Library/Preferences/

Comparaisons A/B



Boutons de contrôle de la comparaison A/B

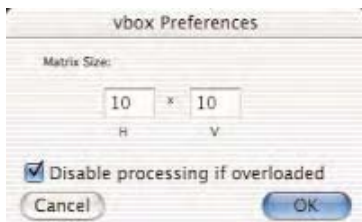
Vous pouvez effectuer des comparaisons A/B de différentes matrices VBox SE. Appuyez sur le bouton flèche de gauche pour stocker la matrice VBox SE courante dans l'emplacement A. Appuyez sur le bouton flèche de droite pour stocker la matrice VBox SE courante dans l'emplacement B. Appuyez sur le bouton A ou B pour charger une matrice sauvegardée.

Préférences VBox SE



Bouton Préférences VBox SE

Vous pouvez contrôler la taille de la matrice VBox SE en appuyant sur le bouton Préférences situé en haut de la matrice VBox SE. Entrez la hauteur et la largeur de la matrice que vous voulez construire. Remarquez que la nouvelle taille n'est pas utilisée avant un nouveau lancement de VBox SE. La matrice VBox SE peut avoir une taille maximum de 99x99 !



Boîte de dialogue VBox SE Preferences

Édition des paramètres de plug-in VST

Appuyer sur le bouton Edit d'une boîte active ouvre son éditeur. Vous pourrez y ajuster les paramètres du plug-in VST spécifique.

Vous pouvez modifier les paramètres et enregistrer vos presets dans un fichier de preset en utilisant les boutons



Fenêtre d'éditeur de plug-in (BIAS SoundSoap – non inclus avec Peak)

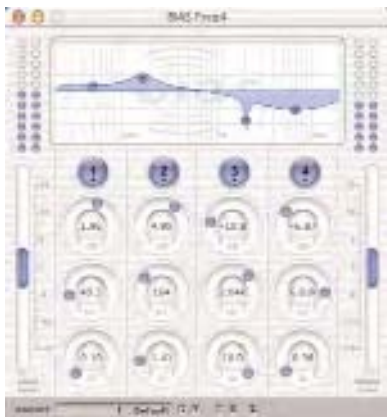
L et S situés en bas de la fenêtre de l'éditeur du plug-in. Ces boutons flèches vous permettent de vous déplacer à travers les presets existants pour le plug-in, ou de cliquer sur le nom du preset dans le pop-up menu Preset.

Les contrôles de la fenêtre d'éditeur de plug-in permet de naviger dans les presets, de charger/sauvegarder des presets personnalisés, et de couper le signal passant à travers le plug-in

BIAS Freq

BIAS Freq est un égaliseur 4 bandes professionnel inclus avec Peak 4.0. Freq supporte des valeurs de gain de -18 dB à +18 dB, des valeurs de Q (largeur de bande) de 0.1 à 10, et des fréquences centrales de 20 Hz à 20 kHz. Freq possède des filtres Peak, Notch, High-Shelf et Low-Shelf pour chaque bande. Freq contient également des bou-

tons de bypass pour chaque bande, et des Vu-mètres stéréo 24 dB d'entrée et de sortie. Pour plus d'informations sur son utilisation, reportez-vous au Manuel utilisateur de BIAS Freq.



BIAS Freq



Compresseur/Limiteur BIAS Squeeze™



Peak LE inclus une édition 2 bandes de Freq



Peak DV n'inclut pas le plug-in Squeeze

BIAS Squeeze

BIAS Squeeze™ est un compresseur/limiteur professionnel inclus avec Peak4.0. Squeeze offre des Vu-mètres indépendants d'entrée/sortie, des contrôles pour threshold, gain, attack, release, ratio et knee, ainsi que des modes auto-gain et soft clip.

Bounce de plug-ins VST

Lorsque vous avez trouvé les bons réglages pour vos plug-ins VST, vous voudrez probablement appliquer les effets au document audio. Ce processus est appelé «bounce». Bouncez le fichier audio pour traiter le document audio avec tous les plug-ins VST actifs. Le bounce modifie les données audio stockées sur le disque, ce qui vous permet d'utiliser la commande Save pour appliquer de façon permanente les effets du plug-in à votre document audio.

Pour bouncer des plug-ins VST :

1. Faites une sélection dans le document audio. Si vous choisissez ne de pas faire de sélection, le bounce sera appliqué sur tout le fichier audio.
2. Choisissez Bounce dans le menu Plug-Ins. Les plug-ins VST sont appliqués à la sélection. Ce processus peut prendre un moment, selon le nombre de plug-ins VST que vous appliquez et la taille de la sélection dans le fichier audio.



Choix de Bounce dans le menu Plug-Ins

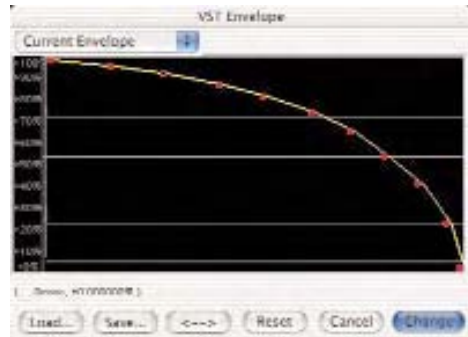
3. On vous demande de désactiver tous les plug-ins VST après le bounce. S'il n'y a pas d'autres documents audio que vous voulez bouncer avec les mêmes réglages VST, cliquez sur Yes. Autrement, cliquez sur No. Notez bien que si vous laissez les effets VST activés après le bounce, la lecture sonnera comme si vous traitiez une deuxième fois l'audio à travers les plug-ins VST.
4. Vous pouvez maintenant enregistrer le document audio en utilisant la commande Save du menu File de Peak, ou annulez le bounce en utilisant la commande Undo du menu Edit.

Enveloppe VST

Peak vous permet d'appliquer des effets VST graduellement selon une enveloppe spécifiée.

Pour appliquer des effets VST variables dans le temps :

1. Faites une sélection dans le document audio que vous voulez traiter.
2. Choisissez VST Envelope dans le dialogue Preferences.



Boîte de dialogue VST Envelope

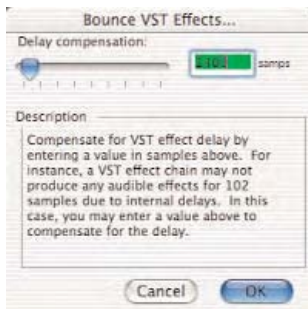
3. Un dialogue apparaît dans lequel vous pouvez dessiner une enveloppe en points de rupture pour contrôler la quantité d'effet VST appliqué dans le temps. Les points en haut du graphique représentent 100 % d'effet, tandis que les points en bas du graphique représentent 0% d'effet.
4. Lorsque vous avez fini de dessiner une enveloppe, cliquez sur Change.
5. Configure les plug-ins VST à appliquer.
6. Choisissez Bounce dans le menu VST Plug-ins.

Retards de plug-in VST

Pour compenser les retards de plug-in VST lors du bouncing d'effets VST, appuyez sur la touche Option lorsque vous choisissez Bounce VST Effects et entrez la compensation de retard en échantillons.

Pour déterminer la compensation de retard VST :

1. Bouncez les effets VST.
2. Mesurez le silence inséré par le bounce en sélectionnant le silence et en regardant la durée de la sélection en échantillons.
3. Annulez le bounce.
4. Appuyez sur la touche Option tout en choisissant Bounce VST Effects.



Boîte de dialogue Bounce VST Effects

5. Entrez la quantité de compensation de retard VST trouvée lors de l'étape 2.
6. Cliquez sur OK ou appuyez sur Retour chariot.

Enregistrement à travers des plug-ins VST

Peak permet d'enregistrer à travers vos plug-ins VST, pour traiter de l'audio de manière très rapide.

Pour enregistrer à travers des plug-ins VST :

1. Ouvrez un document audio.
2. Sélectionnez des plug-ins VST dans le menu VST

Plug-Ins et configurez Vbox SE avec les plug-ins VST à travers lesquels vous voulez enregistrer.

3. Choisissez Record Settings dans le menu Audio.
4. Activez Record Through VST Plug-in en plus des autres réglages d'enregistrement que vous voulez. Cliquez sur OK.
5. Choisissez Record dans le menu Audio pour ouvrir le dialogue Record et lancer l'enregistrement.

Utilisation de plug-ins VST avec le Batch File Processor

Peak vous permet d'utiliser vos plug-ins VST avec le Batch File Processor (voir le chapitre 9 : Batch File Processor & Apple Events pour une description détaillée du Batch File Processor). Ceci peut être un option très puissante et rapide si vous devez appliquer le(s) même(s) plug-in(s) VST sur de nombreux fichiers audio.

8

Pour utiliser des plug-ins VST et le Batch File Processor :

1. Ouvrez un document audio.
2. Sélectionnez des plug-ins VST dans le menu VST Plug-Ins et configurez Vbox SE avec les plug-ins VST que vous voulez utiliser dans le traitement.
3. Choisissez Batch File Processor dans le menu File.
4. Choisissez tout autre processus que vous voulez utiliser avec le Batch File Processor et indiquez le dossier de sortie du Batch File Processor.
5. Ajoutez Bounce VST Effects de la liste Available Processes vers la liste Selected Processes for Batch.

6. Activez le Batch File Processor et cliquez sur OK.
7. Allez dans le Finder et glissez-déposez les fichiers/dossiers audio que vous voulez traiter par lot sur l'icône de Peak.
8. Peak traite ces fichiers par lot et les enregistre dans le dossier désigné.

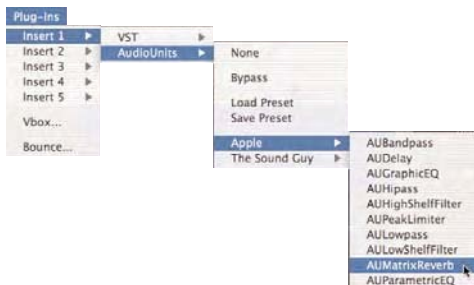


Peak LE n'inclut pas le Batch File Processing.

Utilisation de plug-ins Audio Unit

Pour ouvrir un plug-in Audio Unit sur un insert :

1. Sélectionnez Insert 1 dans le menu Plug-Ins.
2. Sélectionnez Audio Unit dans le sous-menu.



Ouverture d'un plug-in Audio Unit

3. Sélectionnez le plug-in que vous voulez utiliser dans le second sous-menu.



Fenêtre d'éditeur de plug-in Audio Unit (Apple AUDelay)

Pour fermer un plug-in Audio Unit :

1. Sélectionnez Insert 1 dans le menu Plug-Ins.
2. Sélectionnez Audio Unit dans le sous-menu.
2. Sélectionnez None dans le second sous-menu.

Pour écouter un plug-in Audio Unit :

1. Avec un document audio ouvert, ouvrez le plug-in Audio Unit désiré comme décrit ci-dessus.
2. Configurez les réglages comme désiré (les plug-ins de différents constructeurs peuvent avoir différents types de contrôles).
3. Écoutez le document et ajustez les contrôles : Audio Unit fonctionnant en temps réel, toute modification est instantanément entendue.

Pour appliquer un plug-in Audio Unit :

1. Suivez les étapes décrites ci-dessus pour écouter les plug-ins Audio Unit.
2. Sélectionnez Bounce dans le menu Plug-Ins. Peak applique les réglages courants du plug-in sur le document audio au premier-plan.
3. Lorsque le traitement est fini, Peak vous demande si le plug-in doit être désactivé. Si vous avez fini d'utiliser le plug-in pour le moment, cliquez sur Yes. Si vous avez d'autres fichiers à traiter avec le même plug-in, cliquez sur No.

Utilisation de plug-ins Audio Unit avec le Batch File Processor

Peak vous permet d'utiliser vos plug-ins Audio Unit avec le Batch File Processor (voir le chapitre 9 : Batch File Processor & Apple Events pour une description détaillée

du Batch File Processor). Ceci peut être un option très puissante et rapide si vous devez appliquer le(s) même(s) plug-in(s) Audio Unit sur de nombreux fichiers audio.

Pour utiliser des plug-ins Audio Unit avec le Batch File Processor :

1. Ouvrez un document audio.
2. Sélectionnez des plug-ins Audio Unit dans le menu Plug-Ins et configurez-les tels que vous voulez les utiliser dans le traitement.
3. Choisissez Batch File Processor dans le menu File.
4. Choisissez tout autre processus que vous voulez utiliser avec le Batch File Processor et indiquez le dossier de sortie du Batch File Processor.
5. Ajoutez Bounce VST Effects de la liste Available Processes vers la liste Selected Processes for Batch.
6. Activez le Batch File Processor et cliquez sur OK.
7. Allez dans le Finder et glissez-déposez les fichiers/dossiers audio que vous voulez traiter par lot sur l'icône de Peak.
8. Peak traite ces fichiers par lot et les enregistre dans le dossier désigné.



Peak LE n'inclut pas le Batch File Processing.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à manipuler et à traiter de l'audio grâce aux plug-ins VST & Audio Unit dans Peak. Dans le chapitre suivant, vous allez apprendre à utiliser le puissant Batch File Processor ainsi que les Apple Events pour la gestion de fichiers avec Peak.

Chapitre 9

Batch File Processor & Apple Events



Chapitre 9 :

Batch File Processor & Apple Events

Introduction

Peak permet de traiter en une seule fois n'importe quel nombre de fichiers audio avec n'importe quel nombre de traitement possible grâce au Batch File Processor. Peak est également compatible avec les Apple Events, qui permettent de gérer des bibliothèques entières de fichiers audio de façon rapide et facile grâce à des applications de base de données comme FileMaker Pro.

Le Batch File Processor de Peak possède trois zones : Input, Process et Save Changes. Séquencez une série d'étapes que Peak doit exécuter dans la partie Process, puis configurez les réglages de votre fichier de sortie dans la zone Save Changes. Une fois que le Batch File Processor est configuré, vous pouvez l'activer dans la zone Input.

Batch File Processor

Le Batch File Processor est l'une des fonctions les plus puissantes, versatile et utile de Peak. Grâce à lui, vous pouvez intégrer n'importe quelle série d'actions de Peak (série appelée batch script), pour ensuite appliquer ces scripts à des milliers de fichiers.



Le document ouvert et la sélection que vous faites serviront à la prévisualisation des actions séquencées dans votre batch script.

Pour utiliser le traitement par lot, sélectionnez Batch File Processing dans le menu File. Le dialogue du Batch File Processor apparaît.



Batch File Processor de Peak

Lorsqu'il est configuré et activé, tous les fichiers que vous glissez sur l'icône de Peak (ou un alias) seront traités par lots selon vos réglages. Vous pouvez même glisser des dossiers ou des disques, pour que tout l'audio compatible qu'ils contiennent soit traité. Vous pouvez continuer à glisser des fichiers, des dossiers ou des

disques tant que le Batch File Processor est activé. La hiérarchie des dossiers et sous-dossiers des disques et dossiers que vous faites glisser est conservée. Les documents audio ouverts avec la commande Open du menu File ne sont pas inclus dans le traitement par lot.

Vous pouvez aussi faire tourner le Batch File Processor en tâche de fond, tout en travaillant dans Peak ou dans une autre application.

L'audio compatible comprend tous les formats de fichiers que Peak peut lire : AIFF, Sound Designer II, WAVE, QuickTime, Raw, fichiers image JAM, Son Système 7, AU, ainsi que MP3 & MP4.

Les nouveaux documents créés avec le Batch File Processor ont le même nom de fichier que le document original, éventuellement avec un suffixe.



Zone Input

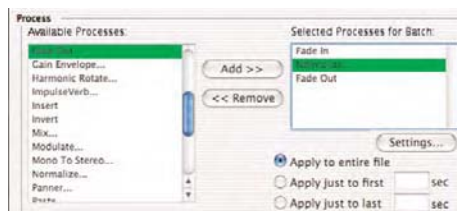
La zone Input permet d'activer et de désactiver le traitement par lots. Lorsque le Batch File Processor est configuré, vous pouvez l'activer avec le bouton On. Si vous avez terminé et n'avez plus besoin de traiter des fichiers, utilisez le bouton Off pour désactiver le traitement par lots.

Vous pouvez inclure/exclure les fichiers mono ou stéréo du traitement par lots en utilisant les boutons «Process All Files», «Only Mono Files» et «Only Stereo Files». «Process All Files» est le réglage par défaut. Pour que Peak ne traite que les fichiers mono, cliquez sur le bouton «Only Mono Files». De même, pour ne traiter que les fichiers stéréo (en excluant les fichiers mono), cochez «Only Stereo Files».



Si vous allez traiter des documents à la fois mono et stéréo, ouvrez un document stéréo et faites une sélection avant de configurer le traitement par lots. Ceci permet à la plupart des actions de prendre la bonne décision sur la façon de traiter les fichiers mono et stéréo en entrée avec le Batch File Processor.

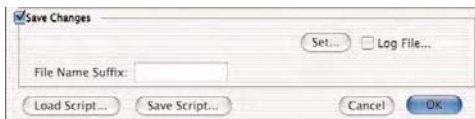
La zone Process montre deux listes. La liste de gauche, appelée «Available Processes», permet de sélectionner les actions à utiliser dans le batch script. La quasi totalité des traitements et plug-ins de Peak apparaissent dans cette liste. La liste de droite est appelée «Selected Processes for Batch» et montre les actions de Peak retenues pour le batch script en cours. Double-cliquez sur une action de la liste «Available Processes» pour l'ajouter à la liste «Selected Processes for Batch». De même, vous pouvez cliquer sur une action de la liste «Available Processes» puis sur le bouton Add >>. Pour retirer des éléments de la liste «Selected Processes for Batch», cliquer sur les éléments puis sur le bouton << Remove.



Zone Process

Lorsque vous ajouter une action à la liste «Available Processes», il se peut que vous deviez fournir des réglages pour celle-ci. Le document de premier plan et sa sélection servent pour toute prévisualisation. Le traitement par lots de Peak permet de mettre plusieurs exemplaires de la même action—chacune ayant ses propres réglages.

Vous pouvez également définir quelle partie de l'audio sera traitée. Lorsqu'une action a été ajoutée à la liste «Selected Processes for Batch», vous pouvez utiliser l'un des boutons «Entire File», «Apply Just To First x Seconds», ou «Apply Just To Last x Seconds». Utilisez-les pour configurer comment appliquer l'action sélectionnée au document. Par exemple, si vous utilisez un «Fade In» et ne souhaitez l'appliquer que sur les trois premières secondes du document, cliquez sur «Fade In» dans la liste «Selected Processes for Batch» puis entrez «3» dans le champ «Apply Just to First x Seconds». Toutes les actions sont réglées par défaut sur «Entire File» à moins que vous ne configuriez différemment.



Zone Save Changes

Utilisez la zone Save Changes pour configurer comment vos documents seront stockés après la sauvegarde faite par votre batch script. Cliquez sur le bouton Set pour spécifier le format et les réglages des documents de sortie.

Après cela, vous devrez donner le format de fichier de sortie, la résolution de bits, et les options de compression en utilisant le dialogue Save As décrit au chapitre 4. Choisissez également avec ce même dialogue dans quel dossier sauvegarder les fichiers traités.

Vous pouvez créer un «Log File» pendant le traitement par lots pour garder une trace des fichiers traités. Ceci est pratique lors de longues séances de traitement, quand une coupure de courant peut empêcher le processus de traitement par lots de s'achever. Cliquez sur la case Log File pour spécifier qu'un fichier doit être créé. Après avoir activé cette fonction, Peak vous

demande de choisir une destination. Ce fichier peut être lu grâce à TextEdit ou à une autre application lisant les fichiers textes. Le Batch File Processor enverra des messages d'erreur dans le fichier si celui-ci est activé. Ce peut être utile car toutes les erreurs que Peak rencontre pendant le traitement par lots ne requièrent pas l'attention de l'utilisateur à chaque fois. Cependant, Peak émet un son d'alerte système si une erreur survient pendant le traitement par lots. Dans ce cas, vérifiez les erreurs dans le «log file».

Si vous souhaitez ajouter un suffixe aux fichiers sortant du traitement par lot, comme .WAV par exemple, entrez ce suffixe dans le champ File Name Suffix. Il sera ajouté aux noms des fichiers audio de sortie.



Assurez-vous que le dossier de sortie et le dossier d'origine des fichiers n'est pas le même, ou le Batch File Processor de Peak peut commencer à tourner en boucle car il ne peut écraser par réécriture les fichiers d'entrée.

Sauvegarde de script

Peak permet de sauvegarder votre batch script en fichier de réglage utilisable par la suite. Ceci peut s'avérer pratique si vous traitez souvent des fichiers avec une séquence spécifique d'actions. Après la configuration du Batch File Processor, cliquez sur Save Script pour sauvegarder la séquence par lots en fichier Batch Script. Vous devez fournir un emplacement et un nom pour ce dernier. Le fichier de réglages contenant votre batch script stocke les actions, les réglages de chacune d'entre elles, et le format de fichier de sortie.

Chargement d'un script

Pour récupérer un fichier de réglages batch script stocké grâce à la fonction "Save Script" (comme décrit ci dessus), cliquez sur ce bouton. Par exemple :

Pour convertir un dossier de fichiers en fichiers AIFF IMA 4:1 normalisés à 95 % avec un Log :

1. Choisissez la commande Batch Processor dans le menu File.
2. Double-cliquez sur l'élément Normalize dans la liste Available Processes. Entrez «95» dans le dialogue de réglages qui suit.
3. Cliquez sur Set dans la zone Save Changes du Batch File Processor. Choisissez AIFF dans le popup menu File Format. Choisissez l'option IMA 4:1 dans le pop-up menu Compression.
4. Choisissez le dossier où sauvegarder les fichiers de sortie. Cliquez sur Save.
5. Vous retournez dans le dialogue Batch File Processing. Cliquez sur Log et choisissez le dossier dans lequel sauvegarder le log file.
6. Cliquez sur le bouton On de la zone Input du Batch File Processor. Celui-ci est activé.
7. Cliquez sur OK pour fermer le dialogue du Batch File Processor.
8. Retournez dans le Finder, et glissez-déposez un dossier contenant des documents audio sur l'icône de Peak.
9. Peak traite tous les fichiers audio du dossier glissé sur l'icône de Peak.
10. Lorsque tous les fichiers ont été traités, ouvrez un

document audio et choisissez la commande Batch Processor dans le menu File. Vous pouvez alors désactiver le Batch File Processor en cliquant sur Off dans son dialogue.

Erreurs et annulations de batches

Toute erreur survenant pendant le traitement par lots produit un son d'alerte système qui vous avertit du problème. Dans un tel cas, Peak n'affiche pas de message d'erreur sur l'écran pour que le processus puisse continuer. Si vous avez choisi de créer un log file, les messages d'erreur qui seraient apparus dans un dialogue sont affichés dans ce dernier, indiquant à quel endroit du processus de traitement une erreur est survenue.

Lorsque le processus de traitement par lots est commencé, il continue à traiter les fichiers aussi rapidement que possible. Si vous voulez l'arrêter, appuyez sur ⌘-point : un dialogue vous demande de confirmer l'arrêt. Si tel est le cas, Peak fini de traiter le fichier en cours et ignore tous les autres fichiers à traiter. Peak désactive alors le processus et met le Batch File Processor sur Off.



Batch File Processor n'est pas inclus dans Peak LE.

Outils de catalogage de Peak

Les outils de catalogage de Peak sont idéaux pour quiconque possède une grande collection d'effets sonores et de fichiers audio. Grâce aux Apple Events, Peak permet de cataloguer et d'écouter les sons depuis des applications de base de données, telles que

FileMaker Pro (plusieurs exemples sont fournis). Peak contient également un traitement par lots des régions (via la commande Export Regions du menu File).

Compatibilité Apple Events

Peak comprend le vocabulaire des Apple Events. Ceux-ci peuvent automatiser des actions pour vous, tel que le déclenchement de la lecture d'un document audio.

La suite standard des Apple Events que les applications «compatibles» doivent comprendre inclut l'événement `odoc` (open document - ouverture d'un document). Lorsque vous double-cliquez sur un document Microsoft Word, le Finder du Macintosh envoie un Apple Event «`odoc`» à Word. Malheureusement, `odoc` nécessite le répertoire complet du document que vous voulez ouvrir. Vous pouvez utiliser `odoc` avec Peak, mais celui-ci possède une autre fonction qui rend l'ouverture et la lecture de vos documents plus facile : une description simplifiée du document au lieu de son répertoire complet. Pour illustrer cette différence, comparez ce qui suit :

Répertoire complet du document :

John's HD:Sounds:Brass:Trombones:With Mutes:C5A6.aiff

Répertoire simplifié du document :

Nom du volume : John's HD:

Nom du document : C5-A6.aiff

En utilisant le répertoire simplifié, Peak cherche dans le volume indiqué un document ayant le nom donné (une opération appelée FindFile). Peak ouvre le document après l'avoir trouvé, vous permettant de l'utiliser.

Suite des Apple Events compatibles (classe d'événement = `aevt`)

odoc

Ouverture d'un document

«`odoc`» commande à Peak d'ouvrir un document grâce au répertoire fourni après l'événement.

quit

Quitter Peak

L'événement «quit» quitte Peak.

Peak possède sa propre classe d'événements, tous ayant l'ID «`furp`». Cette description doit être présente pour que Peak comprenne les événements que vous lui envoyez.

Événements Peak (classe d'événement = `FURP`)

sffv

Réglage du Volume pour FindFile

L'événement «`sffv`» dit à Peak d'utiliser les données qui le suivent (une chaîne de caractères) comme nom de volume dans lequel chercher lorsqu'un répertoire simplifié de document est utilisé. N'utilisez jamais les deux points dans le nom d'un volume.

sfff

Réglage du Fichier pour FindFile

L'événement «sfff» dit à Peak d'utiliser les données qui le suivent comme nom du document à trouver lorsqu'un répertoire simplifié de document est utilisé.

off

Ouverture du fichier de FindFile

L'événement «off» dit à Peak de trouver le document sur un volume en se basant sur les deux «sfff» et «sffv» les plus récents. Si le document est trouvé, il est ouvert dans une fenêtre. Sinon, Peak émet un son d'alerte.

stop

Arrêt de tout audio en cours de lecture

L'événement «stop» ne comporte pas de données et dit à Peak d'arrêter tout audio en cours de lecture.

clos

Fermeture de la fenêtre de premier plan

L'événement «clos» ne comporte pas de données et dit à Peak de fermer la fenêtre de premier plan, si elle existe.

play

Lecture de la fenêtre de premier plan

L'événement «play» lance la lecture du document situé

au premier plan. Utilisez l'événement stop pour arrêter la lecture, ou attendez que le document soit fini.

Scripts d'exemple

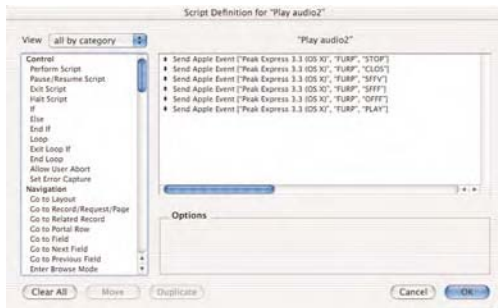
Les documents FileMaker Pro fournis dans le dossier Extras sont censés illustrer la fonctionnalité de Peak dans un environnement de base de données de documents audio. Pour essayer ces scripts, ouvrez l'un des documents FileMaker Pro, entrez le nom du Volume (le nom exact du disque dur où réside le document) et le nom du Document pour chercher un document situé sur l'un de vos disques durs, appuyez sur Enter puis sur le bouton graphique de lecture. Si le document est trouvé, Peak jouera le document audio. Vous pouvez entrer de nouveaux enregistrements avec le raccourci clavier ⌘-N dans FileMaker Pro pour créer un nouvel enregistrement vide.

Ci-dessous se trouve un exemple de définition de script de FileMaker Pro qui peut être utilisé pour créer un Bouton de lecture. Cette définition de script comporte six étapes :

1. Arrêter tout document en cours de lecture (STOP).
2. Fermer toute fenêtre audio ouverte (CLOS).
3. Passer le nom de Volume FindFile à Peak depuis un champ FileMaker Pro (SFFV).
4. Passer le nom de fichier FindFile à Peak depuis un champ FileMaker Pro (SFFF).
5. Dire à Peak de trouver et d'ouvrir le document décrit par les étapes 3 et 4 ci-dessus (OFFF).
6. Dire à Peak de lire le document de premier plan (PLAY) (ouvert pendant l'étape 5).



FileMaker Pro n'est pas inclus dans Peak.



Exemple de définition de script de FileMaker Pro



Les Apple Events ne sont pas compatibles avec Peak LE.



Les Apple Events ne sont pas compatibles avec Peak DV.

Conclusion

Vous avez maintenant appris à traiter de l'audio par lot grâce au Batch File Processor de Peak ainsi qu'à utiliser les Apple Events pour gérer des bibliothèques complètes de fichiers audio avec des logiciels de base de données comme FileMaker Pro. Dans le prochain chapitre, vous allez apprendre à utiliser Peak pour éditer et transférer des échantillons avec des échantillonneurs.

Chapitre 10

Échantillonneurs



Chapitre 10 :

Échantillonneurs

Introduction

Peak permet, sans passer par l'analogique, d'importer des échantillons depuis des échantillonneurs compatibles, d'éditer et de traiter l'audio grâce à toutes les fonctions de Peak, puis de le renvoyer dans l'échantillonneur. Cette fonction permet d'utiliser Peak comme outil puissant d'édition et de design sonore, vous donnant accès à des possibilités de traitement bien plus avancées que celles des instruments d'échantillonnage traditionnels.

Peak est compatible avec les échantillonneurs SMDI, dont les Kurzweil K2000 et K2500, le Peavey SP/SX, et plusieurs échantillonneurs E-mu, dont le ESI-32, le E64, et le E-IV (avec un câble SCSI entre le Macintosh et l'échantillonneur).

Les parties ci-dessous expliquent comment transférer des documents audio entre votre échantillonneur et votre Macintosh.



Certains échantillonneurs ont une interprétation des points de bouclage différente de celle de Peak. Pour compenser cela, vous pouvez utiliser le dialogue de préférences Sampler pour déplacer les points de bouclage vers l'avant ou l'arrière par incrément d'un échantillon. Les réglages peuvent être différents pour la réception ou l'envoi des points, ainsi que pour le décalage de début et de fin de boucle. Pour ajuster ce dernier, sélectionnez Sampler dans le menu Preference.

Travailler avec des échantillonneurs SMDI

La compatibilité de Peak avec les échantillonneurs SMDI permet d'envoyer ou de recevoir plusieurs document simultanément.

Échantillonneurs SMDI compatibles avec Peak (à la date d'impression du manuel) :

- E-mu - E-IV, ESI-32, ESI-4000, E-64, E5000
- KURZWEIL - K2000, K2500, K2600
- PEAVEY - SP/SX
- YAMAHA - A3000, A4000, A5000

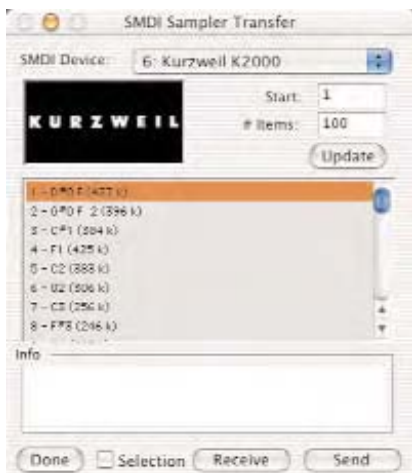
Échantillonneurs SMDI

Les échantillonneurs SMDI tels que le Kurzweil K2500 ou l'E-mu EIV utilise le SCSI pour envoyer des échantillons entre les machines. Le SMDI est beaucoup plus rapide que le MIDI pour le transfert de données d'échantillonnage. Pour transmettre en SMDI des échantillons entre votre Macintosh et votre échantillonneur, vous devez les connecter avec un câble SCSI. Consultez le manuel de votre échantillonneur pour vérifier les connexions et terminaisons correctes. Utilisez toujours des câbles SCSI de haute qualité pour éviter des erreurs de transmission.

Peak permet d'activer ou de désactiver le transfert SCSI asynchrone rapide dans le dialogue Sampler. Désactivez la transmission rapide si vous avez des problèmes pour transmettre des échantillons à une machine SMDI ou Roland, ou si votre Macintosh ne supporte pas les transferts SCSI asynchrones.

Pour utiliser le dialogue SMDI Sampler Transfer :


- Choisissez SMDI Sampler ou le nom de votre échantillonneur dans le menu Sampler. Le dialogue SMDI Sampler Transfer apparaît.



Boîte de dialogue SMDI Sampler Transfer

Liste des échantillons

Ce dialogue affiche une liste des échantillons stockés dans la machine SMDI. Comme il existe des centaines de places dans une telle machine, une zone exacte d'échantillons à afficher est utilisée. Vous pouvez cliquer sur les éléments de la liste pour obtenir une information détaillée sur les échantillons dans la partie "Info" du dialogue

SMDI Sampler Transfer. Vous pouvez également utiliser Majuscules-clic ou -Majuscules-clic pour sélectionner plusieurs éléments de la liste.

Update

Le bouton Update reconstruit la liste des échantillons du dialogue SMDI Sampler Transfer. Peak cherche dans la machine SMDI en commençant au numéro indiqué dans le champ texte "Start:", jusqu'à ce que le nombre d'échantillons indiqué dans le champ texte "# Items" ait été atteint.

Machine SMDI

Toutes les machines SMDI attachées à votre Macintosh que Peak détecte sont affichées dans ce pop-up menu. Choisissez la machine grâce à lui. Peak cherche des informations d'échantillons en commençant au numéro indiqué dans le champ texte "Start:".

Start

Entrez le numéro du premier échantillon stocké dans votre échantillonneur que vous voulez voir dans la liste. Si vous changez cette valeur, cliquez simplement sur le bouton Update pour mettre à jour la liste des échantillons. Certains échantillonneurs SMDI commencent au numéro zéro, d'autres à 200 (reportez-vous au manuel de votre échantillonneur SMDI pour connaître sa méthode de stockage des échantillons).

Items

Le champ texte “# Items” définit le nombre d'échantillons affichés dans la liste. Si vous changez cette valeur, cliquez sur le bouton Update pour mettre à jour cette dernière.

Send

Pour envoyer le document de premier plan à l'échantillonneur SMDI, cliquez sur l'échantillon de la liste que vous voulez envoyer et appuyez sur le bouton Send. Si un échantillon existe déjà à cette position dans l'échantillonneur SMDI, il sera remplacé.



Pour envoyer plusieurs documents ouverts à l'échantillonneur SMDI, Majuscules-cliquez ou ⌘-cliquez pour sélectionner plusieurs destinations dans la liste et appuyez sur le bouton Send. Les documents de Peak seront envoyés aux destinations choisies dans leur ordre d'apparition dans le menu Windows de Peak.

Receive

Pour recevoir un échantillon de l'échantillonneur SMDI, cliquez dessus dans la liste et appuyez sur Receive.



Pour recevoir plusieurs échantillons de l'échantillonneur SMDI, Majuscules-cliquez ou ⌘-cliquez sur plusieurs endroits de la liste puis cliquez sur le bouton Receive.

Pour envoyer un document à l'échantillonneur SMDI :

1. Choisissez Open dans le menu File pour localiser et ouvrir le document à envoyer. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le document dans le Finder.
2. Choisissez la commande SMDI Sampler dans le menu Sampler. Si Peak trouve un échantillonneur SMDI connecté à votre Macintosh, le dialogue SMDI Sampler Transfer apparaît.
3. Assurez-vous que la bonne machine SMDI est sélectionnée dans le pop-up menu SMDI Device.
4. Cliquez sur l'échantillon de la liste que vous voulez remplacer.
5. Cliquez sur Send. Peak envoie l'échantillon vers la machine SMDI.
6. Lorsque vous avez fini d'utiliser le dialogue SMDI Transfer, cliquez sur la boîte de fermeture ou sur le bouton Cancel.

Envoyer un échantillon SMDI dans Peak :

1. Choisissez SMDI Sampler dans le menu Sampler. Si votre échantillonneur SMDI est correctement connecté à la chaîne SCSI de votre Macintosh, le dialogue SMDI Sampler Transfer apparaît.
2. Assurez-vous que la machine SMDI sélectionnée dans le pop-up menu SMDI Sampler est la bonne.
3. Cliquez sur l'échantillon de la liste que vous voulez recevoir.
4. Cliquez sur le bouton Receive. Peak transfère l'échantillon choisi vers le Macintosh et le place dans une nouvelle fenêtre. Les documents créés par importation depuis une machine SMDI ne sont pas sauvegardés avant que vous n'utilisiez la commande Save dans le menu File.

5. Lorsque vous avez fini, cliquez sur la boîte de fermeture du dialogue SMDI Sampler Transfer ou sur le bouton Cancel.

Pour naviguer dans les échantillons stockés dans votre machine SMDI :

- Cliquez sur un échantillon de la liste. Si votre machine SMDI possède un échantillon à cet endroit, Peak récupère le taux d'échantillonnage, la taille, la résolution de bits, le format stéréo/mono et les points de bouclage, et affiche l'information dans la zone Info du dialogue SMDI Transfer. S'il n'y a pas d'échantillons stockés à ce numéro dans la machine SMDI, (Empty) apparaît dans la zone Info du dialogue SMDI Transfer.

Messages d'erreurs d'échantillonneur SMDI & dépannage

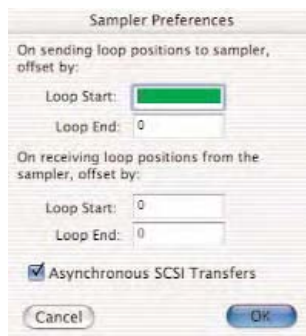
Si une machine SMDI ne peut pas être trouvée, Peak affiche le message «No SMDI devices could be found connected to this Macintosh». Si cela arrive, et que votre machine SMDI est connectée à votre Macintosh par un câble SCSI, essayez ce qui suit :

- Vérifiez que vos câbles SCSI soient correctement connectés et verrouillés. Ne connectez les câbles SCSI que lorsque votre Macintosh est éteint.
- Assurez-vous qu'aucun autre périphérique SCSI ne possède le même numéro que votre machine SMDI. Consultez le manuel de celle-ci pour savoir comment modifier son numéro.
- Il peut être nécessaire d'allumer les périphériques SCSI dans le bon ordre. Allumez d'abord tous les périphériques, le Macintosh puis lancez Peak.

Remarque sur le Yamaha A3000

Peak est compatible avec le Yamaha A3000. Vous pouvez y accéder grâce à la sélection de menu SMDI du menu Sampler de Peak. Le A3000 ne peut pas remplacer les échantillons existant, et les transferts vers celui-ci seront placés dans l'échantillon vide suivant dans la RAM, sans tenir compte de l'endroit où Peak lui indique de placer l'échantillon. Lorsque "BulkProtect" est activé, le A3000 ne répond pas aux messages SMDI. "BulkProtect" se trouve dans mode UTILITY, fonction MIDI, page Bulk. BulkProtect est toujours ACTIVÉ lorsque vous allumez le A3000, et vous devrez donc le désactiver avant de faire des transferts SMDI.

Vous pouvez accéder aux Sampler Preferences depuis le dialogue Preferences de Peak pour régler les décalages de boucle et le transfert SCSI asynchrone.



La boîte de dialogue Sampler Preferences

Conclusion

Vous avez maintenant appris comment importer directement des échantillons depuis des échantillonneurs compatibles (pour éditer ou traiter l'audio en utilisant toutes les fonctions de Peak) et comment renvoyer les échantillons modifiés dans l'échantillonneur. Dans le prochain et dernier chapitre, vous allez trouver la description détaillée de tous les éléments de menu de Peak.

Chapitre 11

Menus de Peak



Chapitre 11 :

Menus de Peak

Ce chapitre explique chacune des commandes des menus de Peak. Pour des instructions sur la façon d'implémenter ces commandes, reportez-vous à l'index et utilisez le chapitre où l'utilisation de la commande est expliqué. Vous y apprendrez comment appliquer les fonctions décrites ici-même.

Menu Peak



About Peak...

Ce menu vous montre l'information sur la version de Peak que vous utilisez, y compris le numéro de version exacte et votre numéro de série.

Help

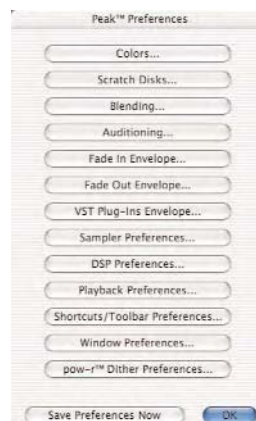
Cette commande lance votre navigateur Internet et vous emmène sur la partie Documentation du site Web de BIAS, où vous pouvez télécharger des manuels, des sons et avoir accès à de l'information technique en ligne.

Authorize Peak

Cette option prend automatiquement votre information de contact dans votre application Carnet d'adresse OS X, et remplit l'écran Autorization de Peak. Vous devez entrer votre numéro de série de Peak. Une fois remplie, votre information sera envoyée à BIAS, votre copie de Peak sera enregistrée à votre nom, et votre Code d'Autorisation de Produit sera renvoyé à l'adresse e-mail que vous avez spécifié dans l'écran Authorization.

Preferences...

La commande Preferences ouvre le dialogue Peak™ Preferences qui contient la plupart des éléments personnalisables de l'application. Les détails des préférences sont listés ci-dessous, pour chaque catégorie qui se trouve dans le dialogue Peak™ Preferences.



Boîte de dialogue Peak™ Preferences

Colors

Peak vous permet de personnaliser les couleurs utilisées pour afficher les éléments des documents audio. Vous pouvez utiliser ce dialogue pour régler la couleur du fond, de la forme d'onde, et les couleurs des marqueurs et des boucles. Vous pouvez sélectionner soit une combinaison pré-réglée de couleurs, ou des couleurs individuelles pour chaque élément de la fenêtre du document audio, ou bien choisir vos propres couleurs dans une palette. Vous pouvez également choisir d'ombrer l'affichage de la forme d'onde pour une apparence 3D, avec choix de la quantité d'ombrage. Les changements effectués dans le dialogue Colors modifient les couleurs du document audio actif, ainsi que celles de tous les autres nouveaux documents audio. Reportez-vous au chapitre 3 pour des instructions sur cette fonction.



Boîte de dialogue Document Colors

Scratch Disks

Comme les données audio peuvent être très grandes, Peak utilise une portion de l'espace libre de votre disque dur pour conserver les données audio qui ont été cou-

pées ou copiées, ainsi que les fichiers temporaires (scratch files) pour des besoins d'annulation. Si votre disque dur manque d'espace, vous pourriez ne pas être capable de couper, de copier ou de modifier de grandes sélections. Si vous possédez plus d'un disque dur connecté à votre Macintosh, la commande Scratch Disks du dialogue Preferences vous permet de choisir les disques durs que vous souhaitez utiliser pour ces fichiers temporaires. Peak vous permet de sélectionner quel disque sera utilisé par défaut - à cette fin vous choisirez en général le disque possédant le plus d'espace libre. Si vous êtes connectés à un serveur de fichiers, vous pouvez utiliser la place disponible sur le serveur en cliquant la boîte Allow Servers. Tous les serveurs disponibles apparaîtront alors dans le pop-up menu Scratch Disks. Cette fonction n'est recommandée que si vous avez accès à un serveur Ethernet, Media Net, ou tout autre serveur rapide.



Boîte de dialogue Scratch Disks

Blending

Le Blending est une fonction automatique de crossfade avec enveloppe éditable. Peak peut l'appliquer aux parties modifiées par coupure, collage ou par d'autres traitements d'édition, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes de la forme d'onde. Il est très utile pour créer des transitions lisses entre les parties éditées.

Si vous allez couper, coller ou insérer de l'audio dans un document, activez le Blending pour arranger un peu les choses. Il s'active et se désactive grâce à cette commande ou en cliquant sur le bouton Blend enable/ disable de la palette Cursor. Reportez-vous au chapitre 5, Édition, pour des instructions complètes sur la façon d'utiliser l'enveloppe de Blending.



Boîte de dialogue Blending

Auditioning

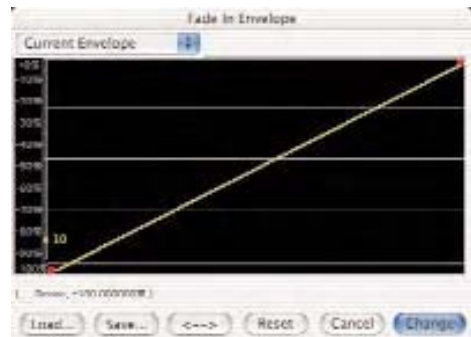
La commande Auditioning de Peak permet d'écouter une sélection avec une quantité spécifique d'audio avant et après elle. Le dialogue Auditioning permet de sélectionner la quantité désirée de preroll et de postroll lorsque vous lisez la sélection.



Boîte de dialogue Auditioning

Fade In Envelope

La commande Fade In Envelope permet d'éditer l'enveloppe de fade-in de Peak. Les fade-ins peuvent être très utiles pour commencer doucement un document, ou pour passer d'un son à un autre. Les fade-ins très courts servent également à lisser ou retirer les clics d'un son. Le dialogue Fade In Envelope vous permet de contrôler la forme du fade grâce à des contrôles d'enveloppe personnalisables. Reportez-vous au chapitre 5 pour des instructions sur la façon de créer des fade-ins et d'éditer leurs enveloppes.



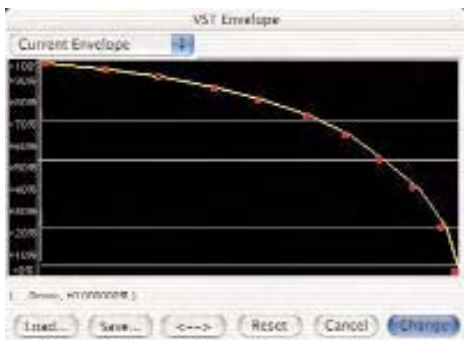
Fade In Envelope

Fade Out Envelope

La commande Fade Out Envelope permet d'éditer l'enveloppe de fade-out de Peak. Les fade-outs peuvent être très utiles pour terminer doucement un document, ou pour passer d'un son à un autre. Le dialogue Fade Out Envelope vous permet de contrôler la forme du fade grâce à des contrôles d'enveloppe personnalisables. Reportez-vous au chapitre 5 pour des instructions sur la façon de créer des fade-outs et d'éditer leurs enveloppes.

VST Plug-Ins Envelope

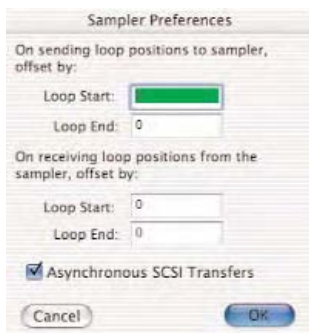
Cette commande vous permet d'appliquer de façon graduelle des effets plug-in VST, selon l'enveloppe dessinée dans le dialogue Envelope Editor. Ceci est très utile pour appliquer des effets variés dans le temps.



Boîte de dialogue VST Plug-Ins Envelope

Sampler Preferences

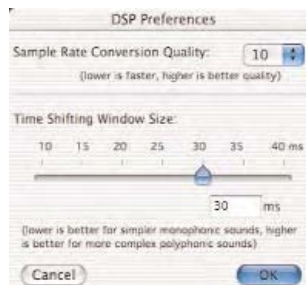
La commande Sampler vous permet de régler un décalage d'un échantillon, lorsque cela est nécessaire, ainsi que de choisir les préférences SCSI. Reportez-vous au chapitre 10 pour plus de détails.



Boîte de dialogue Sampler Preferences

DSP Preferences

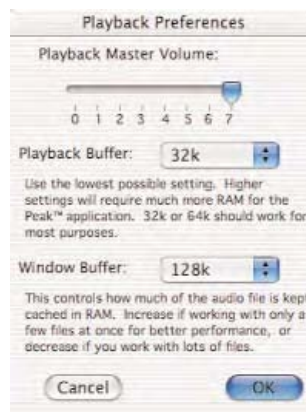
DSP Preferences permet de régler la taille de la "fenêtre" utilisée dans le changement de durée, ainsi que la qualité de la conversion du taux d'échantillonnage.



Boîte de dialogue DSP Preferences

Playback Preferences

Le dialogue Playback Preferences de Peak contient les contrôles suivants :



Boîte de dialogue Playback Preferences

Playback Master Volume

Peak contient un contrôle du volume master pour la lecture. Dans le dialogue Playback Preferences, réglez le volume de Peak au niveau désiré en ajustant le curseur ou en entrant une valeur entre 0 (silence) et 7 (le plus fort). Si vous contrôlez votre niveau de lecture à partir de votre système, vous laisserez sans doute ce niveau de sortie sur 7.

Playback Buffer

Peak vous permet de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise lorsqu'il lit des documents. En règle générale, gardez la plus petite taille possible. Un buffer de lecture de 32k est un bon commencement. Si vous avez des clics lors de votre lecture, que vous travaillez sur des fichiers fragmentés, utilisez du DSP en temps réel gourmand en calculs, ou un disque dur lent, vous aurez peut être besoin d'augmenter la taille de ce buffer.

Window Buffer

Peak permet également de contrôler la quantité de RAM que le programme utilise pour conserver les documents dans la RAM. Utilisez de petites valeurs en travaillant sur un grand nombre de petits fichiers, et de grandes valeurs en travaillant sur un petit nombre de gros fichiers. Faites des tests pour déterminer le réglage convenant à votre système et à votre façon de travailler.

Préférences Shortcuts/Toolbar

Peak permet d'associer n'importe quel élément de menu de Peak à un raccourci clavier. Pour changer ceux-ci, allez dans le menu Preference et sélectionnez l'élément

Shortcuts & Toolbar. Les raccourcis claviers sont stockés dans un fichier préférences situé dans /Utilisateurs/<VotreCompte>/Library/Preferences/.

La liste des raccourcis claviers par défaut de Peak se trouve à l'Appendice 1 à la fin de ce manuel.

Vous pouvez également personnaliser la Barre d'outils grâce au dialogue Shortcuts & Toolbar. Allez jusqu'à la fonction voulue dans la liste et utilisez la case pour activer ou désactiver l'icône. Ceci vous permet de ne regrouper que les éléments que vous utilisez fréquemment dans la Barre d'outils pour y accéder rapidement.



Boîte de dialogue Shortcuts & Toolbar

11



Shortcuts & Toolbar personnalisés ne sont pas disponibles dans Peak LE



Shortcuts & Toolbar personnalisés ne sont pas disponibles dans Peak DV

Window Preferences

Les Window Preferences de Peak vous permettent de désigner quelles fenêtres «flottent» au-dessus des documents ouverts. Utilisez le dialogue Floaters pour spécifier quelles fenêtres (Transport, Contents, Movie ou plug-ins VST) flottent ou non.

Le dialogue Window Preferences contient également une case pour modifier la taille de document en direct. Cette fonction échelonne le contenu d'un document audio lorsque la taille de la fenêtre est modifiée, ce qui vous permet de voir la taille de la forme d'onde audio changer lorsque vous modifiez la taille de la fenêtre. Une encoche dans la boîte Live Document Resizing indique que la préférence est activée - une absence d'encoche qu'elle est désactivée.



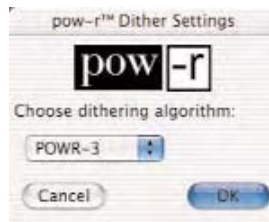
Boîte de dialogue Floaters

POW-r™ Dither Preferences

Choisissez POW-r Dither Settings dans le dialogue Preference pour ajuster les réglages de POW-r Dither.

Si vous utilisez la commande Save As pour enregistrer un document audio dans une résolution de bits inférieure (par exemple, enregistrer un fichier 24 bits en 16 bits), vérifiez que la case POW-r Dither est bien cochée. Le fichier sera ensuite enregistré à la résolution spécifiée en

utilisant POW-r Dither selon le type de dithering sélectionné dans le dialogue POW-r Dither Settings.



POW-r Dither settings dialog

Masquer Peak

Met temporairement Peak en arrière-plan et masque toutes les fenêtres. Peak peut être amené au premier plan en choisissant son icône dans le Dock.

Masquer les autres

Met temporairement les autres applications ouvertes en arrière-plan. C'est une commande pratique si vous avez plusieurs applications ouvertes, et que vous voulez vous concentrer sur votre travail dans Peak. Les autres applications peuvent être amenées au premier plan en cliquant sur leurs icônes dans le Dock.

Quit Peak

Choisir Quit Peak referme l'application Peak. Si vous n'avez pas enregistré les changements d'un document ouvert, Peak vous demande de le faire avant de quitter.

Menu File

Ce menu contient toutes les commandes standards pour ouvrir, fermer et sauvegarder des fichiers, ainsi que plusieurs autres commandes spécifiques à Peak.

New

Cette commande permet de créer un nouveau document. Lorsque vous choisissez cette commande, un menu hiérarchique permet de choisir un document mono ou stéréo, de créer un document de Playlist ou un document depuis une Playlist ouverte.



Mono Document

Mono Document (⌘-N) crée un document mono (un canal).

Stereo Document

Stereo Document (Majuscules-⌘-N) crée un document audio stéréo (deux canaux).

Document From Selection

Document From Selection (Option-N) crée un nouveau document audio à partir de n'importe quelle sélection dans un document ouvert.

Playlist Document

Playlist Document (Majuscules-⌘-P) crée un nouveau document de Playlist.

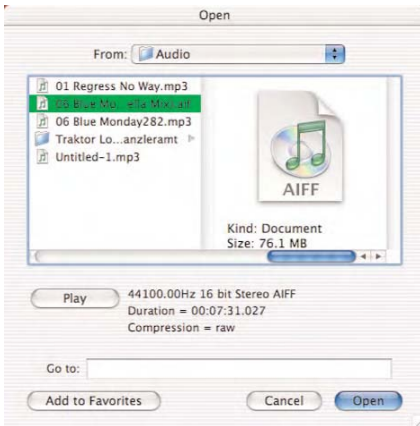
Document From Playlist

Document From Playlist (⌘-B) crée un nouveau document à partir d'une Playlist ouverte.

Open

La commande Open (⌘-O) permet de localiser et d'ouvrir un document dans les formats suivants : AIFF, Sound Designer II, WAVE, QuickTime, .dv, Raw, Son Système 7, Sonic AIFF, Paris, Image JAM, AU, MP3 et MP4.

Vous pouvez avoir autant de documents ouverts que le permet la RAM. Plus vous allouez de mémoire à Peak, plus vous pourrez ouvrir et travailler simultanément sur des documents.



Boîte de dialogue Open

Close

La commande Close (**⌘-W**) ferme le document audio actif dans Peak. Si vous n'avez pas sauvegardé les changements, Peak vous demande de le faire avant de refermer le document. Si vous avez beaucoup de documents ouverts et ne souhaitez pas sauvegarder les changements que vous avez fait, Option-cliquez sur le bouton Don't Save du dialogue de sauvegarde.

Close All

La commande Close All (Option-**⌘-W**) ferme tous les documents ouverts dans Peak. Si vous n'avez pas sauvegardé les changements, Peak vous demande de le faire avant de refermer le document. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder les changements que vous avez fait, Option-cliquez sur le bouton Don't Save du dialogue de sauvegarde.

Save

La commande Save (**⌘-S**) sauvegarde le document en cours. Peak peut sauvegarder les documents dans les formats de fichiers audio suivants :

- **AIFF** : Audio Interchange File Format d'Apple. C'est également le format par défaut de Peak, compatible avec de nombreux logiciels Macintosh.
- **Sound Designer II** : format de Digidesign pour ses produits audionumériques. Utilisez ce format si vous voulez utiliser votre document dans une application Digidesign.
- **WAVE** : Windows Audio File Format de Microsoft. Il est compatible avec de nombreuses applications Windows et certaines applications Macintosh. Ce format est approprié si vous voulez utiliser votre document dans une application qui supporte ou nécessite des fichiers WAVE.
- **QuickTime** : format de fichier Apple pour le multimédia à base de QuickTime, compatible avec toutes les applications Macintosh compatibles QuickTime. Ce format est approprié si vous voulez utiliser votre document dans des applications multimédia compatibles QuickTime, telles que Adobe Premiere™ ou Macromedia Director™.
- **Raw** : format de fichier brut qui peut être utilisé pour certaines plate-formes de jeu.
- **System 7 Sounds** : format de fichier Apple pour les sons de l'ancien système Macintosh.
- **Sonic AIFF** : format utilisé sur les stations de travail audio Sonic Solutions.
- **.paf** : il s'agit du format utilisé par le système audio Paris d'Ensoniq.

- **JAM image files** : format de fichier image JAM. Ils peuvent être créés dans Peak et utilisés dans Roxio JAM pour graver des CD audio (voir le chapitre 6 : Playlists & gravure de CD pour plus d'informations).
- **.au** : format utilisé sur le World Wide Web et dans les applets audio Java. Il est compatible avec de nombreuses plate-formes et programmes.
- **MP3** : sauvegarde l'audio avec encodage en MP.

Les informations stockées avec le fichier sont différentes selon le format. Si vous ouvrez un fichier qui n'est pas créé en AIFF, format par défaut de Peak, celui-ci préserve l'information spécifique au format, à moins que vous ne sauvegardiez dans un format différent. Ceci peut toutefois avoir pour effet de perdre une partie de l'information du format d'origine. Par exemple, les régions Sound Designer ne sont pas stockées en QuickTime, .au., Son System 7 ou MP3. Les informations spécifiques au format : copyright, auteur, ou autres, ne peuvent être conservées dans un format non compatible.



Boîte de dialogue Save As

Save As

La commande Save As (Majuscules-⌘-S) permet de sauvegarder une copie du document sous un nom différent, à un endroit différent du disque dur, ou dans un format

de fichier différent. La copie sauvegardée devient le document audio actif.

Vous pouvez sauvegarder le document sous un grand nombre de formats de compression audio. Reportez-vous au chapitre 3 pour savoir comment utiliser cette fonction.

Save A Copy As

La commande Save A Copy As (Option-⌘-S) vous permet de sauvegarder une copie du document audio actif sous un nom différent sans le remplacer par la nouvelle copie.

Import CD Track

La commande Import CD Track permet d'importer l'audio d'un CD audio. Les pistes de CD importées dans Peak seront enregistrées sous forme de fichiers AIFF. Pour plus d'informations sur l'importation de CD audio dans Peak, reportez-vous au chapitre 4 : Lecture & enregistrement.



Boîte de dialogue Import CD Audio

Import Dual Mono

La commande Import Dual Mono permet d'importer deux fichiers mono et d'en faire un fichier stéréo entrelacé. Certaines applications, comme Deck de BIAS ne sont pas compatibles avec les fichiers entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono" qui comprennent les canaux gauche et droite du son stéréo. Peak vous permet d'ouvrir de tels fichiers et de les convertir à la volée en document stéréo. Comme Peak réécrit réellement un nouveau fichier stéréo sur le disque, cette conversion nécessite au moins en espace libre la taille équivalente aux deux fichiers mono d'origine. Pour plus d'informations sur l'ouverture de fichiers dual mono, voir le chapitre 3 : Éléments essentiels.



Import Dual Mono n'est pas inclus dans Peak LE.



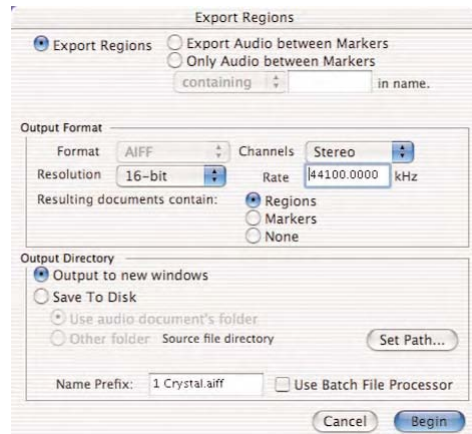
Import Dual Mono n'est pas inclus dans Peak DV.

Export Dual Mono

La commande Export Dual Mono permet de sauvegarder un document stéréo sous forme de deux fichiers mono séparés, par exemple pour pouvoir l'utiliser dans une application multipiste comme Deck de BIAS ou Pro Tools, qui ne sont pas directement compatibles avec les fichiers stéréo. Lorsque vous utilisez cette commande, Peak vous demande de nommer les canaux gauche et droite.

Export Regions

Si vous avez placé des marqueurs (ou des régions) dans un document, la commande Export Regions de Peak vous permet de sauvegarder chacune d'entre elles sous forme de documents audio individuels. Cette fonction est très pratique pour diviser un grand fichier en régions et transférer celles-ci vers un lecteur d'échantillons, ou pour diviser un enregistrement de concert en régions afin d'exporter celles-ci en fichiers séparés. Vous pouvez de plus utiliser le Batch File Processor de Peak pour traiter les régions d'un fichier avec n'importe quelle fonction DSP de Peak ou n'importe quel plug-in tiers lors de l'exportation automatique des régions en nouveaux fichiers. Pour plus d'informations sur l'exportation de régions, voir le chapitre 5 : Édition.



Boîte de dialogue Export Regions



Export Regions n'est pas disponible dans Peak LE.



Export Regions n'est pas disponible dans Peak DV.

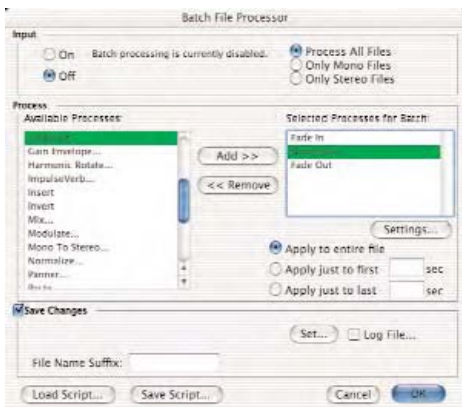
Export as Text

Si vous souhaitez garder une trace de votre Playlist, vous pouvez exporter celle-ci sous forme de document texte. Ce dernier contient les événements, les durées, les durées de crossfades et les niveaux de gain de la Playlist.

Batch Processor

Le Batch File Processor est l'une des fonctions les plus puissantes, versatile et utile de Peak. Grâce à lui, vous pouvez intégrer n'importe quelle série d'actions de Peak (série appelée batch script), pour ensuite appliquer ces scripts à n'importe quel nombre de fichiers.

Pour utiliser le traitement par lot, sélectionnez Batch File Processing dans le menu File. Le dialogue Batch File Processor apparaît.



Batch File Processor

Le Batch File Processor de Peak est divisé en trois : Input, Process et Save Changes. Séquencez une série

d'étapes que Peak doit exécuter dans la partie Process, puis configurez les réglages de votre fichier de sortie dans la zone Save Changes. Une fois que le Batch File Processor est configuré, vous pouvez l'activer dans la zone Input.

Lorsqu'il est configuré et activé, tous les fichiers que vous glissez sur l'icône de Peak (ou sur un alias) seront traités par lots selon vos réglages. Vous pouvez même glisser des dossiers ou des disques, pour que tout l'audio compatible qu'ils contiennent soit traité. Vous pouvez continuer à glisser des fichiers, des dossiers ou des disques tant que le Batch File Processor est activé. La hiérarchie des dossiers et sous-dossiers des disques et dossiers que vous faites glisser est conservée. Les documents audio ouverts avec la commande Open du menu File ne seront pas traités par lot.



Batch File Processor n'est pas inclus dans Peak LE.

Burn Audio CD

Choisissez la commande Burn Audio CD pour graver le document audio au premier plan comme CD audio. Si le document contient des régions, Peak vous demande si elles doivent être utilisées pour désigner les différentes pistes du CD audio fini.

11

Recently Opened Documents

Peak garde automatiquement en mémoire les derniers document ou Playlists que vous avez ouverts, et en garde une liste en bas du menu File. Cela vous permet de facilement sélectionner le nom d'un document pour l'ouvrir

sans avoir à le chercher sur votre disque dur. Peak peut trouver et ouvrir un document même si sa position sur le disque a été modifiée. Si vous changez le nom du fichier, Peak met automatiquement à jour ce nom dans sa liste interne lors de la prochaine ouverture du programme.

Menu Edit

Ce menu contient toutes les commandes Macintosh pour couper, copier et coller, ainsi que plusieurs autres commandes spécifiques à Peak.



Undo

La commande Undo (⌘-Z) annule la dernière action effectuée. Comme Peak peut annuler et rétablir de fa on illimitée, vous pouvez annuler chaque action que vous avez effectué sur votre document en choisissant plusieurs fois cette commande. Vous pouvez ainsi remonter

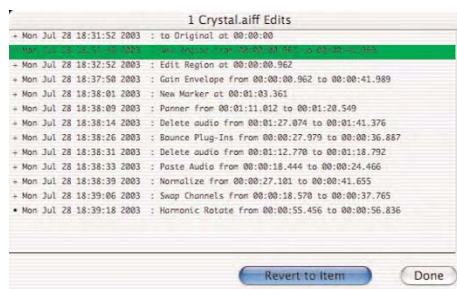
jusqu'au document original. Lorsqu'il n'y a plus d'actions à annuler, la commande Undo est indisponible et grisée.

Redo

La commande Redo (⌘-Y) annule la commande Undo. Vous pouvez rétablir les actions jusqu'à la version la plus récente. Dans ce cas, la commande Redo est indisponible et grisée. La seule restriction à la commande Redo est que si vous insérez une nouvelle action alors qu'un rétablissement d'action est possible, vous ne pourrez plus rétablir. En d'autres termes, dès que vous effectuez une autre action que Undo, Redo n'est plus disponible.

Edits

La commande Edits est une deuxième fonction unique et puissante d'annulation illimitée, une sorte d'annulation à accès aléatoire contenant une liste de toutes vos actions d'éditations depuis votre dernière sauvegarde. Grâce à celle-ci, vous pouvez retourner dans le temps jusqu'à une édition en particulier, et l'annuler si vous le souhaitez. Lorsque vous êtes retournés à un état précédent du projet, vous pouvez si vous le souhaitez recommencer l'édition de ce point.



Boîte de dialogue Edits

Attention : si vous retournez à une action passée et effectuez une action différente à ce stade du projet, toutes les éditions qui la suivaient seront effacées et ne pourront plus être rétablies.

Cut

La commande Cut (**⌘-X**) coupe les données sélectionnées dans un document et les garde dans le Presse-papiers de Peak. Lorsque vous avez coupé une partie d'un document audio, vous pouvez la coller ou l'insérer à un autre endroit du même document ou dans un autre document.

Copy

La commande Copy (**⌘-C**) copie l'audio sélectionné dans le Presse-papiers de Peak. Lorsqu'une sélection est copiée, vous pouvez la coller ou l'insérer à un autre endroit ou dans un autre document.

Paste

La commande Paste (**⌘-V**) permet de coller le contenu du Presse-papiers à un endroit que vous choisissez en plaçant un point d'insertion, en effaçant tout audio éventuellement sélectionné.

Replace

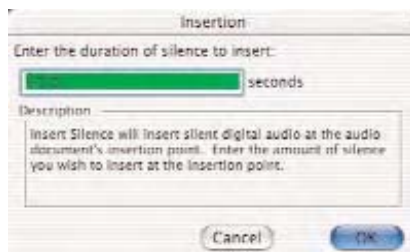
La commande Replace permet de coller de l'audio sur de l'audio déjà existant - coller de l'audio dans un document sans déplacer les données situées à la droite du point d'insertion (plus tard dans le temps).

Insert

La commande Insert (**⌘-D**) permet de coller de l'audio dans un document sans réécrire les données déjà existantes au point d'insertion. Lorsque vous utilisez la commande Insert, l'audio situé à la droite du point d'insertion est repoussé vers la droite (plus tard dans le temps) pour laisser la place à l'audio nouvellement collé.

Insert Silence

La commande Insert Silence permet d'insérer une quantité spécifiée de silence dans le document au point d'insertion. Lorsque vous choisissez cette commande, Peak vous demande de choisir la quantité de silence à insérer. Vous pouvez entrer cette valeur en échantillons, millisecondes ou secondes. L'audio situé après le point d'insertion est déplacé plus tard dans le temps d'une quantité équivalente à la durée du silence insérée.



Boîte de dialogue Insert Silence

Silence

La commande Silence (**⌘-E**) remplace l'audio sélectionné dans le document par du silence.

Delete

Le commande Delete (touche Effacement) permet de couper une sélection sans la transférer vers le Presse-papiers.

Delete Except Audio

La commande Delete Except Audio (Option-Effacement) permet de retirer facilement tous les marqueurs, régions et boucles de la sélection sans toucher à l'audio.

Crop

La commande Crop (**⌘-`**) vous permet de retirer tout l'audio d'un document en ne laissant que la sélection.

Clear Clipboard

Peak utilise une partie de l'espace libre de votre disque dur pour stocker les données coupées ou copiées. La commande Clear Clipboard permet de libérer l'espace disque occupé par le contenu du Presse-papiers si vous n'en avez plus besoin.

Select All

La commande Select All (**⌘-A**) sélectionne tout l'audio d'un document.

Insertion Point at Selection Start/End

Les commandes Insertion Point at Selection Start (Flèche haut) et Insertion Point at Selection End (Flèche bas) placent respectivement le point d'insertion au début et à la fin de la sélection.

Set Selection

La commande Set Selection permet d'éditer avec précision la longueur et les temps de début et de fin d'une sélection, en entrant des valeurs numériques dans le dialogue Set Selection. Choisissez les unités temporelles grâce au pop-up menu Units, et utilisez les boutons radio pour changer le début ou la fin de la sélection.



Boîte de dialogue Set Selection

Select Loop

La commande Select Loop (**⌘-«»**) sélectionne automatiquement la région située entre les marqueurs de début et de fin de boucle, si vous avez défini une boucle dans un document.

Previous Selection/Next Selection

Si vous avez fait une sélection dans un document, puis une autre, vous pouvez utiliser Previous Selection (⌘-Flèche gauche) pour retourner à la sélection précédente. Utilisez Next Selection (⌘-Flèche droite) pour revenir en avant. Ceci fonctionne avec les sélections multiples.

Menu Action

Ce menu fournit plusieurs commandes pour zoomer et dézoomer dans la fenêtre de document, pour créer des boucles, des marqueurs et des régions, et pour naviguer dans le document.

| Action | Audio | DSP | Sampler | P |
|----------------------------|-------|-----|---------|-----|
| Zoom Out | | | | ⌘[|
| Zoom In | | | | ⌘] |
| Increase Vertical Zoom | | | | ^↑ |
| Decrease Vertical Zoom | | | | ^↓ |
| Fit Selection | | | | ⇧⌘] |
| Zoom Out all the way | | | | ⇧⌘[|
| Zoom at Sample Level | | | | ⇧← |
| Zoom to Sample (End) | | | | ⇧→ |
| Snap Selection to Zeros | | | | |
| Loop this Selection | | | | ⇧⌘- |
| Nudge Loop Backward | | | | ⌘← |
| Nudge Loop Forward | | | | ⌘→ |
| New Marker | | | | ⌘M |
| Markers from Tempo... | | | | |
| New Region | | | | ⇧⌘R |
| Capture Region To Playlist | | | | ⌘K |
| Markers To Regions | | | | |
| Nudge... | | | | |
| Go To | | | | ▶ |
| Loop Surfer™ | | | | ⌘J |
| Guess Tempo... | | | | |

Zoom Out

La commande Zoom Out (⌘-[) dézoom la vue de forme d'onde pour que vous puissiez voir une partie plus grande de la forme d'onde, afin d'avoir une vue plus globale du son. Pour dézoomer progressivement, sélectionnez cette commande ou appuyez plusieurs fois sur ⌘-[.

Zoom In

La commande Zoom In (⌘-]) zoome la vue de forme d'onde pour que vous puissiez voir les données plus en détails, afin de sélectionner et d'éditer l'audio avec précision. Pour zoomer progressivement, sélectionnez cette commande ou appuyez plusieurs fois sur ⌘-]. En appuyant sur la touche Option et en faisant une sélection, la vue de forme d'onde zoome pour que la sélection remplisse la fenêtre de document lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

Increase Vertical Zoom

La commande Increase Vertical Zoom (Control-Flèche haut) agrandit en hauteur la forme d'onde. Elle permet d'avoir une meilleure vue de passages presque silencieux.

Decrease Vertical Zoom

La commande Decrease Vertical Zoom (Control-Flèche bas) réduit la taille verticale de la forme d'onde.

Fit Selection

La commande Fit Selection (Majuscules-**⌘**-**]**) zoome pour que votre sélection remplisse la fenêtre de document.

Zoom Out All the Way

Zoom Out All the Way (Majuscules-**⌘**-**]**) dézoome complètement la fenêtre de document, en affichant la totalité du document audio.

Zoom at Sample Level

La commande Zoom at Sample Level (Majuscules-Flèche gauche) zoome la fenêtre de document au niveau d'un seul cycle, vous permettant de voir la forme d'onde échantillon après échantillon. Cela est utile pour dessiner avec l'outil crayon, ou ajuster précisément les boucles ou les marqueurs.

Zoom at Sample Level (End)

La commande Zoom at Sample Level (End) (Majuscules-Flèche droite) zoome la fenêtre de document au niveau d'un seul cycle et place le point d'insertion à la fin de la sélection.

Snap Selection to Zeros

La commande Snap Selection to Zeros place le début et la fin de la sélection sur les points d'amplitude nulle les plus proches.

Loop This Selection

Loop This Selection (Majuscules-**⌘**-**«**-**»**) crée automatiquement une boucle à partir de la sélection en plaçant des marqueurs de boucles de chaque côté. Comme Peak ne peut contenir qu'une seule boucle par document, si vous choisissez cette commande dans un document ayant déjà une boucle, cela aura pour effet de déplacer les marqueurs de boucle jusqu'à la sélection.

Nudge Loop Backward

La commande Nudge Loop Backward (Option-Flèche gauche) pousse votre point de boucle vers le début, pour l'ajuster avec précision.

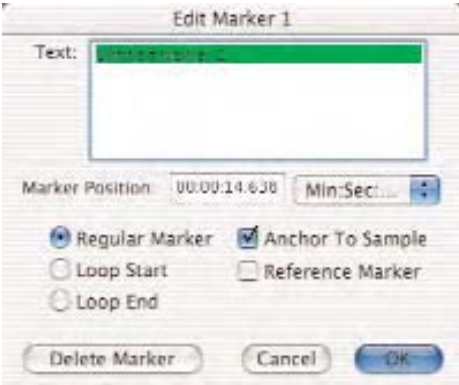
Nudge Loop Forward

La commande Nudge Loop Forward (Option-Flèche droite) pousse votre point de boucle vers la fin, pour l'ajuster avec précision.

New Marker

La commande New Marker (**⌘**-**M**) crée un nouveau marqueur au point d'insertion. Les marqueurs sont des endroits définis comme importants. En les créant dans un enregistrement, vous pouvez facilement accéder à une position pour sélectionner, éditer ou lire.

Lorsqu'un marqueur est défini, vous pouvez assigner ou éditer ses attributs dans le dialogue Edit Marker qui apparaît lorsque vous double-cliquez dessus. Ce dialogue et ses attributs sont expliqués au chapitre 5 : Édition.



Boîte de dialogue Edit Marker

Markers from Tempo

La commande Markers from Tempo crée automatiquement des marqueurs à des intervalles réguliers en se basant sur le tempo entré. Pour utiliser Markers from Tempo, vous devez soit connaître le tempo du matériau audio sur lequel vous travaillez, soit utiliser la fonction Guess Tempo de Peak pour le trouver. Placez le point d'insertion dans la forme d'onde à l'endroit où vous voulez avoir le premier marqueur. Indiquez si vous préférez avoir des marqueurs placés tous les temps ou mesure, puis la durée pendant laquelle les marqueurs doivent être placés. Peak place des marqueurs sur toute la durée de la sélection, ou un nombre spécifique. Cliquez sur OK pour créer des marqueurs. Markers from Tempo est décrit plus en détails au chapitre 5 : Édition.



Lorsque le matériau audio possède une pulsation prononcée, placez le point d'insertion juste avant un temps fort. De cette fa on, tous les marqueurs suivants seront aussi placés juste avant le temps fort pour la durée que vous choisissez.

New Region

La commande New Region (Majuscules-⌘-R) définit une sélection comme nouvelle région et l'ajoute au menu Regions. Localisez une région en double-cliquant sur son nom dans la palette ou l'onglet Contents. Le document défile automatiquement pour l'afficher, et la région devient la sélection en cours du document. Pour plus de détails sur l'utilisation des régions dans Peak, reportez-vous au chapitre 6 : Playlists & gravure de CD.

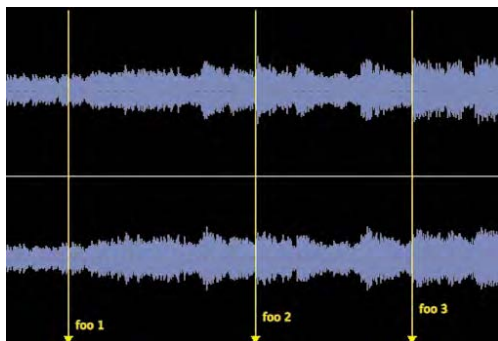
Capture Region to Playlist

La commande Capture Region to Playlist (⌘-K) crée une région à partir de la sélection et la place automatiquement dans une Playlist. Cette fonction est très utile lorsque vous devez créer rapidement des régions à placer immédiatement dans une Playlist.

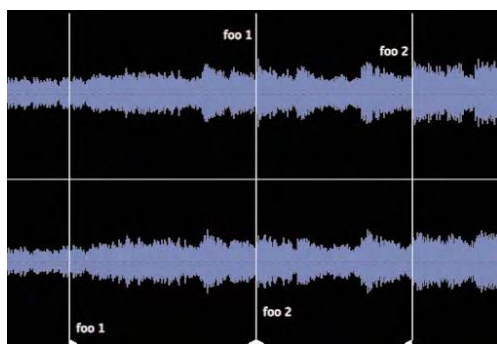
Markers to Regions

La commande Markers to Regions convertit tous les marqueurs de la sélection en régions. Si la sélection contient deux marqueurs, ils sont convertis en une région avec le nom du premier marqueur. Si elle contient plus de trois marqueurs, ils sont convertis en régions contig es collées les unes aux autres. Par exemple, si vous avez trois marqueurs nommés Foo 1, Foo 2 et Foo 3, que vous les sélectionnez et que vous appliquez la commande Markers to Regions, vous obtenez deux régions nommées Foo 1 et Foo 2 où le premier marqueur est devenu le marqueur de début de région de Foo 1, le deuxième marqueur est devenu le marqueur de fin de région de Foo 1 et le marqueur de début de région de Foo 2, et le troisième marqueur est devenu le marqueur de fin de région de Foo 2.

Vous pouvez également enfoncer la touche Option avant de sélectionner la commande Markers To Regions pour que chaque marqueur devienne une région se finissant au marqueur suivant.



Trois marqueurs nommés «Foo»



Deux régions nommées «Foo»

Nudge

La commande Nudge permet de déplacer les marqueurs, les boucles et les régions situés dans la sélection du document audio du nombre de secondes spécifié dans Nudge Markers. Entrez des nombres positifs ou négatifs, et Peak déplace le marqueur de la valeur entrée dans le dialogue.



Boîte de dialogue Nudge Markers

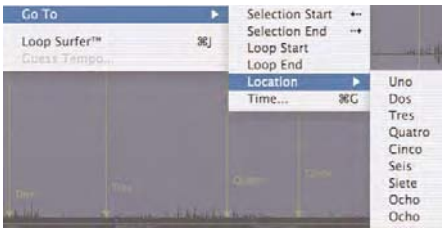
Go To

La commande Go To (\mathfrak{H} -G) permet de se rendre directement au début ou à la fin d'une sélection ou d'une boucle, ou à un marqueur ou une position spécifique du document. Elle permet de localiser rapidement n'importe laquelle de ces positions dans un document audio. En choisissant la commande Go To Time, vous pouvez entrer la position temporelle exacte où vous voulez vous rendre.



Boîte de dialogue Go To Time

De plus, le sous-menu Location garde la liste des marqueurs, boucles et régions.



Sous-menu Go To Location

Loop Surfer

Le Loop Surfer de Peak (⌘-J) automatise la recherche de points de bouclage, en vous permettant rapidement, facilement et musicalement de surfer sur la boucle (ajuster votre boucle en lecture).



Boîte de dialogue Loop Surfer

Si vous travaillez sur de la musique et que vous connaissez le tempo en BPM, vous pouvez utiliser le Loop Surfer pour créer des boucles ayant une durée rythmiquement correcte. Pour obtenir plus de détails sur le Loop Surfer, reportez-vous au chapitre 5 : Édition.



Loop Surfer n'est pas disponible dans Peak LE.



Loop Surfer n'est pas disponible dans Peak DV.

Guess Tempo

Si vous travaillez sur de la musique et ne connaissez pas le tempo et si votre musique contient une pulsation relativement prononcée ou évidente vous pouvez utiliser la commande Guess Tempo pour que Peak calcule automatiquement le tempo de la sélection. Faites une sélection et choisissez Guess Tempo dans le menu Action. Peak regarde votre sélection pendant un moment et calcule le tempo pour vous. Un dialogue apparaît, montrant le tempo estimé en BPM (pulsations par minute). Vous pouvez alors entrer le tempo estimé en BPM dans le champ Tempo du dialogue Loop Surfer, dans le champ Tempo du dialogue Audio Information ou en pressant le bouton Loop It pour créer une boucle au point d'insertion avec le BPM détecté.

Menu Audio



Le menu Audio contient des commandes pour lire et enregistrer, pour configurer les réglages d'enregistrement, le matériel audio, et les Vu-mètres audio de Peak.

Stop/Rewind

La commande Stop/Rewind (Retour chariot) stoppe la lecture et place le point d'insertion au début du document.

Play/Pause

La commande Play/Pause (Barre d'espace) lance la lecture du fichier audio depuis le point d'insertion ou la met en pause.

Play Selection

La commande Play Selection ne lit que la partie sélectionnée du document.

Play w/Auditioning

La commande Play w/Auditioning (⌘-Barre d'espace) lit la partie sélectionnée du document avec du preroll et postroll. Les durées de ceux-ci se trouvent dans le dialogue Auditioning du dialogue Preferences.

Stop & Extend Selection

La commande Stop & Extend Selection arrête la lecture et étend toute sélection depuis le point où la lecture a été lancée. Elle peut également être utilisée pour lancer la lecture depuis le point d'insertion ou depuis le début de la sélection.

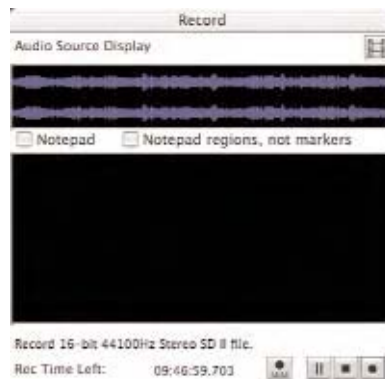
Fast-Forward

La commande Fast-Forward place le point d'insertion à la fin du document.

Record

La commande Record (⌘-R) ouvre la fenêtre Record. Celle-ci vous permet de démarrer et de surveiller l'enregistrement.

Lorsque vous sélectionnez Record dans le menu Audio (⌘-R) ou dans la Barre d'outils, le dialogue Record apparaît. Vous y trouvez en bas quatre boutons (Record Settings, Pause, Stop et Record), une fenêtre Audio Source Display en haut qui montre la forme d'onde en même temps que l'enregistrement, ainsi qu'une fenêtre Notepad. Vous pouvez également voir le taux d'échantillonnage, la résolution de bits et le nombre de canaux que vous avez sélectionné dans le dialogue Record Settings, ainsi que la quantité de temps restant disponible pour enregistrer sur le disque sélectionné selon les réglages d'enregistrement que vous avez choisis.



Boîte de dialogue Record

La fonction Notepad du dialogue Record vous permet de transcrire un enregistrement, de taper des descriptions ou des commentaires appelés Notepad Cues à des endroits spécifiques du document audio enregistré. Le bloc notes est disponible depuis le dialogue d'enregistrement et peut être utilisé dès le départ de celui-ci. Pour plus d'informations sur les Notepad Cues, reportez-vous au chapitre 4.



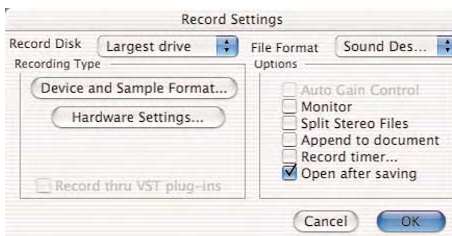
Notepad Cues ne sont pas inclus dans Peak LE.



Notepad Cues ne sont pas inclus dans Peak DV.

Record Settings

Lorsque vous sélectionnez Record Settings (Option-R) dans le menu Audio ou dans la Barre d'outils, le dialogue Record Settings apparaît. Il vous permet de configurer vos réglages d'enregistrement dans Peak.



Boîte de dialogue Record Settings

Vous remarquerez plusieurs pop-up menus, boutons et cases dans ce dialogue, qui permettent de sélectionner pour l'enregistrement le disque dédié, le format, le taux d'échantillonnage, l'entrée source, etc. Vous pouvez éga-

lement enregistrer à travers vos plug-ins VST. Les prochains paragraphes décrivent comment régler tous ces paramètres grâce au dialogue Recording Settings.

Record Disk

Le pop-up menu Record Disk permet de choisir le disque dur dédié à l'enregistrement. Si vous possédez plus d'un disque connecté à votre Macintosh, utilisez ce menu pour choisir le disque dur dédié (cette option sélectionne par défaut le plus gros disque dur disponible sur votre Macintosh, à moins que vous n'en choisissiez un autre).

File Format

Le pop-up menu File Format permet de choisir le format de fichier de l'audio en entrée : AIFF ou Sound Designer II (si votre enregistrement doit être dans un autre format de fichier, vous pouvez toujours utiliser la commande Save As pour convertir dans un autre format une fois l'enregistrement terminé). Si vous ne sélectionnez pas de format de fichier, Peak enregistre par défaut en AIFF.

Case Auto Gain Control

La case Auto Gain Control permet de désactiver la fonction Automatic Gain Control utilisée par le système Audio HAL de OS X avec certaines entrées micro Macintosh. Auto Gain Control ajuste automatiquement le gain en entrée pour obtenir des niveaux d'enregistrement maximum. Si l'interface utilisée est compatible avec cette fonction, cochez la case Auto Gain Control.

Case Monitor

La case Monitor permet d'écouter la source audio pendant l'enregistrement.

Case Split Stereo Files

La case Split Stereo Files permet d'enregistrer l'entrée stéréo en deux fichiers Dual Mono plutôt qu'en un seul fichier stéréo. Les fichiers Dual Mono sont utilisés par des programmes tels que Digital Performer, ProTools ou Deck de BIAS, et cette option est donc utile si vous devez utiliser des fichiers au format Dual Mono.

Case Append to document

La case Append to document permet d'enregistrer dans un document audio existant. Pour ce faire, placez le point d'insertion dans le document à l'endroit où vous voulez insérer l'audio. Si le point d'insertion est au début du fichier, l'audio sera inséré au début du fichier. S'il se trouve à la fin du fichier, l'audio est ajouté après la fin du fichier. S'il se trouve quelque part au milieu du fichier, l'audio est inséré à partir de ce point. Si vous faites une sélection, la fonction Append to document vous permet de remplacer la sélection par l'audio du début de la sélection jusqu'à la fin ou jusqu'au moment où vous arrêtez l'enregistrement.

Case Record timer

La case Record timer permet de spécifier une durée d'enregistrement. Peak arrête celui-ci après la période de temps donnée et affiche le dialogue Save pour sauvegarder votre enregistrement. Cocher cette case fait apparaître le dialogue Recording Time dans lequel vous pou-

vez entrer la durée de l'enregistrement en secondes et cliquer sur OK pour ressortir.



Boîte de dialogue Recording Time

Case Open after saving

La case Open after saving détermine si le document audio est ouvert dans Peak après avoir été enregistré.

Device et Sample Format

Cliquer sur le bouton Device and Sample Format fait apparaître un dialogue différent selon le moteur audio que Peak utilise (par exemple, Audio HAL de Mac OS X, CoreAudio ou FireWire DV).

Hardware Options

Cliquer sur Hardware Options du dialogue Recording Options pour gérer le matériel sélectionné dans le dialogue Source. Il peut ne pas y avoir de réglages pour le matériel (y compris avec le matériel intégré d'Apple !). Certains pilotes de cartes ont des tableaux de bord ou des utilitaires qui se lancent lorsque vous cliquez sur le

bouton Hardware Options. Le dialogue sera alors différent selon le type de carte que vous possédez.

Record Through VST Plug-In

Si des plug-ins VST sont installés dans le dossier VST Plug-Ins de votre dossier système, vous pouvez enregistrer avec en temps réel, pour par exemple utiliser de la réduction de bruit, de l'égalisation ou traitement de la dynamique pendant que vous enregistrez.

Pour des instructions complètes sur l'enregistrement dans Peak, reportez-vous au chapitre 4.

Hardware Settings

Hardware Settings affiche un dialogue pour le matériel sélectionné dans le dialogue Source. Il peut ne pas y avoir de réglages pour le matériel donné (y compris avec le matériel intégré d'Apple !). Certains pilotes de cartes ont des tableaux de bord ou des utilitaires qui se lancent lorsque vous choisissez Hardware Settings. Le dialogue sera alors différent selon le type de carte.

Meters

Meters ouvre le dialogue du même nom, qui permet de configurer les Vu-mètres. Vous pouvez sélectionner le temps de maintien des indicateurs de crêtes et de distorsion. Les indicateurs de crêtes apparaissent pendant la lecture sous forme de barres jaunes à droite des Vu-mètres, et un temps de maintien met l'affichage en pause pour une lecture facile des valeurs. Les indicateurs de distorsion apparaissent pendant la lecture sous forme de barres rouges à l'extrême droite des Vu-mètres lors

d'une distorsion de l'audio, et un temps de maintien met l'affichage en pause pour permettre une lecture facile des distorsions. Choisir None pour les temps de maintien de crêtes et de distorsion désactivent ces fonctions.



Boîte de dialogue Meters

Menu DSP



Ce menu contient les outils évolués d'édition et de traitement DSP de Peak. Une description complète des

fonctions DSP de Peak, ainsi que la façon de les utiliser est donnée au chapitre 7 : DSP.

Add

La commande Add ajoute le contenu du Presse-papiers au niveau du point d'insertion. Pour l'utiliser, vous devez tout d'abord copier une sélection d'audio. La copie peut ensuite être mélangée au matériau audio de destination. La commande Add peut également ajouter du matériau à un niveau variable, en cliquant sur le bouton Envelope du dialogue Add.



Boîte de dialogue Add



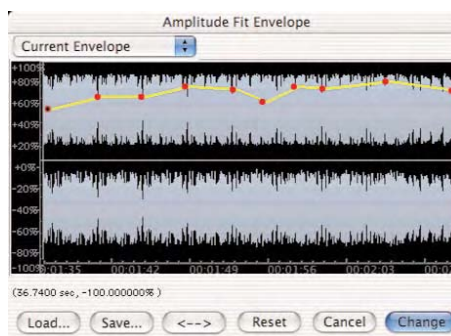
Add n'est pas disponible dans Peak LE.



Add n'est pas disponible dans Peak DV.

Amplitude Fit

Le remplissage d'amplitude effectue une normalisation granulaire de la sélection, grain après grain. Les grains sont des petits groupes d'échantillons, en général autour de 30 msec. Lorsqu'un grain est lu, il est normalisé selon les réglages de l'enveloppe de remplissage d'amplitude, un crossfade est appliqué avec le grain précédent, et le résultat est réécrit. Le remplissage d'amplitude peut permettre de maximiser le volume d'une sélection audio, ou de rendre les passages silencieux aussi forts que les passages les plus forts.



Éditeur Amplitude Fit Envelope



Amplitude Fit n'est pas disponible dans Peak LE.



Amplitude Fit n'est pas disponible dans Peak DV.

Bit Usage

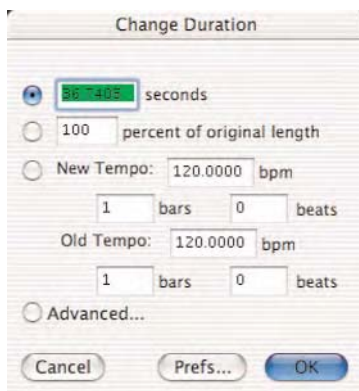
La fenêtre Bit Usage vous permet d'examiner la saturation de bit, la dégradation, et la «vraie» résolution de bits d'un fichier.

Pour utiliser la fenêtre Bit Usage :

1. Sélectionnez la partie d'audio que vous voulez examiner.
2. Choisissez Bit Usage dans le menu DSP - la fenêtre Bit Usage apparaît avec un graphique montrant l'état d'utilisation de bit dans la zone d'audio sélectionnée.

Change Duration

La commande Change Duration permet de ralentir ou d'accélérer la sélection d'une quantité donnée sans changer la hauteur. Vous pouvez spécifier un changement en secondes, en pourcentage de l'original, ou, pour un matériau à base rythmique, en pulsations par minute. Un changement de durée dans une proportion raisonnable, entre 85 % et 115 %, est en général très convainquant. Un étirement exagéré du temps, de plus de 200 %, peut fournir des textures granulaires très intéressantes. Essayez d'expérimenter la fonction Change Duration sur de la batterie, des boucles rythmiques, de la parole, des instruments échantillonnés ou des effets sonores pour obtenir une grande variété d'effets utiles.



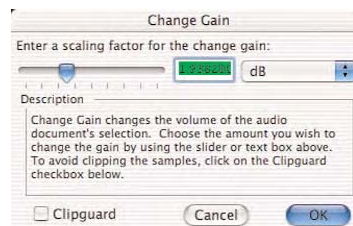
Boîte de dialogue Change Duration



Change Duration n'est pas inclus dans Peak LE.

Change Gain

La fonction Change Gain change le gain (l'amplitude) de la sélection. Vous pouvez spécifier le changement de gain en décibels (dB) ou en pourcentage. Si vous voulez doubler le volume d'un son, vous devez appliquer un changement de gain d'environ 6 dB, ou ajouter 200 %. Cocher la case Clippguard dans le dialogue Change Gain pour éviter la possibilité de distorsions. La fonction Clippguard cherche la valeur crête d'amplitude dans le document ou la sélection, puis limite l'étendue du curseur Gain Change en se basant sur le pic maximal qu'elle trouve dans le document audio.



Boîte de dialogue Change Gain

Change Pitch

La fonction Change Pitch de Peak permet de modifier la hauteur d'une sélection dans une limite d'une octave. Le dialogue Change Pitch utilise un curseur de hauteur vous permettant de choisir une nouvelle hauteur en intervalles de musique, et "d'accorder précisément" le déplacement de hauteur par de plus petits incréments

appelés des “cents” (des divisions de l’octave musicale— une octave étant égale 1 200 cents— 100 cents équivalant donc à un demi-ton, 50 cents un quart de ton, etc.). Vous pouvez également choisir de modifier la longueur ou la durée de la sélection comme si vous ralentissiez ou accélériez une bande analogique, ou bien choisir de préserver la durée de la sélection (ce qui est impossible avec une bande analogique !).



Boîte de dialogue Change Pitch



Change Pitch n'est pas disponible dans Peak LE



Change Pitch n'est pas disponible dans Peak DV

Convert Sample Rate

La commande Convert Sample Rate permet de changer le taux d'échantillonnage d'un son sans changer sa hauteur. Cette fonction est très utile pour convertir des sons à des taux inférieurs ou supérieurs rendus nécessaires par d'autres applications. La conversion du taux est effectuée sur le document en entier. Elle ne peut pas être appliquée sur une sélection seule à l'intérieur d'un document. Reportez-vous aux chapitres 3 et 4 pour une explication des taux d'échantillonnage courants.



Peak LE possède un taux d'échantillonnage maximum de 96kHz



Peak DV possède un taux d'échantillonnage maximum de 96kHz

Convolve

La commande Convolve est un outil de design sonore unique et puissant qui vous permet d'appliquer le caractère sonore (spectral) d'un son sur un autre. Le convolveur multiplie le spectre de fréquence de l'impulsion contenu dans le Presse-papiers avec celui du document cible, en renforçant les fréquences communes aux deux. Pour utiliser la commande DSP Convolve, vous devez d'abord copier une sélection audio. Le son copié fournit la “personnalité” spectrale que vous allez appliquer sur le son de destination.



Convolve n'est pas disponible dans Peak LE.

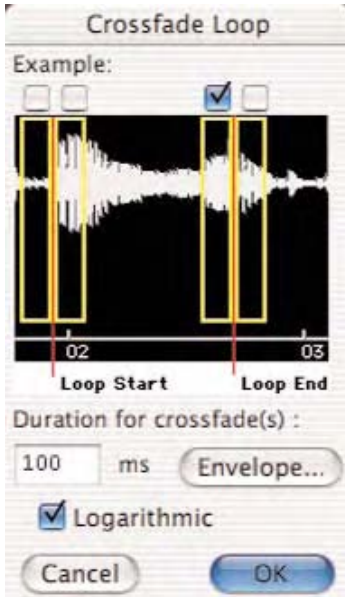


Convolve n'est pas disponible dans Peak DV.

Crossfade Loop

La fonction Crossfade Loop applique un effet de lissage aux boucles faites dans les documents audio de Peak. Crossfade Loop fonde la fin dans le début de la boucle pour que le son soit plus lisse (elle utilise l'enveloppe de

Blending que vous avez définie dans le dialogue Blending du dialogue Preference de Peak). Utilisez le dialogue Crossfade Loop pour régler la longueur du crossfade en millisecondes.



Boîte de dialogue Crossfade Loop



Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak LE.



Crossfade Loop n'est pas disponible dans Peak DV.

Fade In & Fade Out

Les commandes Fade In et Fade Out permettent d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur une sélection audio. Les fonctions DSP Fade In et Fade Out et le dia-

logue Fade Envelope Editor sont décrits en détail au chapitre 5 : Édition.

Find Peak

L'opération Find Peak place le point d'insertion sur l'échantillon ayant la valeur maximale d'amplitude dans la sélection audio.



Find Peak n'est pas disponible dans Peak LE.

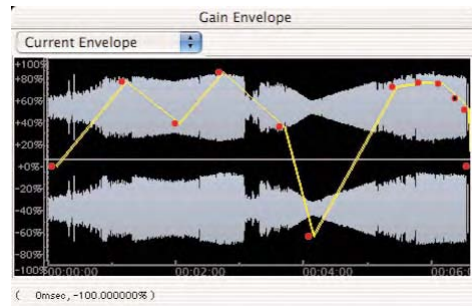


Find Peak n'est pas disponible dans Peak DV.

Gain Envelope

L'opération Gain Envelope permet d'appliquer une enveloppe d'amplitude sur la sélection.

L'amplitude de celle-ci sera amplifiée et/ou atténuée selon l'enveloppe que vous avez dessinée dans l'éditeur Gain Envelope.



Boîte de dialogue Gain Envelope

Harmonic Rotate

L'outil Harmonic Rotate est excellent pour expérimenter dans le sound design. Cette commande permet d'effectuer une rotation du spectre de fréquence d'une sélection autour d'un axe horizontal, ce qui a pour effet de prendre des fréquences associées à une partie d'un fichier avec une amplitude particulière, et des les assigner à d'autres zones d'audio ayant des amplitudes différentes. La commande Harmonic Rotate peut être écoutée en temps réel, afin que le réglage désiré puisse être trouvé avant de passer du temps avec le traitement. Parmi les options de traitement, on trouve les calculs Real & Imaginary, un curseur & un champ texte pour régler la quantité de rotation.



Boîte de dialogue Harmonic Rotate



Harmonic Rotate n'est pas inclus dans Peak LE.

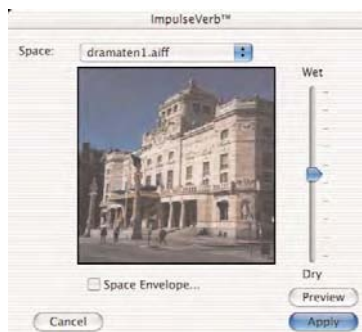


Harmonic Rotate n'est pas inclus dans Peak DV.

ImpulseVerb

ImpulseVerb est une réverbération de très haute qualité qui utilise des impulsions de réverbération enregistrées dans des espaces réels, comme des salles de concert, des

cathédrales, des studios, et d'autres espaces possédant diverses qualités de réverbération. La technologie de convolution utilisée dans l'outil DSP Convolve de Peak permet à ces impulsions de réverbération naturelles d'être appliquées à des signaux audio secs, ce qui donne l'impression qu'un fichier a réellement été enregistré dans un environnement particulier. ImpulseVerb permet d'écouter en temps réel, afin que les réglages idéaux soient trouvés avant traitement. De plus, ImpulseVerb inclut une enveloppe d'espace éditable, qui contrôle la longueur de la réverbération et les caractéristiques de retard, ainsi qu'un curseur Wet/Dry pour contrôler la quantité de réverbération appliquée.



Boîte de dialogue ImpulseVerb



ImpulseVerb peut également être utilisé comme outil de convolution en temps réel, et non pas uniquement pour créer des effets de réverbération. Tout audio copié dans le Presse-papiers peut être convolué avec la sélection. Pour ajouter des fichiers audio au pop-up menu Space, enregistrez ceux-ci au format Sound Designer II 24 bits, et placez-les dans le dossier Peak Impulses à */Macintosh HD/Utilisateurs/Library/*



ImpulseVerb n'est pas disponible dans Peak LE !



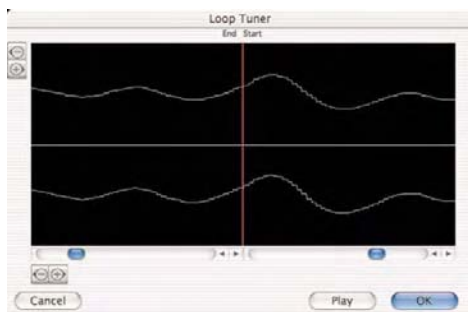
ImpulseVerb n'est pas disponible dans Peak DV !

Invert

La fonction Invert vous permet d'inverser la phase d'une sélection ou d'un document audio entier.

Loop Tuner

Le Loop Tuner de Peak permet d'aligner visuellement le début et la fin d'une boucle, et d'écouter en temps réel les ajustements que vous faites. L'affichage de la forme d'onde dans le dialogue du Loop Tuner montre les points de début et de fin de boucle, que vous pouvez ajuster visuellement avec les flèches situées en bas de la fenêtre pour obtenir une transition naturelle au point de bouclage en ajustant avec soin l'alignement de la pente.



Boîte de dialogue Loop Tuner

Les flèches du curseur déplacent les marqueurs de boucle à l'échantillon près et cliquer sur le corps du curseur fait se déplacer les marqueurs jusqu'au point d'amplitude nulle le plus proche. Les deux icônes de zoom—les loupes—en haut à gauche du dialogue Loop Tuner permettent d'ajuster le zoom vertical de la forme

d'onde. Les deux boutons zoom en bas à gauche permettent de zoomer et de dézoomer jusqu'au niveau de l'échantillon. Vous pouvez écouter les effets des ajustements en cliquant le bouton Play. Pour sortir de ce dialogue, cliquez sur OK pour accepter les changements, ou sur Cancel pour laisser intacte la boucle d'origine.



Loop Tuner n'est pas disponible dans Peak LE.



Loop Tuner n'est pas disponible dans Peak DV.

Mono To Stereo/Stereo To Mono

Ces deux commandes DSP peuvent être utilisées pour convertir un document entre les formats un canal et deux canaux.



Boîte de dialogue Mono to Stereo Conversion



Boîte de dialogue Stereo to Mono Conversion



Mono To Stereo/Stereo To Mono n'est pas disponible dans Peak LE.



Mono To Stereo/Stereo To Mono n'est pas disponible dans Peak DV.



Bien que la conversion Mono To Stereo/Stereo To Mono automatique ne soit pas disponible dans Peak LE & DV, vous pouvez obtenir manuellement le même résultat, en sélectionnant tout un document mono ou stéréo ouvert, puis en ouvrant un nouveau document vide. Si vous tentez de coller le contenu du Presse-papiers, Peak détecte s'il existe une différence du nombre de canaux, et vous demande d'entrer une valeur de panoramisation gauche/droite, avant de vous permettre de coller le contenu.

Mix

La commande Mix permet de mélanger un son copié avec une sélection cible. Cette fonction est une sorte de

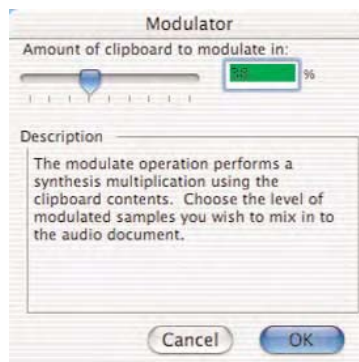
mélange de pistes son-sur-son, ou d'assemblage d'éléments sonores. Mix est similaire à Add, mais ne présente pas de danger de distorsion car la sélection et le Presse-papiers sont atténués avant le mélange. Pour utiliser Mix, vous devez tout d'abord copier une sélection. Ce matériel peut ensuite être mélangé dans le matériel cible.



Boîte de dialogue Mixer

Modulate

La commande Modulate fonctionne comme un modulateur en anneau qui multiplie deux signaux (la copie du Presse-papiers et la sélection courante). Le résultat inclut la somme et la différence des composants fréquentiels de la porteuse et de la modulante, en général des timbres complexes ayant une personnalité métallique (inharmonique).



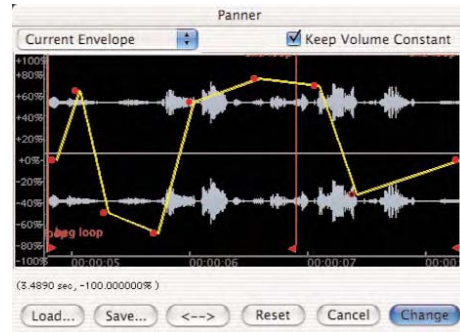
Boîte de dialogue Modulator



Modulate n'est pas disponible dans Peak LE.



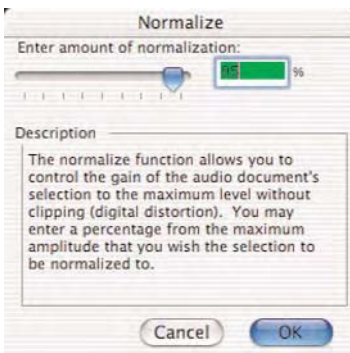
Modulate n'est pas disponible dans Peak DV.



Boîte de dialogue Panner

Normalize

La normalisation optimise le volume d'une sélection ou d'un document entier pour qu'il occupe une amplitude maximale sans distordre.



Boîte de dialogue Normalize

Cette fonction est très utile pour amplifier l'intensité d'un son enregistré trop bas, ou pour s'assurer que l'amplitude de plusieurs documents est uniforme.

Panner

Panner vous permet de régler la panoramisation, ou mouvement gauche-droite d'un document stéréo en dessinant une enveloppe dans le dialogue Panner. La gauche est en haut du graphique, et la droite est en bas.



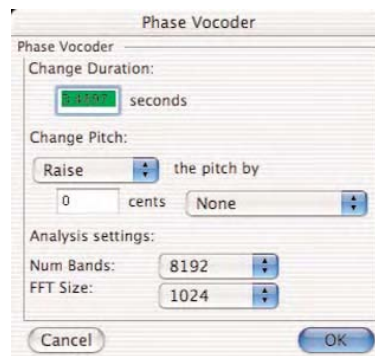
Panner n'est pas disponible dans Peak LE.



Panner n'est pas disponible dans Peak DV.

Phase Vocoder

Le vocodeur de phase est une forme d'analyse/resynthèse du spectre audio qui permet de modifier la durée et/ou la hauteur d'une sélection audio.



Boîte de dialogue Phase Vocoder



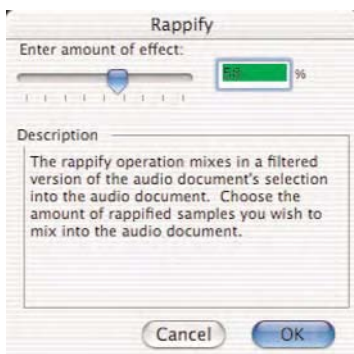
Phase Vocoder n'est pas disponible dans Peak LE.



Phase Vocoder n'est pas disponible dans Peak DV.

Rappify

La commande Rappify applique un filtrage très dynamique sur la sélection. Comme le dit un utilisateur de Peak, «Rappify transforme le hi-fi en lo-fi» !



Boîte de dialogue Rappify

Si le matériau source contient une pulsation marquée, il ne conservera que ses composants rythmiques essentiels. Testez cette fonction avec différents sons pour obtenir des résultats surprenants et excitants.



Rappify n'est pas disponible dans Peak LE.



Rappify n'est pas disponible dans Peak DV.

Repair Click

La commande Repair Click élimine un clic ou une "pointe" dans la forme d'onde grâce aux réglages entrés dans le dialogue Repair Clicks (expliqué cidessous).



Repair Click n'est pas disponible dans Peak LE.



Repair Click n'est pas disponible dans Peak DV.

Repair Clicks

La commande Repair Clicks permet de trouver et réparer les clics du document. Elle automatise la recherche et la suppression des clics (indiqués en général par une "pointe" étroite sur la forme d'onde), comme le dialogue chercher/remplacer d'un traitement de texte.

Cette opération regarde les discontinuités entre deux échantillons successifs. Par exemple, une valeur de -100 suivie d'une valeur de 10 000 aura toutes les chances d'être un clic. Lorsque le clic est identifié, un lissage est utilisé pour maintenir la forme de la zone réparée.

Si vous travaillez sur des clics numériques, ce dialogue va devenir indispensable. Des signaux comme les scratches et les pops des vinyles nécessitent d'autres réparations que les clics, telles que du changement de gain, de l'effacement et l'outil Pencil. Des clics provenant de vinyles ne sont plus détectables après une conversion analogique-numérique.



Boîte de dialogue Repair Clicks

Smoothing Factor

Smoothing Factor détermine la quantité de lissage appliquée sur le clic. Les sons avec des fréquences hautes peuvent nécessiter un facteur faible pour préserver celles-ci. Un réglage de 40 à 60 % répare en général la plupart des clics.

Detection Setting

La valeur Detection Setting détermine la façon dont les clics sont localisés. Une valeur élevée ne trouve que les clics les plus flagrants, tandis qu'une valeur faible trouvera des clics moins évidents. Des valeurs inférieures à 10 % ont de grandes chances de prendre de l'audio pour des clics. Un réglage de 40 à 80 % marche en général correctement.

Repair Size

Le réglage Repair Size montre combien d'échantillons autour du clic sont utilisés pour déterminer la nouvelle forme de la réparation. La taille peut varier de 5 à 100 échantillons, une taille de 50 fonctionnant bien dans la plupart des cas. Peak interpole alors ce que la forme d'onde correcte devrait être, et répare le clic.

Les boutons situés en bas du dialogue contrôlent la réparation, l'écoute et l'annulation des réparations :

- Cliquez sur le bouton Repair pour réparer un clic trouvé par le bouton Next Click.
- Utilisez le bouton Next Click pour chercher le prochain clic potentiel dans la sélection.
- Lorsqu'il est localisé, écoutez-le grâce au bouton

Audition. Celui-ci utilise les réglages de Preroll et de Postroll d'Auditioning du dialogue Preferences.

- Si vous réparez un clic mais n'êtes pas satisfaits du résultat, cliquez sur le bouton Undo.
- Si vous voulez tout réparer d'un coup sans recommencer à chaque fois, cliquez sur Repair All.

Vous pourrez baisser le réglage de détection pour trouver certains clics, selon qu'ils sont plus ou moins évidents. Toutefois, n'abaissez pas trop vite ce réglage - faites-le graduellement pour de meilleurs résultats.



Repair Clicks n'est pas disponible dans Peak LE.



Repair Clicks n'est pas disponible dans Peak DV.

Remove DC Offset

Cette fonction permet de retirer le DC Offset de votre fichier audio. Peak cherche celui-ci dans l'audio et le retire. Peak examine indépendamment les canaux gauche et droite d'un document stéréo. Le DC Offset est en général causé par des problèmes survenant lors de la conversion analogique-numérique : la forme d'onde n'est plus alors centrée sur la ligne d'amplitude nulle - elle est décalée vers le haut ou le bas.



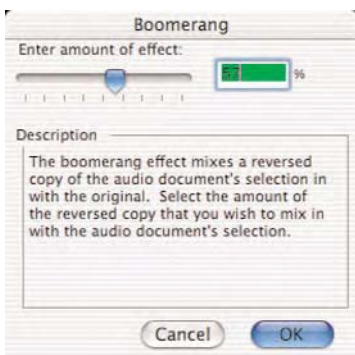
Remove DC Offset n'est pas inclus dans Peak LE.



Remove DC Offset n'est pas inclus dans Peak DV.

Reverse Boomerang

La commande Reverse Boomerang mélange une copie inversée de la sélection audio avec l'original. Ceci crée une grande variété de résultats intéressants et utiles. Testez le Boomerang sur des boucles de batterie, de la voix, et des effets sonores.



Boîte de dialogue Reverse Boomerang

Reverse

La commande Reverse inverse la sélection. Dans celle-ci, le dernier échantillon devient le premier, l'avant-dernier devient le second, et ainsi de suite. Cet effet revient à lire une bande enregistrée à l'envers.

Swap Channels

La commande Swap Channels échange les canaux gauche et droite d'une sélection.



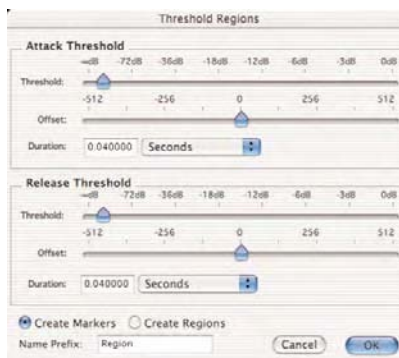
Swap Channels n'est pas disponible dans Peak LE.



Swap Channels n'est pas disponible dans Peak DV.

Threshold

La commande Threshold permet de découper un document en analysant ses niveaux et en paramétrant une amplitude de coupure ou amplitude seuil. Vous pouvez l'utiliser sur des notes successives d'un instrument ou sur une boucle de batterie. Vous pouvez sauvegarder les segments comme marqueurs ou comme régions. Voir le chapitre 7 : DSP pour plus d'informations sur l'utilisation de la commande Threshold.



Boîte de dialogue Threshold Regions



Threshold n'est pas disponible dans Peak LE.



Threshold n'est pas disponible dans Peak DV.

Menu Sampler



Ce menu permet d'importer des échantillons depuis des échantillonneurs, d'éditer et de traiter l'audio grâce à Peak, puis de tout renvoyer dans l'échantillonneur. Peak est compatible avec les échantillonneurs SMDI. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 10.

Send to Sampler

La commande Send to Sampler envoie l'échantillon précédemment re u de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler.

Revert from Sampler

La commande Revert from Sampler recharge l'échantillon précédemment re u de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler.

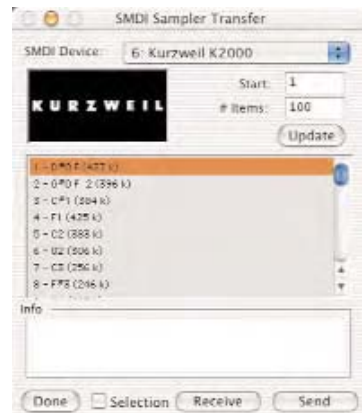
Send All to Sampler

La commande Send All to Sampler envoie tous les échantillons précédemment re us de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler.

Revert All from Sampler

La commande Revert All from Sampler recharge tous les échantillons précédemment re us de Peak vers votre échantillonneur en utilisant le dialogue Sampler.

Un grand nombre d'échantillonneurs sont compatibles avec les transferts SMDI. Ouvrez le dialogue SMDI Sampler en choisissant le nom de votre échantillonneur SMDI dans le menu Sampler. Les échantillonneurs SMDI tels que le Kurzweil K2500 ou l'E-mu EIV utilise le SCSI pour envoyer des échantillons entre les machines. Pour transmettre en SMDI des échantillons entre votre Macintosh et votre échantillonneur, vous devez les connecter avec un câble SCSI. Consultez le manuel de votre échantillonneur pour vérifier les connexions et terminaisons correctes. Reportez-vous au chapitre 10 pour plus d'informations.



Boîte de dialogue SMDI Sampler Transfer



Sampler Support n'est pas inclus dans Peak LE.



Sampler Support n'est pas inclus dans Peak DV.

Menu Plug-Ins

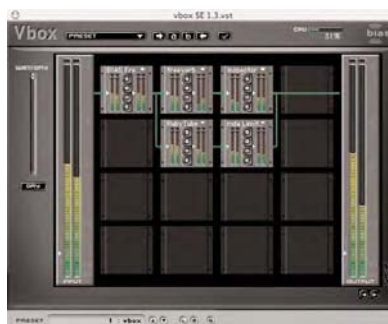
Le menu Plug-Ins fournit l'accès aux plug-ins VST ou Audio Unit installés dans votre système.

Peak peut accéder aux plug-ins VST de deux façons différentes - en utilisant des "Inserts" ou à travers Vbox SE. Un insert peut contenir un seul plug-in, et jusqu'à 5 inserts sont disponibles. Lorsque vous utilisez des inserts, le signal passe à travers l'effet de chaque insert dans l'ordre du numéro d'insert. Par exemple, si un plug-in d'égalisation est utilisé sur Insert 1, et un plug-in de réverbération est utilisé sur Insert 2, la sortie du plug-in d'égalisation passe dans l'entrée du plug-in de réverbération. Les inserts sont en général plus pratiques lorsqu'un petit nombre de plug-ins est nécessaire.

Vbox SE

Peak inclut Vbox SE de BIAS, une boîte d'effets virtuelle, dans laquelle vous pouvez combiner, repatcher et mélanger vos plug-ins VST en temps réel. En utilisant la matrice, Vbox SE permet de combiner plusieurs plug-ins et de les patcher à chaud en série, en parallèle, ou en série et parallèle. Vbox SE possède pour chaque plug-in des contrôles de mute, de solo et d'édition de paramètres. Vbox SE contient également des contrôles de gain en entrée et sortie pour chaque plug-in et pour la matrice entière, ainsi qu'un contrôle de mélange global Wet/Dry. Utilisez la fonction de comparaison A/B de Vbox SE pour trouver les réglages convenables et utilisez les mémoires de Vbox SE pour stocker des configurations et des réglages.

Pour utiliser plusieurs plug-ins VST dans Vbox SE, vous devez sélectionner Vbox depuis un insert disponible, ou simplement la commande Vbox du menu Plug-Ins – cela place automatiquement l'interface Vbox SE sur l'insert 1. Bien que Vbox SE puisse être utilisée sur un insert avec d'autres plug-ins VST utilisés sur d'autres inserts, il est recommandé d'utiliser plusieurs plug-ins dans la matrice Vbox SE, car elle offre davantage de contrôle et de flexibilité.



Matrice de routage d'effets Vbox SE pour plug-ins VST

Inserts (1-5)

Tout plug-in VST ou Audio Unit installé peut être assigné à n'importe quel insert. Chaque insert ne peut contenir qu'un seul plug-in. Les plug-ins VST & Audio Unit peuvent être mélangés et combinés. Lorsque plus d'un plug-in/insert est actif, la sortie de Insert 1 passe dans l'entrée de Insert 2, la sortie de Insert 2 passe dans l'entrée de Insert 3, etc.

L'utilisation de la matrice Vbox SE nécessite 1 insert – en la lançant sur un seul insert, vous pouvez y ouvrir un nombre virtuellement illimité de plug-ins – dans la réalité, la quantité de plug-ins qui peuvent être utilisés en simultané dépend de la vitesse du CPU de votre Macintosh.



Peak LE & Peak DV ne peuvent avoir qu'un seul insert, et qu'un seul plug-in à la fois. Les utilisateurs de Peak LE & Peak DV peuvent acheter séparément Vbox de BIAS pour augmenter la capacité du nombre de plug-ins.

Bounce

Lorsque vous avez trouvé les bons réglages pour vos plug-ins, vous voudrez probablement appliquer les effets au document audio. Ce processus est appelé «bounce». Bouncez le fichier audio pour traiter le document audio avec tous les plug-ins VST actifs. Le bounce modifie les données audio stockées sur le disque, ce qui vous permet d'utiliser la commande Save pour appliquer de façon permanente les effets du plug-in à votre document audio (cette action peut être annulée avant enregistrement).

VST

Choisir VST dans le sous-menu Insert "X" fait apparaître un autre sous-menu, qui affiche tous les plug-ins VST disponibles. Sélectionnez le plug-in désiré dans ce menu : sa fenêtre d'édition (interface) apparaît.

Audio Unit

Choisir Audio Unit dans le sous-menu Insert "X" fait apparaître un autre sous-menu, qui affiche tous les plug-ins Audio Unit disponibles. Sélectionnez le plug-in désiré dans ce menu : sa fenêtre d'édition (interface) apparaît.

Pour plus d'informations sur les plug-ins tiers, reportez-vous à la documentation du constructeur. Pour des informations détaillées sur l'utilisation de plug-in et de Vbox SE dans Peak, voir le chapitre 8 : Plug-Ins.

Menu Options



Ce menu contient des commandes permettant de personnaliser l'aspect de votre logiciel Peak : couleurs d'affichage de la forme d'onde, volume de sortie, ainsi que d'autres préférences utilisateur.

Time Units

La commande Time Units vous permet de choisir un format temporel pour la ligne de temps de la fenêtre de document audio de Peak. Vous avez le choix entre samples, Min:Sec:ms, SMPTE frames et Bars | Beats. Le format que vous choisissez dépendra de la nature du projet sur lequel vous travaillez.

Sample Units

La commande Sample Units permet de sélectionner décimales, pourcentage ou dB comme unité des échantillons.

Use Loop in Playback

Si un document contient une boucle (définie par des marqueurs de boucle), la commande Use Loop in Playback (**⌘-L**) vous permet d'écouter la boucle en écoutant le document. Lorsque la lecture atteint la région bouclée du document, la boucle est répétée. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé. Pour le désactiver, sélectionnez une deuxième fois la commande.

Scroll During Play

Avec cette commande activée, Peak fera défiler le document audio pendant la lecture. Ceci vous permet de suivre visuellement la progression de la lecture audio. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé. Pour le désactiver, sélectionnez une deuxième fois la commande.

Move Waveform During Playback

Avec la commande Move Waveform During Playback activée, Peak déplacera la forme d'onde sous le curseur au cours de la lecture, pour que la barre de lecture soit toujours au milieu de l'affichage de la forme d'onde. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé.

Compute File Max dB

La commande Compute File Max dB cherche l'amplitude de crête dans le document, vous donne sa valeur et sa position précise. Cette fonction prend du temps et doit être de préférence utilisée avec de petits documents audio pour surveiller le volume global pendant l'édition. Dans les autres cas, désactivez cette commande et Option-cliquez sur «Max», à gauche de la vue globale, pour mettre à jour la valeur de volume maximal située dessous.

Show Edits

Lorsque vous activez la commande Show Edits, Peak indique les zones éditées en les entourant par une ligne hachurée. Ceci vous fournit une référence visuelle appropriée des parties du document que vous avez édité. Lors de la sauvegarde du document, les éditions sont enregistrées, et ces indicateurs n'apparaissent plus.

Show Marker Times

La commande Show Marker Times affiche une valeur temporelle en plus du nom pour tous les marqueurs, boucles et régions de Peak.

Show Overview

La commande Show Overview (**⌘-**) affiche une vue globale de l'intégralité de la forme d'onde audio entre la fenêtre de document et la barre de menus. Ceci vous offre une référence visuelle du document en entier lorsque vous n'en éditez qu'une petite partie dans la fenêtre de document.

Show Cursor Info

La commande Show Cursor Info (\mathfrak{H} -T) affiche une fenêtre d'information de curseur translucide et flottante, qui suit la souris dans ses déplacements. Choisir de nouveau cette commande la désactive.

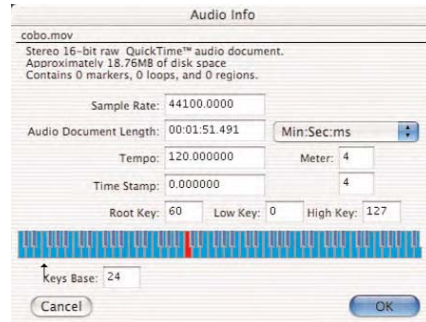
Auto-Import Dual Mono

Certaines applications telles que Pro Tools de Digidesign ne gèrent pas directement les fichiers stéréo entrelacés, mais utilisent des fichiers "Dual Mono" contenant les canaux droite et gauche d'un son stéréo. Activer la commande Auto-Import Dual Mono dit à Peak de convertir automatiquement de tels fichiers en nouveaux fichiers stéréos lorsque vous voulez les ouvrir avec la commande Open. Comme Peak réécrit un nouveau fichier audio stéréo sur le disque, cette conversion nécessite un espace disque équivalent à celui des deux fichiers mono d'origine. (Attention : la commande Import Dual Mono ne fonctionne que si les deux fichiers sont en mono, possèdent le même taux d'échantillonnage et que les fichiers possèdent exactement le même nom avec les suffixes ".L" et ".R").

Audio Info

La commande Audio Info (\mathfrak{H} -I) permet de changer la longueur, le taux d'échantillonnage, la note de base, et les notes inférieures et supérieures d'un document. Lorsque vous choisissez cette commande, un dialogue indiquant le temps total de l'échantillon, son taux et son information de zone de clavier apparaît. Le dialogue Audio Info vous permet de changer le taux d'échantillonnage, la durée, la note de base (pour utiliser un instrument lecteur d'échantillons), et les numéros de notes

inférieures et supérieures de zone de clavier. En changeant le taux d'échantillonnage, la hauteur et la durée seront également touchées (pour changer le taux d'échantillonnage d'un document audio sans changer la hauteur, utilisez la commande Sample Rate Conversion dans le menu DSP).



Boîte de dialogue Audio Info

Vous pouvez également ajuster la zone de clavier (pour utiliser avec un échantillonneur) en utilisant le clavier de ce dialogue. Cliquez sur le clavier pour rentrer la limite supérieure de la zone. Appuyez sur Majuscules et cliquez pour rentrer la limite inférieure de la zone. Appuyez sur Option et cliquez pour rentrer la note de base du document. Vous pouvez également entrer des valeurs numériques dans les champs prévus à cet effet.

Dynamic Scrub Time

Peak comporte une technique unique d'audition audio appelée la lecture manuelle dynamique. Celle-ci est très utile pour localiser et sélectionner précisément un endroit donné dans le document. La lecture manuelle vous permet de glisser la souris d'avant en arrière sur la forme d'onde tandis que Peak lit une courte boucle (entre 10 et 600 millisecondes) à cette position. Vous pouvez contrôler le tempo et la direction (avant ou arrière) de la lecture en glissant la souris plus ou moins vite,

d'avant en arrière. Lorsque vous avez trouvé celle-ci, vous pouvez commencer l'édition. Dynamic Scrub Time permet de choisir la longueur de cette boucle de lecture. Selon le contenu du document, une valeur entre 40 et 80 millisecondes devrait convenir. Reportez-vous au chapitre 5 pour des instructions étape par étape sur la façon d'utiliser la fonction de lecture manuelle.

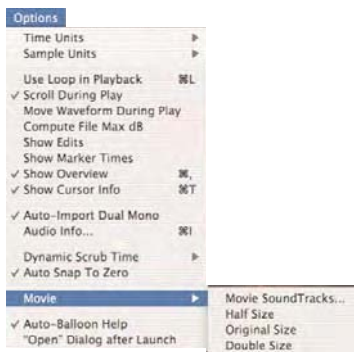
Auto Snap To Zero

La commande Auto Snap to Zero "cale" de façon automatique les limites d'une sélection que faites dans Peak sur un point d'amplitude nulle.

Movie

Movie Sound Tracks

La commande Movie Sound Tracks affiche un dialogue permettant d'activer ou désactiver les pistes son existantes du film. Vous pouvez utiliser ce dialogue pour lire ou muter de nombreuses pistes présentes dans un film, afin de vérifier l'équilibre ou de mettre en «solo» certaines pistes. Cliquez sur le bouton Set pour accepter les changements ou sur Cancel pour laisser le film tel quel.



Sélection de la taille d'affichage d'un film...

Half Size

Sélectionner cette commande de menu affiche le film QuickTime ouvert à la moitié de la taille originale.

Original Size

Sélectionner cette commande de menu affiche le film QuickTime ouvert à sa taille originale.

Double Size

Sélectionner cette commande de menu affiche le film QuickTime ouvert au double de la taille originale.

Auto-Balloon Help

Auto-Balloon Help, lorsqu'une encoche est présente à côté, active automatiquement l'Aide en bulles des éléments de la Barre d'outils lorsque le curseur reste plus de 3 secondes sur l'élément.

"Open" Dialog after Launch

L'option "Open" Dialog after Launch vous permet de choisir si un dialogue d'ouverture s'affiche automatiquement lorsque Peak est lancé. Une encoche à côté de cet élément indique qu'il est activé. L'absence d'encoche indique qu'il est inactif.

Menu Window

Les commandes de ce menu vous permettent d'afficher et de gérer les fenêtres de Peak - le Transport, la Barre d'outils, la Palette Contents, la fenêtre Movie, la Playlist, et tout document audio ouvert ou tout plug-in actif.

Transport

La fenêtre Transport est une fenêtre flottante dont la taille peut être modifiée. Elle contient trois zones : un affichage temporel montrant le temps écoulé, les contrôles de Transport (Retour, Stop, Lecture, Avance rapide, Enregistrement et Boucler la lecture), les Vu-mètres de niveau audio avec indicateurs de clip/crête et un fadreur de volume Master.

Toolbar

Vous pouvez assigner n'importe quelle commande de Peak à une icône de la Barre d'outils. Le menu Toolbar vous permet de regrouper les fonctions que vous utilisez le plus souvent pour que vous puissiez simplement cliquer sur un bouton plutôt que d'aller dans les menus. Par exemple, si vous utilisez souvent Normalize et Pitch Change, vous pouvez placer leurs icônes dans la Barre d'outils, afin de n'avoir plus qu'à sélectionner de l'audio et cliquer sur un bouton. La Barre d'outils rend votre travail dans Peak plus rapide et efficace, en permettant de personnaliser le programme selon vos propres besoins.

Pour ajouter ou retirer un élément de la Barre d'outils, utilisez l'élément Shortcuts & Toolbar du dialogue Preferences.

Contents Palette

Peak possède une palette flottante Contents qui affiche les régions, les marqueurs et les boucles contenus dans n'importe quel document audio ouvert. Il y a trois boutons situés en bas de la palette qui vous permettent de sélectionner quelle information vous souhaitez voir—de gauche à droite : le bouton de Marqueur, le bouton de Région et le bouton de Boucle. Option-double-cliquer sur un élément de la fenêtre Contents fait apparaître le dialogue Edit Region ou Edit Marker.


Movie

La commande Movie affiche ou masque la fenêtre Movie pour les films QuickTime ouverts dans Peak.



La fenêtre QuickTime Movie n'est pas disponible dans Peak LE.

Playlist

La commande Playlist (-P) vous permet d'ouvrir la fenêtre de la Playlist courante. Pour plus d'informations sur l'utilisation des playlists, voir le chapitre 6 : Playlists & gravure de CD.



Crossfades, VST et Nudge Regions ne sont pas disponibles pour la Playlist dans Peak LE.



Crossfades, VST et Nudge Regions ne sont pas disponibles pour la Playlist dans Peak DV.

Tile Windows

La commande Tile Windows (**⌘-T**) place toutes les fenêtres de documents les unes à côté des autres. Cette disposition vous permet de voir de nombreux documents ouverts en un seul coup d'oeil, et s'avère particulièrement utile pour couper et coller entre plusieurs documents et pour passer de l'un à l'autre lors d'éditions. Vous pouvez appuyer sur **⌘**-la touche numérique correspondant à un document ouvert pour placer ce dernier au premier plan (cliquez sur le menu Windows pour voir les numéros correspondant à chaque document ouvert).

Stack Windows

La commande Stack Windows empile toutes les fenêtres des documents ouverts, chacune étant superposée sur le document précédent, dans l'ordre d'ouverture. Ce type d'affichage vous permet d'avoir le nombre maximum de fenêtres ouvertes avec une utilisation minimum de place sur l'écran. Vous pouvez alors utiliser le menu Windows pour sélectionner un document ouvert et le placer au premier plan. Vous pouvez de plus appuyer sur **⌘**-la touche numérique correspondant à un document ouvert pour placer ce dernier au premier plan (cliquez sur le menu Windows pour voir les numéros correspondant à chaque document ouvert).

Toggle Contents Drawer

La commande Toggle Contents Drawer ouvre et referme l'onglet Contents situé sur le côté droit d'un document audio. La même chose est possible avec le bouton situé en haut à droite de chaque fenêtre de document audio.



Contents Drawer n'est pas inclus dans Peak LE !



Contents Drawer n'est pas inclus dans Peak DV !

Plug-In Effect 1 - 5

Les commandes Plug-In effect vous permettent de mettre au premier plan les fenêtres d'édition des plug-ins VST ou Audio Unit actifs. Lors de l'utilisation de l'équivalent clavier, (**⌘-Option-<#>**) le numéro doit correspondre au numéro de l'insert sur lequel le plug-in a été placé. Par exemple, pour mettre au premier plan la fenêtre d'édition d'un plug-in d'égalisation placé sur Insert 3, l'équivalent clavier serait : **⌘-Option-3**.

Menu Links

Le menu Links de Peak contient des liens utiles vers le site Web de BIAS. Vous y trouverez la page d'enregistrement en ligne de Peak, la page d'accueil de BIAS, la page de mises à jour de Peak, les pages d'assistance technique, la documentation en ligne, ainsi que des pages d'informations sur les produits BIAS.

Appendice 1

Raccourcis clavier



Appendice 1 : Raccourcis clavier

Raccourcis clavier

Cette partie fait la liste des raccourcis clavier par défaut de Peak. Comme vous l'avez appris au chapitre 3, ces raccourcis peuvent être réassignés à n'importe quelle touche ou combinaison de touches, ainsi qu'aux icônes de la Barre d'outils.

| <u>Raccourci clavier</u> | <u>Équivalent de menu</u> | <u>Commentaires commande</u> |
|---------------------------------|----------------------------------|--|
| File | | |
| ⌘-N | New Mono Document | Crée un document mono vierge |
| ⌘-Majuscules-N | New Stereo Document | Crée un document stéréo vierge |
| Option-N | New Document from selection | Crée un nouveau document à partir d'une sélection |
| ⌘-Majuscules-P | New Playlist Document | Crée une Playlist vierge |
| ⌘-Majuscules-B | New Document From Playlist | Crée un document à partir d'une Playlist |
| ⌘-O | Open... | Ouvre un fichier du disque dur |
| ⌘-W | Close | Ferme le document de premier plan |
| ⌘-Option-W | Close All | Ferme tous les documents |
| ⌘-S | Save | Sauvegarde le document actif |
| ⌘-Majuscules-S | Save As... | Sauvegarde le document actif avec un nouveau nom et/ou une nouvelle place |
| ⌘-Option-S | Save a Copy As | Sauvegarde une copie avec un nouveau nom et/ou une nouvelle place |
| ⌘-Q | Quit | Quitte Peak |
| Edit | | |
| ⌘-Z | Undo | Annule les éditions une par une (tant que la sauvegarde n'est pas faite) |
| ⌘-Y | Redo | Retablit les éditions une par une (tant que la sauvegarde n'est pas faite) |
| ⌘-X | Cut | Coupe l'audio sélectionné |
| ⌘-C | Copy | Copie l'audio sélectionné dans le Presse-papiers (par exemple pour les effets Mix et Convolve) |

Raccourci clavier

Équivalent de menu

Commentaires commande

Edit (Cont.)

| | | |
|-------------------|------------------------------------|---|
| ⌘-V | Paste | Colle l'audio copié ou coupé au point d'insertion |
| ⌘-D | Insert | Colle en poussant l'audio après le point d'insertion vers la droite |
| ⌘-E | Silence | Remplace la sélection par du silence |
| Effacement | Delete | Efface la sélection |
| Option-Effacement | Delete Except Audio | Efface les marqueurs, boucles & régions |
| ⌘-` | Crop | Émerge la sélection |
| ⌘-A | Select All | Sélectionne tout l'audio et les événements |
| Fleche haut | Insertion Point at Selection Start | Place le point d'insertion au debut de la sélection |
| Fleche bas | Insertion Point at Selection End | Place le point d'insertion à la fin de la sélection |
| ⌘- « - » | Select Loop | Sélectionne la boucle |
| ⌘-Fleche gauche | Previous Selection | Sélectionne la sélection ou vue précédente |
| ⌘-Fleche droite | Next Selection | Sélectionne la sélection ou vue suivante |

Action

| | | |
|---------------------|----------------------------|---|
| ⌘-] ou + | Zoom In | |
| ⌘-[ou - | Zoom Out | |
| Control-Fleche haut | Increase Vertical Zoom | |
| Control-Fleche bas | Decrease Vertical Zoom | |
| ⌘-Majuscules-] | Fit Selection | |
| ⌘-Majuscules-[| Zoom Out all the way | |
| Maj-Fleche gauche | Zoom To Sample Level | Affiche le début de la sélection au niveau de l'échantillon |
| Maj-Fleche droite | Zoom To Sample Level (End) | Affiche la fin de la sélection au niveau de l'échantillon |
| ⌘-Majuscules- « - » | Loop this Selection | |
| Opt-Fleche gauche | Nudge Loop Backward | |
| Opt-Fleche droite | Nudge Loop Forward | |
| ⌘- « - » | Select Loop | |
| ⌘-M | New Marker | |
| ⌘-Majuscules-R | New Region | |

Raccourci clavier

Équivalent de menu

Commentaires commande

Action (Cont.)

| | |
|-----|----------------------------|
| ⌘-G | Go to Time... |
| ⌘-J | Loop Surfer |
| ⌘-K | Capture Region to Playlist |

Audio

| | |
|--------------------|-------------------------|
| Barre d'espace | Play/Pause |
| ⌘-Barre d'espace | Play with Auditioning |
| Retour chariot | Stop/Rewind |
| Maj-Retour chariot | Stop & Extend Selection |

Joue l'audio avec la quantité de preroll indiquée dans Auditioning Preferences

Option

| | |
|----------------|----------------------|
| ⌘-L | Use Loop in Playback |
| ⌘-, | Show Overview |
| ⌘-I | Audio Info... |
| ⌘-Majuscules-T | Show Cursor Info |

Affiche/Masque la vue globale

Window

| | |
|----------------------|------------------|
| ⌘-P | Playlist |
| ⌘-T | Tile Windows |
| ⌘-1, -2, -3.... | Document Windows |
| ⌘-Opt.-1, -2, -3.... | Plug-In Windows |

Ouvre la Playlist du document.
Affiche les documents les uns à côté des autres.

Place les fenêtres de document au premier plan dans l'ordre où elles ont été ouvertes.

Place les fenêtres de Plug-in au premier plan dans l'ordre où elles ont été ouvertes.

Commandes n'appartenant pas à un menu

| |
|------------|
| < |
| > |
| Option + < |
| Option + > |

Curseur à gauche par grands incréments

Curseur à droite par grands incréments

Curseur à gauche par petits incréments

Curseur à droite par petits incréments

A1

Appendice 2

Actions de Peak



Appendice 2 :

Actions de Peak

Cette partie dresse la liste des actions courantes ne se trouvant pas dans les menus de Peak. Elle est organisée par fenêtres et fonctions de Peak.

Actions utiles de Peak, général

Pour stopper des processus trop longs :

- Appuyez sur ⌘-point

Fenêtre de document audio, général

Pour trouver le niveau maximum :

- Option-cliquez sur l'indicateur Max Level (en bas à gauche de la fenêtre de document audio).

Pour afficher le dialogue Audio Info :

- Cliquez sur la zone Audio Info en bas à gauche

Pour se déplacer dans la vue globale sans lire l'audio :

- Option-glissez dans la vue globale

Lecture

Pour lire depuis le début d'un document ou depuis le curseur/point d'insertion :

- Appuyez sur la Barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Play de la Barre d'outils

Pour arrêter la lecture :

- Appuyez de nouveau sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Stop de la Barre d'outils.

Pour lire depuis un point spécifique :

- Cliquez la souris à l'endroit désiré, et appuyez sur la barre d'espace, ou cliquez sur le bouton Play de la Barre d'outils. Vous pouvez également double-cliquer la souris à la position désirée.

Lecture manuelle

Pour commencer la lecture manuelle Shuttle :

- Appuyez sur la touche Control et glissez la souris sur la zone désirée.

Pour commencer la lecture manuelle Jog :

- Appuyez sur les touches Control et Option et glissez la souris.

Sélections

Pour faire une sélection :

- Cliquez et glissez la souris.

Pour tout sélectionner :

- ⌘-A

Pour allonger ou raccourcir une sélection :

- Majuscules-cliquez sur la fin de la sélection que vous voulez modifier, puis glissez la souris pour allonger ou raccourcir la sélection.

Pour basculer entre le début et la fin de la sélection :

- Utilisez la touche Majuscules.

Pour caler la sélection sur le passage par zéro le plus proche :

- Appuyez sur ⌘-Option en faisant la sélection.

Vues

Pour zoomer par incréments :

- Appuyez sur ⌘-[

Pour dézoomer par incréments :

- Appuyez sur ⌘-]

Pour déplacer l'affichage de l'audio à gauche ou droite :

- Appuyez sur Control-Flèche gauche ou droite

Marqueurs, boucles et régions

Pour trouver un marqueur par son nom :

- Tapez les premières lettres du nom du marqueur

Pour éditer un marqueur :

- Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur pour ouvrir le dialogue Edit

Pour nommer un marqueur :

- Double-cliquez sur la base triangulaire du marqueur et entrez un nom.

Pour sélectionner de l'audio entre deux marqueurs :

- ⌘-cliquez entre les deux marqueurs, ou appuyez sur la touche Tabulation.

Pour étendre la sélection à de l'audio situé entre deux autres marqueurs :

- Majuscules-⌘-cliquez entre les deux autres marqueurs ou appuyez sur Majuscules-Tabulation.

Pour déplacer un marqueur :

- Cliquez sur la base triangulaire du marqueur et glissez-le.
- Ou, double-cliquez sur la base triangulaire et entrez une valeur de temps.

Pour changer des marqueurs en marqueurs de boucle :

- Double-cliquez sur la base triangulaire et cliquez sur Loop Start ou Loop End.

Pour déplacer simultanément deux marqueurs de boucle ou de région :

- Appuyez sur la touche Option et déplacez l'un des marqueurs à la position désirée, ou sélectionnez une zone contenant des marqueurs de boucle et activez Horizontal Lock - les marqueurs se déplacent ensemble jusqu'à ce que Horizontal Lock soit désactivé.

Pour déplacer un marqueur sur un point d'amplitude nulle :

- Cliquez sur la base triangulaire du marqueur, et appuyez sur la touche Majuscules lorsque vous déplacez le marqueur.

Pour déplacer simultanément les deux extrémités d'un marqueur de boucle ou de région :

- Appuyez sur la touche Option tout en déplaçant le marqueur, ou sélectionnez une zone contenant des marqueurs de boucle et activez Horizontal Lock - les marqueurs se déplacent ensemble jusqu'à ce que Horizontal Lock soit désactivé.

Pour effacer un marqueur :

- Double-cliquez sur la base triangulaire. Cliquez sur le bouton Delete. Une série de marqueurs peut être sélectionnée et effacée en cliquant Option-Delete.

Pour effacer tous les marqueurs, boucles et/ou régions en laissant l'audio intact :

- Sélectionnez tout, puis appuyez sur Option-Effacement.

Pour coller les marqueurs, boucles et régions en laissant l'audio intact :

- Appuyez sur Option en sélectionnant Paste dans le menu Edit (⌘-Option-V).

Playlist

Pour lire manuellement l'audio de la Playlist pendant la lecture :

- Restez cliqués sur l'affichage du temps. Le curseur se change en curseur de lecture manuelle (<-->).

Glissez vers la gauche pour aller en arrière et sur la droite pour aller en avant. Plus vous vous éloignez, plus la vitesse de lecture est grande.

Boucles

Pour créer une boucle à partir d'une sélection :

- Faites votre sélection et choisissez Loop This Selection dans le menu Action (⌘-Maj-« - »).

Pour écouter une boucle :

- Choisissez Use Loop in Playback dans le menu Preference ou dans la Barre d'outils, et lancez la lecture à partir d'un point situé avant le marqueur de fin de boucle.

VST Plug-Ins

Pour régler le décalage de compensation de retard VST :

- Appuyez sur la touche Option et sélectionnez Bounce VST Effects.

Outils - Fenêtre de document audio

Pour passer d'un outil à l'autre :

- Appuyez sur la touche esc (Échappement).

Pour activer/désactiver le Blending :

- Appuyez sur la touche Majuscules verrouillées.

Pour trouver la quantité de zoom :

- Option-cliquez sur l'outil Zoom dans la palette Cursor.

Pour afficher le dialogue Smoothing de l'outil Pencil :

- Option-cliquez sur le Crayon dans la palette Cursor.

Pour afficher le menu contextuel :

- Control-Maj-cliquez dans la forme d'onde audio.

La palette Contents

Pour éditer une région, un marqueur ou une boucle dans la palette Contents :

- Option-double-cliquez sur son nom dans la palette ou l'onglet Contents.

La fenêtre Movie

Pour modifier la taille de la fenêtre Movie :

- Cliquez sur le bouton «agrandir» du film QuickTime (situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Movie) pour doubler la taille de la fenêtre de film.
- Control-Option-cliquez sur le bouton «agrandir» du film QuickTime (situé dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Movie) pour diminuer de moitié la taille de la fenêtre de film.
- Sélectionnez la taille désirée (original, half ou double) dans le menu Options >Movie...

Appendice 3

Solutions



Appendice 3 :

Solutions -

Avant de nous appeler

Avant d'appeler le support technique de BIAS, lisez le fichier Read Me installé avec Peak. Ce document contient des informations de dernière minute qui ne sont pas incluses dans votre manuel utilisateur.

Utilisez le Profil système Apple pour obtenir des informations sur la configuration de votre ordinateur. Les informations réunies sont très utiles lorsque vous rap- portez un problème au support technique de BIAS.

Visitez le site de BIAS pour trouver du support tech- nique, des fichiers, des mises à jour, et d'autres choses :

<http://www.bias-inc.com>

Veillez vérifier ce qui suit :

- Vérifiez deux fois le code d'autorisation que vous avez tapé avec celui que nous avons fourni. Il est possible de confondre I avec 1 et 8 avec B, etc. Les codes d'autorisation utilisent toujours le chiffre zéro, jamais la lettre O.
- Vérifiez que la version du produit que vous avez installé sur votre ordinateur correspond à la ver- sion de votre carte d'enregistrement, et que le nom de produit correspond à celui de l'email d'au- torisation que vous avez re u de BIAS.

Si vous continuez à avoir des problèmes, contactez l'assistance technique de BIAS :

Email : support@bias-inc.com

Téléphone : +1-707-782-1865

Problèmes courants et solutions

Comment configurer mon matériel audio USB ou FireWire ?

1. Téléchargez le dernier pilote USB ou Firewire sur le site Web du constructeur de votre matériel.
2. Démarrez le système de votre ordinateur avec votre matériel USB ou Firewire déjà installé directement sur un port USB ou Firewire disponible de votre ordinateur et NON sur un hub USB ou Firewire.
3. Lorsque votre système a démarré, lancez Peak.
4. Puis, dans le menu Audio de Peak, choisissez «Hardware Options». Vous devriez voir les options du matériel disponibles pour Peak (Fig. A).
 - Pour accepter une source d'entrée, sélectionnez votre matériel audio USB ou Firewire dans Input Device.
 - Vous pouvez écouter la lecture via votre matériel audio USB ou Firewire ou utiliser le contrôleur audio intégré (la carte audio

A3

placée à l'intérieur de votre Macintosh).
Modifiez les réglages de votre matériel de sortie selon votre environnement préféré.



Fig. A

- Après avoir vérifié que vos sources sont bien connectées à votre matériel USB ou Firewire, et qu'elles jouent quelque chose, appuyez sur «Record» du Transport (Fig. B encadré en rouge)

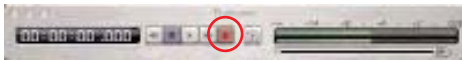


Fig. B



À ce stade vous devriez voir un signal d'enregistrement dans la fenêtre Transport.

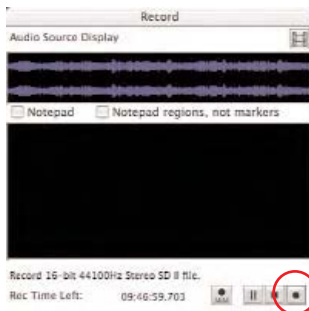


Fig. C

- Le dialogue Record apparaît (Fig. C) - Appuyez sur le bouton «Record» (encadré en rouge) dans cette fenêtre et vous voyez une prévisualisation de la forme d'onde de votre enregistrement ainsi que les niveaux dans la barre de Transport.

Si votre matériel USB ou Firewire n'est pas disponible dans la fenêtre d'options matérielles, vous pouvez vérifier que le système est capable de le reconnaître en l'application Audio MIDI Setup située dans :



Macintosh HD/Applications/Utilitaires.

- Vérifiez que tous les champs encadrés (Fig. D) sont réglés sur votre matériel USB ou Firewire préféré. Si l'option n'est pas disponible, veuillez contacter le constructeur du matériel pour une assistance.

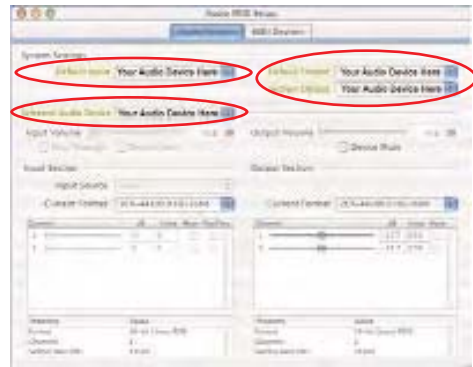


Fig. D

Pourquoi ai-je des clics et des pops avec mon matériel USB ?

- Mettez à jour avec la version de Mac OS la plus récente. Il y a eu de nombreuses améliorations de CoreAudio dans OS 10.2.3 et nous recommandons d'utiliser la dernière mise à jour de l'OS.
- Si le constructeur de votre matériel USB fournit des pilotes, utilisez la version la plus récente.

3. Supprimez le fichier de préférences «ACA Preference». Ce fichier se situe dans :

MacintoshHD/Utilisateurs/<VotreCompte>/nom/Library/Preferences

Après avoir supprimé ce fichier, vous devrez réinitialiser votre matériel et les réglages d'enregistrement de Audio MIDI Setup et de vos applications audio.

4. Allez dans votre utilitaire Audio MIDI Setup (disponible dans OS 10.2 ou ultérieur et montré dans Fig. E). Audio MIDI Setup se trouve dans :

MacintoshHD/Applications/Utilitaires.

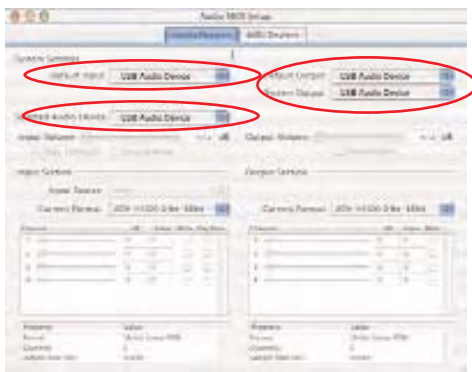


Fig. E

Vérifiez que l'entrée ET la sortie sont réglées sur votre machine USB et que le taux d'échantillonnage que vous avez sélectionné est compatible avec celle-ci

5. Allez dans le dialogue Hardware Settings. Vérifiez que votre machine USB est sélectionnée comme entrée ET sortie. Expérimentez l'enregistrement à des tailles de buffer CoreAudio différentes (augmenter cette taille de buffer peut en général aider). Le dialogue Hardware Settings se trouve dans Audio > Hardware Settings. (Voir Fig. F)



Fig. F

6. Si vous avez des pops et des clics pendant l'enregistrement, allez dans Audio > Record Settings > Device and Sample Format, et spécifiez une résolution de bits et un taux d'échantillonnage compatibles avec votre machine. (Voir Fig. G)

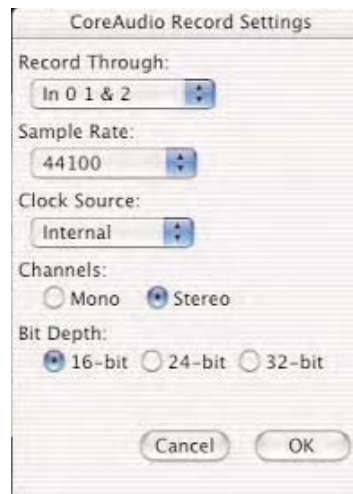


Fig. G

7. Allez dans System Preferences > Energy Saver. N'oubliez pas de désactiver les préférences d'économie d'énergie, et en particulier celle permettant d'arrêter le disque dur.
8. Si ces suggestions ne fonctionnent pas, lancez Peak, choisissez Sound Out dans le menu Audio et sélectionnez Mac OS X Audio HAL comme moteur audio à utiliser. (Voir Fig. H)



Certains utilisateurs ont constaté qu'avec une machine USB ne nécessitant pas de pilotes, l'enregistrement est plus stable sous OSX HAL.

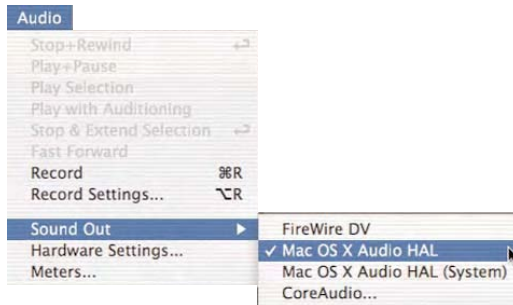


Fig. H

Peak ne s'ouvre pas :

- Votre Macintosh a-t-il assez de RAM pour faire tourner Peak ? Vous devez avoir au moins 256 Mo de RAM—512 Mo étant recommandés. Pour savoir combien de RAM vous possédez, choisissez Au sujet de ce Macintosh dans le Menu Pomme. Une fenêtre vous indique la taille de la mémoire installée dans votre ordinateur. Si vous n'avez pas suffisamment de mémoire pour faire tourner Peak, vous devrez installer de la RAM supplémentaire.

Peak fonctionnait mais ne se lance plus ou se comporte bizarrement :

- Si Peak fonctionnait mais ne se lance plus ou se met tout d'un coup à agir bizarrement, le fichier Preferences de Peak doit être corrompu. Quittez Peak, jetez le fichier Peak Preferences du dossier Préférences à la Corbeille, choisissez Vider la Corbeille dans le menu Finder, puis relancez Peak.

Le curseur placé sur la forme d'onde se déplace de gauche à droite. Pourquoi ?

- La préférence "Auto Snap To Zero", place automatiquement le curseur sur un point d'amplitude nulle. Vous pouvez la désactiver en allant dans le menu Options et en décochant cette option.

J'ai remarqué quelques fichiers avec l'icône de Peak et appelés «AFM.temp»

- Il s'agit des fichiers temporaires de Peak. Si vous changez les préférences Scratch Disks en fin de séance, forcez Peak à quitter, ou bloquez Peak, ils ne seront parfois pas effacés. Vous pouvez soit les jeter à la Corbeille, soit lancer puis quitter Peak.

Je peux traiter séparément les canaux, mais pas les éditer. Peut-on contourner cela ?

- Vous pouvez exporter en Dual Mono, ouvrir les canaux gauche et droite en deux fichiers mono séparés, les éditer, les sauvegarder, et les importer comme Dual Mono. Vous aurez alors un fichier stéréo comportant tous vos changements.

Peak stoppe ou bégaie pendant l'enregistrement ou la lecture :

- Votre disque dur est-il trop lent ? Pour la lecture et l'enregistrement, votre disque dur doit avoir un temps d'accès de moins de 18 msec. Si vous n'êtes pas sûrs de la vitesse de votre disque, vérifiez auprès du fabricant ou de votre revendeur.
- Les données du disque sont-elles fragmentées ? Si les fichiers de votre disque dur sont fragmentés (voir le chapitre 3 pour une explication de la fragmentation) vous devez utiliser un programme de maintenance tel que Norton Speed Disk™ ou le module d'optimisation de TechTool Pro™ pour les défragmenter.

- Le buffer de lecture de Peak des Playback Preferences (situées dans le menu Preference de Peak) est-il réglé trop bas ? Réglez le buffer de lecture sur plus de 128K.
- Désactivez "Interrupt-based metering" dans le dialogue Meters de Peak.
- AppleTalk est-il activé ? Si tel est le cas, utilisez le Selecteur du Menu Apple pour le désactiver si vous n'en avez pas besoin.

Problèmes lors de la lecture manuelle :

- Vérifiez que Peak est configuré pour utiliser le moteur audio Mac OS X Audio HAL - pour faire cela, allez dans le menu Audio>Sound Out et sélectionnez Mac OS X Audio HAL.

Je ne peux écouter en temps réel le changement de hauteur dans la fenêtre Change Pitch :

- Vérifiez que Peak est configuré pour utiliser le moteur audio Mac OS X Audio HAL - pour faire cela, allez dans le menu Audio>Sound Out et sélectionnez Mac OS X Audio HAL.

Certains éléments du menu DSP sont grisés :

- Vous devez ouvrir un document pour que les effets DSP soient disponibles.
- Tous les traitements DSP ne sont pas inclus dans Peak LE et Peak DV.

Problèmes pour utiliser Peak avec un échantillonneur SMDI (via SCSI) :

- Utilisez des câbles SCSI de haute qualité aussi courts que possible.
- Vérifiez que tous les éléments de la chaîne SCSI

ont un numéro unique afin d'éviter un conflit.

- Vérifiez les problèmes de terminaison SCSI. Consultez la documentation des machines pour avoir plus d'informations. Une terminaison doit exister à chaque fin de la chaîne : une dans le Macintosh (c'est en général le cas), et une sur le dernier élément SCSI de cette chaîne.
- Essayez de désactiver les transferts asynchrones dans le dialogue Samplers Preferences de Peak.
- Réduisez le nombre de composants de votre chaîne SCSI. Si vous avez plus d'un élément connecté entre l'échantillonneur et votre Macintosh, essayez de retirer les éléments pour déterminer si cela affecte les erreurs.
- Changez l'ordre d'allumage : d'abord les éléments SCSI, dont votre échantillonneur, puis le Macintosh. Si cela ne change rien, allumez d'abord vos autres éléments SCSI, puis le Macintosh, et finalement l'échantillonneur.

Lorsque je déplace un marqueur de région placé au même endroit qu'un marqueur de référence, c'est ce dernier qui bouge :

- Avec des marqueurs situés dans le même espace/échantillon, les marqueurs de référence ont la priorité. Déplacez ou supprimez-les pour accéder à un marqueur de région, .

J'essaie d'enregistrer des fichiers au format MP3, mais l'option MP3 est grisée :

- Peak a besoin que l'encodeur LameLib soit installé.

Pour installer cet encodeur :

- Vérifiez que Peak ne fonctionne pas.
- Téléchargez LameLib.bundle depuis :

<http://homepage.mac.com/awk/lame/>

- Sélectionnez l'application Peak 4 et choisissez Lire les informations dans le menu Fichier du Finder.
- Ouvrez l'onglet Plug-Ins.
- Cliquez sur le bouton Ajouter.
- Localisez le fichier LameLib.bundle, cliquez une fois dessus, puis sur le bouton Choisir.
- La prochaine fois que Peak est lancé, MP3 sera une option disponible.

J'essaie de placer un plug-in VST sur un insert, mais un plug-in appelé Vbox SE fonctionne déjà sur celui-ci :

- Choisir l'élément de menu Vbox l'ouvre sur le premier insert disponible – il a peut-être été choisi et assigné à l'insert que vous essayez d'utiliser. Pour désactiver Vbox SE, sélectionnez simplement l'insert sur lequel il est placé, puis choisissez None dans le sous-menu.

Comment créer un disque de travail ?

1. Créez un dossier appelé «Peak Scratch Disk» sur le disque/volume que vous préférez. Nous vous recommandons de créer des partitions sur votre disque dur ou d'utiliser un disque externe pour le disque de travail, bien que la création d'un disque de travail sur le même disque que celui de votre système revienne au même.
2. Ouvrez le dialogue Preferences de Peak.
3. Cliquez sur «Scratch Disk».
4. Vérifiez que seuls le bouton «Primary» et la case «Use» soient sélectionnés pour le disque sur lequel vous avez créé votre dossier de disque de travail lors de l'étape 1. Aucun autre disque ne devrait

avoir «Primary» ou «Use» sélectionné si vous utilisez plusieurs disques ou partitions.

5. Cliquez sur la case «Folder», puis naviguez jusqu'au dossier de disque de travail que vous avez créé lors de l'étape 1. Cliquez sur «Choisir» pour ce dossier.
6. Cliquez sur «OK» pour sortir du dialogue Scratch Disk.
7. Localisez le menu «Audio» (situé à côté du menu DSP) dans Peak.
8. Cliquez sur «Record Settings».
9. Dans le pop-up menu «Record Disk», choisissez le disque dur sur lequel vous avez créé le disque de travail, et cliquez sur «OK».



Après avoir réglé les disques de travail et d'enregistrement, vous devez sauvegarder vos fichiers enregistrés sur le disque de travail. Dans le cas contraire, vous obtiendrez une erreur vous le rappelant.

Gravure de support CD-RW :

Peak peut graver sur support CD-RW, mais celui-ci **doit** être vierge. Peak ne peut effacer un CD-RW qui contient déjà des données.

Pour effacer un support CD-RW :

- Utilisez l'application Roxio Toast Lite fournie – vérifiez de bien choisir «Full Erase» (et non «Quick Erase»). Si vous choisissez Quick Erase, vous ne pourrez écrire que le support CD-RW qu'avec Toast Lite. Aucune autre application de gravure ne pourra écrire dessus.

Glossaire



Glossaire

AAC

Advanced Audio Coding - (Connu également sous le nom de AAC, MP4, ou mpeg 1, layer 4) - Un format de fichier audio compressé qui utilise des modèles psychoacoustiques pour réduire énormément la taille du fichier, tout en ayant une qualité audio rivalisant avec celle d'un CD audio non-compressé. Le MP4 est une norme relativement nouvelle et sa popularité dans l'utilisation sur Internet et les lecteurs de musique personnels ne fait que s'accroître. Peak peut lire/écrire les fichiers AAC.

AIFF

Audio Interchange File Format d'Apple, utilisé pour enregistrer et stocker l'audio numérique. Il s'agit du format de fichier par défaut de Peak, compatible avec de nombreuses applications Macintosh.

AU

AU, ou .au, est le format de fichier audio commun à la plupart des stations de travail Sun Unix. Il s'agit de l'un des formats de fichier audio les plus couramment utilisés sur le World Wide Web.

Audio Unit

Audio Unit est une norme de plug-in natif temps réel de Apple Computer, Inc. Les plug-ins Audio Unit sont utilisés par des applications hôtes compatibles depuis un répertoire central. Mac OS X contient plusieurs plug-ins Audio Unit, qui peuvent être utilisés par Peak, ou par toute autre hôte compatible Audio Unit (les plug-ins Audio Unit sont parfois appelés «AU», à ne pas confondre avec le format de fichier AU ou .au utilisé sur les stations de travail Sun Unix)

Blending

Le Blending est une fonction de crossfade automatique que Peak applique aux zones lorsque vous coupez, collez et faites d'autres éditions, afin de lisser les transitions abruptes entre les amplitudes des formes d'onde. Elle peut être activée ou désactivée grâce à la commande Blending du dialogue Preference, ou en cliquant sur le bouton Blending enable/disable de la palette Cursor.

Boucle

Les boucles sont utilisées pour répéter une partie d'audio. Elles peuvent être utilisées sur des sons que vous voulez renvoyer à un échantillonneur, ou simplement lire dans Peak. Peak permet la création d'une seule boucle par fichier audio. Vous pouvez la créer soit en faisant une sélection et en choisissant la commande

Loop this Selection (⌘-L) du menu Action ou de la Barre d'outils, soit en plaçant des marqueurs aux points voulus de départ et de fin de la région, et en les définissant comme étant des marqueurs de boucle.

Clipping

Un type de distorsion audio qui apparaît lorsqu'un signal (tel que celui d'un lecteur de CD audio) est enregistré à un niveau tel que l'enregistreur (par exemple votre Macintosh faisant tourner Peak) dépasse la marge disponible. Il peut également apparaître lorsqu'un signal est lu depuis une source audio vers une destination audio à un niveau excessif, comme par exemple lorsqu'une console de mélange envoie un signal dans un amplificateur à un niveau très élevé. Dans tous les cas, le clipping représente une inadéquation de niveau entre la source et la destination audio. Lorsqu'il apparaît lors d'un enregistrement numérique, le son devient très craquant ou rauque. Lorsque vous utilisez Peak, vous pouvez l'éviter en vérifiant que les niveaux d'enregistrement soient réglés de telle manière que les passages audio les plus forts restent en dessous du niveau d'entrée maximal, d'après les Vu-mètres d'enregistrement ou de lecture. Les indicateurs de Clip de Peak indiquent de manière visible tout clipping qui peut apparaître. Reportez-vous également à Marge.

dB (décibel)

Unité la plus courante pour mesurer les niveaux audio. Plus grand est le nombre de décibels, plus le signal audio est fort. Dans Peak, les Vu-mètres de lecture et d'enregistrement affichent les niveaux relatifs du signal en dB. Il existe plusieurs échelles de décibels, mais dans le cas de Peak, "dB" est utilisé pour décrire le gain relatif des dif-

férents passages d'audio, ou la marge disponible pendant l'enregistrement. Reportez-vous également à Gain et Marge.

Document audio

Un document audio est un fichier de données audio Macintosh créé par Peak. Peak peut créer et ouvrir des documents audio dans plusieurs formats de fichier audio courants. Le format de fichier AIFF est le format par défaut de Peak. Pour plus d'informations, reportez-vous à AIFF, AU, WAVE, Sound Designer II, et QuickTime.

Domaine dynamique

Le domaine dynamique fait référence au domaine situé entre les passages les plus faibles et les passages les plus forts d'une sélection audio. Il est en général exprimé en décibels. La résolution de bits détermine le domaine dynamique d'un enregistrement. Un enregistrement 8 bits possède 256 niveaux disponibles, ce qui signifie un domaine dynamique de 48 dB. Un tel domaine convient pour certaines applications, mais peut contenir du bruit, car la différence de gain entre les passages les plus faibles et les passages les plus forts (pouvant contenir du bruit de fond et autres bruits potentiels) n'est pas si bonne que cela. Un enregistrement 16 bits possède 65 536 niveaux disponibles, ce qui signifie un domaine dynamique de bonne qualité de 96 dB. La méthode empirique pour calculer le domaine dynamique en décibels est de multiplier le nombre de bits par "6". Reportez-vous également à Résolution de bits, dB, et Gain.

DSP

DSP signifie «digital signal processing» (traitement numérique du signal). Dans le milieu de l'audio, DSP fait référence à la manipulation d'un signal audionumérique par des procédés tels que changements de niveaux, réverbération, retard, ou d'autres effets similaires. Peak utilise du DSP pour effectuer de nombreuses tâches de traitement audio—dont ceux trouvés dans le menu DSP ou la Barre d'outils.

Échantillon

Matériau audio enregistré numériquement ou «échantillonné» par un échantillonneur ou autre enregistreur numérique. Signifie également un seul «cliché» d'un cycle d'onde. Voir également Échantillonneur et Taux d'échantillonnage.

Échantillonner

Enregistrer numériquement un matériau audio avec un échantillonneur ou autre enregistreur numérique. Voir également Échantillonneur et Taux d'échantillonnage.

Échantillonneur

Un échantillonneur est un instrument électronique capable d'enregistrer numériquement (ou "échantillonner") un son et de le relire en étant déclenché par un clavier ou un contrôleur. Il est utilisé dans tous les domaines de la production audio : enregistrement, scène, production de films et sound design. Voir également Taux d'échantillonnage.

Fade-in/Fade-out

Un fade-in est un processus où le gain d'un signal audio passe graduellement de zéro (silence) au volume maximal. Un fade-out est un processus où le gain d'un signal audio passe graduellement du volume maximal au zéro (silence). Peak vous permet de créer des fade-ins/fade-outs en faisant une sélection et en choisissant la commande Fade In ou Fade Out du menu DSP ou de la Barre d'outils. Les formes des enveloppes peuvent être éditées avec les commandes Fade In Enveloppe ou Fade Out Enveloppe du dialogue Preference.

Fréquence

Le son est constitué d'ondes apparaissant de façon cycliques. Le terme fréquence fait référence au nombre de ces cycles d'ondes apparaissant pendant un temps donné (en général une seconde). Plus la fréquence d'un son est élevée, plus sa hauteur sera perçue comme étant haute par l'oreille humaine. La fréquence est mesurée en Hertz (Hz), ou cycles par seconde. Globalement, les humains peuvent entendre des sons situés entre 20 Hz et 20 000 Hz (20 kHz).

Gain

1) Le processus d'amplification d'un signal. 2) Forme d'expression des niveaux relatifs d'un signal audio. Par exemple, en ajoutant 6 décibels à un signal, nous doublons l'intensité perçue de celui-ci. Reportez-vous également à dB et Marge.

Hz (Hertz)

Unité de mesure de la fréquence qui indique directement le nombre de «cycles par seconde» qu'une onde sonore génère. Dans le domaine du son, plus le nombre de Hertz est grand, plus haute est la fréquence du son et donc la «hauteur» perçue par l'oreille humaine. Mille Hertz peut être exprimé sous la forme 1 kHz (un kilohertz), et donc 20 000 Hertz peuvent être écrits 20 kHz.

Loop Surfer™

Une fonction propriétaire de Peak qui automatise la plupart des étapes nécessaires au calage des boucles.

Loop Surfing

Terme de Peak pour ajuster les boucles en lecture.

Loop Tuner


Une fonction de Peak qui permet d'ajuster avec précision les points de départ et de fin d'une boucle.

Marge

Définit la quantité de gain encore disponible avant qu'un signal ne distorde. Lorsque vous enregistrez avec Peak, les Vu-mètres indiquent combien il reste de marge avant la distorsion. Lorsque vous lisez l'audio dans Peak, la bande de Vu-mètres en bas de l'écran fournit également cette indication. La plupart des ingénieurs du son professionnels laissent entre 3 dB et 12 dB de marge pendant l'enregistrement, pour minimiser les risques de dis-

torsion. Cependant, si vous laissez trop de marge, votre signal sera enregistré trop faiblement, et vous aurez sans doute un bruit de fond excessif. Reportez-vous également à Clipping, dB et Gain.

Marqueur

Un marqueur est un endroit d'un document audio que vous définissez comme étant important : une sorte de position «repère». En marquant un endroit spécifique dans un enregistrement, vous pouvez facilement vous y rendre pour des besoins de sélection, d'édition ou de lecture. Peak permet de définir un marqueur en appuyant sur -M ou en cliquant sur un bouton de la Barre d'outils, soit en lecture, soit à l'arrêt.

Matériel audio (interface audio, carte audio)

Le matériel audio peut être n'importe quelle carte d'extension tierce qui se place dans le port PCI ou PCMCIA de votre Macintosh, avec ou sans boîte additionnelle, ou une interface audio qui se connecte à votre ordinateur en USB ou FireWire. Le matériel audio tiers augmente les possibilités d'enregistrement et de lecture audio d'un ordinateur. Grâce à CoreAudio d'Apple, Peak peut fonctionner avec des interfaces audio compatibles Macintosh de Digidesign, Digigram, Echo, Korg, Mark of the Unicorn, M-Audio, parmi d'autres. Le logiciel de pilote CoreAudio du constructeur du matériel audio peut parfois être nécessaire afin que celui-ci fonctionne correctement avec Peak.

MP3

(Connu également sous le nom de mpeg 1, layer 3) - Un format de fichier audio compressé qui utilise des modèles psychoacoustiques pour réduire énormément la taille du fichier, tout en ayant une qualité audio correcte. Très populaire dans l'utilisation sur Internet et les lecteurs de musique personnels.

MP4

(Connu également sous le nom de AAC, ou mpeg 1, layer 4) - Un format de fichier audio compressé qui utilise des modèles psychoacoustiques pour réduire énormément la taille du fichier, tout en ayant une qualité audio rivalisant avec celle d'un CD audio non-compressé. Le MP4 est une norme relativement nouvelle et sa popularité dans l'utilisation sur Internet et les lecteurs de musique personnels ne fait que s'accroître. Peak peut lire/écrire les fichiers MP4.

Playlist

Une Playlist est une liste d'événements audio ou «régions», enchaînés dans un ordre spécifique. Voir également Région.

Plug-ins

Les plug-ins sont des améliorations logicielles optionnelles pour Peak, disponibles chez BIAS ou chez d'autres fabricants. En installant des plug-ins dans le dossier VstPlugIns, vous pouvez augmenter les possibilités d'édition et de traitement audio de Peak avec des outils tels que du filtrage, de la réverbération, du chorus et du

flangeur, de la réduction de bruit, de la spatialisation 3D, parmi d'autres.

Point d'amplitude nulle

Le point d'amplitude nulle est l'endroit où la forme d'onde traverse la ligne d'amplitude nulle, ou ligne centrale dans la forme d'onde. Il s'agit du point d'amplitude zéro dans la forme d'onde.

QuickTime

Format audio développé par Apple Computer pour le multimédia à base de QuickTime. Il est compatible avec toutes les applications Macintosh compatibles QuickTime. Le format QuickTime est adapté si vous voulez utiliser un document audio dans des applications multimédia compatibles QuickTime, telles qu'Adobe Premiere ou Macromedia Director.

Région

Une région est une partie d'un document audio limitée par des marqueurs de région. Elle est définie grâce à la commande New Region (Majuscules-⌘-R) du menu Action ou de la Barre d'outils. Elle ne peut être sauvegardée par Peak qu'en fichier AIFF et Sound Designer II. Voir également Playlist.

Résolution de bits

Définit combien de bits «les 0 et les 1» sont disponibles pour décrire un enregistrement numérique. En pratique, la résolution de bits définit le domaine dynamique d'un

son, tandis que le taux d'échantillonnage définit le domaine fréquentiel. L'audio 24 bits est une résolution de bits élevée utilisée pour les enregistrements audio professionnel, l'édition et le traitement, l'audio 16 bits est la norme du disque compact professionnel, l'audio 8 bits étant convenable pour des applications moins spécialisées, comme les présentations multimédia. Plus de bits signifient plus de qualité, mais également un espace disque de stockage plus grand. Reportez-vous à Domaine dynamique, Fréquence, et Taux d'échantillonnage.

SCSI

Signifie «Small Computer System Interface», une norme développée pour connecter et transférer des données entre des ordinateurs et des périphériques, tels que disques durs, graveurs de CD, scanners, et autres supports de stockage. La plupart des disques durs externes pour le Macintosh sont SCSI et doivent être connectés sur ce port à l'arrière de l'ordinateur. Le SCSI permet de connecter ensemble jusqu'à sept périphériques.

SMDI

Protocole "SCSI Musical Data Interchange". Les échantillonneurs SMDI utilisent le SCSI pour envoyer des échantillons entre les machines, à plusieurs fois la vitesse du MIDI. Pour transférer des sons entre le Macintosh et votre échantillonneur, vous devez les raccorder avec un câble SCSI.

Sound Designer II™

Format de fichier audio développé par Digidesign pour ses applications audionumériques. Il peut être également lu par de nombreuses applications d'édition du son et de développement multimédia sur Macintosh, dont Peak.

Taux d'échantillonnage

Décrit la fréquence à laquelle un signal analogique est «échantillonné» ou analysé lorsqu'il est enregistré et converti sur support numérique. Ce taux affecte directement la fidélité audio en termes de réponse des fréquences hautes : plus il est élevé, plus la réponse fréquentielle est grande. Un de ses principes fondamentaux affirme que pour capturer précisément un son, il doit être au moins du double de la fréquence la plus haute du son. La norme de taux pour les disques compacts est de 44,1 kHz. Voici la liste des taux courants supportés par de nombreux ordinateurs Macintosh et par Peak.

192.000 kHz

Norme pour le matériel et la production HD audio (Haute Définition). Ce taux possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 96 kHz-bien au-dessus de la limite de l'audition de l'être humain.

96.000 kHz

Norme pour l'audio sur Digital Video Disc (DVD), elle est utilisée par les éditeurs de son travaillant dans le domaine de la post-production pour les DVD. Ce taux

possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 48 kHz-bien au-dessus de la limite d'audition de l'être humain.

48.000 kHz

Une des deux normes des enregistreurs DAT, souvent utilisée dans la post-production vidéo ou cinéma. Ce taux possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 24 kHz-bien au-dessus de la limite d'audition de l'être humain.

44.100 kHz

Norme des disques compacts, des enregistreurs DAT, et des applications audio haute fidélité sur les ordinateurs Macintosh et compatibles PC supportant la lecture 16 bits. Elle est familièrement appelée «quarante-quatre un». La plupart des ingénieurs travaillant dans le domaine de la production musicale, ou sur tout ce qui peut être distribué sur CD, utilisent ce taux. Ce taux offre une réponse fréquentielle allant jusqu'à 22 050 Hz-au-dessus de la limite d'audition de la plupart des êtres humains.

22.050 kHz & 11.025 kHz

Ces taux sont parfois utilisés pour la lecture basse fidélité sur les ordinateurs Macintosh et compatibles PC. Des jeux, des sites Internet et des productions multimédia utilisent de l'audio 22 050 Hz (ou inférieur) 8 bits, car celui-ci occupe quatre fois moins de place que la norme des CD. Un taux de 22 050 Hz possède une réponse fréquentielle allant jusqu'à 12 025 Hz, ce qui donne un son «sourd», la plupart des gens pouvant entendre bien au-delà.

Voir également Résolution de bits, Fréquence et Hertz.

VST™

“Virtual Studio Technology” - VST est une norme de plug-in natif temps réel créée par Steinberg Media Technologies, AG. Les plug-ins conformes à la norme VST peut être utilisés par n'importe quelle application hôte compatible. Les plug-ins VST sont placés dans un répertoire central de Mac OS, ce qui facilite grandement la gestion d'un grand nombre de plug-ins. Peak est compatible avec les plug-ins d'effets au format VST 1.0 «Mach-O» et «carbonisé».

WAVE

Windows Audio File Format de Microsoft. Compatible avec de nombreuses applications Windows et quelque applications Macintosh. Le format WAVE est préférable si vous voulez utiliser le document dans une application nécessitant ce format de fichier.

Index

Symboles

-10 dBV 31
+4 dBu 31
.au 42, 193, 249
.paf 42, 192
.WAV 42

A

AAC 249
Actions 235
Add 127, 208
Affichage de la forme d'onde 45, 52, 78, 186, 213, 222
Affichage du temps 48
Aide 185, 241
Aide en bulles 224
Aide en ligne 26
AIFF 21, 39-44, 65, 71, 97, 110, 118, 166, 189, 191, 203, 249
Allow Servers 55, 56, 86, 184
Amplificateur 30-33
Amplitude Fit 25, 126
Amplitude pic
 recherche 133, 209
Anchor 80, 95
Append to document 66, 71, 204
AppleTalk 23, 245
Apple Events 25, 26, 169
Asignation d'effet (pop-up menu) 152
Assistance technique 7
Audio
 lecture 64
Audio entre marqueurs adjacents
 sélection 80

Audio Info 80, 102, 201
 durée 127, 207
 note de base 80, 222
 taux d'échantillonnage 80, 105, 130
 zone de clavier 80, 222
Audio Interchange File Format – Voir «AIFF»
Audionumérique
 explication 37
Audition 52, 82, 185, 202
Augmentation du zoom vertical 78
Auto Snap To Zero 222
Auto-Import Dual Mono 221
Autorisation 29, 183

B

Barre d'outils 57, 223
 personnalisation 187
Barre de progression 49
Base de données CDDB 71
Batch File Processor 25, 159, 160, 165
 Processus disponibles 166
 Suffixe de nom de fichier 167
 Zone Input 166
 Zone Process 166
 Zone Save Changes 167
BIAS Deck 21, 40, 191, 192, 204
BIAS Freq 156
BIAS Vbox SE 151
Bit Usage 22, 129, 208
Blend Enable/Disable 250
Blending 46, 52, 90, 184
Bloc-notes 68
Boucles 80, 98, 99, 100

- bouclage de la lecture 64
 - création 98
- Bounce 109, 112, 150
- BPM 201
- Buffer de fenêtre
 - réglages 50
 - taille 50
- Buffer de lecture 51

C

- Capacités de stockage requises 38
- Change Duration 127, 207
- Change Gain 128, 207
- Change Pitch 129
- Choix d'un format temporel 220
- Choix des couleurs 53, 187
- Clics 22, 45, 47, 142, 144
- Clipping 48, 69, 114, 213, 250, 251
- Close 42
- Close All 42
- Code Autorisation de Produit 29
- Codes ISRC 119
- Compatibilité audio compressé 40, 44, 72
- Compatibilité échantillonneur 175
- Compression audio 40, 44, 72
- Compute File Max dB 80, 221
- Connections audio 30
- Console de mélange 30, 31
 - configuration 30
- Contrôles de Transport 64
- Convert Sample Rate 129, 208
- Convertisseur analogique-numérique 37
- Convolve 130, 208
- Copy 86
- CoreAudio 22, 32, 33, 63, 243
 - Bit Depth 65

- Channels 65
 - configurer pour l'enregistrement 65
 - configurer pour la lecture 64
- Record Settings 65
- Record Through 66, 67
- Recording 65
 - Sample Rate 67

- CoreAudio Playback (dialogue) 64
- CoreAudio Settings 64
- Couleurs 53, 187
- Crayon 45, 47
- Création d'un document audio 39
- Création de boucles 80
- Création de marqueurs 80
- Crop 88
- Crossfade Loop 99
- Crossfades 90
 - Loupe 46
 - Outil Flèche 46
 - Outil Main 46
- Cut 86

D

- dB (décibel) 48, 69, 80, 128, 153, 156
- Debut de boucle 95
- Decrease Vertical Zoom 197, 230
- Définition de script 170
- Delete 86, 90
- Delete Except Audio 196
- Détection de région 104
 - avec Batch File Processor 104
- Device and Sample Format 72, 204
- Digidesign 190, 221, 249
- Digigram 249
- Disque dur
 - caractéristiques requises 22

- enregistrer sur un 37-39
- Disques de travail 55, 85, 184
- Dithering 43, 119, 188
- Dithering POW-r 43
- Document à partir d'une Playlist 118, 120, 189
- Document à partir d'une sélection 89, 189, 229
- Document audio 39, 45, 53, 78, 117
- Document de Playlist 112
- Document stéréo 39, 137, 189
- Domaine dynamique 38, 80, 250
- Dossier Peak Envelopes 91, 92, 100
- DSP 125
- DSP Preferences 128
- DTR 47
- Dual Mono 40, 58, 66
 - importation automatique 53, 221

E

- E-mu 42, 175
 - Système Paris 40, 42
- Échantillon 37, 253
- Échantillonnage 21
- Échantillonnage numérique 37
- Échantillonneur 175
 - envoi 177
- Échantillonneur SMDI 175, 178
- Échantillonneurs 175
 - E-mu 175, 218
 - erreurs et solutions échantillonneur SMDI 178
 - Kurzweil 175, 218
 - liste des échantillonneurs 175
 - Machine SMDI 175
 - Peavey 175, 218
 - réception 177
 - transferts par SCSI asynchrone 175, 245
- Échelle verticale 78
- Echo 249
- Edit Marker (dialogue) 49, 94
- Éditeur d'enveloppe 91, 93, 100
- Éditeur d'enveloppe de fade 126, 132
- Édition75
 - Auto-Zero 46, 79, 94
 - Couper 85, 86
 - Non-destructive 21, 38
- Édition interactive 77
- Édition des paramètres de plug-in VST 156
- Édition non-destructive 21
- Edits (commande) 84
- Élément de Playlist 114
- Enregistrement 68
- Enregistrement linéaire 38
- Enregistrement sur disque 38
- Enregistrement/édition à accès aléatoire 38
- Enregistrement/édition non-destructive 21, 38
- Enregistrement/édition non-linéaire 38
- Enregistrer avec un plug-in VST 66, 159
- Ensoniq ASR-X 218
- Enveloppe de blending 53, 87, 100, 131, 208
- Enveloppe de fade-in 92
- Enveloppe de fade-in/out
 - chargement 92
- Enveloppe de fade-out 92
- Enveloppe de gain 133, 209
- Enveloppe VST 158, 186
- Export Dual Mono 192
- Export Marker Regions 192
- Export Regions 192
- Exportation de la Playlist en document texte 118
- Extraction audio 70

F

Fade-in 71, 92
 personnalisé, enregistrer 92
Fade-in & Fade-out 92
Fade-out 71, 92
Fast-Forward 202
Feedback 32
Fenêtre Movie 106, 223
Fenêtre Transport 48
Fenêtres 44
Fenêtres audio 45
FileMaker Pro 21, 169
Films QuickTime
 édition de pistes son 105
Fin de boucle 95
Fonctions de Peak 21
Format de fichier 42
 sélection pour l'enregistrement 65
Format de sortie 104
Format temporel 54
Find Peak 133, 209
Fit Selection 197
Floaters 187, 188
Format de fichier audio Windows 42, 255
Format Sound Designer II 135, 210
Formes d'onde audio 64, 78
Fragmentation 39
Fréquence 37
Fréquence sonore 37

G - H

Gain 66, 128
Glisser et déposer
 dossiers, disques, pistes de CD audio 41
Go To (commande) 200

Gravure de CD audio 193
Guess Tempo 102
Harmonic Rotate 22, 136, 212
Hardware Options 73, 204
Hardware Settings 64
Haut-parleurs 30
Hertz 37, 251
Hz (Hertz) 37, 251

I - K

IMA 40
Image JAM 40, 109
 gravure de CD audio 119
 régions 49, 97
Import CD Track 70, 191
Import Dual Mono 41, 53
ImpulseVerb 22, 136, 212
Indicateur de clip 48, 69, 151, 153
Insert 66, 77
Insert Silence 88
Installation de Peak 29
Interface audio 32, 249
 connexion 31
 FireWire 32, 33, 71, 72, 204
 USB 33, 241, 249
Interface graphique 151
Invert 135, 211
iTunes 71
Korg 249
Kurzweil 175

L

Lecteurs de CD-ROM 63, 70
Lecture 64

- Lecture manuelle 82
- Lecture manuelle dynamique 51, 82, 222
- Lecture manuelle Jog 51, 82, 83
- Lecture manuelle «magnétophone» 83
- Lecture manuelle Shuttle 82, 235
- Liste des échantillons 176
- Location (sous-menu) 200
- Loop 80
 - crossfade 52, 90
- Loop End (bouton) 98
- Loop Start (bouton) 98
- Loop Surfer 98, 100
- Loop This Selection 98, 198
- Loop Tuner 88, 103, 136, 211
 - avec la commande Threshold 145

M

- M-Audio 21
- MACE 40
- Macintosh
 - utilisation de l'entrée/sortie intégrée 30, 63
- Maintenance du disque dur 23, 39
- Maintien des crêtes 48, 205
- Make Loop (bouton) 101
- Marge 69
- Mark of the Unicorn 21
- Markers to Regions 199
- Marqueur 80
 - audio entre des marqueurs adjacents 80
 - Delete 86
 - lecture manuelle dynamique 51
 - Nudge 79, 96, 198
 - Show Marker Time 221
- Menu Action 197
- Menu Aide 183
- Menu Audio 64, 201

- Menu Edit 194
- Menu File 188
- Menu Links 225
- Menu Sampler 217
- Menu Windows 44, 177
- Meters (dialogue) 48
- Mini-jack stéréo 31
- Mix 137, 212
- Modèle FileMaker Pro 57, 170
- Modulate 138
- Monitor 31, 32, 66
- Mono to Stereo 136, 211
- MOTU-828 33
- Move Waveform During Playback 52
- MP3 21, 22, 40, 252
- MP4 21, 22, 40, 252

N

- New 39, 188
- New Marker 147
- New Region 97
- Next Selection 196
- Niveaux appropriés 69
- Niveaux audio 69, 153
 - réglage pour l'enregistrement 69
- Niveaux d'enregistrement 69
- Normalize 139, 213
- Note de base 80, 222
- Nouveau document audio à partir d'une Playlist 117
 - à partir d'une sélection 89
- Nudge 79, 96, 198
- Nudge Loop Backward 198
- Nudge Loop Forward 198
- Nudge Regions 115

O

Open 39
Optimisation des performances 23
Options d'enregistrement 65
Options d'importation de CD audio 70, 191
Outil Dessin 46
Outil Zoom 46
Outils de catalogage 169
Ouverture de documents existants 39

P

Palette Contents 49, 223, 224, 237
 modifier la taille 188
Palettes 44
Panner 139, 213
Partage de fichiers 21, 169
Passage par zéro 79, 94, 198, 255
Paste 77, 87
Peak
 installation 29
 nouveau 22
Peak DV 24
Peak LE 24
Peavey 175
Phase Vocoder 140, 213
Pistes son de film 105, 222
Pitch Change 129, 207
Play Selection 202
Play w/Auditioning 202
Play/Pause 202
Playback Preferences (dialogue) 50
Playlist 112
 application de plug-ins VST 150
 audition 52
 Bounce 118, 150

Burn CD 119
crossfade 115
gain 113
Gap time 115
lecture manuelle 114
modification d'éléments 114
Nudge Regions 115
ouverture 118
post-roll 52
pre-roll 52
sauvegarde 118
VST plug-ins 116
Playlist VST Plug-Ins (pop-up menu) 116
Plug-Ins 149
 bounce 150
 VST 149, 254
Plug-ins VST 116, 149, 152, 218, 219, 237
 assignation 152
 bounce 157, 219
 cliché de Playlist 117
 compensation de retard 158
 dans Peak LE et DV 24
 enregistrer avec 159
 insertion 149
 installation 149
 gestion et mélange 149
 organisation 152
 traitement de fichiers par lot 159
Point de référence 95
Point d'insertion en début/fin de sélection 66, 77
Position (champ) 94
Post-roll 52
Préférences 50
Preferences (dialogue) 50
Presse-papiers 195, 196, 206, 210
Previous Selection 196
Pro Tools 190, 221, 249
Profil système Apple 241

Q

QDesign 40
QuickTime 21, 71, 105
 format de fichier 42
Quit 188
Quitter 58

R

Raccourcis clavier 56, 229
 «carte de rappel» 57
 personnalisation 56
 suppression 56
Raccourcis clavier & Barre d'outils 187
RAM 22, 131
 caractéristiques requises 22
Rappify 141, 214
Recently Opened Documents 193
Record 48, 63, 202
Record (dialogue) 68
Record Settings 65, 203
 CoreAudio 63
Record Timer 66
Red-Book 119
Redo 84, 194
Régions 97, 109
 création 97
 édition 97
 exportation 97
 lors de l'enregistrement 68
Réglages de POW-r Dither 43
Remove DC Offset 144, 216
Repair Clicks 142, 214
Répertoire de sortie 166
Replace 87, 195
Resolution de bits 43, 67, 202, 206, 243, 250

Reverse 144, 216
Reverse Boomerang 144, 216
Roxio 21
 JAM 42, 109, 118
 Toast 21, 119

S

Sample Units 220
Sampler Preferences 50, 186
Sauvegarde 42
Save 43, 190
Save A Copy As 43, 191
Save As 43, 191
 avec dithering 43
Script (Batch File Processor) 168
Scroll During Playback 51
SCSI 70, 175, 245
Sel (info) 47
Select All 196
Select Loop 196
Sélection d'audio 81
Sélection d'une région 79
Set Selection 196
Show Edits 90, 221
Show Marker Times 52, 221
Show Overview 221
Silence 195
 insertion 195
SMDI 175
Snap Selection to Zeros 198
Sonic Solutions 42, 190
Sound (dialogue) 72
Sound Designer II 21, 42, 97, 109
Source 30, 68
Source audio 68, 69, 155
 connexion 68

Split Stereo 66, 204
Stack Windows 224
Start Surfing (bouton) 101
Steinberg 21, 149
Stereo To Mono 136, 211
Stop & Extend Selection 202
Stop/Rewind 202
Swap Channels 145, 216
Système requis 22
 OS X 22
Systèmes de lecture 30

T

Taille du buffer de lecture 51
Tascam US-428 33
Taux d'échantillonnage 37, 45, 253
 conversion 130, 208
Tempo 101, 102, 199, 201
Tempo Calculator 101
Temps de lecture manuelle dynamique 51, 82, 222
Theme 54
Threshold 102
Tile Windows 224
Time Units 220
Timestamp 220
Traitement – Voir «Plug-ins»
 indépendant du canal 79
Traitement numérique du signal 125
Transfert SCSI asynchrone 175
Transport 68

U

Undo 194
Undo et Redo illimités 77

Unités audio 159, 220, 249
Unités Sample 220
Use Loop in Playback 220
Utilisation de la Barre d'espace 52, 64, 235

V

Vbox SE 149, 151, 156, 218
 Bypass (bouton) 153
 changement du routage d'entrée 154
 comparaisons A/B 155
 contrôles de boîte 152
 contrôles de niveau 153
 contrôles Master Wet/Dry 155
 création de chaînes d'effets en parallèle 155
 création de chaînes d'effets en série 154
 déplacement de boîtes 154
 Edit (bouton) 154
 matrice 151
 Mute (bouton) 153
 Preferences 156
 presets 155
 Solo (bouton) 153
 Vu-mètres d'entrée et de sortie 153
 Vu-mètres Master d'entrée et de sortie 155
Vidage du Presse-papiers 86, 196
Volume de sortie Master 50
VST 219, 254
Vu-mètres 48
Vue globale de forme d'onde 64, 78
Vues 236

W - Y

WAVE 42, 166, 189, 190, 249, 255
Waves 149, 156

Yamaha 178

Z

Zone Audio Info 80

Zone de clavier 80, 222

Zoom All the Way Out 198

Zoom at Sample Level 198

Zoom In 197

Zoom Out 197

