

Mode d'emploi



# WAVELAB CAST

For Podcast and Social Media Content Creation

Équipe de documentation de Steinberg : Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Traduction : Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Le présent document a été conçu pour les personnes aveugles ou malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Tous droits réservés.

WaveLab Cast\_1.3.0\_fr-FR\_2023-02-28

# Table des matières

<b>5</b>	<b>Nouvelles fonctionnalités</b>	<b>55</b>	Actions de déplacement
<b>9</b>	<b>WaveLab Cast Introduction</b>	<b>57</b>	Zoomer sur la fenêtre Espace de travail
9	Documentation et systèmes d'exploitation	<b>63</b>	Préréglages
9	Système d'Aide	<b>67</b>	Copier des informations audio dans le presse-papiers
10	Conventions typographiques	<b>67</b>	Focalisation sur le fichier actif
12	Raccourcis clavier	<b>68</b>	<b>Lecture</b>
<b>13</b>	<b>Configuration du système</b>	<b>68</b>	Barre de transport
13	Connexion du matériel	<b>78</b>	Lancer la lecture à partir de la règle temporelle
13	Cartes son et lecture en arrière-plan	<b>79</b>	Lecture des canaux audio focalisés
13	Latence	<b>80</b>	Lecture de scrutation
14	ASIO-Guard	<b>82</b>	Lecture dans la fenêtre Montage audio
14	Définition des connexions audio	<b>84</b>	<b>Édition des fichiers audio</b>
<b>20</b>	<b>Concepts de WaveLab Cast</b>	<b>84</b>	Fenêtre d'onde
20	Règles générales d'édition	<b>85</b>	Onglet Éditer (Éditeur audio)
20	Boîte de dialogue Démarrage	<b>90</b>	Gestion des fichiers dans l'éditeur audio
22	Gestion des fenêtres de base	<b>108</b>	Mixage – Rendu de fichiers audio
22	Sélection de l'audio	<b>109</b>	Modification des propriétés audio
26	Curseurs	<b>109</b>	Métadonnées
27	Renommer des éléments dans les tables	<b>112</b>	Boîte de dialogue Générateur de silence
27	Fichiers de crêtes	<b>114</b>	Remplacer du signal audio par une tonalité
27	Précision de traitement	<b>115</b>	Restauration de formes d'onde avec l'outil Crayon
28	Standard EBU R-128	<b>117</b>	<b>Analyse audio</b>
29	Réinitialiser les réponses par défaut	<b>117</b>	Analyse Globale
<b>30</b>	<b>Fenêtre Espace de travail</b>	<b>127</b>	Analyse des fréquences en 3D
30	Éditeur audio	<b>130</b>	<b>Traitement hors ligne</b>
30	Montage audio	<b>130</b>	Boîte de dialogue Gain
31	Éditeur de flux RSS	<b>130</b>	Boîte de dialogue Normaliseur de niveau
31	Onglet Fichier	<b>131</b>	Normaliseur de sonie
32	Onglet Info	<b>133</b>	Fondus dans les fichiers audio
33	Fenêtres outils	<b>134</b>	Fondus enchaînés
34	Fenêtres auto-glissantes	<b>136</b>	<b>Montage audio</b>
34	Ancrage et désancrage des fenêtres outils et de vumètre	<b>136</b>	Fenêtre de montage
35	Barre de commandes	<b>141</b>	Onglets des montages audio
36	Barre d'état	<b>147</b>	Parcours des signaux dans le montage audio
37	Menus contextuels	<b>147</b>	Créer des montages audio
38	Règle temporelle et Règle de niveau	<b>149</b>	Duplicatas de montages audio
43	Gestion des onglets	<b>150</b>	Propriétés des montages audio
44	Activation du mode Plein écran	<b>150</b>	Références de fichiers audio rompues
44	Réinitialisation à l'agencement d'espace de travail par défaut	<b>152</b>	Assemblage du montage audio
<b>45</b>	<b>Gestion des fichiers</b>	<b>159</b>	Édition de clips
45	Ouvrir des fichiers	<b>172</b>	Gestion des fichiers source des clips
46	Fermer des fichiers	<b>173</b>	Enveloppes des clips
46	Enregistrer des fichiers	<b>178</b>	Ducking des pistes
48	Suppression des fichiers	<b>180</b>	Fondus et fondus enchaînés dans les montages audio
48	Renommage de fichiers	<b>183</b>	Effets de piste
49	Navigateur de fichiers	<b>191</b>	Mixage et fonction de rendu
51	Passer d'un fichier à l'autre	<b>192</b>	Importer des CD audio
52	Fichiers récemment utilisés	<b>193</b>	<b>Enregistrement</b>
53	Fichiers temporaires	<b>193</b>	Enregistrer dans l'Éditeur audio
53	Fichiers favoris	<b>196</b>	Enregistrement dans la fenêtre Montage audio
55	Annulation et rétablissement	<b>201</b>	Monitoring des entrées
55	Édition des valeurs		

202	Insertion de marqueurs pendant l'enregistrement	269	<b>Configurer WaveLab Cast</b>
<b>204</b>	<b>Section Maître</b>	269	Préférences générales
204	Fenêtre Section Maître	272	Préférences des fichiers audio
213	Contourner la Section Maître	<b>274</b>	<b>Index</b>
213	Rendu dans la Section Maître		
216	Préréglages de la Section Maître		
220	Suivi des tâches d'arrière-plan		
220	Microcoupures		
<b>221</b>	<b>Marqueurs</b>		
221	Types de Marqueur		
221	Fenêtre Marqueurs		
224	Créer des marqueurs		
225	Suppression de marqueurs		
226	Déplacement de marqueurs		
226	Masquer des marqueurs d'un certain type		
227	Conversion du type d'un marqueur unique		
227	Renommage de marqueurs		
228	Sélection des marqueurs		
228	Sélection de l'audio entre des marqueurs		
228	Liaison de clips au montage audio		
<b>230</b>	<b>Utilisation des vumètres</b>		
230	Fenêtres de vumètres		
231	Réglages des vumètres		
231	Réinitialisation des vumètres		
231	Utilisation des préréglages dans les fenêtres de vumètres		
231	Vumètre de niveau		
234	Spectroscope		
<b>235</b>	<b>Boucles</b>		
235	Créer des boucles		
<b>237</b>	<b>Importation de CD audio</b>		
237	Boîte de dialogue Importer des pistes CD audio		
239	Importation de pistes CD audio		
<b>240</b>	<b>Vidéo</b>		
240	Piste vidéo		
243	Édition de clips vidéo		
244	Fenêtre Vidéo		
245	Compatibilité des fichiers vidéo		
246	Cadences de trame vidéo		
<b>248</b>	<b>Podcast</b>		
248	Services d'hébergement de podcasts		
249	Encoder des fichiers avant de les téléverser sur des services d'hébergement		
249	Téléverser un épisode de podcast		
250	Onglet Publier		
<b>252</b>	<b>Flux RSS</b>		
252	Éditeur de flux RSS		
256	Options globales de flux RSS		
256	Créer un flux RSS		
257	Configurer un serveur FTP pour la publication de flux RSS		
258	Publier des flux RSS		
259	Vérifier si la publication du flux RSS a fonctionné		
<b>260</b>	<b>Personnalisation</b>		
260	Personnalisation des raccourcis		
264	Organisation des plug-ins		
267	Touch Bar (macOS uniquement)		

# Nouvelles fonctionnalités

La liste ci-après décrit les principales améliorations apportées à WaveLab Cast et contient des liens vers les descriptions correspondantes.

## Nouvelles fonctions de la version 1.2.0

### Indicateur de clip redimensionné

- Quand un clip a été redimensionné, cela est maintenant indiqué par un petit triangle figurant dans le coin supérieur gauche/droit du clip. Vous pouvez ainsi voir rapidement quels clips ont été redimensionnés. La longueur audio qui reste avant/après le clip est également indiquée. Voir [Redimensionnement des clips](#).

### Afficher/Masquer le panneau Gain de la fenêtre Inspecteur

- Vous pouvez afficher ou masquer le panneau **Gain** de la fenêtre **Inspecteur de piste** de manière à mieux voir les panneaux dont vous avez besoin. Voir [Afficher/Masquer les panneaux de la fenêtre Inspecteur de piste](#).

### Placer des marqueurs pour des canaux individuels

- Vous pouvez maintenant placer des marqueurs pour des canaux individuels. Voir [Créer des marqueurs](#).

### Ignorer les plug-ins mis à jour lors de la détection des plug-ins

- Vous pouvez maintenant indiquer à WaveLab Cast que les propriétés des plug-ins qui ont été actualisés doivent être ignorées. Si certains de vos plug-ins sont souvent actualisés, cette option permet d'accélérer le démarrage de WaveLab Cast. Voir [Onglet Plug-ins \(Préférences\)](#).

## Nouvelles fonctions de la version 1.1.20

### Points forts

#### Lecture des fichiers audio par la Section Maître depuis la fenêtre Navigateur de fichiers

- Quand vous lisez des fichiers audio dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, vous avez maintenant la possibilité de les entendre à travers les plug-ins de la Section Maître. Voir [Fenêtre Navigateur de fichiers](#).

#### Lecture du canal audio focalisé

- Vous pouvez maintenant alterner entre la lecture des canaux gauche/droite, des canaux mid/side, des groupes de canaux et des deux canaux audio gauche/droite ou mid/side. Voir [Lecture des canaux audio focalisés](#).

#### Publication directe de podcasts sur Blubrry et Captivate

- WaveLab Cast vous permet désormais de directement téléverser vos podcasts sur les services d'hébergement Blubrry et Captivate. Voir [Podcast](#).

## Autres nouvelles fonctions

### Déplacer le curseur d'édition et la plage sélectionnée sur d'autres canaux

- Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez maintenant cliquer dans la zone de contrôle des canaux pour déplacer le curseur d'édition et la plage sélectionnée sur un autre canal. Voir [Sélectionner des canaux dans des fichiers audio](#).

### Masquer les tiques sur la règle temporelle Mesures et battements

- Vous pouvez maintenant masquer les tiques sur la règle **Mesures et battements**. Voir [Boîte de dialogue Format temporel](#).

### Dossier actuel affiché dans l'arborescence de dossiers de la fenêtre Navigateur de fichiers

- Dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, vous pouvez maintenant synchroniser l'arborescence de dossiers avec la liste de fichiers, de sorte que le dossier sélectionné dans la liste de fichiers soit également affiché dans l'arborescence de dossiers. Voir [Fenêtre Navigateur de fichiers](#).

### Activer/Désactiver le décalage automatique des clips (Répercussion)

- Vous pouvez maintenant activer/désactiver le décalage automatique des clips quand vous en déplacez un (répercussion). Voir [Onglet Éditer \(Montage audio\)](#).

## Et enfin...

### Ajouter le dossier sélectionné aux dossiers favoris dans la fenêtre Navigateur de fichiers

- Dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, il suffit désormais de faire un clic droit sur un dossier pour l'ajouter à la liste des dossiers favoris. Voir [Ajouter des dossiers à la liste des dossiers favoris](#).

### Alterner entre hauteur optimale et zoom standard

- Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez maintenant double-cliquer sur la commande de **Zoom vertical** pour alterner entre la hauteur optimale et le zoom par défaut. Voir [Utilisation des commandes de zoom](#).

### La barre d'espace déclenche "Jouer depuis un point d'ancrage"

- Vous pouvez maintenant déclencher l'option de lecture **Lire depuis un point d'ancrage** en appuyant sur la barre **Espace**. Voir [Barre de transport](#).

### Raccourci pour l'ouverture de la boîte de dialogue Enregistrement

- Si vous n'êtes pas dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez maintenant faire un **Alt/Opt**-clic sur **Enregistrer** dans la barre de transport ou appuyer sur **Alt/Opt - R** pour accéder directement à la boîte de dialogue **Enregistrement**. Voir [Boîte de dialogue Enregistrement](#).

### Activation de l'enregistrement et du monitoring des pistes par raccourcis clavier

- Dans la fenêtre **Montage audio**, vous pouvez maintenant activer/désactiver l'enregistrement des pistes en appuyant sur **Ctrl/Cmd - :** et activer/désactiver leur monitoring en appuyant sur **:**. Voir [Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#).

## Nouvelles fonctions de la version 1.1.10

### Insérer des fichiers audio stéréo sur des pistes mono ou vice versa

- Quand vous insérez un fichier audio stéréo sur une piste mono, le programme vous offre la possibilité soit de créer automatiquement une piste stéréo, soit de scinder le fichier stéréo sur deux pistes mono. Voir [Insérer des fichiers audio stéréo sur des pistes mono ou vice versa](#).

## Nouvelles fonctions de la version 1.1.0

### Points forts

#### Convertir les clips sélectionnés

- La conversion vous permet de rendre plusieurs clips dans un clip unique. Lors de l'opération de rendu, les paramètres d'enveloppe et les paramètres de gain des clips sont pris en compte. Les effets de piste ne sont pas inclus dans le rendu. Voir [Convertir les clips sélectionnés](#).

#### Nouvelles options pour l'édition des enveloppes de volume, de fondus et de panoramique

- La fenêtre **Montage audio** a été enrichie de nouvelles options d'édition des enveloppes de volume, de fondus et de panoramique. Voir [Enveloppes des clips](#).

#### Ducking

- Le ducking permet de faire en sorte que le niveau d'une piste audio soit modifié en fonction du signal émis par une autre piste audio. Cet effet est couramment utilisé pour contrôler le niveau de la musique d'une piste en fonction du niveau de voix d'une autre piste. Voir [Ducking des pistes](#).

#### Effets de piste

- La fenêtre **Inspecteur de piste** vous permet de nettoyer et d'améliorer le signal audio, d'ajouter des plug-ins d'effet sur des pistes et de configurer les paramètres de gain. Vous pouvez vous servir des outils DeEsser, DeNoiser et DeHummer pour nettoyer votre signal audio. Les outils Voice Exciter, Reverb, EQ et Maximizer vous permettent d'améliorer votre signal audio. Voir [Effets de piste](#).

#### Enregistrer une ou plusieurs pistes dans le montage audio

- Il est désormais possible d'enregistrer une ou plusieurs pistes directement dans le montage audio. Cela vous permet par exemple d'enregistrer chaque animateur d'un podcast sur une piste différente. WaveLab Cast détecte automatiquement les bus d'entrée disponibles sur votre périphérique ASIO et crée les bus d'entrée stéréo et mono. Voir [Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#).

#### Monitoring des entrées

- Vous pouvez maintenant utiliser le monitoring pour écouter le signal d'entrée tel qu'il est traité par le montage audio. Il est ainsi possible d'écouter l'effet que la configuration de WaveLab Cast a sur le signal d'entrée. Voir [Monitoring des entrées](#).

### Autres nouvelles fonctions

#### Noms personnalisés pour les ports audio

- Vous pouvez désormais attribuer des noms personnalisés aux ports audio dans l'onglet **Connexions audio**. Voir [Attribuer des noms personnalisés aux ports audio](#).

#### Supprimer des sélections de clips

- Vous pouvez désormais effacer un intervalle sélectionné à l'intérieur d'un clip. Voir [Effacer des parties de clips comprises dans des intervalles de sélection](#).

#### Monitoring direct

- Le monitoring direct vous permet d'écouter le signal d'entrée avec moins de latence. Quand le **Monitoring direct** est activé, le signal d'entrée ne passe pas par le montage audio, dont les effets sont donc contournés. Voir [Monitoring direct](#).

### Et enfin...

#### Amélioration de la boîte de dialogue Démarrage

- La boîte de dialogue **Démarrage** a été améliorée. Voir [Boîte de dialogue Démarrage](#).

### **Limiter l'échelle DPI haute à des multiples de 100**

- Quand l'option **Limiter l'échelle à des multiples de 100** est activée, le facteur d'échelle ne peut être configuré que sur des multiples de 100. Quand elle est désactivée, il est possible d'utiliser des échelles intermédiaires. Voir [Onglet Graphique \(Préférences générales\)](#).



# WaveLab Cast Introduction

Merci d'avoir choisi WaveLab Cast ! Si vous devez enregistrer, éditer et publier des podcasts, si vous créez des vidéos pour des réseaux tels que Facebook, YouTube, Vimeo ou autres, ou si vous enregistrez des interviews ou de petits groupes de personnes, WaveLab Cast est la solution parfaite pour concevoir des contenus audio de qualité optimale.

Les abonnés des podcasts et des réseaux sociaux exigent le must en matière de qualité audio et vidéo. Pour attirer de nouveaux fans, il est essentiel de créer des contenus certes intéressants, mais aussi irréprochables du point de vue de la qualité, de l'intelligibilité et de la clarté. WaveLab Cast vous aide à concevoir vos podcasts et interviews grâce à toute une gamme d'outils de qualité et simple d'emploi pour l'enregistrement, l'édition, l'amélioration et la distribution. Vous avez ainsi les meilleures cartes en main pour parvenir à des résultats impeccables – et ainsi attirer un plus grand nombre d'abonnés.

Amusez-vous bien !

Votre équipe WaveLab

## Documentation et systèmes d'exploitation

Cette documentation a été établie pour les systèmes d'exploitation Windows et macOS.

Les fonctionnalités et les paramètres propres à l'une de ces plates-formes sont clairement indiqués. Dans tous les autres cas, les descriptions et procédures de la documentation valent pour Windows comme pour macOS.

Certains points sont à prendre en compte :

- Les captures d'écran ont été prises sous Windows.
- Certaines fonctions du menu **Fichier** sous Windows se trouvent dans le menu du nom du programme sous macOS.

## Système d'Aide

Il existe plusieurs manières d'accéder au système d'aide. La documentation est disponible en ligne et peut être téléchargée en grande partie au format PDF à partir de [steinberg.help](http://steinberg.help).

### Documentation

La documentation comprend plusieurs documents.

Pour vous rendre sur [steinberg.help](http://steinberg.help), procédez de l'une des manières suivantes :

- Saisissez **[www.steinberg.help](http://www.steinberg.help)** dans la barre d'adresse de votre navigateur Web.
- Dans le programme, sélectionnez **Aide > steinberg.help**.
- Windows : pour ouvrir l'aide d'une boîte de dialogue active dans [steinberg.help](http://steinberg.help), cliquez sur l'icône de point d'interrogation sur la barre de titre pour afficher le bouton **Aide**, puis cliquez sur le bouton **Aide** ou appuyez sur **F1**.

- macOS : pour ouvrir la rubrique d'aide d'une boîte de dialogue active dans [steinberg.help](#), cliquez sur l'icône de point d'interrogation dans la boîte de dialogue pour afficher le bouton **Aide** et cliquez sur **Aide** ou appuyez sur **Cmd - ?**.

### Mode d'emploi

Il s'agit du principal document de référence WaveLab Cast, il décrit en détail les opérations, les paramètres, les fonctions et les techniques du programme.

### Référence des plug-ins

Ce document décrit les fonctionnalités et les paramètres des plug-ins intégrés.

### Infobulles

- Pour afficher les infobulles, placez le curseur de la souris sur les icônes de l'interface.
- Pour utiliser le menu d'aide, placez la souris sur un élément de menu.
- Pour voir des informations sur le type d'édérations possibles à l'aide de la souris et des touches de modification dans la fenêtre **Montage audio**, survolez la fenêtre de montage avec la souris. Le texte d'aide s'affiche dans la ligne d'infos en bas de la fenêtre.

### Qu'est-ce que c'est

L'aide **Qu'est-ce que c'est** offre des infobulles détaillées sur les icônes d'interface et les fonctions. Certaines infobulles **Qu'est-ce que c'est** comprennent un lien vers la rubrique d'aide correspondante sur [steinberg.help](#).

Pour ouvrir l'aide **Qu'est-ce que c'est**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans n'importe quelle fenêtre, appuyez sur **Maj - F1** et placez la souris sur un élément de l'interface ou sélectionnez **Aide > Qu'est-ce que c'est ?**.
- Dans une boîte de dialogue, sélectionnez l'icône de point d'interrogation de la barre de titre (Windows) ou dans la boîte de dialogue (macOS), et placez la souris sur l'élément d'interface ou une option de menu.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ligne d'information](#) à la page 162

## Conventions typographiques

Dans cette documentation, nous avons utilisé des éléments structurels et des conventions typographiques pour vous aider à reconnaître les différents types d'informations.

### Éléments structurels

#### Condition préalable

Toute action devant être réalisée ou condition devant être remplie avant de commencer la procédure.

#### Procéder ainsi

Liste des étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

#### Important

Points importants à prendre en considération. Il peut par exemple s'agir de paramètres qui affectent le système ou les périphériques connectés, ou encore, d'opérations pouvant donner lieu à une perte de données.

**À noter**

Informations sur des éléments particuliers ou sur d'autres points à prendre en compte.

**Conseil**

Informations supplémentaires ou suggestions utiles.

**Exemple**

Exemple illustrant la procédure.

**Résultat**

Description du résultat de la procédure.

**À la fin de cette étape**

Informations sur les actions ou les tâches que vous pouvez accomplir après avoir mené la procédure à bien.

**Liens associés**

Liste des rubriques connexes que vous pouvez trouver dans cette documentation.

## Conventions typographiques

Les noms des menus, options, fonctions, boîtes de dialogue, fenêtres et autres éléments sont inscrits en caractères gras.

---

EXEMPLE

Dans le **Montage Audio**, cliquez sur **Édition**.

---

Une suite de mots en gras séparés par des signes supérieur correspond à une suite de différents menus à ouvrir.

---

EXEMPLE

Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.

---

Les noms de fichiers et les emplacements des dossiers sont inscrits dans une police différente.

---

EXEMPLE

`exemple_de_fichier.txt`

---

## Éléments typographiques

Les éléments typographiques et leurs significations sont indiqués ci-dessous.

**Condition préalable**

Une opération doit être effectuée ou une condition doit être remplie avant qu'une procédure puisse être démarrée.

**Procéder ainsi**

Liste des étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

**Important**

Informations sur des problèmes qui pourraient affecter le système ou le matériel connecté, ou engendrer un risque de perte de données.

**À noter**

Informations à prendre en considération.

### Conseil

Informations supplémentaires ou suggestions utiles.

### Exemple

Exemple illustrant la procédure.

### Résultat

Résultat auquel aboutit la procédure.

### À la fin de cette étape

Informations sur les actions ou les tâches que vous pouvez accomplir après avoir mené la procédure à bien.

### Liens associés

Liste des rubriques connexes de cette documentation.

## Indications

Le texte en gras indique le nom d'un menu, d'une option, d'une fonction, d'une boîte de dialogue, d'une fenêtre, etc.

---

#### EXEMPLE

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Métadonnées**, ouvrez la fenêtre **Métadonnées** et cliquez sur **Éditer**.

---

Quand les mots en gras sont séparés par un symbole supérieur à, il s'agit d'une suite de plusieurs menus à ouvrir.

---

#### EXEMPLE

Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.

---

## Raccourcis clavier

Des touches de modification sont utilisées dans de nombreux raccourcis clavier par défaut. Certaines de ces touches sont spécifiques au système d'exploitation.

Dans ce manuel, quand un raccourci clavier comprend des touches de modification, les touches sont indiquées dans l'ordre suivant : d'abord la touche de modification de Windows, puis la touche de modification de macOS et enfin la touche en question.

---

#### EXEMPLE

**Ctrl/Cmd-Z** signifie : appuyez d'abord sur **Ctrl** sous Windows ou sur **Cmd** sous macOS, puis appuyez sur **Z**.

---

# Configuration du système

Avant de commencer à travailler, vous devez effectuer des réglages.

## IMPORTANT

Vérifiez que tous les équipements sont hors tension avant de les connecter.

### LIENS ASSOCIÉS

[Connexion du matériel](#) à la page 13

[Définition des connexions audio](#) à la page 14

## Connexion du matériel

La configuration de votre système dépend de nombreux facteurs tels que le type du projet que vous voulez créer, les équipements externes que vous allez utiliser ou le matériel informatique dont vous disposez.

## Cartes son et lecture en arrière-plan

Lorsque vous activez la lecture ou l'enregistrement dans WaveLab Cast, les autres applications ne peuvent pas accéder à la carte son. De même, si une autre application utilise la carte son, WaveLab Cast ne peut pas lancer la lecture.

Vous pouvez exécuter WaveLab Cast en même temps que d'autres applications et toujours laisser l'application active accéder à la carte son.

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.
2. Sélectionnez l'onglet **Options**.
3. Activez **Libérer le pilote quand WaveLab Cast est en arrière-plan**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

## Latence

La latence est le délai entre le moment où le contenu audio est envoyé par le programme et le moment où vous l'entendez. S'il est crucial de réduire au minimum la latence dans des stations de travail audionumérique en temps réel telles que Steinberg Nuendo ou Cubase, ce n'est pas vraiment le cas avec WaveLab Cast.

Lorsque vous travaillez dans WaveLab Cast, les problèmes importants sont une lecture stable et optimale et la précision de l'édition.

La latence d'un système audio dépend du matériel, de ses pilotes et de ses réglages. En cas de microcoupure, raquements ou discontinuités pendant la lecture, augmentez le paramètre

**ASIO-Guard** dans l'onglet **Options** de **Connexions audio** ou augmentez la taille de la mémoire tampon dans le panneau de contrôle ASIO, propre à la carte audio.

LIENS ASSOCIÉS

[ASIO-Guard](#) à la page 14

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

## ASIO-Guard

ASIO-Guard permet de pré-traiter tous les canaux et plug-ins VST. Il permet de réduire les microcoupures et de traiter plus de pistes ou plug-ins.

À des niveaux élevés, ASIO-Guard engendre une latence plus importante. Quand vous réglez un fader de volume, par exemple, les changements de paramètre sont audibles avec un léger temps de retard.

### À NOTER

Les plug-ins du rééchantillonneur et certains plug-ins à latence élevée accumulent les échantillons avant de les traiter. Cela requiert un paramétrage ASIO-Guard élevé.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Configurer ASIO-Guard](#) à la page 14

## Configurer ASIO-Guard

Il est possible de définir la taille de la mémoire tampon d'ASIO-Guard.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.
  2. Cliquez sur l'onglet **Options**.
  3. Dans le menu **ASIO-Guard**, indiquez la taille de la mémoire tampon d'ASIO-Guard.  
Avec des niveaux élevés, les traitements sont plus stables et les traitements audio, plus performants. Toutefois, une telle configuration augmente la latence et l'utilisation de la mémoire.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

## Définition des connexions audio

Pour pouvoir lire et enregistrer du contenu audio dans WaveLab Cast, vous devez spécifier comment les canaux d'entrée et de sortie internes de WaveLab Cast sont connectés à votre carte son et quels périphériques vous voulez utiliser pour la lecture et l'enregistrement.

Vous pouvez définir les paramètres de tampon du périphérique. Vous devez sélectionner au moins deux canaux pour l'enregistrement et la lecture stéréo.

Si vous n'avez pas de carte son tierce, sélectionnez le pilote **Generic Low Latency** ou les options **Audio intégré** (macOS uniquement). Vous pouvez également utiliser le pilote **Generic Low Latency** avec la plupart des cartes son tierces, et ainsi enregistrer et lire des fichiers à différentes fréquences d'échantillonnage.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection d'un pilote audio](#) à la page 15

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

[Enregistrement](#) à la page 193

## Sélection d'un pilote audio

Le pilote audio que vous sélectionnez permet à WaveLab Cast de communiquer avec l'interface audio.

### À NOTER

Sur les systèmes d'exploitation Windows, il est recommandé d'accéder à l'interface via un pilote ASIO spécialement conçu pour cette interface. Si aucun pilote ASIO n'a été installé, contactez le fabricant de votre interface audio pour obtenir des informations sur les pilotes ASIO disponibles. Si aucun pilote ASIO particulier n'est disponible, vous pouvez utiliser le pilote ASIO Generic Low Latency.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.
2. Ouvrez le menu local **Périphérique audio** et sélectionnez votre pilote.
3. Facultatif : cliquez sur **Panneau de contrôle** et configurez les paramètres à votre convenance.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

[Pilote ASIO](#) à la page 15

[Sélectionner le pilote ASIO à faible latence générique \(Windows uniquement\)](#) à la page 15

## Pilote ASIO

Audio Stream Input/Output (ASIO) est un protocole de pilote pour les périphériques informatiques défini par Steinberg. Il assure une interface haute fidélité à faible latence entre l'application logicielle et la carte son de l'ordinateur.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection d'un pilote audio](#) à la page 15

[Sélectionner le pilote ASIO à faible latence générique \(Windows uniquement\)](#) à la page 15

## Sélectionner le pilote ASIO à faible latence générique (Windows uniquement)

Quand aucun pilote ASIO particulier n'est disponible, vous pouvez utiliser le pilote ASIO Generic Low Latency.

### À NOTER

La documentation du pilote ASIO à faible latence générique se trouve à l'emplacement suivant :  
C:\Programmes\Steinberg\Asio\Help

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Options > Connexions audio**.

2. Ouvrez le menu local **Périphérique audio** et sélectionnez **Generic Low Latency ASIO Driver**.
  3. Facultatif : cliquez sur **Panneau de contrôle** et configurez les paramètres à votre convenance.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélection d'un pilote audio](#) à la page 15

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

## Onglet Connexions audio

Cet onglet permet de définir la connexion des bus d'entrée et de sortie internes de WaveLab Cast à votre carte son et les périphériques à utiliser pour la lecture et l'enregistrement.

- Pour ouvrir l'onglet **Connexions audio**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.

### Paramètres globaux

#### Périphérique audio

Sélectionnez ici les périphériques audio à utiliser pour la lecture et l'enregistrement de signaux audio. Si vous n'avez pas de carte son tierce, sélectionnez le pilote **Generic Low Latency** ou les options **Audio intégré** (macOS uniquement).

#### Noms des ports

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Noms des ports audio** afin d'attribuer des noms personnalisés à chaque port d'entrée et de sortie audio.

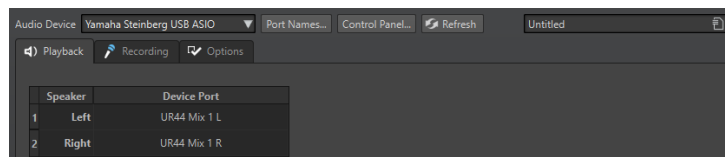
#### Tableau de bord

Lorsque vous sélectionnez un pilote ASIO, le bouton **Panneau de contrôle** est activé. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'application de configuration de votre carte son, qui est généralement installée en même temps que la carte. Selon la carte son et son pilote, cette application peut proposer des paramètres de taille du tampon, de formats audio, des connexions d'E/S supplémentaires, etc.

#### Rafraîchir

Ce bouton commande une nouvelle évaluation des périphériques audio connectés.

## Onglet Lecture

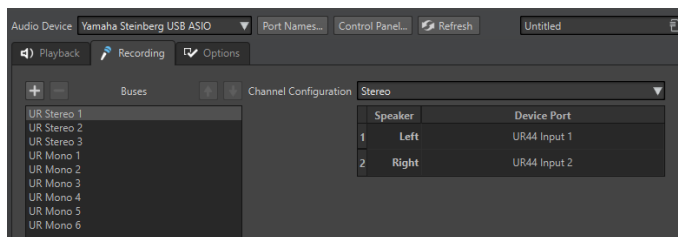


Cet onglet permet de sélectionner les bus utilisés pour la lecture.

## Onglet Enregistrement

La première fois qu'un périphérique audio est détecté, WaveLab Cast assigne automatiquement les bus d'entrée. Vous pouvez utiliser cette configuration ou changer les bus d'entrée.





Cet onglet permet de sélectionner les bus utilisés pour l'enregistrement.

### Ajouter un bus

Permet d'ajouter un nouveau bus d'enregistrement à la liste des bus.

### Supprimer le bus sélectionné

Supprime le bus sélectionné de la liste des bus.

### Déplacer le bus vers le haut/Déplacer le bus vers le bas

Déplace le bus sélectionné vers le haut ou le bas dans la liste des bus. L'ordre est également modifié dans les menus de WaveLab Cast.

### Configuration des canaux

Permet de router les bus d'enregistrement sur des ports périphériques. Vous avez le choix entre une configuration de canaux mono ou stéréo. Dans le tableau qui se trouve sous le menu **Configuration des canaux**, vous pouvez définir le **Port de périphérique** de chaque canal des bus d'enregistrement.

### Liste de bus

Regroupe tous les bus. Vous pouvez renommer les bus et les déplacer dans la liste. Pour renommer un bus, double-cliquez dessus et saisissez un nouveau nom.

## Onglet Options

Cet onglet permet de spécifier le nombre de tampons et la fonctionnalité du pilote de contrôle.

### ASIO-Guard

Augmentez cette valeur pour améliorer l'élasticité des flux audio et éviter les microcoupures. Avec des niveaux élevés, les traitements sont plus stables et les traitements audio, plus performants. Toutefois, une telle configuration augmente la latence et l'utilisation de la mémoire.

### Effectuer un court fondu d'entrée en début de lecture

Quand cette option est activée, un court fondu d'entrée est appliqué en début de lecture. Cela évite des clics causés par les formes d'onde qui ne démarrent pas au point de passage par zéro.

Le fondu est linéaire et dure soit 10 millisecondes, soit une durée correspondant à la taille de bloc du périphérique audio si celle-ci est inférieure à 10 millisecondes.

### Effectuer un court fondu de sortie en fin de lecture

Quand cette option est activée, un court fondu de sortie est appliqué en fin de lecture. Vous évitez ainsi les clics causés par les formes d'onde qui ne se terminent pas au point de passage par zéro. Cela supprime également tout signal audio engendré par la latence et les trainées laissées par les plug-ins de réverbération.

Le fondu est linéaire et dure soit 10 millisecondes, soit une durée correspondant à la taille de bloc du périphérique audio si celle-ci est inférieure à 10 millisecondes.

### Libérer le pilote quand WaveLab Cast est en arrière-plan

Si cette option est activée, WaveLab Cast libère le pilote ASIO quand WaveLab Cast est en arrière-plan. L'application active peut alors accéder à la carte son.

### Fréquence d'échantillonnage préférée

Cette option permet de définir la **Fréquence d'échantillonnage préférée** pour la lecture.

### Délai de modification de la fréquence d'échantillonnage

Après que WaveLab Cast a indiqué au périphérique audio qu'il devait utiliser une nouvelle fréquence d'échantillonnage, le pilote transmet à WaveLab Cast un message lui indiquant que la tâche est terminée.

Pour la plupart des pilotes, il n'est pas nécessaire de définir de délai de modification de la fréquence d'échantillonnage. Cependant, certains pilotes n'envoient pas le message indiquant que le changement de fréquence a été effectué, ou l'envoient en retard. Le cas échéant, vous pouvez définir un délai de modification.

À l'expiration du délai fixé à l'aide de ce paramètre, WaveLab Cast considère que la fréquence d'échantillonnage a été acceptée et tente de lancer la lecture ou l'enregistrement. Quand WaveLab Cast reçoit un message du pilote indiquant que le changement a été effectué, le délai expire.

Si vous rencontrez des problèmes liés au changement de fréquence d'échantillonnage, vous pouvez augmenter le délai à 3 secondes ou plus. Dans l'idéal, le délai doit être le plus court possible.

En bas à droite de la **Section Maître**, une barre de progression indique le temps écoulé en attente du message du pilote.

#### LIENS ASSOCIÉS

[ASIO-Guard](#) à la page 14

[Section Maître](#) à la page 204

[Lecture](#) à la page 68

[Enregistrement](#) à la page 193

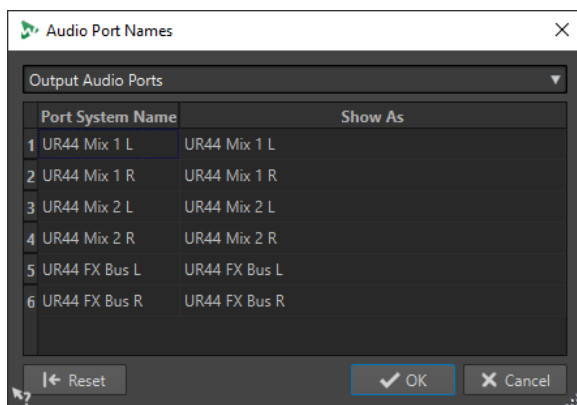
## Attribuer des noms personnalisés aux ports audio

Vous pouvez attribuer des noms personnalisés à chaque port d'entrée et de sortie audio de votre interface audio connectée. Quand vous enregistrez un préréglage de connexions audio, les noms personnalisés des ports audio sont intégrés à ce préréglage. Vous pouvez enregistrer un préréglage de plusieurs connexions audio portant des noms différents pour un même périphérique audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.
2. Cliquez sur **Noms des ports**.
3. En haut de la boîte de dialogue **Noms des ports audio**, sélectionnez **Ports de sortie audio** ou **Ports d'entrée audio** dans le menu contextuel.
4. Dans la liste de ports audio, double-cliquez sur le nom de port que vous souhaitez modifier et saisissez un nouveau nom.



5. Facultatif : Recommencez l'opération pour tous les ports dont vous souhaitez modifier le nom.
  6. Cliquez sur **OK**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

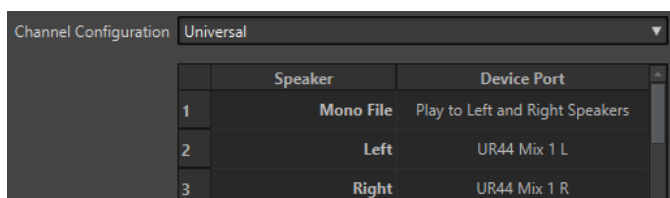
## Transmettre des flux audio de fichiers mono à un haut-parleur dédié

Vous pouvez définir un haut-parleur dédié auquel le flux audio des fichiers mono sera transmis.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'onglet **Connexions audio**, cliquez sur **Lecture**.
2. Dans le menu **Configuration des canaux**, sélectionnez **Universel**.
3. Définissez un **Port de périphérique** pour le **Fichier Mono**.



LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

# Concepts de WaveLab Cast

Ce chapitre traite des concepts généraux que vous serez amené à utiliser dans WaveLab Cast. En vous familiarisant avec ces procédures, vous pourrez utiliser l'application de manière plus efficace.

## LIENS ASSOCIÉS

[Règles générales d'édition](#) à la page 20

[Gestion des fenêtres de base](#) à la page 22

[Boîte de dialogue Démarrage](#) à la page 20

## Règles générales d'édition

Les opérations d'édition courantes s'appliquent à tous les produits Steinberg.

- Pour sélectionner et déplacer des éléments de l'interface, et pour sélectionner des pages, cliquez sur ceux-ci et faites-les glisser à l'aide de la souris.
- Servez-vous du clavier de votre ordinateur pour entrer des valeurs numériques et du texte, pour naviguer au sein des listes et autres éléments d'interface pouvant être sélectionnés, ainsi que pour contrôler les fonctions de transport.
- Les opérations standard de coupe, de copie, de collage ou de sélection de plusieurs éléments peuvent être réalisées au moyen des raccourcis clavier habituels.

### À NOTER

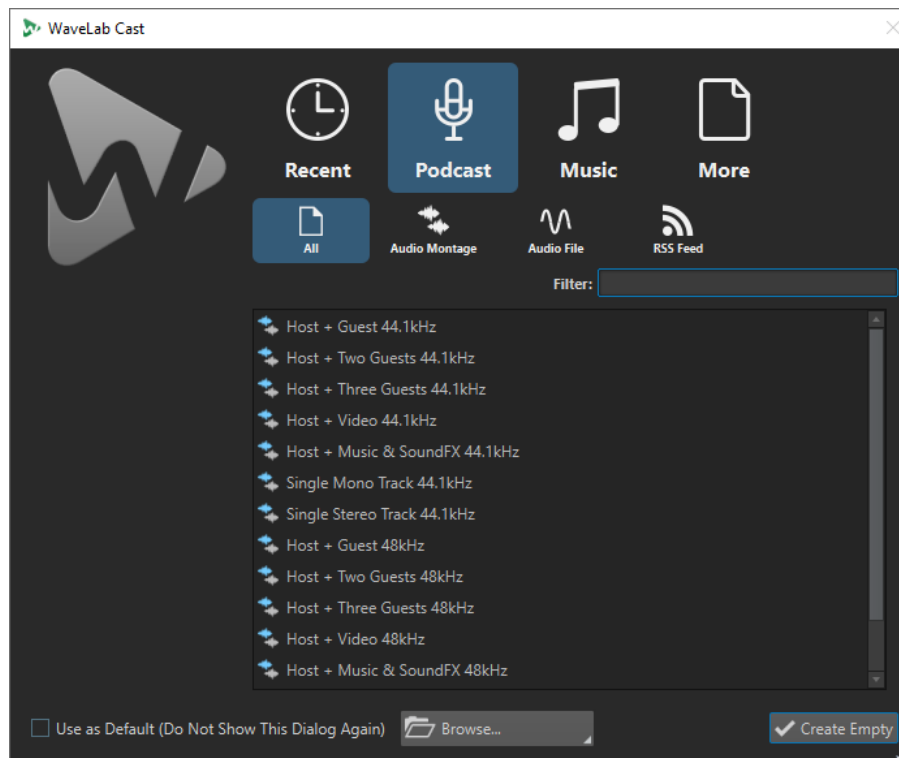
Le comportement du produit est également défini par vos réglages de préférences.

## LIENS ASSOCIÉS

[Concepts de WaveLab Cast](#) à la page 20

## Boîte de dialogue Démarrage

Au démarrage de WaveLab Cast, la boîte de dialogue **Démarrage** qui s'ouvre vous permet de sélectionner le fichier à ouvrir.



Dans la boîte de dialogue **Démarrage**, vous pouvez sélectionner le type du fichier que vous souhaitez ouvrir. Vous pouvez ouvrir des fichiers récemment utilisés ou créer de nouveaux fichiers à partir de modèles.

Voici les types de fichiers disponibles :

- **Montage audio**
- **Fichier audio**
- **Flux RSS**

## Récent

### Fichiers récemment utilisés

Permet d'ouvrir les derniers fichiers utilisés dans WaveLab Cast.

### Liste des fichiers récemment utilisés

Permet d'ouvrir les fichiers récemment utilisés. Pour ouvrir un fichier récemment utilisé, sélectionnez le fichier souhaité et cliquez sur **Ouvrir**.

## Modèles

### Créer une fenêtre vide

Permet de créer une fenêtre WaveLab Cast vide.

## Podcast

Permet d'ouvrir des modèles de montages audio adaptés à l'édition et à l'enregistrement de podcasts.

## Musique

Permet d'ouvrir des modèles de montages audio adaptés à l'enregistrement, à l'édition et au mastering de musique.

## Plus

Permet d'ouvrir des montages audio, des fichiers audio ou des flux RSS vides ou des modèles de montages audio personnalisés.

### Créer une fenêtre vide

Permet de créer une fenêtre WaveLab Cast vide.

## Autres options

### Utiliser comme standard (ne plus afficher cette boîte de dialogue)

Si cette option est activée, l'option que vous sélectionnez est utilisée et l'écran de démarrage ne s'ouvre plus. Pour afficher la boîte de dialogue **Démarrage**, même si cette option a été activée, appuyez sur **Ctrl/Cmd** au démarrage de WaveLab Cast.

### Parcourir

Permet de sélectionner les fichiers à ouvrir.

### Créer vide

Permet de créer une fenêtre WaveLab Cast vide.

## Gestion des fenêtres de base

WaveLab Cast suit le fonctionnement de base des interfaces Windows/macOS, ce qui signifie que les procédures standard Windows/macOS s'appliquent.

LIENS ASSOCIÉS

[Concepts de WaveLab Cast](#) à la page 20

## Sélection de l'audio

La plupart des types d'édition et de traitement que vous réalisez dans WaveLab Cast sont effectués sur la sélection audio. Vous pouvez effectuer une sélection audio de différentes manières.

- Double-cliquez sur le fichier audio pour le sélectionner en entier.
- Pour sélectionner un fichier audio qui contient des marqueurs, faites un triple clic dessus.

LIENS ASSOCIÉS

[Sélection d'une plage par glissement](#) à la page 22

[Sélectionner des canaux dans des fichiers audio](#) à la page 23

## Sélection d'une plage par glissement

La méthode standard pour sélectionner un intervalle dans la fenêtre d'onde ou dans la fenêtre de montage est le cliquer-glisser.

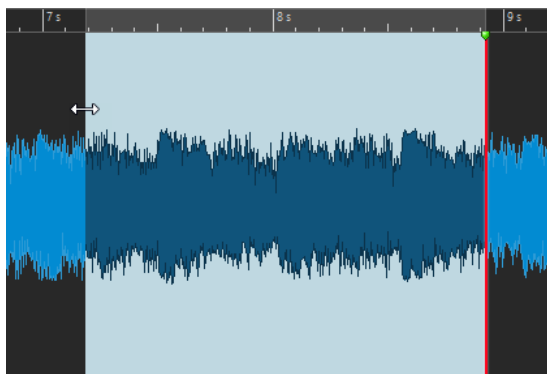
---

POSSIBILITÉS

- Pour sélectionner une plage, cliquez dans la fenêtre d'onde ou dans la fenêtre de montage et faites glisser le pointeur tout à gauche ou tout à droite.

La forme d'onde défile automatiquement pour vous permettre d'étendre votre sélection au-delà de ce qui est visible à l'écran. La vitesse de défilement dépend de la distance entre le pointeur et le bord de la fenêtre.

- Pour redimensionner horizontalement ou verticalement une plage de sélection dans la fenêtre d'onde, cliquez dans la zone sélectionnée et faites glisser le pointeur.



- Pour redimensionner verticalement une plage de sélection dans la fenêtre d'onde, cliquez dans la zone sélectionnée et faites glisser le pointeur.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de l'audio](#) à la page 22

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

## Sélectionner des canaux dans des fichiers audio

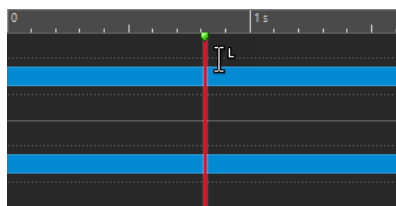
Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez appliquer une opération à un seul canal ou à l'ensemble du signal stéréo.

---

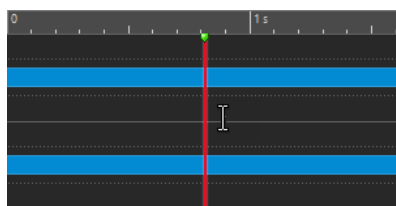
#### POSSIBILITÉS

- Le canal sélectionné est déterminé par l'endroit où vous cliquez dans la fenêtre d'onde. Le curseur d'édition indique quel canal est sélectionné. Le pointeur de la souris indique quel canal sera affecté.

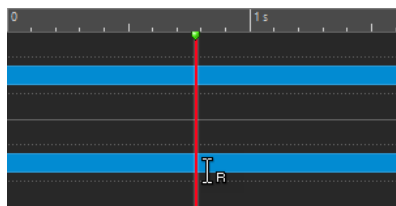
- Pour sélectionner le canal gauche, cliquez dans la moitié supérieure du canal gauche.



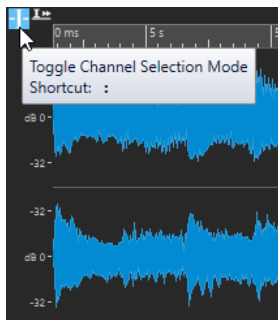
- Pour sélectionner les deux canaux, cliquez dans la partie centrale, entre les canaux gauche et droit.



- Pour sélectionner le canal droit, cliquez dans la moitié inférieure du canal droit.



- Pour alterner entre la sélection de tous les canaux et la sélection de canaux individuels quand vous cliquez dans la fenêtre d'onde, cliquez sur **Basculer le mode de sélection de canal** à gauche de l'axe temporel.



- Pour déplacer le curseur d'édition sur le canal suivant/précédent, appuyez sur **Tabulation** ou sur **Tabulation - Maj**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de l'audio](#) à la page 22

[Déplacer la plage sélectionnée sur d'autres canaux](#) à la page 24

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Lecture des canaux audio focalisés](#) à la page 79

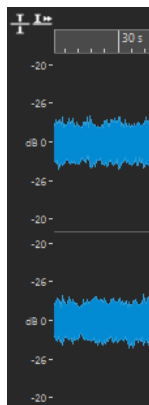
## Déplacer la plage sélectionnée sur d'autres canaux

Il est possible de transférer sur tous les autres canaux ou sur un autre canal une plage sélectionnée sur un canal particulier.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio**, sélectionnez un intervalle.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la zone de contrôle des canaux, cliquez sur le canal sur lequel vous souhaitez transférer la plage de sélectionnée.





- Pour transférer la plage sélectionnée sur le canal suivant/précédent, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier **Tabulation** et **Tabulation - Maj**.
  - Pour transférer la sélection sur un autre canal en utilisant la souris, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Maj** et faites glisser la sélection à l'endroit souhaité.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélectionner des canaux dans des fichiers audio](#) à la page 23

[Zone de contrôle des canaux](#) à la page 84

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Sélection dans la vue globale de l'Éditeur audio

Les intervalles sélectionnés dans la vue globale de l'**Éditeur audio** s'appliquent également à la vue principale.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio**, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée, cliquez et faites glisser le pointeur dans la vue globale.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Déplacement d'une plage de sélection

Si la durée d'une plage de sélection est correcte, mais pas sa position, déplacez-la.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, maintenez les touches **Ctrl/Cmd - Maj** enfoncées.
  2. Cliquez au milieu de la sélection et faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Extension et réduction de la sélection

Vous pouvez redimensionner un intervalle de sélection dans la fenêtre d'onde ou dans le montage.

Vous pouvez étendre/réduire la sélection de différentes manières :

### En utilisant la souris et les raccourcis clavier

- Pour étendre la sélection, sélectionnez un intervalle, faites un **Maj**-clic en dehors de l'intervalle de sélection, puis faites glisser la souris vers la gauche ou la droite. Vous pouvez également cliquer et faire glisser les bords de l'intervalle de sélection vers la gauche ou la droite.
- Pour étendre la sélection à la limite précédente/suivante (marqueur ou début/fin de fichier), appuyez sur **Maj** et double-cliquez sur la zone non sélectionnée entre les limites.

### En utilisant uniquement les raccourcis clavier

- Pour déplacer le début ou la fin d'une sélection dans la fenêtre d'onde vers la gauche ou la droite, maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur **Flèche gauche** / **Flèche droite**. Pour augmenter la taille des intervalles de déplacement, maintenez enfoncée la touche **Maj** et appuyez sur **Page précédente** ou sur **Page suivante**.
- Pour étendre une sélection à la limite précédente ou suivante dans la fenêtre d'onde (marqueur ou début/fin du fichier audio), maintenez **Ctrl/Cmd - Maj** enfoncé et appuyez sur **Flèche gauche** ou **Flèche droite**.

## Suppression des sélections

Il existe plusieurs options pour supprimer une plage de sélection.

### Éditeur audio

Les options suivantes sont disponibles dans l'onglet **Éditer**, dans la section **Découpage**.

#### Rogner

Retire les données au-delà de la sélection.

#### Supprimer

Retire la sélection. L'audio à droite de la sélection est déplacé vers la gauche de manière à remplir l'écart.

### Fenêtre Montage audio

L'option suivante est disponible dans l'onglet **Éditer**, dans la section **Suppression**.

#### Supprimer le clip sélectionné/Supprimer la plage sélectionnée

Si une plage a été sélectionnée, les portions du clip comprises dans l'intervalle sur la piste active sont supprimées, et les sections de droite des clips sont déplacées vers la gauche pour remplir l'espace.

Les clips sélectionnés sont supprimés en l'absence de sélection.

## Curseurs

Les curseurs sont disponibles à différents emplacements dans WaveLab Cast pour vous permettre de modifier les réglages. Vous pouvez modifier la valeur d'un curseur de différentes manières.

- Survolez le curseur avec la souris et utilisez la molette sans avoir à cliquer. Maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pour accélérer le défilement lorsque vous utilisez la roulette. Ce modificateur s'applique également aux pointeurs du zoom. Pour déplacer un curseur, cliquez dessus et faites-le glisser.
- Pour déplacer la poignée du curseur à une position donnée, cliquez sur cette position.
- Pour déplacer la poignée du curseur par plus petits intervalles, faites un clic droit ou gauche sous la poignée. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour passer automatiquement à la valeur suivante.
- Pour réinitialiser le curseur à sa valeur par défaut, le cas échéant, cliquez sur le curseur en maintenant la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée, cliquez à l'aide du troisième bouton de la souris, ou double-cliquez sur la poignée.

LIENS ASSOCIÉS

[Concepts de WaveLab Cast](#) à la page 20

## Renommer des éléments dans les tables

Vous pouvez renommer des éléments dans les tableaux des fenêtres **Marqueurs** et **Clips**.

- Pour renommer un élément, double-cliquez dessus ou sélectionnez-le et appuyez sur **Entrée**, puis saisissez le nouveau nom.
- Pour renommer l'élément précédent/suivant, appuyez sur **Flèche montante** ou sur **Flèche descendante**. De cette façon, vous placez le focus sur l'élément précédent/suivant tout en restant en mode d'édition.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

[Fenêtre Clips](#) à la page 160

## Fichiers de crêtes

Un fichier de crêtes (extension `.gpk`) est créé automatiquement par WaveLab Cast quand un fichier audio est modifié ou ouvert dans WaveLab Cast pour la première fois. Ce fichier de crêtes contient des informations sur la forme d'onde et détermine son mode de tracé dans la fenêtre d'onde ou de montage.

Les fichiers de crêtes permettent d'accélérer le temps nécessaire au tracé de la forme d'onde correspondante. Le fichier de crêtes est enregistré dans le même emplacement que le fichier audio.

## Précision de traitement

WaveLab Cast peut charger des échantillons audio de nombreux formats mais il les traite en interne comme des échantillons en 64 bits à virgule flottante.

Le mixage dans WaveLab Cast est également effectué en 64 bits à virgule flottante. Les échantillons PCM en 32 bits peuvent être transférés en 64 bits à virgule flottante et vice versa.

Les plug-ins sont traités en 64 bits à virgule flottante par défaut. Vous pouvez également faire en sorte que les plug-ins traitent le signal en 32 bits à virgule flottante.

Vous pouvez configurer la précision de traitement des plug-ins et des fichiers temporaires dans l'onglet **Audio** des **Préférences Générales**.

### À NOTER

Avec le traitement en 64 bits à virgule flottante, vous bénéficiez de la double précision mais le temps de traitement est légèrement plus long qu'en 32 bits à virgule flottante.

Les fichiers temporaires en 64 bits à virgule flottante bénéficient de la double précision, mais leur lecture et leur écriture sont plus longues que celles des fichiers 32 bits à virgule flottante, et ils sont deux fois plus volumineux.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers temporaires](#) à la page 53

[Onglet Audio \(Préférences générales\)](#) à la page 271

## Standard EBU R-128

La recommandation EBU R-128 établit des méthodes pour mesurer la sonie, les dynamiques et les valeurs de crête, tout en définissant des valeurs de référence à atteindre pour ces différentes mesures. Ces valeurs de référence sont spécifiques au secteur de la télédiffusion mais les méthodes de mesure n'en demeurent pas moins utiles pour toute application impliquant du contrôle audio et sonique.

WaveLab Cast prend en charge ces mesures audio en de nombreux endroits, à des fins de mesure, d'analyse audio et de traitement.

### Mesure de la sonie

Cette méthode prend en compte la sensibilité de l'oreille humaine aux niveaux sonores. Il existe trois types de mesure :

1. Sonie intégrale, ou sonie du programme : sonie moyenne de l'ensemble du clip audio. Cette mesure recourt à des ponts pour ignorer les longues périodes de silence.
2. Sonie à court terme : mesure la sonie toutes les secondes sur un bloc audio de trois secondes. Vous pouvez ainsi savoir quels sont les passages à la sonie la plus élevée dans l'audio.
3. Sonie momentanée : une plage de 400 ms d'audio est mesurée toutes les 100 ms. Vous connaissez ainsi instantanément le niveau sonique.

### Plage de sonie

La plage de sonie mesure la dynamique du signal audio. Elle présente le ratio entre les sections à la sonie la plus élevée et la plus basse (mais non silencieuses). L'audio est divisé en blocs de petite taille avec un bloc audio toutes les secondes, d'une durée de trois secondes chacun (chevauchement des blocs analysés).

10 % des blocs à la sonie la plus faible et 5 % des blocs à la sonie la plus élevée sont exclus de l'analyse finale. La plage de sonie calculée correspond au ratio entre les blocs audio, aux sonies les plus élevées et les plus faibles, restants. Cette mesure vous permet de déterminer la nécessité ou la possibilité de l'application d'une compression ou d'une expansion sur l'audio, et son éventuelle quantité.

### Crêtes réelles

Lors de la conversion d'un signal numérique en analogique, le standard EBU R-128 vous recommande de mesurer une estimation des crêtes réelles, plutôt que de vous fier aux crêtes numériques, dans le but d'éviter tout écrêtage ou distorsion. Il suffit pour cela de suréchantillonner le signal à quatre reprises et de conserver les valeurs de crête.

### Nommage et unités

Le standard EBU R-128 propose des conventions de nommage et d'unités.

- Une mesure relative, telle qu'une valeur relative à un niveau de référence : « LU » de l'anglais « Loudness Unit » signifiant Unité de sonie (1 LU correspondant à 1 dB).
- Une mesure absolue, « LUFS » pour « Loudness Unit Full Scale ». 1 LUFS équivaut à 1 dB dans l'échelle AES-17.

WaveLab Cast utilise ces unités plutôt que les décibels chaque fois qu'il est question du standard EBU R-128.

LIENS ASSOCIÉS

[Normaliseur de sonie](#) à la page 131

[Analyse Globale](#) à la page 117

[Onglet Formats \(Préférences générales\)](#) à la page 271

## Réinitialiser les réponses par défaut

Dans WaveLab Cast, il est possible de faire en sorte que certaines boîtes de dialogue ou messages d'avertissement cessent de s'afficher (**Ne plus afficher**). Si vous souhaitez que ces boîtes de dialogue ou messages s'affichent à nouveau, il vous faut réinitialiser les réponses par défaut.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Global**.
2. Cliquez sur **Options**.
3. Cliquez sur **Réinitialiser les réponses par défaut**.

---

RÉSULTAT

Toutes les options des boîtes de messages sont réinitialisées à leurs paramètres par défaut.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Options \(Préférences générales\)](#) à la page 272

# Fenêtre Espace de travail

La fenêtre **Espace de travail** offre un environnement pour l'édition et la lecture de chaque type de fichier. Chaque environnement contient des fonctions adaptées au type de fichier.

- **Éditeur audio** pour afficher et éditer les fichiers audio.
- Fenêtre **Montage audio** pour assembler et éditer les montages audio.
- **Éditeur de flux RSS** pour préparer et téléverser des flux RSS.

Vous pouvez largement personnaliser la fenêtre **Espace de travail** en fonction de votre façon de travailler.

## Éléments de la fenêtre Espace de travail

Voici les éléments que vous pouvez trouver dans la fenêtre **Espace de travail** :

- Une barre de menu
- Un ensemble de fenêtres outils. Les outils disponibles dépendent du type de fichier sur lequel vous travaillez. Les fenêtres outils peuvent être activées/désactivées individuellement.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur audio](#) à la page 30

[Montage audio](#) à la page 30

[Éditeur de flux RSS](#) à la page 31

## Éditeur audio

L'**Éditeur audio** contient des outils et fonctions permettant l'édition audio à l'échantillon près.

L'**Éditeur audio** contient divers outils de mesure.

La fenêtre d'onde vous offre une représentation graphique du fichier audio et vous permet d'afficher, de lire et d'éditer le fichier.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition des fichiers audio](#) à la page 84

## Montage audio

Vous pouvez placer autant de clips que vous le souhaitez. Un clip contient une référence vers le fichier audio source sur votre disque dur, ainsi que les positions de début et de fin dans ce fichier.

La fenêtre de montage offre une représentation graphique des clips sur les pistes. Elle vous permet d'afficher, de lire et d'éditer les pistes et les clips.

LIENS ASSOCIÉS

[Montage audio](#) à la page 136

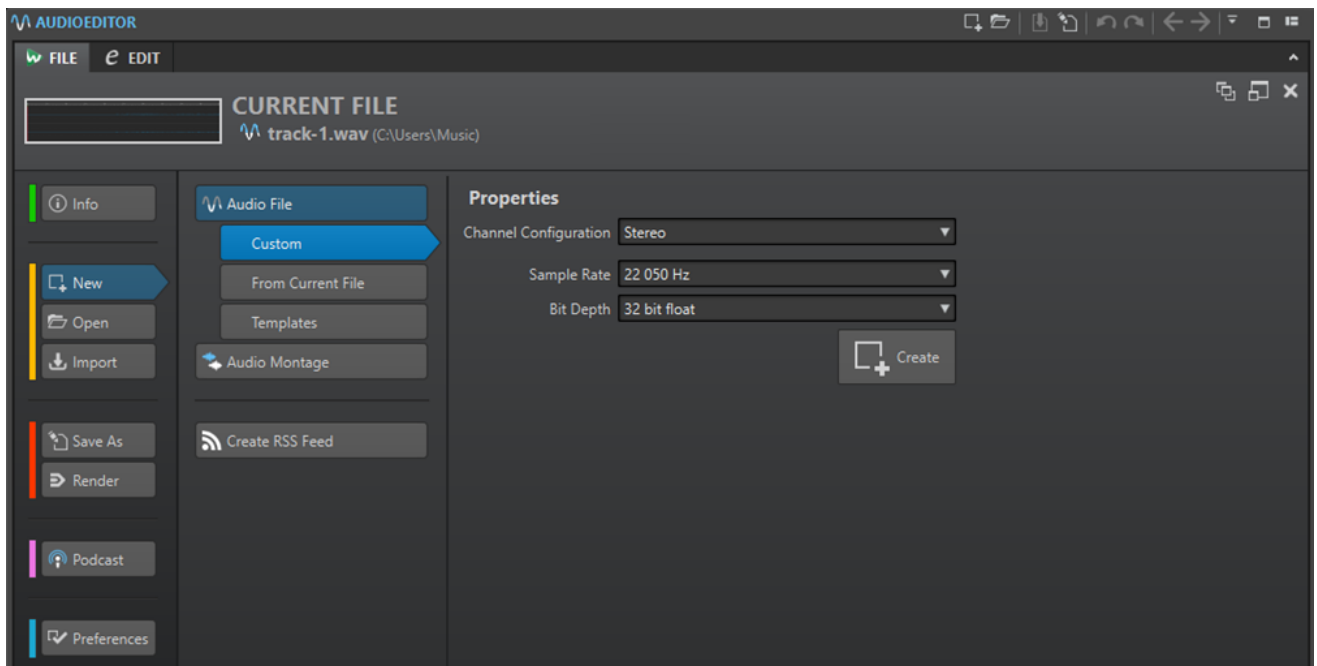
## Éditeur de flux RSS

L'**Éditeur de flux RSS** permet d'assembler, de définir et de publier des flux RSS sur internet.

LIENS ASSOCIÉS  
[Flux RSS](#) à la page 252

## Onglet Fichier

L'onglet **Fichier** est le centre de contrôle de WaveLab Cast. Il permet d'enregistrer, d'ouvrir, de rendre, d'importer et d'exporter des fichiers. Il offre également des informations détaillées sur les fichiers et permet de configurer les préférences de WaveLab Cast.



### Info

Fournit des informations sur le fichier actif et permet d'éditer les propriétés audio des fichiers audio et des montages audio.

### Nouveau

Permet de créer un fichier audio, un montage audio ou un flux RSS.

### Ouvrir

Permet d'ouvrir des fichiers audio, des montages audio ou des flux RSS.

Il est également possible d'ouvrir des fichiers préalablement copiés dans le presse-papiers de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

### Sauver sous

Permet d'enregistrer le fichier actif ou le projet. Vous pouvez indiquer le nom, le format et l'emplacement du fichier. Il est également possible d'enregistrer une copie du fichier actif.

### Rendre

Permet de procéder au rendu du fichier actif.

## Préférences

Permet d'afficher et de modifier les préférences de WaveLab Cast. Vous pouvez configurer les préférences pour les parties suivantes de WaveLab Cast :

- **Global**
- **Connexions audio**
- **Raccourcis**
- **Plug-ins**
- **Fichiers audio**

LIENS ASSOCIÉS

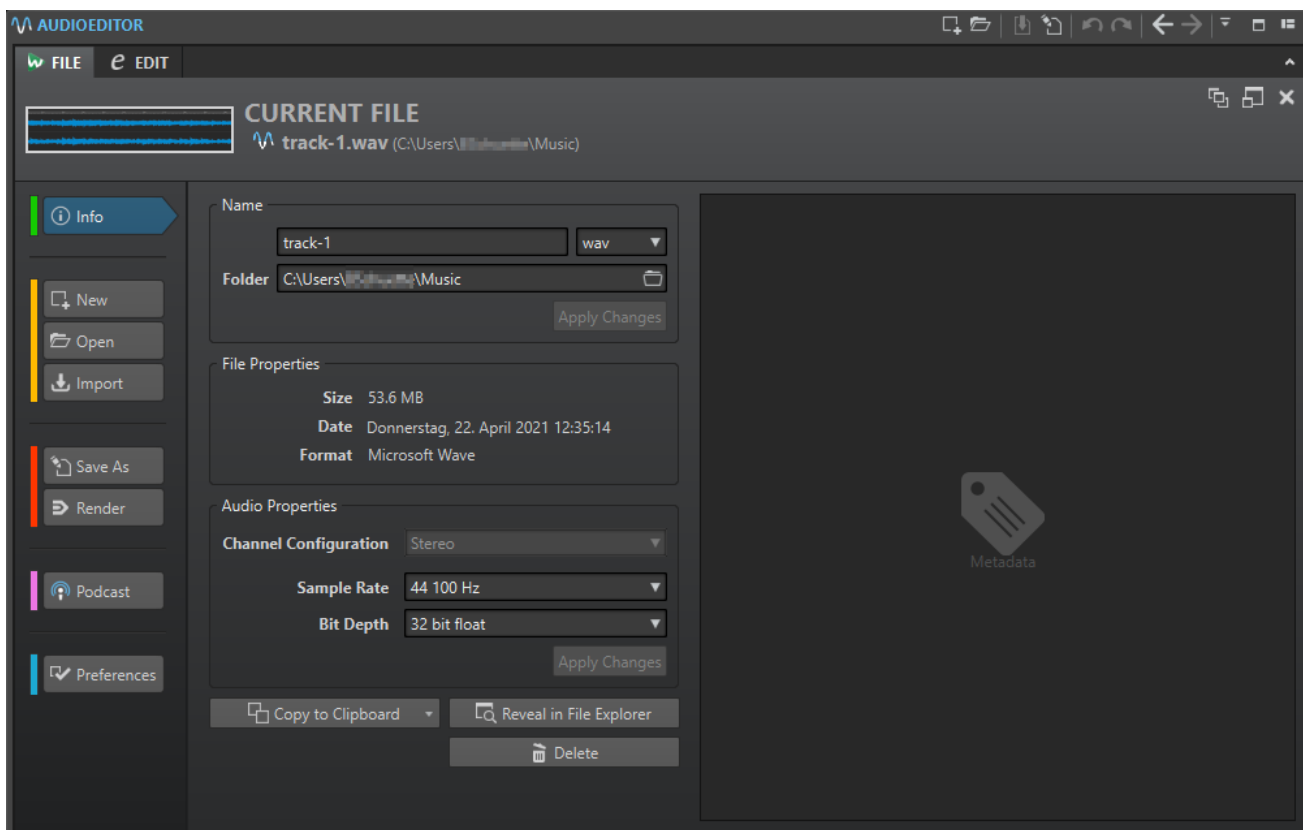
[Onglet Info](#) à la page 32

[Configurer WaveLab Cast](#) à la page 269

## Onglet Info

L'onglet **Info** fournit des informations sur le fichier actif et permet de modifier les propriétés audio des fichiers audio et des montages audio.

- Pour ouvrir l'onglet **Info**, sélectionnez l'onglet **Fichier** et cliquez sur **Info**.



Les informations et options affichées dépendent du fichier sélectionné.

### Nom

Permet d'afficher le nom, l'extension et l'emplacement du fichier actif. Ces attributs peuvent être modifiés.

### Propriétés du fichier

Indique la taille, la date et le format du fichier actif.



### Propriétés audio

Pour les fichiers audio, ce menu indique la **Configuration des canaux**, la **Fréquence d'échantillonnage** et la **Profondeur de bit** du fichier actif.

Pour les montages audio, il indique la **Configuration des canaux** et la **Fréquence d'échantillonnage** du fichier actif.

Ces attributs peuvent être modifiés.

### Métadonnées

Métadonnées du fichier actif ou du fichier sélectionné dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**.

### Copier vers le presse-papiers

Permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez sélectionner les informations du fichier actif devant être copiées dans le presse-papiers.

### Localiser dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS

Ouvre Explorateur de fichiers/Finder macOS afin d'afficher l'emplacement du fichier actif.

### Supprimer

Permet de supprimer le fichier actif.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Fenêtres outils

Dans WaveLab Cast, différentes fenêtres outils vous permettent d'afficher, d'analyser et de modifier le fichier actif.

Le contenu d'une fenêtre outil est généralement synchronisé avec le fichier actif, à l'exception des vumètres qui affichent le fichier audio en cours de lecture. Vous pouvez ancrer et désancrer les fenêtres outils, ainsi que les enregistrer dans vos agencements personnalisés. Certaines fenêtres outils sont uniquement disponibles pour certains types de fichier.

Les fenêtres outils sont accessibles via le menu **Fenêtres outils**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ouverture et fermeture des fenêtres outils](#) à la page 33

## Ouverture et fermeture des fenêtres outils

Toutes les fenêtres outils inutilisées dans le cadre de votre projet peuvent être fermées.

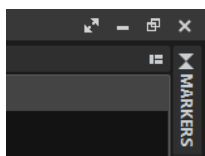
- Pour ouvrir une fenêtre outils, sélectionnez-la dans **Fenêtres outils**.
- Pour fermer une fenêtre outils ancrée, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'onglet de la fenêtre concernée et sélectionnez **Masquer**.
- Pour fermer une fenêtre outils qui n'est pas ancrée, cliquez sur son bouton **X**.

#### LIENS ASSOCIÉS

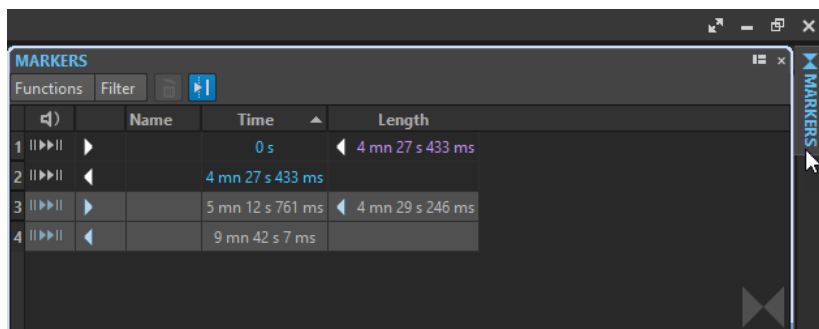
[Fenêtres outils](#) à la page 33

## Fenêtres auto-glissantes

Les fenêtres auto-glissantes sont réduites dans le cadre de la fenêtre **Espace de travail**. Lorsque vous survolez le nom d'une fenêtre avec le pointeur de la souris, cette fenêtre s'affiche. Elle se réduit à nouveau quand vous cliquez ailleurs.



Onglet de fenêtre auto-glissante



Fenêtre auto-glissante ouverte

## Ancrage et désancrage des fenêtres outils et de vumètre

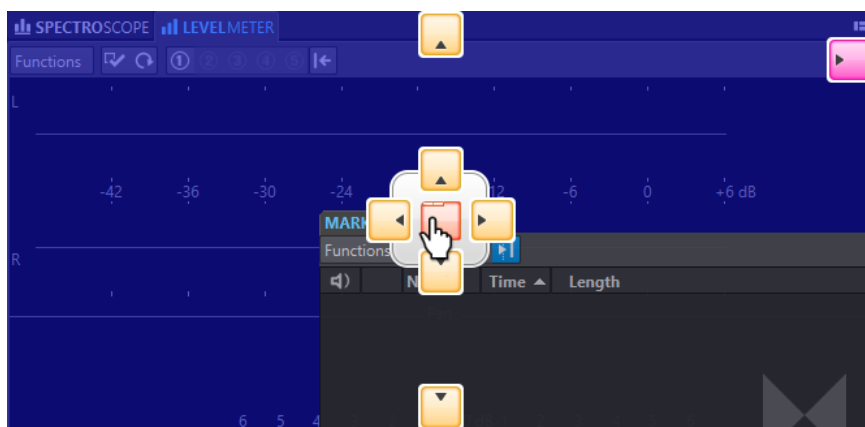
Comme les fenêtres flottantes et auto-glissantes, les fenêtres outils et de vumètre peuvent être ancrées. Vous pouvez les glisser où bon vous semble dans les fenêtres et les ancrer à divers emplacements.

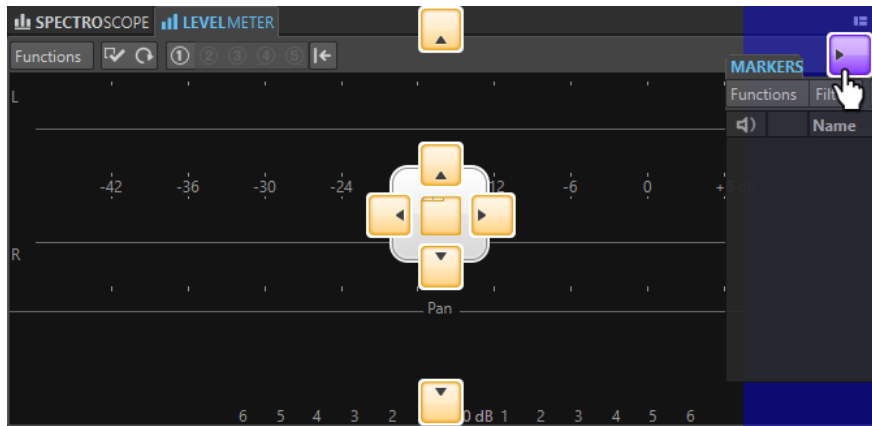
- Pour désancrer une fenêtre outils ou de vumètre, faites glisser l'onglet correspondant vers une autre position.


La fenêtre outils ou de vumètre est désormais une fenêtre flottante qu'il est possible de déplacer librement.

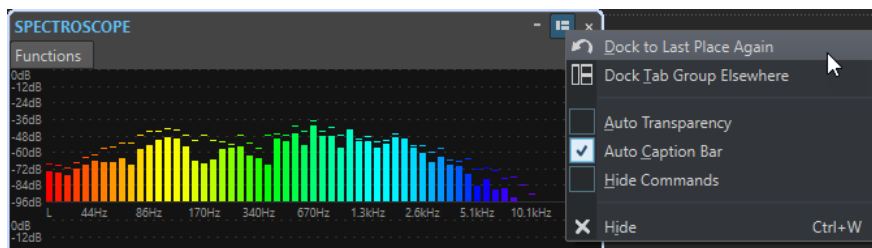
- Pour ancrer une fenêtre outils ou de vumètre, maintenez le bouton de la souris enfoncé sur la barre de titre ou cliquez sur le bouton **Options** situé à droite de la barre de titre et sélectionnez **Ancrer le groupe d'onglets ailleurs**.

Les symboles jaunes indiquent les emplacements des fenêtres ancrées, les symboles roses indiquent les emplacements des fenêtres auto-glissantes. Faites glisser la fenêtre vers l'un de ces emplacements.





- Pour ancrer une fenêtre outils ou de vumètre flottante à sa dernière position d'ancrage, cliquez sur le bouton **Options**  situé à droite de la barre de titre et sélectionnez **Ancrer au dernier emplacement**.



#### LIENS ASSOCIÉS

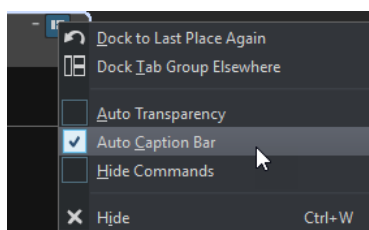
[Fenêtres auto-glissantes](#) à la page 34

## Masquer la barre de titre des fenêtres de vumètres flottantes

Pour gagner de l'espace à l'écran, il est possible de masquer automatiquement la barre de titre des fenêtres de vumètres flottantes inactives. Vous pouvez configurer ce paramètre pour chaque fenêtre flottante.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans une fenêtre de vumètre flottante, cliquez sur le bouton **Options** en haut à droite.
2. Sélectionnez **Barre de titre automatique**.



## Barre de commandes

La barre de commandes des fenêtres de fichiers vous permet de créer, d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers, ainsi que d'annuler ou de rétablir des modifications. Vous pouvez également utiliser

la zone de texte pour rechercher les fichiers ouverts et y accéder avec rapidité, ainsi que pour rechercher des mots-clés.



### Nouveau

Permet de créer un fichier audio, un montage audio ou un flux RSS.

### Ouvrir

Permet d'ouvrir un fichier audio, un montage audio ou un flux RSS.

### Sauver

Permet d'enregistrer le fichier actif.

### Sauver sous

Permet d'enregistrer le fichier actif. Vous pouvez indiquer le nom, le format et l'emplacement du fichier. Il est également possible d'enregistrer une copie du fichier actif.

### Annuler

Permet d'annuler des modifications.

### Rétablir

Permet de rétablir des modifications qui ont été annulées.

### Naviguer en arrière/Naviguer en avant

Dans l'**Éditeur audio** et dans la fenêtre **Montage audio**, ces commandes vous permettent de vous placer sur la position précédente/suivante du curseur, d'utiliser le facteur de zoom précédent/suivant ou d'utiliser la plage de sélection précédente/suivante sans pour autant annuler/rétablir l'opération d'édition.

### Personnaliser la barre de commandes

Permet de sélectionner les boutons qui seront affichés sur la barre de commandes.

### Maximiser la fenêtre

Permet d'agrandir la fenêtre. Pour retrouver la taille de fenêtre précédente, cliquez de nouveau sur ce bouton.

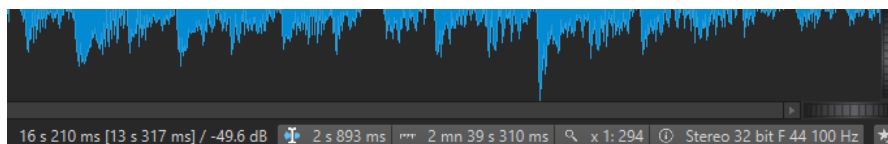
### Options d'agencement

Permet de déterminer l'emplacement de la barre de commandes et de la barre de transport.

## Barre d'état

La barre d'état en bas de l'**Éditeur audio** et de la fenêtre **Montage audio** indique des informations sur la fenêtre active dans les unités de mesure définies pour les règles.

Les informations affichées sur la barre d'état sont mises à jour en fonction de la position du curseur et de la sélection audio effectuée.



### Timing/Niveau (dB)

Affiche le timing du fichier audio à l'emplacement du pointeur de la souris. Dans l'**Éditeur audio**, le niveau est également indiqué.

La valeur entre crochets correspond au temps entre la position du curseur d'édition et la position du curseur de la souris.

#### Informations sur le contenu au curseur d'édition

Affiche le timing du fichier audio à l'emplacement du curseur d'édition. Cette information change quand le curseur est déplacé.

- Pour définir la position du curseur, cliquez dans le champ **Information audio au curseur d'édition** pour ouvrir la boîte de dialogue **Position du curseur**.
- Pour agrandir à la position du curseur, faites un clic droit dans le champ **Information audio au curseur d'édition**.

#### Indicateur de plage sélectionnée (Éditeur audio)/Indicateur de plage audio (Montage audio)

Dans l'**Éditeur audio**, cet indicateur affiche la longueur de la sélection active ou la longueur totale du fichier audio si aucune sélection n'est effectuée.

Dans la fenêtre **Montage audio**, cet indicateur affiche la taille du montage audio ou la longueur de la sélection audio si un clip a été sélectionné.

Zoomez sur l'indicateur et faites un clic droit dessus pour afficher la plage audio sélectionnée, le clip actif ou le fichier entier. Cliquez sur l'indicateur pour ouvrir la boîte de dialogue **Sélection de plage**, où vous pouvez définir ou préciser une sélection.

#### Indicateur de zoom

Affiche le facteur de zoom en cours.

- Cliquez sur l'indicateur pour accéder à un menu local offrant des paramètres de zoom supplémentaires.
- Pour éditer le facteur de zoom, faites un clic droit sur l'indicateur afin d'accéder à la boîte de dialogue **Facteur zoom**.

#### Propriétés fichier audio/Propriétés du Montage audio

Dans l'**Éditeur audio**, cet indicateur affiche la profondeur de bit et la fréquence d'échantillonnage. Cet indicateur indique également si le fichier est en mono ou en stéréo. Cliquez sur l'indicateur pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés audio**.

Dans la fenêtre **Montage audio**, cet indicateur affiche la fréquence d'échantillonnage du montage audio. Cliquez sur l'indicateur pour ouvrir la boîte de dialogue **Fréquence d'échantillonnage**.

#### Contourner la Section Maître

Quand cette option est désactivée, la **Section Maître** est contournée pendant la lecture. Néanmoins, le rendu prend toujours en compte les plug-ins.

#### Opérations en arrière-plan

La barre d'état montre la progression de certaines opérations en arrière-plan telles que le rendu d'un effet. L'opération peut être mise en pause ou annulée à l'aide des boutons fournis.



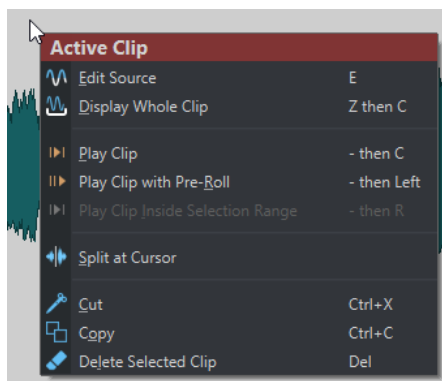
## Menus contextuels

Divers menus contextuels sont disponibles dans WaveLab Cast. Ces menus regroupent les commandes et/ou les options spécifiques à la fenêtre active.

Les menus contextuels apparaissent lorsque vous faites un clic droit sur certains endroits et ils permettent d'accélérer votre flux de travail.

Par exemple, vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur un onglet de fichier pour ouvrir un menu contextuel proposant des options relatives à ce fichier. Quand vous faites un clic droit sur la règle de la fenêtre de forme d'onde, le menu contextuel **Règle temporelle** apparaît. Il permet d'accéder à un certain nombre d'options permettant de modifier le format d'affichage de la règle temporelle.

Vous trouverez la plupart des commandes des menus contextuels dans les onglets, dans la fenêtre de fichier et dans les menus principaux, mais certaines commandes ne sont disponibles que dans les menus contextuels. Quand vous recherchez une fonction, faites un clic droit dans l'espace de travail ouvert pour vérifier s'il comporte un menu contextuel.



Menu contextuel de la fenêtre de montage

LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

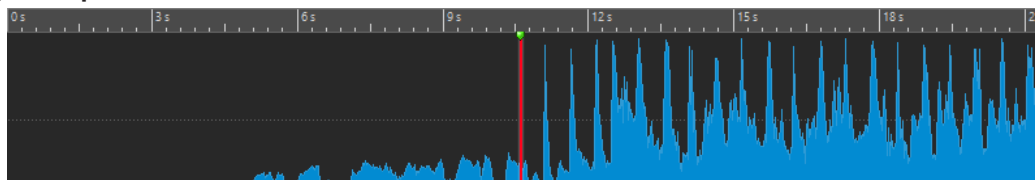
## Règle temporelle et Règle de niveau

Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez afficher une règle temporelle et une règle de niveau dans la fenêtre d'onde. Dans la fenêtre **Montage audio**, vous pouvez afficher une règle temporelle dans la fenêtre de montage.

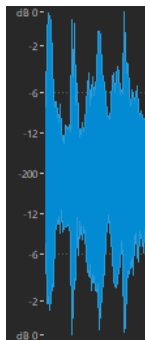
Vous pouvez également déterminer les unités de temps et de niveau affichées. Vous avez le choix entre les unités suivantes :

- **Code temporel**
- **Horloge**
- **Échantillons**
- **Mesures et battements**

### Règle temporelle



### Règle de niveau (Éditeur audio uniquement)



#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Options de règle temporelle et de règle de niveau](#) à la page 39

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 42

## Options de règle temporelle et de règle de niveau

Vous pouvez définir individuellement les formats temporel et de niveau (amplitude) des règles de chaque fenêtre d'onde, ainsi que les formats temporels des différentes règles de la fenêtre de montage.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

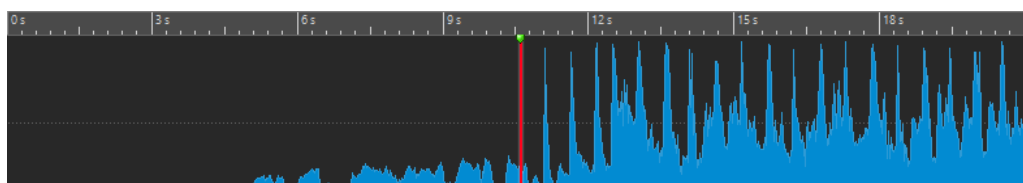
[Menu Règle temporelle](#) à la page 39

[Menu Règle de niveau \(Éditeur audio uniquement\)](#) à la page 40

## Menu Règle temporelle

Le menu Règle temporelle permet de configurer l'affichage de la règle temporelle, notamment son timecode et son format temporel.

- Pour ouvrir le menu Règle temporelle, faites un clic droit sur la règle temporelle.



### Code temporel

Permet d'afficher les trames par seconde pour divers codes temporels SMPTE et pour la résolution CD.

La boîte de dialogue **Format temporel** permet de déterminer le type de code temporel.

### Horloge

Affiche les unités temporelles. Vous pouvez configurer des paramètres supplémentaires pour les unités temporelles à partir de la boîte de dialogue **Format temporel**.

### Échantillons

Permet d'afficher les positions sous forme de nombres d'échantillons. Le nombre d'échantillons par seconde dépend de la fréquence d'échantillonnage du fichier audio. Par exemple, à 44,1 kHz, il y a 44 100 échantillons par seconde. La boîte de dialogue **Format temporel** vous permet de configurer des paramètres supplémentaires pour les échantillons.

### Mesures et battements

Permet d'afficher les mesures et les temps. La boîte de dialogue **Format temporel** vous permet de configurer des paramètres supplémentaires pour les mesures et les temps.

### Taille de fichier (Éditeur audio uniquement)

Permet d'afficher les positions en méga-octets. Les décimales représentent les kilo-octets.

### Afficher la grille (fenêtre Montage audio uniquement)

Affiche des lignes verticales dans la fenêtre de montage, alignés sur les marques de la règle temporelle.

### Format temporel

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Format temporel**, dans laquelle vous pouvez modifier l'apparence des formats de règle temporelle.

### Sauver les réglages actuels comme réglages par défaut

Si cette option est activée, la règle temporelle utilise le format temporel en cours dans toutes les nouvelles fenêtres d'onde ou de montage.

### Régler l'origine de la règle au début du fichier

Si cette option est activée, la position zéro de la règle est placée au début du premier échantillon.

### Régler l'origine de la règle au curseur

Quand cette option est activée, la position zéro de la règle est placée à l'emplacement du curseur d'édition.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 42

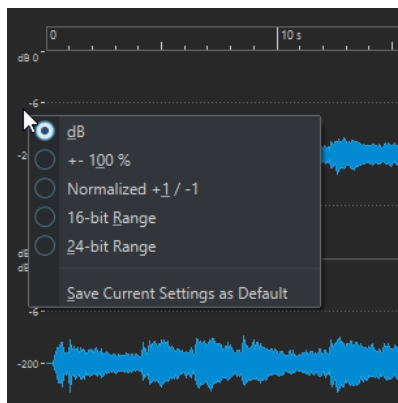
[Menu Règle de niveau \(Éditeur audio uniquement\)](#) à la page 40

## Menu Règle de niveau (Éditeur audio uniquement)

Le menu Règle de niveau permet de définir le format du niveau dans la règle de niveau.

- Pour ouvrir le menu Règle de niveau, faites un clic droit sur la règle de niveau dans l'**Éditeur audio**.





#### **dB**

Règle le format de niveau en décibels.

#### **+100 %**

Règle le format de niveau en pourcentage.

#### **Normalisé +1 / -1**

Utilise une graduation de règle correspondant à de l'audio 64 bits flottants comme format de niveau.

#### **Étendue 16 bit**

Utilise une graduation de règle correspondant à de l'audio 16 bits comme format de niveau.

#### **Étendue 24 bit**

Utilise une graduation de règle correspondant à de l'audio 24 bits comme format de niveau.

#### **Sauver les réglages actuels comme réglages par défaut**

Si cette option est activée, la règle de niveau utilise le format de niveau en cours dans toutes les nouvelles fenêtres d'onde.

#### **LIENS ASSOCIÉS**

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

[Menu Règle temporelle](#) à la page 39

## **Utilisation d'un affichage « rythmique »**

Si votre contenu audio repose sur un tempo, vous pouvez sélectionner un format où la légende de la règle temporelle est composée de mesures, battements et impulsions (unités). Ceci facilite l'édition de morceaux musicaux.

---

#### **PROCÉDER AINSI**

1. Dans la fenêtre d'onde ou la fenêtre de montage, cliquez avec le bouton droit sur la règle temporelle et sélectionnez **Mesures et battements**.
2. Cliquez avec le bouton droit sur la règle temporelle et sélectionnez **Format temporel**.
3. Dans l'onglet **Mesures et battements**, configurez les paramètres **Signature rythmique** et **Tempo** sur les valeurs correspondant au fichier audio.
4. Réglez le paramètre **Unités par noire** sur une valeur qui vous convient.  
Par exemple, il peut s'agir de la même valeur que celle utilisée par votre séquenceur MIDI.

5. Cliquez sur **OK**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 42

## Définir la position du curseur d'édition

De nombreuses opérations, telles que la lecture et la sélection, dépendent de la position du curseur d'édition. Par exemple, la lecture commence généralement à l'emplacement du curseur d'édition. La position actuelle du curseur d'édition est indiquée par une ligne verticale clignotante.

Il existe plusieurs manières de déplacer le curseur d'édition :

- Cliquez dans la fenêtre d'onde, la fenêtre de montage ou sur la règle temporelle. Si vous avez effectué une sélection, cliquez sur la règle temporelle pour la conserver.
- Cliquez et faites glisser le pointeur dans la règle temporelle.
- Utilisez les commandes de transport.
- Utilisez les touches de déplacement.
- Double-cliquez sur un marqueur.

#### LIENS ASSOCIÉS

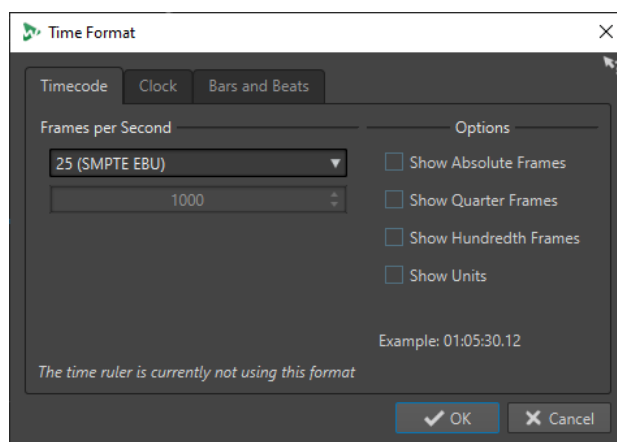
[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 42

## Boîte de dialogue Format temporel

Cette boîte de dialogue permet de personnaliser le format temporel de la règle. Le format temporel de la règle est également utilisé dans divers champs temporels, comme la barre d'état et certaines boîtes de dialogue.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Format temporel**, faites un clic droit sur la règle dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**, puis sélectionnez **Format temporel**. Dans l'**Éditeur audio**, il est possible de définir des formats temporels différents pour l'affichage global et pour l'affichage principal.



## Onglet Code temporel

Cet onglet permet de configurer l'apparence du **Code temporel**.

### **Trames par seconde**

Répertorie les cadences standards de trame. Dans le menu local, sélectionnez **Autre** pour définir une cadence de trame personnalisée. Vous pouvez également choisir quelles trames ou unités sont affichées.

### **Afficher les trames absolues**

Affiche le format temporel comme un nombre de trames, sans aucun autre élément temporel.

### **Afficher les quarts de trame**

Ajoute le nombre de quarts de trame au format temporel.

### **Afficher les centièmes de trame**

Permet d'ajouter le nombre de centièmes de trame au format temporel.

### **Afficher les unités**

Ajoute des unités temporelles au format temporel de la règle.

## **Onglet Horloge**

Cet onglet permet de configurer l'apparence de la règle **Horloge**.

### **Afficher les unités**

Ajoute des unités temporelles au format temporel de la règle.

### **Compact**

Affiche le temps sans indicateurs d'unités.

## **Onglet Mesures et battements**

Cet onglet permet de configurer l'apparence de la règle **Mesures et battements**.

### **Signature rythmique**

Permet d'éditer la signature rythmique utilisée pour afficher le temps en notation musicale.

### **Tempo**

Permet d'éditer le tempo utilisé pour afficher le temps comme notation musicale.

### **Unités par noire**

Permet d'éditer le nombre d'unités par noire. Elles sont utilisées pour afficher les temps compatibles avec votre séquenceur.

### **Afficher les tiques**

Permet d'afficher et de masquer les tiques sur la règle **Mesures et battements**.

LIENS ASSOCIÉS

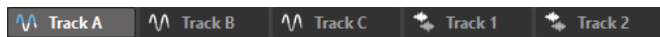
[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

## **Gestion des onglets**

Dans WaveLab Cast, un onglet correspond à un fichier. Vous pouvez ouvrir plusieurs onglets, mais un seul peut être actif à la fois. Le menu contextuel **Onglets** contient des options relatives aux onglets.

## Onglets de fichiers

Faites un clic droit sur un onglet de fichiers pour accéder aux options suivantes.



### Créer un montage audio

Permet de sélectionner l'option **À partir du fichier audio actif** pour créer un montage audio intégrant le fichier audio actif sous forme de clip.

### Ajouter à

Permet d'ajouter le fichier actif à un autre éditeur.

### Fermer

Permet de fermer l'onglet actif.

### Tout fermer sauf ceci

Permet de fermer tous les fichiers, sauf le fichier actif.

### Fermer tous les fichiers audio

Permet de fermer tous les fichiers audio.

### Info

Affiche des informations sur le fichier actif.

### Localiser dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS

Permet d'ouvrir l'Explorateur de fichiers/Finder macOS pour afficher l'emplacement du fichier.

### Copier vers le presse-papiers

Permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez sélectionner les informations relatives au fichier à copier dans le presse-papiers.

### Fichiers récents

Permet d'ouvrir les fichiers récemment utilisés.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fermer des fichiers](#) à la page 46

[Créer des montages audio à partir d'un fichier audio](#) à la page 147

## Activation du mode Plein écran

Vous pouvez utiliser WaveLab Cast en mode plein écran.

---

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Espace de travail > Plein écran**.
- 

## Réinitialisation à l'agencement d'espace de travail par défaut

---

### PROCÉDER AINSI

- Sélectionnez **Espace de travail > Réinitialiser à l'agencement par défaut**.
-

# Gestion des fichiers

Dans WaveLab Cast, il existe plusieurs façons de gérer les fichiers. Vous pouvez par exemple renommer les fichiers à partir de WaveLab Cast ou enregistrer les fichiers de diverses façons.

## LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir des fichiers](#) à la page 45

[Enregistrer des fichiers](#) à la page 46

[Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Ouvrir des fichiers

Il est possible d'ouvrir un ou plusieurs fichiers en même temps.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
2. Sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez ouvrir.  
Par exemple, **Fichier audio**.
3. Dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, sélectionnez les fichiers que vous souhaitez ouvrir.
4. Cliquez sur **Ouvrir**.

---

### RÉSULTAT

Chaque fichier sélectionné s'ouvre dans un onglet de fichier qui lui est propre.

## LIENS ASSOCIÉS

[Fermer des fichiers](#) à la page 46

[Enregistrer des fichiers](#) à la page 46

[Ouverture des fichiers copiés dans le presse-papiers](#) à la page 45

## Ouverture des fichiers copiés dans le presse-papiers

Dans WaveLab Cast vous pouvez ouvrir des fichiers préalablement copiés dans le presse-papiers de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, copiez les fichiers que vous souhaitez ouvrir depuis le presse-papiers.
2. Dans WaveLab Cast, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
3. Cliquez sur **Ouvrir les fichiers du presse-papiers**.

---

### RÉSULTAT

Les fichiers s'ouvrent dans de nouveaux onglets de fichiers.

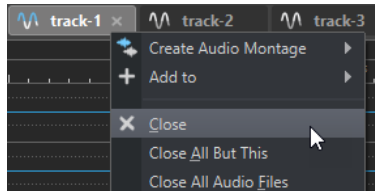
## Fermer des fichiers

Vous pouvez fermer des fichiers en fermant les onglets de ces fichiers. Il est possible de fermer un seul fichier, plusieurs fichiers ou tous les fichiers à l'exception de celui qui est sélectionné.

---

### POSSIBILITÉS

- Pour fermer un onglet de fichier, cliquez sur le bouton **X** de l'onglet correspondant, appuyez sur **Ctrl/Cmd - W** ou faites un clic droit sur l'onglet du fichier et sélectionnez **Fermer**.



- Pour fermer un onglet de fichiers sans enregistrer les modifications, maintenez les touches **Ctrl/Cmd - Maj** enfoncées et cliquez sur le bouton **X** de l'onglet. Ainsi, aucun message d'avertissement ne s'affiche quand vous fermez un onglet non enregistré.
- Pour fermer tous les onglets de fichiers, à l'exception de l'onglet sélectionné, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un onglet de fichiers et sélectionnez **Tout fermer sauf ceci**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir des fichiers](#) à la page 45

## Enregistrer des fichiers

Vous pouvez enregistrer les fichiers sous le même nom et dans le même emplacement, ou définir un nouveau nom, un nouvel emplacement et un nouveau format de fichier au moment de l'enregistrement.

### IMPORTANT

Dans l'**Éditeur audio**, toutes les opérations d'enregistrement effacent l'historique, ce qui signifie qu'après l'enregistrement vous ne pouvez plus annuler ni rétablir une opération.

---

### POSSIBILITÉS

- Une fois le fichier sauvé, sélectionnez, **Fichier > Sauver** ou appuyez sur **Ctrl/Cmd - S** pour mettre à jour le fichier et rendre les modifications permanentes.
- Si vous voulez spécifier un nouveau nom, emplacement et/ou format de fichier, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Indicateur de modification](#) à la page 46

## Onglet Indicateur de modification

Le coin coloré de l'onglet indique si un fichier est enregistré ou non.

### Blanche

Le fichier n'est pas modifié.

### Verte (Éditeur audio uniquement)

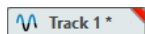
Le fichier utilise un format de fichier décodé et est enregistré.

### Rouge

Le fichier a été modifié et les modifications n'ont pas encore été enregistrées.

### Indicateur de modifications non sauvegardées

Quand vous apportez des modifications à un fichier, un astérisque apparaît à côté de son nom et reste affiché tant que vous n'avez pas enregistré le fichier.



## Rétablissement d'un fichier sauvé

Vous pouvez rétablir le fichier sur lequel vous travaillez à sa dernière sauvegarde. Cela annule toutes les modifications apportées au fichier depuis la dernière fois que vous l'avez sauvegardé.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
2. Sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez ouvrir.
3. Cliquez sur **Revenir au fichier sauvé**.
4. Dans la boîte de dialogue d'avertissement, cliquez sur **Oui** pour revenir au dernier état sauvé.

---

### RÉSULTAT

La dernière version sauvée du fichier est chargée depuis le disque.

## Sauvegardes automatiques

Vous pouvez créer des sauvegardes automatiques pour vos fichiers, afin d'éviter les pertes de données.

Par exemple, quand vous sélectionnez **Sauver sous** et définissez le nom d'un fichier qui est déjà utilisé dans ce dossier, il vous est demandé si vous souhaitez simplement remplacer le fichier existant ou le remplacer et renommer l'ancien fichier. Si vous cliquez sur **Remplacer et conserver l'ancien**, la sauvegarde du fichier audio qui est remplacé reprend le nom du fichier d'origine, mais elle porte l'extension `.bak`.

## Enregistrer des montages audio

Les opérations de sauvegarde pour les montages audio sont identiques à celles des fichiers audio. Cependant, il y a certaines considérations à prendre en compte.

- Les fichiers de montage ne contiennent que des références vers des fichiers audio. Si vous souhaitez renommer des fichiers audio qui sont référencés par des montages audio, renommez-les dans la fenêtre **Info** de l'**Éditeur audio**. Toutes les références de clip sont mises à jour automatiquement.
- Si le montage audio contient des clips référençant des fichiers audio sans titre, enregistrez ces fichiers audio avant de d'enregistrer le montage audio.

### LIENS ASSOCIÉS

[Renommer des fichiers](#) à la page 48

[Enregistrer des fichiers](#) à la page 46

## Suppression des fichiers

Vous pouvez supprimer le fichier actif de WaveLab Cast.

### CONDITION PRÉALABLE

Le fichier que vous souhaitez supprimer n'est pas copié dans le presse-papiers, n'est pas collé dans un autre fichier ouvert et n'est pas ouvert dans une autre application.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le fichier que vous souhaitez supprimer.
2. Sélectionnez l'onglet **Fichier**.
3. Cliquez sur **Info**.
4. Cliquez sur **Supprimer**.
5. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Le fichier est supprimé, ainsi que ses fichiers de crêtes et de marqueurs.

## Renommage de fichiers

Vous pouvez renommer un fichier et faire en sorte que toutes les références soient automatiquement actualisées. Par exemple, si vous renommez un fichier audio nommé **Inde** en **Sitar**, tous les fichiers ouverts qui référencent le fichier **Inde** sont mis à jour pour référencer le fichier **Sitar**.

Les fichiers audio, de crête et de marqueurs sont renommés en conséquence.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers de crêtes](#) à la page 27

[Renommer des fichiers](#) à la page 48

## Renommer des fichiers

Vous pouvez renommer des fichiers à partir de WaveLab Cast.

### CONDITION PRÉALABLE

Si vous souhaitez renommer un fichier qui est référencé par d'autres fichiers, ouvrez les fichiers qui référencent le fichier que vous allez renommer dans WaveLab Cast.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le fichier que vous souhaitez renommer.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Sélectionnez l'onglet **Fichier**, cliquez sur **Info**, définissez un nouveau **Nom**, un nouveau **Dossier** et/ou une extension de fichier, puis cliquez sur **Appliquer les modifications**.
  - Appuyez sur **F2**, définissez un nouveau **Nom**, un nouveau **Dossier** et/ou une extension de fichier, puis cliquez sur **OK**.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Renommage de fichiers](#) à la page 48



[Onglet Fichier](#) à la page 31

## Navigateur de fichiers

La fenêtre **Navigateur de fichiers** permet de parcourir les fichiers depuis WaveLab Cast. Le mode **Lecture automatique** simplifie l'écoute de contrôle des fichiers son.

La fenêtre **Navigateur de fichiers** offre toutes les fonctions de navigation de base. En outre, elle est munie de commandes supplémentaires pour écouter les fichiers audio et les régions délimitées par des marqueurs. Vous pouvez l'utiliser pour ouvrir des fichiers ou les insérer en les faisant glisser vers un autre emplacement.

Il vous est également possible d'afficher uniquement certains types de fichiers.

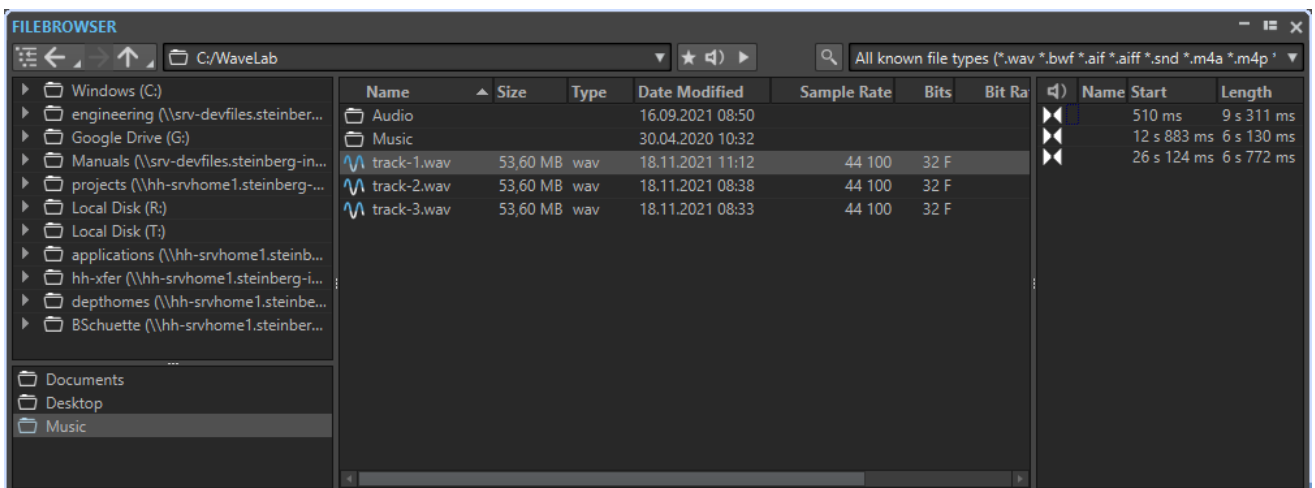
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Fenêtre Navigateur de fichiers

Dans cette fenêtre, vous pouvez parcourir les fichiers et les ouvrir dans WaveLab Cast.

- Pour ouvrir la fenêtre **Navigateur de fichiers**, sélectionnez **Fenêtres outils > Navigateur de fichiers**.



### Afficher le dossier actuel dans l'arborescence de dossiers

Permet de synchroniser l'arborescence de dossiers et la liste de fichiers, de sorte que le dossier sélectionné dans la liste de fichiers soit également affiché dans l'arborescence de dossiers.

### Répertoire précédent/suivant/parent

Permet de naviguer au sein des listes et des arborescences de fichiers.

### Emplacement

Ce menu permet de sélectionner un emplacement de fichier pour parcourir et répertorier les emplacements récemment utilisés.

### Lire à travers la Section Maître

Quand cette option est activée et que vous lisez le fichier audio sélectionné, celui-ci est lu à travers les plug-ins de la **Section Maître**.

### Mode Lecture Automatique

Quand cette option est activée, la lecture commence automatiquement quand vous sélectionnez un fichier.

### Lire le fichier audio sélectionné

Lit le fichier audio sélectionné.

### Chercher

Lorsque ce bouton est activé, vous pouvez saisir du texte dans le champ de recherche. S'il est désactivé, vous pouvez rechercher des formats de fichiers spécifiques.

### Liste des types de fichiers

Permet de sélectionner le type et le format des fichiers à afficher.

### Arborescence des dossiers

Affiche les dossiers disponibles sur votre ordinateur.

### Dossiers favoris

La liste des dossiers favoris vous permet d'accéder rapidement à vos dossiers. À chaque type de fichier correspond un dossier de favoris. Vous pouvez ajouter des dossiers à la liste des dossiers favoris en les faisant glisser depuis l'arborescence de dossiers dans la zone des dossiers favoris ou en faisant un clic droit sur un dossier et en sélectionnant **Ajouter à la liste des dossiers favoris**.

### Liste des fichiers

Indique les informations suivantes sur chaque fichier :

- **Nom** indique le nom du fichier audio.
- **Taille** indique la taille du fichier audio.
- **Type** indique le type du fichier audio.
- **Date Modif** indique la date à laquelle le fichier audio a été enregistré pour la dernière fois.
- **Fréquence d'échantillonnage** indique la fréquence d'échantillonnage en Hz.
- **Bits** indique la résolution en bits. « 32F » signifie 32 bits à virgule flottante et « 64F » 64 bits à virgule flottante.
- **Débit binaire** indique le débit binaire en kbps.
- **Durée** indique la durée du fichier audio.
- **Canaux** indique le nombre de canaux.

Quand vous sélectionnez un fichier audio dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, les métadonnées correspondantes s'affichent dans la fenêtre **Métadonnées** et dans la section des métadonnées de l'onglet **Info**. Quand vous cliquez ailleurs, la fenêtre **Métadonnées** affiche les métadonnées du fichier audio, du montage audio ou du traitement par lots sélectionné.

### Localiser dans l'Explorateur de fichiers/Localiser dans le Finder macOS

Quand vous faites un clic droit dans la liste de fichiers, vous pouvez sélectionner l'option **Localiser dans l'Explorateur de fichiers/Localiser dans le Finder macOS** pour ouvrir le fichier sélectionné dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

### Créer un dossier

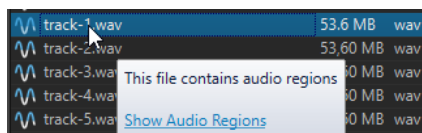
En faisant un clic droit dans la liste de fichiers, vous pouvez sélectionner l'option **Créer un dossier** pour ajouter un nouveau dossier afin de structurer vos fichiers.

### Régions audio

Si le fichier sélectionné contient des marqueurs, ils apparaissent dans la section des régions audio.

Si la section des régions audio est masquée, sélectionnez un fichier qui contient des marqueurs et cliquez sur **Afficher les Régions Audio**.

Pour masquer la section des régions audio, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Masquer**.



### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

[Ajouter des dossiers à la liste des dossiers favoris](#) à la page 51

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 110

[Onglet Info](#) à la page 32

## Ajouter des dossiers à la liste des dossiers favoris

La liste des dossiers favoris de la fenêtre **Navigateur de fichiers** vous permet d'accéder rapidement à vos dossiers. À chaque type de fichier correspond un dossier de favoris.

---

### PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser un dossier de l'arborescence de dossiers dans la zone de dossiers favoris.
  - Faites un clic droit sur un dossier et sélectionnez **Ajouter à la liste des dossiers favoris**.
  - Faites un clic droit dans la zone des dossiers favoris et sélectionnez **Ajouter le dossier sélectionné à la liste des dossiers favoris** pour ajouter le dossier sélectionné à la liste des dossiers favoris.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Passer d'un fichier à l'autre

Vous pouvez ouvrir plusieurs fichiers et passer de l'un à l'autre.

---

### POSSIBILITÉS

- Pour afficher un fichier donné en premier plan, cliquez sur l'onglet qui lui correspond.
  - Pour passer d'un fichier à l'autre, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et appuyez sur **Tabulation**.
  - Pour alterner entre les deux derniers fichiers actifs, appuyez sur les touches **Ctrl/Cmd - Tabulation**. Il vous faut relâcher toutes les touches entre chaque étape.
  - Pour revenir en arrière, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Maj - Tabulation**.
  - Pour alterner entre le fichier actif et le dernier fichier édité, appuyez sur **F5**.
-

## Fichiers récemment utilisés

Tous les fichiers que vous avez récemment utilisés dans WaveLab Cast sont enregistrés dans cette liste. Celle-ci vous permet d'accéder rapidement aux projets récents.

### Ouverture des fichiers récemment utilisés

Vous pouvez ouvrir les fichiers récemment utilisés via le menu **Fichier** ou l'onglet **Fichiers récents**, lequel permet d'afficher davantage de fichiers et offre des options supplémentaires.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
2. Sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez ouvrir.
3. Cliquez sur **Fichiers récents**.
4. Facultatif : utilisez le champ de recherche pour saisir le nom du fichier à rechercher.
5. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez ouvrir.
6. Cliquez sur **Ouvrir**.

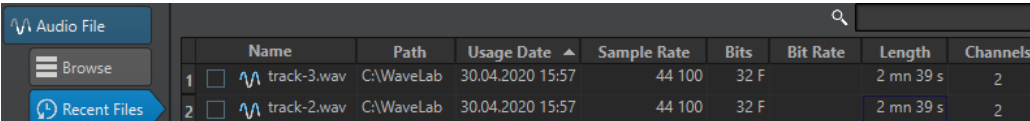
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Fichiers récents](#) à la page 52

### Onglet Fichiers récents

Cet onglet permet d'afficher et de gérer tous les fichiers que vous avez récemment utilisés dans WaveLab Cast. Vous pouvez rechercher des fichiers, ouvrir plusieurs fichiers à la fois, et supprimer des fichiers de manière individuelle ou des fichiers qui ne sont pas répertoriés.

- Pour ouvrir l'onglet **Fichiers récents**, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**, sélectionnez un type de fichier, puis cliquez sur **Fichiers récents**.



	Name	Path	Usage Date	Sample Rate	Bits	Bit Rate	Length	Channels
1	track-3.wav	C:\WaveLab	30.04.2020 15:57	44 100	32 F		2 mn 39 s	2
2	track-2.wav	C:\WaveLab	30.04.2020 15:57	44 100	32 F		2 mn 39 s	2

#### Afficher uniquement les fichiers créés par WaveLab Cast

Permet de n'afficher que les fichiers qui n'ont pas été ouverts depuis leur création par WaveLab Cast. Par exemple, un fichier rendu possède ce statut jusqu'à son ouverture.

#### Champ de recherche

Permet d'effectuer des recherches textuelles dans les colonnes **Nom** ou **Chemin d'accès**, selon celle qui est sélectionnée.

#### Retirer les fichiers non existants

Permet de supprimer de la liste les fichiers qui sont introuvables sur le support.

#### Retirer les fichiers sélectionnés

Supprime tous les fichiers sélectionnés de la liste.

#### Ouvrir

Permet d'ouvrir les fichiers sélectionnés.

## Filtrage des fichiers récemment utilisés par nom

Dans l'onglet **Fichiers récents**, le champ de recherche permet de filtrer la liste des fichiers par noms.

- Pour déterminer si c'est la colonne **Nom** ou la colonne **Chemin** qui sera utilisée, cliquez soit sur l'en-tête de colonne **Nom**, soit sur l'en-tête de colonne **Chemin d'accès**.
- Pour rechercher un fichier, saisissez le texte que vous souhaitez rechercher dans le champ de recherche.
- Pour passer du champ de recherche à la liste des fichiers récemment utilisés, appuyez sur **Flèche descendante**.
- Pour passer de la liste des fichiers récemment utilisés au champ de recherche, appuyez sur **Ctrl/Cmd - F**.

## Fichiers temporaires

WaveLab Cast crée des fichiers temporaires afin de stocker les résultats intermédiaires du traitement des fichiers audio et pour les fonctions annuler/rétablir.

## Fichiers favoris

Vous pouvez ajouter des fichiers que vous utilisez régulièrement à la liste des fichiers favoris.

- Pour ouvrir la liste de fichiers favoris, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**, sélectionnez un type de fichier, puis cliquez sur **Favoris**.
- Pour ajouter le fichier ouvert à la liste de fichiers favoris, cliquez sur **Ajouter le fichier actuel**.
- Pour ouvrir un fichier de la liste de fichiers favoris, sélectionnez-le dans la liste de fichiers, puis cliquez sur **Ouvrir**.
- Pour supprimer des fichiers de la liste de fichiers favoris, sélectionnez-les et cliquez sur **Retirer les fichiers sélectionnés**.
- Pour supprimer de la liste des fichiers qui ne se trouvent plus sur le support, cliquez sur **Retirer les fichiers non existants**.

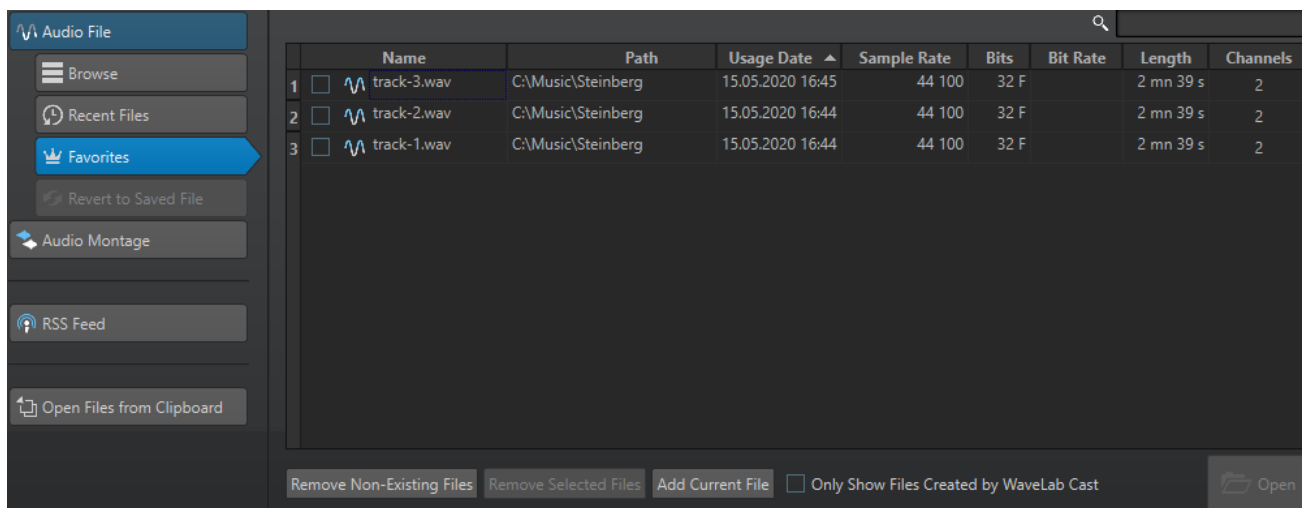
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Favoris](#) à la page 53

## Onglet Favoris

Cet onglet permet d'afficher et de modifier la liste des fichiers favoris.

- Pour ouvrir l'onglet **Favoris**, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**, sélectionnez le type de fichier, puis cliquez sur **Favoris**.



### Liste des fichiers favoris

Affiche les fichiers favoris.

### Chercher

Permet de filtrer la liste des fichiers favoris par noms.

### Retirer les fichiers non existants

Permet de supprimer de la liste les fichiers qui ne sont plus présents sur le support.

### Retirer les fichiers sélectionnés

Supprime tous les fichiers sélectionnés de la liste.

### Ajouter le fichier actuel

Permet d'ajouter le fichier ouvert à la liste de favoris.

### Afficher uniquement les fichiers créés par WaveLab Cast

Quand cette option est activée, la liste montre uniquement les fichiers qui ont été créés par WaveLab Cast, mais n'ont pas encore été ouverts.

Vous pouvez ainsi accéder rapidement aux fichiers qui ont été créés dans WaveLab Cast grâce à l'option **Sauver sous** ou **Rendre**, par exemple.

### Ouvrir

Ouvre les fichiers sélectionnés dans WaveLab Cast.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers favoris](#) à la page 53

## Filtrage des fichiers favoris

Dans l'onglet **Favoris**, le champ de recherche permet de filtrer la liste des fichiers favoris par noms.

- Dans l'onglet **Favoris**, saisissez le texte à rechercher dans le champ correspondant.
- Pour passer du champ de recherche à la liste des favoris, appuyez sur **Flèche descendante**.
- Pour passer de la liste des favoris au champ de recherche, appuyez sur **Ctrl/Cmd - F**.



### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Favoris](#) à la page 53

## Annulation et rétablissement

Vous pouvez annuler et rétablir autant d'opérations que vous le souhaitez, même après avoir enregistré le fichier. La seule restriction est l'espace disponible sur le disque dur.

Lorsque vous annulez ou rétablissez une opération dans l'**Éditeur audio** ou la fenêtre **Montage audio**, le facteur de zoom, la position du curseur, la position de défilement, le statut de sélection du clip et la plage temporelle retrouvent leur état précédant l'opération.



- Pour annuler ou rétablir une opération, cliquez sur **Annuler**  ou sur **Refaire**  dans la barre de titre de l'**Éditeur audio** ou de la fenêtre **Montage audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Annulation des modifications apportées aux effets](#) à la page 190

## Navigation en arrière et en avant

Dans les fichiers audio et les montages audio, vous pouvez naviguer vers la position du curseur, l'intervalle de sélection ou le facteur de zoom précédent/suivant, sans avoir à annuler/rétablir les opérations d'édition.

- Pour naviguer en arrière ou en avant, cliquez sur **Naviguer en arrière**  ou sur **Naviguer en avant**  dans la barre de titre de l'**Éditeur audio** ou de la fenêtre **Montage audio**.

## Édition des valeurs

À différents endroits du programme, vous pouvez modifier des valeurs numériques en utilisant conjointement les champs de texte et les potentiomètres.

Les valeurs sont parfois composées de plusieurs éléments, par exemple : 12 min 30 s 120 ms. Chaque valeur peut être modifiée à l'aide des méthodes suivantes :

- Pour modifier une valeur, cliquez dans un champ et entrez une nouvelle valeur, ou cliquez sur les petites flèches du champ de valeur.
- Pour modifier la valeur unité par unité, appuyez sur la touche **Flèche montante** ou **Flèche descendante**.
- Pour modifier la valeur avec la molette de la souris, survolez une valeur avec le pointeur et servez-vous de la molette.
- Pour modifier la valeur à l'aide de la souris, cliquez sur une valeur et faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas.
- Pour passer directement aux valeurs maximale et minimale, appuyez sur les touches **Origine** et **Fin**, respectivement.
- Pour passer d'un élément de valeur à un autre, appuyez sur **Flèche gauche** ou **Flèche droite**.

## Actions de déplacement

Les actions par glisser-déposer sont utilisées dans WaveLab Cast pour effectuer diverses opérations, dont certaines ne peuvent pas être effectuées autrement. Elles sont désignées sous l'appellation « Actions de déplacement » dans la présente documentation.

- Pour faire glisser un objet, cliquez dessus et maintenez le bouton enfoncé de la souris en la déplaçant. Déposez l'objet en relâchant le bouton de la souris.

Vous pouvez faire glisser plusieurs types d'objets entre différents emplacements source et de destination, par exemple, des fichiers, du texte, des clips, les éléments d'une liste et des marqueurs.

#### À NOTER

Il est également possible de glisser-déplacer des fichiers de WaveLab Cast vers Steinberg Nuendo.

- Pour déplacer un onglet dans un groupe d'onglets, faites-le glisser horizontalement. Pour déplacer un onglet vers une autre fenêtre, faites-le glisser verticalement.
- Pour ouvrir un fichier, faites-le glisser depuis la fenêtre **Navigateur de fichiers** de WaveLab Cast, depuis l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, ou depuis une autre application vers la barre d'onglets.
- Pour créer une copie d'un fichier, faites glisser son onglet verticalement vers une nouvelle position sur la barre d'onglets, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et relâchez le bouton de la souris.
- Il est possible de faire glisser les fenêtres d'outils et de vumètres pour les ancrer ou les désancrer.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ancrage et désancrage des fenêtres outils et de vumètre](#) à la page 34

## Actions de déplacement dans l'Éditeur audio et la fenêtre Montage audio

Plusieurs opérations sont disponibles selon l'endroit où vous faites glisser la souris dans l'**Éditeur audio** ou la fenêtre **Montage audio**.

- Pour insérer un fichier audio dans un autre fichier audio, faites glisser la barre de titre du fichier sur la forme d'onde d'un autre fichier. Vous pouvez également faire glisser un fichier audio depuis la fenêtre **Navigateur de fichiers**, l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, ou depuis une autre application vers l'**Éditeur audio**.
- Pour déplacer un marqueur, faites-le glisser sur une nouvelle position de la règle temporelle.
- Pour copier un marqueur, appuyez sur **Maj** et faites-le glisser sur la règle temporelle.
- Pour supprimer un marqueur, faites-le glisser au-dessus de la règle temporelle.
- Pour copier une sélection audio, faites glisser une zone sélectionnée du contenu audio vers la zone de forme d'onde du même fichier ou d'un autre fichier.
- Pour modifier l'étendue d'une plage de sélection, placez le curseur d'édition au début ou à la fin de la plage et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
- Pour déplacer le curseur d'édition sans perdre la sélection en cours et l'accrocher à une ancre, appuyez sur **Maj** et déplacez la souris près du curseur du fichier audio ou de montage. La forme du curseur de la souris change et vous pouvez faire glisser le curseur vers la gauche ou la droite.
- Pour déplacer le curseur d'édition sans modifier ou perdre la sélection en cours, appuyez sur **Maj**, cliquez sur le curseur d'édition et faites-le glisser vers un autre emplacement.
- Pour faire défiler la forme d'onde horizontalement, cliquez sur la barre située au-dessus de la règle temporelle et faites-la glisser vers la gauche ou la droite. Vous pouvez également cliquer à un endroit quelconque de la forme d'onde avec le troisième bouton de la souris et la faire glisser vers la gauche ou la droite.



- Pour créer un marqueur générique à partir d'un texte sélectionné, déposez sur la règle temporelle le texte que vous avez sélectionné dans une application externe. Le texte devient le nom du marqueur.
- Pour créer une copie stéréo d'un fichier mono, ou une copie mixée d'un fichier stéréo, faites glisser un onglet à un autre endroit de la barre d'onglets, appuyez sur **Ctrl - Alt** (Windows) ou sur **Ctrl - Opt** (Mac), et relâchez le bouton de la souris.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Faire glisser dans la fenêtre Flux RSS

Vous pouvez réorganiser les épisodes en les faisant glisser dans la liste d'épisodes.

- Pour modifier l'ordre des épisodes dans la liste des épisodes, faites-les glisser vers un autre emplacement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Flux RSS](#) à la page 252

## Actions de déplacement dans la Section Maître

Vous pouvez réorganiser les effets en les faisant glisser dans la Section Maître.

- Pour modifier la chaîne de traitement dans la Section Maître, faites glisser les effets aux emplacements souhaités.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Zoomer sur la fenêtre Espace de travail

Vous pouvez zoomer sur la fenêtre **Espace de travail** avec les techniques de zoom standard.

### Zoomer horizontalement

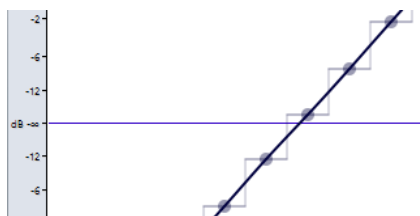
- Lorsque vous êtes au maximum du zoom arrière, l'ensemble du fichier tient dans la fenêtre.
- Lorsque vous êtes au maximum du zoom avant, chaque échantillon occupe plusieurs pixels à l'écran. Vous pouvez alors éditer les formes d'onde à l'échantillon près.

### Zoomer verticalement

- Lorsque vous êtes au maximum du zoom arrière, la hauteur de l'onde du fichier tient dans la fenêtre.
- Si vous zoomez vers l'avant, seule une partie de la hauteur totale est affichée. La barre de défilement verticale permet de sélectionner exactement la section affichée. Consultez la règle pour voir quelle partie de la forme d'onde est affichée.
- Pour optimiser le zoom vertical de la forme d'onde, appuyez sur **Ctrl/Cmd**, cliquez sur la règle temporelle et faites glisser la souris vers le haut ou le bas en maintenant le bouton enfoncé.

## Niveau de zoom élevé

- Lorsque le niveau de zoom est très élevé, chaque échantillon est représenté par un incrément et un point. Les incréments montrent l'état numérique réel, et les points facilitent la visualisation des échantillons, en particulier pour ceux qui ont une valeur nulle.
- La courbe représente également une estimation du signal analogique reconstitué pour donner une idée des crêtes réelles.

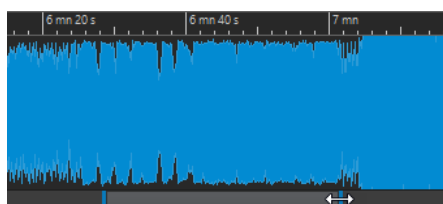


## Zoomer dans les sections Vue globale et Vue principale (Éditeur audio uniquement)

- Il est possible de définir des niveaux de zoom différents pour la vue globale et la vue principale. Dans la vue globale, l'indicateur d'étendue qui figure sur la règle temporelle indique quelle section du fichier est affichée dans la vue principale.
- Pour ajuster le niveau de zoom, faites glisser les bords de l'indicateur d'étendue.
- Pour faire défiler dans la vue principale, faites glisser l'indicateur d'étendue. L'indicateur d'étendue est situé en haut de la vue globale.



- Pour ajuster le niveau de zoom à l'aide de la barre de défilement, faites glisser les bordures de cette barre.



## Utilisation des commandes de zoom

La vue principale et la vue globale ont des commandes de zoom horizontal et vertical.



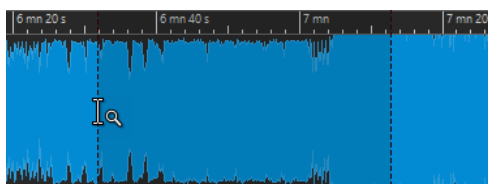
- Pour un zoom horizontal, cliquez sur la commande **Zoom horizontal** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite, ou utilisez la molette de la souris.
- Pour un facteur de zoom minimal, double-cliquez sur la commande de **Zoom horizontal**.
- Pour un zoom vertical, cliquez sur la commande **Zoom vertical** et faites glisser la souris vers le haut ou le bas, ou utilisez la molette de la souris.
- Pour alterner entre la hauteur optimale et le zoom par défaut, double-cliquez sur la commande de **Zoom vertical**.

LIENS ASSOCIÉS

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 57

## Utilisation de l'outil Zoom

L'outil **Zoom** permet de zoomer sur une section spécifique de la forme d'onde afin qu'elle occupe toute la fenêtre d'onde. Il est uniquement disponible dans l'**Éditeur audio**.



LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de l'outil Zoom dans la vue principale](#) à la page 59

[Utilisation de l'outil Zoom dans la vue globale](#) à la page 59

### Utilisation de l'outil Zoom dans la vue principale

La sélection effectuée dans la vue principale de la fenêtre d'onde est agrandie et remplit l'ensemble de la vue principale.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
2. Dans la section **Zoom**, cliquez sur **Zoom**.
3. Dans la vue principale de la fenêtre d'onde, cliquez et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite, puis relâchez le bouton de la souris.

La partie sélectionnée de l'onde occupe maintenant toute la vue principale.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de l'outil Zoom](#) à la page 59

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

### Utilisation de l'outil Zoom dans la vue globale

La sélection effectuée dans la vue globale de la fenêtre d'onde est affichée dans la vue principale.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans la vue globale de la fenêtre d'onde, cliquez et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite, puis relâchez le bouton de la souris.
-

#### RÉSULTAT

La plage sélectionnée de la forme d'onde est affichée dans la vue principale.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de l'outil Zoom](#) à la page 59

## Opérations de zoom à l'aide de la souris

La souris permet de modifier le facteur de zoom par glisser-déplacer ou à l'aide de la molette.

- Pour effectuer un zoom horizontal, dans la fenêtre d'onde ou la fenêtre de montage, placez le curseur de la souris sur la règle temporelle, cliquez et faites glisser vers le haut ou vers le bas.
- Pour effectuer un zoom horizontal sans déplacer le curseur, placez le pointeur de la souris sur la règle temporelle, appuyez sur **Maj** et faites glisser vers le haut ou vers le bas.  
Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour effectuer cette opération. Appuyez sur **Ctrl/Cmd - Maj**, survolez une forme d'onde avec le pointeur et faites tourner la molette.
- Pour effectuer un zoom horizontal à l'aide de la molette en conservant le pointeur de la souris au centre, appuyez sur **Ctrl/Cmd**, survolez une forme d'onde avec le pointeur et faites tourner la molette.
- Pour effectuer un zoom horizontal en conservant le curseur d'édition au centre, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Maj**, survolez une forme d'onde avec le pointeur et faites tourner la molette.
- Pour effectuer un zoom vertical à l'aide de la molette de la souris, appuyez sur **Maj**, survolez une forme d'onde avec le pointeur et faites tourner la molette.

### Éditeur audio uniquement

- Pour effectuer un zoom vertical dans la fenêtre d'onde, survolez la règle de niveau avec le pointeur, puis cliquez et faites glisser la souris vers la gauche ou vers la droite.
- Pour réinitialiser le niveau vertical à 0 dB, double-cliquez sur la règle de niveau.
- Pour régler le zoom vertical à la valeur optimale, et ainsi afficher les échantillons minimum et maximum, configurez la règle de niveau sur 0 dB, puis double-cliquez sur la règle de niveau.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 57

## Opérations de zoom à l'aide du clavier

Une méthode rapide pour zoomer dans la fenêtre d'onde ou de montage active est d'utiliser les touches fléchées de l'ordinateur.

- Pour zoomer horizontalement dans la fenêtre d'onde ou dans la fenêtre de montage active, appuyez sur **Flèche montante** ou sur **Flèche descendante**.
- Pour zoomer verticalement dans la fenêtre d'onde/montage, maintenez **Maj** enfoncée et appuyez sur **Flèche montante** ou sur **Flèche descendante**.
- Pour zoomer verticalement et utiliser la hauteur disponible, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Maj - Flèche montante**.
- Pour effectuer un zoom complet vers l'arrière, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Flèche descendante**.
- Pour effectuer un zoom complet vers l'avant, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Flèche montante**.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences générales](#) à la page 269

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 57

## Options de zoom

Les options de zoom vous permettent d'accéder rapidement à différentes configurations de zoom.

Les options de zoom sont disponibles dans l'**Éditeur audio** et dans la fenêtre **Montage audio**, dans l'onglet **Éditer**, à la section **Zoom**.

### Temps

Permet d'ouvrir un menu local qui permet de configurer le zoom de manière à afficher la plage temporelle sélectionnée. **Zoom 1:1** : facteur de zoom selon lequel un pixel à l'écran représente un échantillon.

Pour modifier le facteur de zoom, cliquez sur **Éditer le facteur zoom**. La boîte de dialogue **Facteur zoom** s'ouvre et vous pouvez y configurer les paramètres suivants :

- **Régler la plage de temps** permet de définir la plage temporelle à afficher.
- **Échantillons par point d'écran** permet de préciser combien d'échantillons audio sont résumés en chaque point de l'écran.
- **Points d'écran par échantillon** permet de préciser combien de points d'écran utiliser pour représenter un seul échantillon audio.

### Zoom

Permet d'activer l'outil **Zoom**, afin de définir une plage temporelle sur laquelle zoomer.

### Zoomer la sélection

La sélection en cours est zoomée de manière à occuper toute la fenêtre de montage.

### Afficher le clip entier (fenêtre Montage audio uniquement)

Permet d'ajuster la vue pour afficher le clip actif.

### Tout voir

Permet d'afficher la plage audio toute entière.

### Microscope

Zoom avant au maximum.

### Zoomer l'audio en avant (10 x)/Zoomer l'audio en arrière (10 x)

Permet de faire un zoom avant/arrière avec de grands écarts de valeurs.

### Zoomer l'audio en avant/Zoomer l'audio en arrière

Permet de faire un zoom avant/arrière avec de petits écarts de valeurs.

### Niveau

Règle le zoom de manière à n'afficher que les échantillons inférieurs à la valeur en dB sélectionnée.

### Optimiser le zoom vertical (Éditeur audio uniquement)

Modifie le facteur de zoom vertical de sorte que les crêtes soient clairement visibles. Ce réglage est effectué en fonction de la section de l'onde visible dans la fenêtre d'onde/de montage.

### Remettre le zoom à 0 dB

Permet de régler le zoom de manière à afficher les niveaux audio jusqu'à 0 dB.

### Zoomer verticalement/Zoom arrière vertical

Permet de faire un zoom avant/arrière selon lequel les formes d'ondes sont affichées avec un niveau inférieur/supérieur.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 57

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 141

## Zoom sur les montages audio

Les options de zoom de la fenêtre **Montage** sont presque identiques à celles de l'**Éditeur audio**. Les pistes offrent des options de zoom supplémentaires.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Boutons de zoom dans un montage audio](#) à la page 62

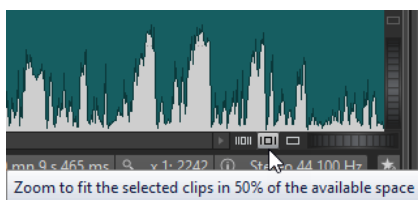
[Afficher plus ou moins de pistes dans les montages audio](#) à la page 62

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 57

### Boutons de zoom dans un montage audio

Les boutons de zoom de la fenêtre **Montage audio** permettent d'appliquer des valeurs de zoom pré-réglées.

- Pour configurer le zoom afin que les clips sélectionnés occupent 25 %, 50 % ou 100 % de l'espace disponible, cliquez sur les boutons correspondants.



- Pour sélectionner une zone spécifique, cliquez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser le rectangle sur les pistes et les clips sur lesquels vous souhaitez zoomer.

#### LIENS ASSOCIÉS

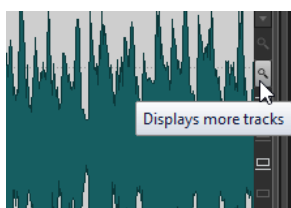
[Zoom sur les montages audio](#) à la page 62

[Afficher plus ou moins de pistes dans les montages audio](#) à la page 62

### Afficher plus ou moins de pistes dans les montages audio

Vous pouvez faire un zoom avant ou un zoom arrière pour afficher plus ou moins de pistes dans la fenêtre **Montage audio**.

- Pour afficher plus de pistes, cliquez sur la plus petite des icônes de loupe.



- Pour afficher moins de pistes, cliquez sur la plus grande des icônes de loupe.

- Pour remplir toute la fenêtre de montage avec une seule piste, cliquez sur la flèche descendante qui se trouve en bas au centre de la zone de contrôle des pistes, puis sélectionnez **Zoom avant** dans le menu local **Paramètres de piste**.  
Pour faire un zoom arrière, cliquez sur la flèche descendante qui se trouve en bas au centre de la zone de contrôle des pistes et sélectionnez **Zoom arrière**.  
Vous pouvez également faire un clic droit sur une piste et sélectionner **Afficher le clip entier** dans le menu local.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Zoom sur les montages audio](#) à la page 62
- [Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137
- [Boutons de zoom dans un montage audio](#) à la page 62

## Préréglages

Vous pouvez créer des préréglages pour sauvegarder les réglages les plus utilisés. WaveLab Cast offre une sélection de préréglages d'usine qui peuvent être utilisés dans la plupart des boîtes de dialogue.

Vous pouvez sauvegarder des préréglages personnalisés. À la prochaine ouverture du programme, les préréglages seront disponibles.

Les préréglages sont sauvegardés sous forme de fichiers individuels et peuvent être organisés en sous-dossiers. Le dossier racine est différent pour chaque type de préréglage et ne peut pas être modifié.

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Enregistrer des préréglages](#) à la page 63
- [Chargement des préréglages](#) à la page 64
- [Enregistrer des préréglages par défaut pour des plug-ins VST](#) à la page 65

## Enregistrer des préréglages

Vous pouvez enregistrer des préréglages pour pouvoir les recharger par la suite.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue que vous souhaitez utiliser et modifiez les paramètres.
  2. Ouvrez le menu local **Préréglages** et sélectionnez **Sauver sous**.
  3. Facultatif : cliquez sur l'icône de dossier et saisissez le nom du sous-dossier que vous souhaitez utiliser comme emplacement pour ce préréglage.
  4. Saisissez un nom.
  5. Cliquez sur **Enregistrer**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

- [Chargement des préréglages](#) à la page 64

## Chargement des préréglages

Pour appliquer un préréglage enregistré ou un préréglage d'usine à une boîte de dialogue ou à un plug-in, vous devez d'abord le charger.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue, ouvrez le menu local **Préréglages**.
2. Sélectionnez le préréglage que vous souhaitez appliquer.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des préréglages](#) à la page 63

## Modifier des préréglages

Vous pouvez modifier des préréglages et enregistrer vos modifications.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue que vous souhaitez utiliser.
2. Chargez le préréglage à modifier.
3. Modifiez les paramètres de la boîte de dialogue.
4. Ouvrez le menu local **Préréglages** et sélectionnez **Sauver**.

## Supprimer des préréglages

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue que vous souhaitez utiliser.
2. Sélectionnez le préréglage à supprimer.
3. Ouvrez le menu local **Préréglages** et sélectionnez **Organiser les préréglages**.
4. Dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, sélectionnez le fichier de préréglage que vous souhaitez supprimer et appuyez sur **Supprimer**.

## Préréglages temporaires

Certaines boîtes de dialogue vous permettent de sauvegarder et de charger jusqu'à cinq préréglages temporaires. Cette commande est utile pour tester et comparer rapidement différents réglages.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement temporaire des préréglages](#) à la page 64

[Restauration des préréglages temporaires](#) à la page 65

## Enregistrement temporaire des préréglages

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue que vous souhaitez utiliser et configurez les paramètres à votre convenance.



2. Ouvrez le menu local **Préréglages**.
  3. Dans le sous-menu **Sauvegarder temporairement**, sélectionnez un emplacement.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages temporaires](#) à la page 64

[Restauration des préréglages temporaires](#) à la page 65

## Restauration des préréglages temporaires

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue dans laquelle est sauvegardé un préréglage.
  2. Ouvrez le menu local **Préréglages**.
  3. Dans le sous-menu **Rétablir**, sélectionnez un préréglage.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages temporaires](#) à la page 64

[Enregistrement temporaire des préréglages](#) à la page 64

## Enregistrer des préréglages par défaut pour des plug-ins VST

Vous pouvez enregistrer des configurations de plug-ins d'effet VST 3 et VST 2 en tant que préréglages d'effets par défaut. Cette configuration se chargera automatiquement chaque fois que vous créez une nouvelle instance de l'effet.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le plug-in dont vous souhaitez personnaliser le préréglage par défaut.
2. En haut de la fenêtre du plug-in, cliquez sur le bouton **Préréglages**.



3. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour les plug-ins VST 3, sélectionnez **Préréglage par défaut** > **Sauver comme préréglage par défaut**.
    - Pour les plug-ins VST 2, sélectionnez **Banque par défaut** > **Sauver comme banque par défaut**.
- 

RÉSULTAT

La configuration de paramètres est alors enregistrée dans un préréglage par défaut. Chaque fois que vous ouvrez une nouvelle instance de l'effet, le préréglage par défaut se charge automatiquement.

LIENS ASSOCIÉS

[Charger des préréglages par défaut](#) à la page 66

[Supprimer des préréglages par défaut](#) à la page 66

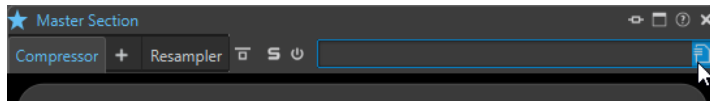
## Charger des préréglages par défaut

Il est possible de charger une configuration de plug-in enregistrée en tant que préréglage par défaut.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le plug-in pour lequel vous souhaitez charger un préréglage par défaut.
2. En haut de la fenêtre du plug-in, cliquez sur le bouton **Préréglages**.



3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour les plug-ins VST 3, sélectionnez **Préréglage par défaut** > **Charger le préréglage par défaut**.
  - Pour les plug-ins VST 2, sélectionnez **Banque par défaut** > **Charger la banque par défaut**.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des préréglages par défaut pour des plug-ins VST](#) à la page 65

[Supprimer des préréglages par défaut](#) à la page 66

## Supprimer des préréglages par défaut

Il est possible de supprimer le préréglage enregistré en tant que préréglage par défaut.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le plug-in dont vous souhaitez supprimer le préréglage par défaut.
2. En haut de la fenêtre du plug-in, cliquez sur le bouton **Préréglages**.



3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour les plug-ins VST 3, sélectionnez **Préréglage par défaut** > **Supprimer le préréglage par défaut**.
  - Pour les plug-ins VST 2, sélectionnez **Banque par défaut** > **Retirer la banque par défaut**.

---

RÉSULTAT

La prochaine fois que vous ouvrirez une nouvelle instance du plug-in sélectionné, c'est le préréglage d'usine par défaut qui sera appliqué.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des préréglages par défaut pour des plug-ins VST](#) à la page 65

[Charger des préréglages par défaut](#) à la page 66

## Copier des informations audio dans le presse-papiers

Vous pouvez copier les informations sur le nom et l'emplacement du fichier audio sélectionné, y compris toutes les informations de sélection et la position du curseur. Ces informations peuvent être collées dans une application de traitement de texte externe.

Cela s'avère utile si vous avez besoin d'informations précises sur le chemin d'accès du fichier/la sélection lors de l'écriture d'un script, par exemple.

---

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur l'onglet **Fichier**.
  2. Cliquez sur **Info**.
  3. Cliquez sur **Copier vers le presse-papiers** et sélectionnez les informations que vous souhaitez copier dans le presse-papiers.
- 

## Focalisation sur le fichier actif

Si vous effectuez des modifications dans une fenêtre flottante ou une fenêtre outil et souhaitez revenir à une fenêtre d'onde/de montage, vous pouvez utiliser l'option **Focaliser sur le fichier courant**.

---

PROCÉDER AINSI

- Quelle que soit la fenêtre dans laquelle vous vous trouvez, appuyez sur **Ctrl/Cmd - F12** pour faire passer la fenêtre d'onde/de montage en fenêtre active.
-

# Lecture

Ce chapitre décrit les méthodes qui permettent de contrôler les fonctions de lecture et de transport.

LIENS ASSOCIÉS

[Barre de transport](#) à la page 68

## Barre de transport

Cette barre de commandes vous permet de contrôler la lecture d'un fichier audio ou d'un montage audio, de passer d'une position à une autre dans un fichier audio ou un montage audio, et d'ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrement**.

La barre de transport apparaît dans l'**Éditeur audio** et dans la fenêtre **Montage audio**.

Par défaut, les options de la barre de transport étendue sont masquées.

- Pour activer la barre de transport étendue, cliquez sur **Étendre la barre de transport** dans la barre de transport.



### Vitesse de lecture

Ouvre un menu permettant de sélectionner la vitesse de lecture.

### Lecture avec anticipation/Lecture avec dépassement

Permet d'activer la lecture avec anticipation ou dépassement pour les commandes **Lire depuis un point d'ancrage**, **Lire jusqu'à un point d'ancrage** et **Lire la plage audio**.

Faites un clic droit sur le bouton pour sélectionner la durée d'anticipation ou de dépassement, et définir les commandes auxquelles cette option s'applique. Pour modifier la durée d'anticipation ou de dépassement, sélectionnez **Éditer les temps d'anticipation et de dépassement**.

### Lire la plage audio

Permet de lire la plage audio sélectionnée. Les paramètres d'anticipation et de dépassement sont pris en compte. Faites un clic droit sur le bouton pour ouvrir un menu comportant des options connexes et des modes de sélection automatique.

- Quand l'option **Auto-sélection de plage** est activée, la plage est automatiquement sélectionnée en fonction des éditions réalisées.
- Si l'option **Lecture à partir du début de la nouvelle plage de temps sélectionnée** est activée quand vous sélectionnez une plage en faisant glisser la souris de gauche à droite et démarrez la lecture, celle-ci commence à partir du début de la sélection. Si vous arrêtez et démarrez à nouveau la lecture ou déplacez le curseur d'édition, la lecture commence à partir de la position du curseur d'édition. Quand cette option est désactivée, la lecture commence toujours à partir de la position du curseur d'édition.

Quand les options **Lecture à partir du début de la nouvelle plage de temps sélectionnée** et **Boucle** sont activées, la lecture redémarre automatiquement quand vous sélectionnez une nouvelle plage.

- Quand l'option **Auto-lecture lors de l'édition** est activée, la lecture est automatiquement redémarrée quand vous maintenez enfoncé le bouton de la souris tout en éditant les plages, et utilisez les raccourcis pour déclencher la lecture. Cela s'avère utile pour trouver une boucle, par exemple.  
Cette option fonctionne même lorsque le mode de sélection automatique est désactivé.
- Quand l'option **Lire la piste en Solo lors de l'édition** est activée et que vous maintenez enfoncé le bouton de la souris tout en éditant les plages dans la fenêtre de montage, la piste est lue en solo quand vous démarrez la lecture à l'aide des raccourcis des fonctions **Lire la plage audio**, **Lire depuis un point d'ancrage** et **Lire jusqu'à un point d'ancrage**. Cette option est uniquement disponible dans la fenêtre **Montage audio**.

Vous pouvez sélectionner différentes plages audio pour la lecture :

- **Sélection temporelle**
- **Région entre paires de marqueurs**
- **Clip** (montage audio uniquement)
- **Fondu enchaîné** (montage audio uniquement)
- **Fondu d'entrée** (montage audio uniquement)
- **Fondu de sortie** (montage audio uniquement)

#### **Lire jusqu'à un point d'ancrage/Lire depuis un point d'ancrage**

Permettent de lire jusqu'à un point d'ancrage ou à partir d'un point d'ancrage. Les paramètres d'anticipation et de dépassement sont pris en compte. Faites un clic droit sur le bouton pour ouvrir un menu comportant des options connexes et des modes de sélection automatique.

- Quand l'option **Auto-sélection de point d'ancrage** est activée, le point d'ancrage est automatiquement sélectionné en fonction des éditions réalisées.
- Quand l'option **La barre d'espace déclenche "Jouer depuis un point d'ancrage"** est activée et que vous appuyez sur **Espace** pour lancer la lecture, le paramètre **Lire depuis un point d'ancrage** sélectionné est pris en compte. Si le point d'ancrage sélectionné n'est pas disponible, la lecture commence à partir de la position de lecture par défaut.
- Quand l'option **Auto-lecture lors de l'édition** est activée, la lecture est automatiquement redémarrée quand vous maintenez enfoncé le bouton de la souris tout en éditant les points d'ancrage, et utilisez les raccourcis pour déclencher la lecture. Cela s'avère utile pour trouver une boucle, par exemple.  
Cette option fonctionne même lorsque le mode de sélection automatique est désactivé.
- Quand l'option **Lire la piste en Solo lors de l'édition** est activée et que vous maintenez enfoncé le bouton de la souris tout en éditant les points d'ancrage dans la fenêtre de montage, la piste est lue en solo quand vous démarrez la lecture à l'aide des raccourcis des fonctions **Lire la plage audio**, **Lire depuis un point d'ancrage** et **Lire jusqu'à un point d'ancrage**. Cette option est uniquement disponible dans la fenêtre **Montage audio**.

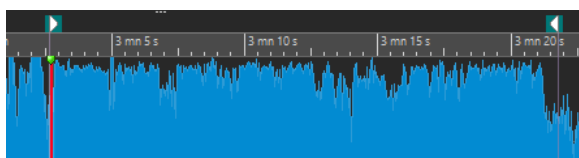
Vous pouvez sélectionner le point d'ancrage à utiliser comme référence pour les commandes **Lire depuis un point d'ancrage** et **Lire jusqu'à un point d'ancrage**. Lorsqu'il y a plusieurs possibilités, par exemple, plusieurs marqueurs, le dernier élément sélectionné est utilisé comme point d'ancrage de référence ou, si aucun

élément n'avait été sélectionné, c'est l'élément le plus proche du curseur d'édition qui est utilisé.

Vous pouvez sélectionner l'un des points d'ancrage suivants :

- **Curseur d'édition**
- **Début de fichier**
- **Début de la période sélectionnée**
- **Fin de la plage de temps sélectionnée**
- **Tout marqueur**
- **Marqueur de début de région**
- **Marqueur de fin de région**
- **Début de clip** (montage audio uniquement)
- **Fin de clip** (montage audio uniquement)
- **Point sélectionné de l'enveloppe du clip actif** (montage audio uniquement)

Lorsqu'un point d'ancrage est détecté, par exemple, une paire de marqueurs de région, cela est indiqué par un point d'ancrage vert.



#### **Déplacer le curseur jusqu'au début du fichier/Déplacer le curseur jusqu'à la fin du fichier**

Permet de placer le curseur d'édition au début ou à la fin du fichier.

#### **Déplacer la position de lecture vers l'arrière/Avancer la position de lecture**

Déplace la position du curseur d'édition vers la gauche ou la droite. Si vous cliquez pendant la lecture, celle-ci continue à partir de la nouvelle position du curseur d'édition.

Pour déplacer le curseur d'édition jusqu'au début/à la fin du fichier, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur le bouton **Déplacer la position de lecture vers l'arrière/Avancer la position de lecture**.

Les ancrages de navigation vous permettent de placer le curseur d'édition sur des positions précises dans le fichier audio ou le montage audio. Faites un clic droit sur les boutons **Déplacer la position de lecture vers l'arrière/Avancer la position de lecture** pour ouvrir le menu local **Ancres de navigation**. Vous pouvez y définir le type d'ancre de navigation à utiliser. Si vous cliquez pendant la lecture, celle-ci continue à partir de la position du point d'ancrage.

#### **Boucle**

Active le mode boucle. Faites un clic droit sur le bouton de boucle pour indiquer si vous voulez une boucle permanente ou seulement quelques répétitions.

#### **Arrêter la lecture**

Arrête la lecture. Si la lecture est déjà arrêtée, le curseur d'édition est déplacé jusqu'à la position de départ précédente. Faites un clic droit sur le bouton pour ouvrir le menu local **Remettre le curseur au point de départ**.

- Quand l'option **Après lecture standard** est activée, le curseur d'édition revient à la position de démarrage quand la lecture normale est arrêtée.

- Si **Après lecture automatisée** est activée, le curseur d'édition revient à la position de démarrage quand la lecture s'arrête après l'utilisation de l'option **Lire depuis un point d'ancrage**, **Lire jusqu'à un point d'ancrage** ou **Lire la plage audio**.

### Démarrer la lecture à partir du curseur

Permet de démarrer la lecture du fichier audio ou du montage audio actif à partir de la position du curseur d'édition.

Si le contenu audio en cours de lecture n'est pas le fichier audio actif, le bouton **Lecture** a une autre couleur. Cela se produit si vous basculez vers une autre fenêtre de fichier pendant la lecture, par exemple.



Le bouton de lecture a un aspect différent pendant la lecture dans la fenêtre active (gauche) et pendant la lecture dans une autre fenêtre (droite).

Vous pouvez également démarrer la lecture à partir de la dernière position où elle a été arrêtée. Faites un clic droit sur le bouton pour ouvrir le menu local **Séquence principale**.

- Quand vous sélectionnez **Démarrer**, la lecture démarre à partir de la position du curseur.
- Quand vous sélectionnez **Reprendre depuis le dernier arrêt**, la lecture démarre à partir de la dernière position où elle a été arrêtée.

### Enregistrer

Ouvre la boîte de dialogue **Enregistrement**.

### Affichage du temps

Affiche la position du curseur d'édition ou de lecture. Cliquez pour changer d'unités de temps.

## Barre de transport dans l'Éditeur de flux RSS

Dans l'**Éditeur de flux RSS**, une barre de transport simplifiée vous permet de lire l'épisode de flux RSS sélectionné.



## Bouton Lecture

Quand vous cliquez sur le bouton **Lecture** dans la barre de transport, la lecture du fichier audio ou du montage audio actif démarre à partir de la position du curseur d'édition.

Vous pouvez également utiliser les touches **Entrée pav. num.** et **Espace** du clavier pour lancer la lecture. Quand vous appuyez sur **Espace** pendant la lecture, celle-ci s'arrête. Quand vous appuyez sur **Entrée pav. num.** pendant la lecture, celle-ci redémarre à partir de la dernière position de démarrage.

Si le bouton **Boucle** est activé, la sélection audio est lue en boucle, à condition que des données aient été sélectionnées. En l'absence de plage de sélection, le fichier entier est lu en boucle.

La commande de lecture standard n'est pas influencée par les options **Lire la plage audio**, **Lire depuis un point d'ancrage** et **Lire jusqu'au point d'ancrage**.

## Bouton Arrêter la lecture

Le résultat obtenu lorsque vous cliquez sur le bouton **Arrêter la lecture** de la barre de transport ou que vous appuyez sur la touche **0** du pavé numérique dépend de la situation.

- Si vous déclenchez **Arrêter la lecture** en mode stop, le curseur d'édition se positionne soit sur le marqueur précédent de début de lecture, soit au début de la sélection (selon le plus proche), jusqu'à ce que le début du fichier soit atteint.
- S'il n'y a aucune sélection ou si le curseur d'édition est positionné à gauche de la sélection, il est déplacé jusqu'au début du fichier.

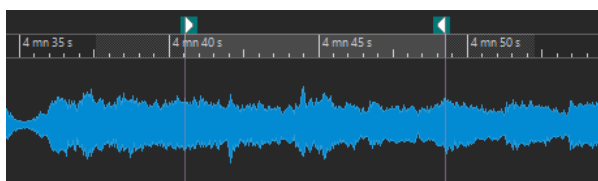
## Lecture de plages audio

Vous pouvez lire des plages audio à l'aide des options **Lire la plage audio** de la barre de transport.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre de transport, faites un clic droit sur **Lire la plage audio** et sélectionnez le type de plage que vous souhaitez lire.
2. Facultatif : activez **Lecture avec anticipation** et/ou **Lecture avec dépassement**.
3. Placez le curseur d'édition à l'intérieur de la plage à lire ou sélectionnez une plage. La plage sélectionnée et, si les options sont activées, les temps d'anticipation et de dépassement sont affichés sur la règle temporelle.



4. Pour lire la plage sélectionnée, cliquez sur **Lire la plage audio** dans la barre de transport ou appuyez sur **F6**.

---

### RÉSULTAT

La plage sélectionnée est lue. Les paramètres d'anticipation et de dépassement sont pris en compte. Quand le mode **Boucle** est actif, l'anticipation est utilisée uniquement avant la première boucle, et le dépassement après la dernière.

## Lecture à l'envers depuis ou jusqu'à un point d'ancrage

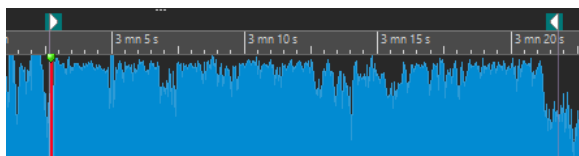
Vous pouvez lire le contenu audio depuis un point d'ancrage ou jusqu'à un point d'ancrage défini à l'aide des options **Lire depuis un point d'ancrage** et **Lire jusqu'à un point d'ancrage** de la barre de transport.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre de transport, faites un clic droit sur **Lire depuis un point d'ancrage** ou sur **Lire jusqu'à un point d'ancrage**, puis sélectionnez un type de point d'ancrage.
2. Selon le type de point d'ancrage sélectionné, placez le curseur d'édition dans la fenêtre d'onde ou la fenêtre de montage à l'intérieur de la plage à lire.  
Par exemple, si vous avez sélectionné **Marqueur de début de région**, cliquez dans la zone définie par la paire de marqueurs à partir duquel/jusqu'auquel lire. Le marqueur de point d'ancrage vert saute jusqu'au point d'ancrage sélectionné.





3. Facultatif : activez **Lecture avec anticipation** et/ou **Lecture avec dépassement**.
  4. Pour lire à partir du marqueur de point d'ancrage, cliquez sur le bouton **Lire depuis un point d'ancrage** de la barre de transport ou appuyez sur **F7**. Pour lire jusqu'au marqueur de point d'ancrage, cliquez sur le bouton **Lire jusqu'à un point d'ancrage** de la barre de transport ou appuyez sur **F8**.
- 

## RÉSULTAT

La lecture démarre au point d'ancrage ou s'arrête au point d'ancrage. Les paramètres d'anticipation et de dépassement sont pris en compte.

## Fonctions « Lire depuis un point d'ancrage » et « Lire jusqu'à un point d'ancrage »

Vous pouvez lire le contenu audio depuis un point d'ancrage ou jusqu'à un point d'ancrage spécifié à l'aide des options **Lire depuis un point d'ancrage** et **Lire jusqu'à un point d'ancrage** de la barre de transport. Le fonctionnement de ces fonctions de lecture varie en fonction des paramètres d'anticipation et de dépassement.

### Lire depuis un point d'ancrage

- Si le dépassement est activé, la lecture commence à la position du point d'ancrage et s'arrête après la durée de dépassement. Si aucun dépassement n'est sélectionné, la lecture continue jusqu'à la fin du fichier audio ou du montage audio.
- Si l'anticipation est activée, la lecture commence à partir du point d'ancrage moins la durée d'anticipation.
- Si l'anticipation et le dépassement sont activés, la lecture commence à partir du point d'ancrage sélectionné moins la durée d'anticipation et s'arrête après le point d'ancrage plus la durée de dépassement.
- Si le mode boucle est activé, les paramètres d'anticipation et de dépassement sont pris en compte. Ainsi, vous pouvez jouer une boucle autour de la position du curseur d'édition sans devoir effectuer d'autres réglages de plage.

### Lire jusqu'à un point d'ancrage

- La lecture commence à partir du curseur et s'arrête au point d'ancrage sélectionné. Si le curseur se situe au-delà du point d'ancrage sélectionné, la lecture commence au niveau de ce dernier. Si l'anticipation est activée, elle est prise en compte.
- Si l'anticipation est activée, la lecture commence à partir du point d'ancrage moins la durée d'anticipation et jusqu'au point d'ancrage sélectionné.
- Quand aucun point d'ancrage n'est sélectionné, l'option **Lire jusqu'à un point d'ancrage** est désactivée.
- Les paramètres de boucle n'ont aucun effet.

## Utilisation du mode Sélection Auto

Vous pouvez utiliser le mode Sélection Auto en combinaison avec les raccourcis de lecture pour lire des intervalles audio ou des points d'ancrage. Cela facilite le monitoring des opérations d'édition.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre de transport, faites un clic droit sur le bouton **Lire depuis un point d'ancrage** ou sur le bouton **Lire jusqu'à un point d'ancrage** et activez **Auto-sélection de point d'ancrage**.
2. Faites un clic droit sur le bouton **Lire la plage audio** et activez **Auto-sélection de plage**.
3. Dans la fenêtre d'onde ou de montage, effectuez l'une des actions suivantes :
  - Définissez une plage de sélection.
  - Cliquez dans l'intervalle entre deux marqueurs.
  - Cliquez sur un fondu d'entrée, un fondu de sortie ou un fondu enchaîné.
  - Cliquez à un endroit quelconque de la fenêtre d'onde/de montage.
  - Faites glisser un marqueur.

Selon les opérations effectuées, la plage ou le point d'ancrage le plus approprié est sélectionné. Par exemple, si vous cliquez dans l'intervalle entre deux marqueurs, cette région est sélectionnée comme plage de lecture.

La règle temporelle montre la plage ou point d'ancrage sélectionné.

### À NOTER

En mode **Auto-sélection de point d'ancrage** et en mode **Auto-sélection de plage**, vous pouvez encore modifier certaines options de plage et de point d'ancrage dans la barre de transport pour lire une autre plage ou un autre point d'ancrage. Toutefois, la plage/le point d'ancrage est resélectionné quand vous recommencez à éditer avec la souris.

---

4. Utilisez les raccourcis pour lancer la lecture.
    - Pour lire la plage audio sélectionnée, appuyez sur **F6**.
    - Pour lire à partir d'un point d'ancrage, appuyez sur **F7**.
    - Pour lire jusqu'à un point d'ancrage, appuyez sur **F8**.
- 

### RÉSULTAT

La plage de sélection est lue, la lecture commence à partir du point d'ancrage ou elle s'arrête au point d'ancrage. Les paramètres d'anticipation et de dépassement sont pris en compte.

### À NOTER

Une plage de sélection a la priorité sur toute autre plage. Pour permettre la sélection automatique des autres plages, désélectionnez la plage de sélection.

---

## Utilisation d'Auto-Lecture lors de l'édition

Vous pouvez redéclencher automatiquement la lecture pendant l'édition de données audio à l'aide de la souris. Cette fonction est utile pour vérifier le réglage d'une limite de sélection, par exemple.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre de transport, faites un clic droit sur le bouton **Lire depuis un point d'ancrage** ou sur le bouton **Lire jusqu'à un point d'ancrage** et activez **Auto-lecture lors de l'édition**.
  2. Dans la fenêtre d'onde ou la fenêtre de montage, créez une plage de sélection et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
  3. Lancez la lecture à l'aide de l'un des raccourcis suivants :
    - Pour lire la plage audio sélectionnée, appuyez sur **F6**.
    - Pour lire à partir d'un point d'ancrage, appuyez sur **F7**.
    - Pour lire jusqu'à un point d'ancrage, appuyez sur **F8**.
  4. Déplacez le curseur sur la droite ou la gauche.  
Cela ajuste la plage de sélection automatiquement et lance la lecture jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris. Lorsque la lecture est terminée, la nouvelle plage de sélection est lue.
- 

## Lecture en boucle

Si vous avez fait une sélection audio, vous pouvez la lire en boucle. En l'absence d'intervalle de sélection, le fichier tout entier est lu en boucle.

Les points de bouclage sont actualisés en permanence pendant la lecture. Si vous changez le début ou la fin de la boucle pendant la lecture, la boucle change. Vous pouvez ainsi écouter les points de sélection d'un contenu rythmique.

Si vous créez une boucle d'une section dans un montage audio, la lecture en boucle reste dans les limites de la plage de sélection en cours. Cette plage de sélection peut se trouver sur n'importe quelle piste, même si elle est vide. La position verticale de la plage de sélection n'a aucune importance pour la lecture de la boucle, seules les limites gauche et droite sont prises en compte.

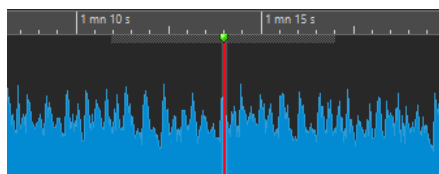
### LIENS ASSOCIÉS

[Boucles](#) à la page 235

## Anticipation et dépassement

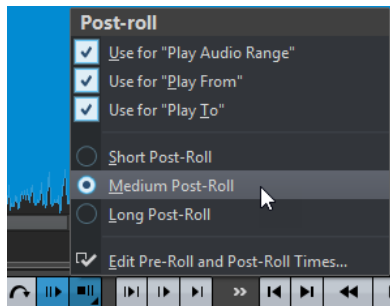
Vous pouvez commencer la lecture un peu avant une position précise (anticipation) et l'arrêter un peu après une position spécifique (dépassement). Cela vous donne un peu de contexte lors de l'écoute d'un clip, par exemple.

La position peut être un point d'ancrage ou le début ou la fin d'une plage. Les temps d'anticipation et de dépassement sont affichés sur la règle temporelle.



Pour activer la lecture avec anticipation et/ou dépassement, activez **Lecture avec dépassement** et **Lecture avec anticipation** de la barre de transport.

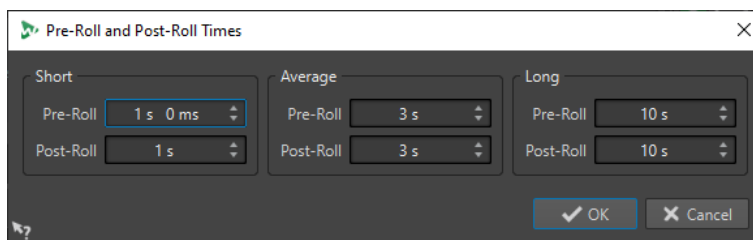
Lorsque vous faites un clic droit sur les boutons de lecture avec anticipation ou dépassement de la barre de transport, vous pouvez définir le temps d'anticipation ou de dépassement. Vous pouvez également sélectionner une option de lecture pour l'anticipation ou le dépassement, et ouvrir la boîte de dialogue **Durées d'anticipation et de dépassement**.



## Boîte de dialogue Durées d'anticipation et de dépassement

Cette boîte de dialogue vous permet de définir une durée d'anticipation et de dépassement courte, moyenne et longue. Ces paramètres sont applicables à l'ensemble de WaveLab Cast.

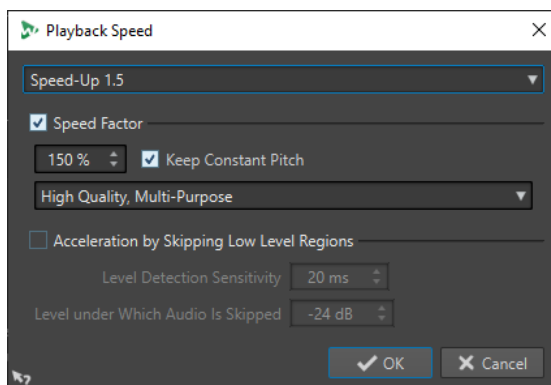
- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Durées d'anticipation et de dépassement**, faites un clic droit sur le bouton Lecture avec anticipation ou le bouton Lecture avec dépassement dans la barre de transport, puis sélectionnez **Éditer les temps d'anticipation et de dépassement**.



## Boîte de dialogue Vitesse de lecture

Cette boîte de dialogue permet de spécifier la vitesse de lecture du fichier audio actif et de tous les clips du montage audio actif.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Vitesse de lecture**, faites un clic droit sur **Vitesse de lecture** dans la barre de transport, puis sélectionnez **Éditer vitesse de lecture**.



### Préréglages

Permet de saisir un nom pour enregistrer les paramètres en tant que préréglage pour les sélectionner ultérieurement dans le menu local **Vitesse de lecture**.

### Facteur de vitesse

Quand cette option est activée, vous pouvez définir la vitesse de lecture en pourcentage de la vitesse normale.

### Gardez la hauteur constante

Si cette option est activée, la hauteur du contenu audio n'est pas modifiée lorsque vous modifiez la vitesse.

### Liste déroulante des qualités

Permet de sélectionner une qualité. L'option **Haute qualité (polyvalent)** convient pour la plupart des fichiers audio mais demande un temps de traitement assez long. Avec l'option **Aperçu rapide**, le traitement est plus court, ce qui vous permet de vous faire rapidement une idée de ce que donnent vos paramètres. L'option **Voix** a été conçue pour les signaux de voix.

### Accélération en sautant les régions de bas niveau

Quand cette option est activée, les régions du signal audio qui sont inférieures au niveau de seuil sont ignorées pendant la lecture.

### Sensibilité de détection de niveau

Détermine la sensibilité de l'analyse de détection de niveau.

### Niveau en dessous duquel l'audio est sauté

Ceci détermine le niveau de seuil à partir duquel une région est ignorée pendant la lecture.

### À NOTER

La modification de la vitesse de lecture n'affecte pas le contenu audio, seulement sa lecture dans WaveLab Cast.

---

## Raccourcis de lecture

En plus des boutons de la barre de transport, il existe des raccourcis qui vous permettent de contrôler la lecture.

### Espace

Lance/Arrête la lecture. Ce raccourci fonctionne même quand les fenêtres d'onde et de montage ne sont pas actives.

### 0 du pavé numérique

Arrête la lecture. Quand la lecture est arrêtée et que vous utilisez ce raccourci, le curseur d'édition se déplace soit jusqu'au marqueur de départ de lecture précédent, soit jusqu'au début de la sélection (si celui-ci est plus proche) jusqu'à ce qu'il atteigne le début du fichier. Le résultat est le même que quand vous cliquez sur **Arrêter la lecture** dans la barre de transport. Ce raccourci fonctionne même quand les fenêtres d'onde et de montage ne sont pas actives.

### Entrée

Démarre la lecture. Si vous appuyez sur Entrée pendant la lecture, la lecture recommence à la position de départ précédente. Le résultat est le même que quand vous cliquez sur **Démarrer la lecture à partir du curseur** dans la barre de transport.

**Alt-Espace**

Permet de démarrer la lecture à partir de la position du curseur de la souris.

**F6**

Lance la lecture de la plage sélectionnée en fonction de l'option sélectionnée dans la section **Plages** de la barre de transport.

**F7**

Lance la lecture à partir du point d'ancrage sélectionné en fonction de l'option sélectionnée dans la section **Points d'ancrage** de la barre de transport.

**F8**

Lance la lecture jusqu'au point d'ancrage sélectionné en fonction de l'option sélectionnée dans la section **Points d'ancrage** de la barre de transport.

## Déplacer la barre de transport

Vous pouvez positionner la barre de transport en haut, au milieu ou en bas de la fenêtre de fichier.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre de titre de l'**Éditeur audio** ou de la fenêtre **Montage audio**, cliquez sur **Options d'agencement**.



2. Dans la section **Barre de transport**, sélectionnez au choix **Haut**, **Milieu** ou **Bas**.

## Masquer la barre de transport

Il est possible de cacher la **Barre de transport** pour économiser l'espace à l'écran.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la barre de titre de l'**Éditeur audio** ou de la fenêtre **Montage audio**, cliquez sur **Options d'agencement**.



2. Dans la section **Barre de transport**, sélectionnez **Caché**.

## Lancer la lecture à partir de la règle temporelle

Vous pouvez vous servir de la règle temporelle pour accéder directement à une position précise et commencer la lecture à partir de cette position.

- Double-cliquez sur la règle temporelle pour lancer la lecture à partir de cette position. La lecture continue jusqu'à ce que vous cliquez sur **Arrêter la lecture** ou jusqu'à la fin du fichier audio ou du montage audio.
- Pour définir une position de lecture précise, cliquez sur la règle temporelle pendant la lecture. Cliquer sur la règle temporelle d'un autre fichier ou montage audio fonctionne de la même manière : vous pouvez faire basculer rapidement la lecture entre différents fichiers ou montages audio.

- Pour lancer la lecture à partir de la position d'un marqueur, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et double-cliquez sur le marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle](#) et [Règle de niveau](#) à la page 38

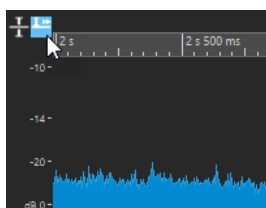
## Lecture des canaux audio focalisés

Pendant la lecture, vous pouvez alterner entre la lecture des canaux gauche/droite, des canaux mid/side, des groupes de canaux de fichiers audio multicanaux et des deux canaux audio.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, activez l'option **Lire les canaux audio focalisés**.

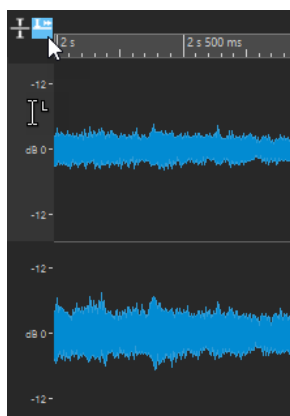


### À NOTER

Quand vous utilisez l'option **Lire les canaux audio focalisés** sur des fichiers audio multicanaux, les boutons **Muet** et **Solo** ne sont pas disponibles.

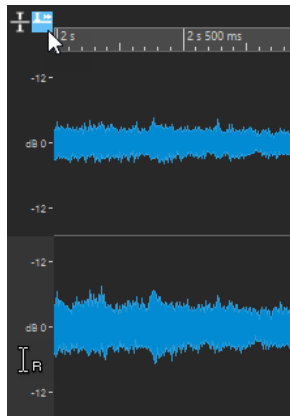
---

2. Lancez la lecture.
3. Pour alterner entre la lecture des différents canaux audio, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour lire le canal audio gauche ou mid, cliquez dans la partie supérieure de la règle de niveau.



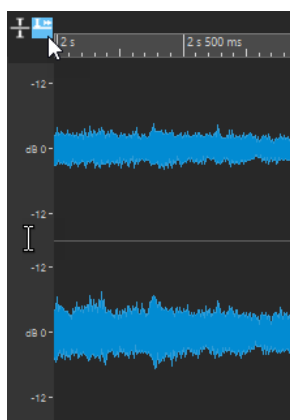
Position du curseur pour la lecture du canal audio gauche

- Pour lire le canal audio droite ou side, cliquez dans la partie inférieure de la règle de niveau.



Position du curseur pour la lecture du canal audio droite

- Pour lire les deux canaux audio, cliquez dans la partie centrale de la règle de niveau.



Position du curseur pour la lecture des canaux audio gauche et droite

- Pour lire un groupe de canaux d'un fichier multicanaux, cliquez dans la zone de contrôle des canaux du groupe de canaux.
- Pour alterner entre les différents canaux audio, servez-vous du raccourcis clavier **Tabulation** ou **Tabulation - Maj**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

## Lecture de scrutation

La lecture de scrutation vous permet de trouver plus facilement une position donnée dans un fichier audio. Cette fonction redémarre la lecture de manière répétée quand vous faites glisser le pointeur sur la règle temporelle pendant la lecture ou quand vous utilisez l'outil **Lecture**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Lecture de scrutation à l'aide de l'outil lecture](#) à la page 81

[Lecture de scrutation à l'aide de la règle temporelle](#) à la page 81



## Lecture de scrutation à l'aide de l'outil lecture

L'outil **Lecture** permet de lancer la lecture depuis n'importe quelle position sur l'un ou l'autre des canaux stéréo, ou sur les deux.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  2. Dans la section **Outils**, sélectionnez l'outil **Lecture** ou maintenez enfoncée la touche **Alt**.
  3. Cliquez dans la fenêtre d'onde.
  4. Dans la fenêtre d'onde, cliquez sur la position où commencer la lecture.  
La forme du curseur indique si le canal gauche (L) ou le canal droit (R) est lu. Quand vous utilisez l'outil Lecture au milieu des canaux, les deux canaux sont lus.
- 

### RÉSULTAT

La lecture continue tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé ou jusqu'à la fin du fichier audio. Après la fin de la lecture, le curseur revient à la position de début de lecture.

### LIENS ASSOCIÉS

[Lecture de scrutation](#) à la page 80

## Lecture de scrutation à l'aide de la règle temporelle

Pendant la lecture, vous pouvez cliquer sur la règle temporelle afin de lancer la lecture à partir de la position sélectionnée.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Démarrez la lecture.
2. Cliquez sur la règle temporelle et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite en maintenant le bouton enfoncé.



3. Une fois la scrutation terminée, relâchez le bouton de la souris.  
Le signal audio est lu à partir de la position du curseur d'édition et une petite partie en est lue en boucle une fois.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Lecture de scrutation](#) à la page 80

## Lecture dans la fenêtre Montage audio

La lecture dans la fenêtre **Montage audio** fonctionne de la même manière que dans l'**Éditeur audio**. Cependant, il y a certaines considérations à prendre en compte.

### Rendre une piste muette ou la lire en solo

Dans un montage audio, vous pouvez rendre des pistes muettes ou les mettre en solo en utilisant les boutons correspondants dans la zone de contrôle des pistes.

---

#### POSSIBILITÉS

- Dans la zone de contrôle d'une piste, procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour rendre une piste muette, cliquez sur **Muet**.  
Lorsqu'une piste est muette, le bouton M est jaune.
    - Pour écouter une piste en solo, cliquez sur **Solo**.  
Lorsqu'une piste est en solo, le bouton S est rouge.
    - Pour écouter en solo plusieurs pistes, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur **Solo** sur toutes les pistes que vous souhaitez écouter en solo.
    - Pour activer le mode Solo inactif pour une piste, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Alt/Opt** et cliquez sur **Solo**.  
Avec ce mode, la piste n'est pas rendue muette quand vous activez le solo sur une autre piste. Pour désactiver le mode Solo inactif, cliquez à nouveau sur **Solo**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

### Lecture individuelle des clips

Vous pouvez lire séparément les clips d'une piste. Les clips qui chevauchent le clip lu ou les clips d'autres pistes sont rendus muets.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, faites un clic droit sur la partie inférieure du clip que vous souhaitez lire.
  2. Dans le menu, sélectionnez l'une des options de lecture suivantes :
    - Pour lire le clip, sélectionnez **Lire clip**.
    - Pour lire le clip avec anticipation, sélectionnez **Lire le clip avant début**.
- 

### Lecture d'une plage de sélection dans une piste

Vous pouvez sélectionner une section d'un clip et la lire. Les clips qui chevauchent le clip lu ou les clips d'autres pistes sont rendus muets.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez un intervalle soit sur un clip, soit sur une partie vide dans une piste.

2. Cliquez avec le bouton droit sur la plage de sélection et sélectionnez **Lire la sélection dans le clip.**
-

# Édition des fichiers audio

L'édition des fichiers audio fait référence à l'ouverture, l'édition et l'enregistrement des fichiers audio.

LIENS ASSOCIÉS

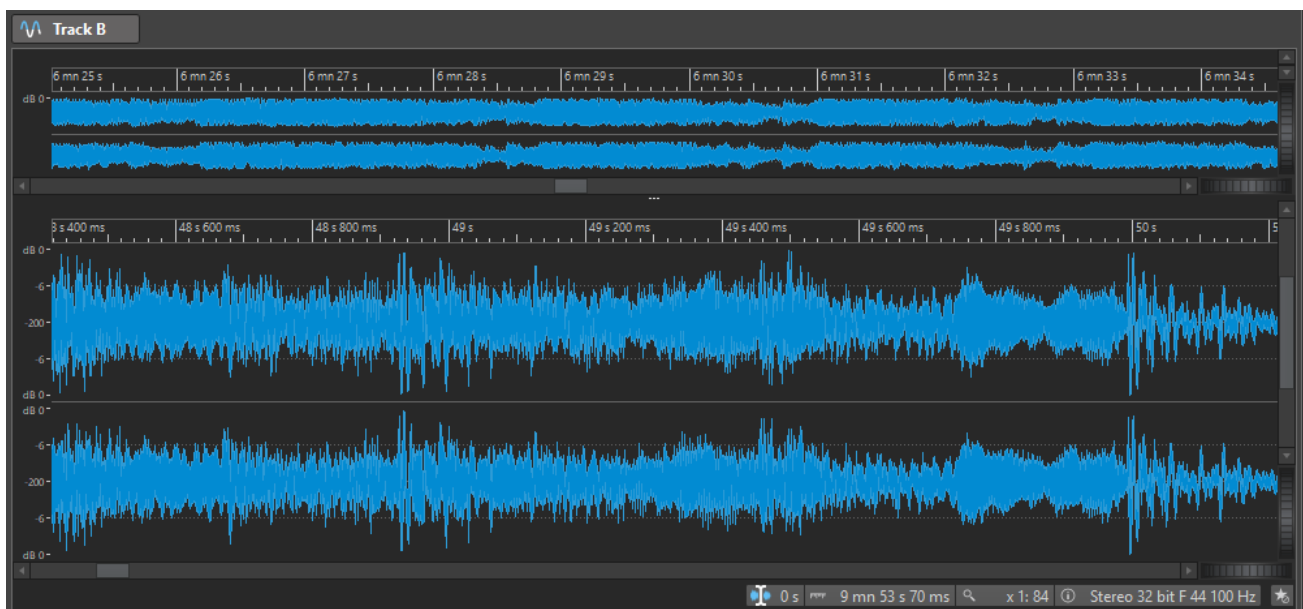
[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Gestion des fichiers dans l'éditeur audio](#) à la page 90

[Mixage – Rendu de fichiers audio](#) à la page 108

## Fenêtre d'onde

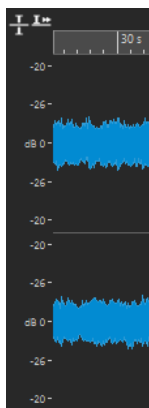
La fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio** offre une représentation graphique des fichiers audio. Ici, vous affichez, lisez et éditez des fichiers audio individuels.



La fenêtre d'onde comprend deux vues. Vous pouvez utiliser un affichage comme aperçu pour naviguer dans le projet, et l'autre comme vue principale d'édition.

## Zone de contrôle des canaux

La zone de contrôle des canaux se trouve à gauche de la forme d'onde dans la fenêtre d'onde. Cette zone vous permet de sélectionner des canaux.



Zone de contrôle des canaux d'un fichier audio stéréo

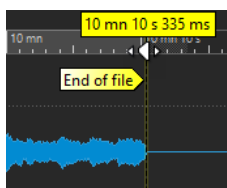
#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Bornes magnétiques dans les fichiers audio

Certaines positions, telles que celles des marqueurs ou les limites des sélections, sont magnétiques. Les éléments que vous faites glisser peuvent se caler sur ces positions. Cela permet de positionner les éléments avec précision.

Par exemple, lorsque vous déplacez un marqueur à proximité de bornes magnétiques, il se cale à cette position. Une étiquette s'affiche indiquant la position d'alignement.

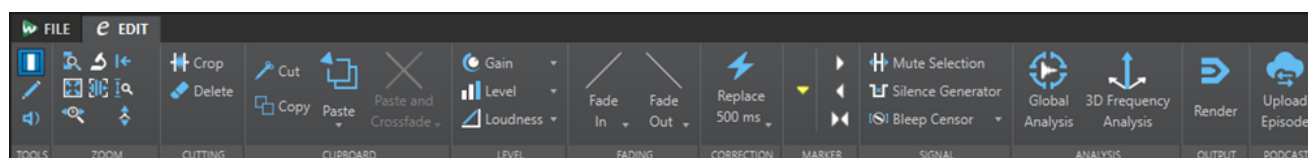


Pour placer le curseur sur une position magnétique, cliquez sur la ligne temporelle et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Quand vous déplacez le curseur, il se cale sur la borne magnétique la plus proche.

## Onglet Éditer (Éditeur audio)

L'onglet **Éditer** vous donne accès à des outils qui vous permettent d'éditer vos fichiers audio.

- Dans l'**Éditeur audio**, cliquez sur **Éditer**.



### Outils

#### Sélection temporelle

Cet outil vous permet de sélectionner une plage temporelle.

### **Crayon**

Cet outil permet de redessiner la forme d'onde dans la fenêtre d'onde. Cet outil permet également de corriger rapidement les erreurs de forme d'onde.

### **Lecture**

Cet outil vous permet de lire le fichier audio à la position où vous cliquez.

### **Zoom**

#### **Zoom**

Permet d'activer l'outil **Zoom**, afin de définir une plage temporelle sur laquelle zoomer.

#### **Temps**

Permet d'ouvrir un menu local qui permet de configurer le zoom de manière à afficher la plage temporelle sélectionnée. **Zoom 1:1** : facteur de zoom selon lequel un pixel à l'écran représente un échantillon.

Pour modifier le facteur de zoom, cliquez sur **Éditer le facteur zoom**. La boîte de dialogue **Facteur zoom** s'ouvre et vous pouvez y configurer les paramètres suivants :

- **Régler la plage de temps** permet de définir la plage temporelle à afficher.
- **Échantillons par point d'écran** permet de préciser combien d'échantillons audio sont résumés en chaque point de l'écran.
- **Points d'écran par échantillon** permet de préciser combien de points d'écran utiliser pour représenter un seul échantillon audio.

#### **Zoomer la sélection**

La sélection en cours est zoomée de manière à occuper toute la fenêtre de montage.

#### **Microscope**

Zoom avant au maximum.

#### **Tout voir**

Zoom arrière au maximum.

#### **Afficher le clip entier**

Permet d'ajuster la vue pour afficher le clip actif.

#### **Zoomer l'audio en avant (10 x)/Zoomer l'audio en arrière (10 x)**

Permet de faire un zoom avant/arrière avec de grands écarts de valeurs.

#### **Zoomer l'audio en avant/Zoomer l'audio en arrière**

Permet de faire un zoom avant/arrière avec de petits écarts de valeurs.

#### **Zoomer verticalement/Zoom arrière vertical**

Permet de faire un zoom avant/arrière selon lequel les formes d'ondes sont affichées avec un niveau inférieur/supérieur.

#### **Niveau**

Règle le zoom de manière à n'afficher que les échantillons inférieurs à la valeur en dB sélectionnée.

#### **Remettre le zoom à 0 dB**

Permet de régler le zoom de manière à afficher les niveaux audio jusqu'à 0 dB.

## Analyse

### Analyse des fréquences en 3D

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Analyse des fréquences en 3D**, dans laquelle vous pouvez définir la plage de fréquences à analyser et modifier l'apparence du graphique pour l'analyse des fréquences en 3D.

## Découpage

### Rogner

Permet de supprimer les données situées en dehors de la sélection.

### Supprimer

Permet de supprimer la sélection. L'audio à droite de la sélection est déplacé vers la gauche de manière à remplir l'écart.

## Presse-papiers

### Copier

Permet de copier la plage audio sélectionnée dans le presse-papiers.

### Couper

Permet de couper la plage audio sélectionnée et de la copier dans le presse-papiers.

### Coller

Permet de coller le contenu du presse-papiers.

Faites un clic droit sur **Coller** pour ouvrir un menu local permettant de sélectionner un type de collage.

- **Écraser** remplace l'audio à la position du curseur.
- **Ajouter à la fin** permet d'ajouter le signal audio collé après la fin du fichier.
- **Insérer au tout début** permet d'ajouter l'audio collé avant le début du fichier.
- **Copies multiples** permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez saisir le nombre de copies à créer.
- **Mixer** permet de mélanger deux fichiers ensemble en commençant à la sélection ou, en l'absence de sélection, à la position du curseur.

Quand vous sélectionnez **Mixer**, une boîte de dialogue s'ouvre permettant de définir le gain et la phase du signal audio dans le presse-papiers et à la destination. Les données contenues dans le presse-papiers sont toujours mixées, indépendamment de la longueur de la sélection.

### Coller avec fondu

Permet de coller le contenu du presse-papiers et de créer un fondu enchaîné.

Faites un clic droit sur **Coller avec fondu** pour ouvrir un menu local permettant de sélectionner un type de fondu enchaîné pour le collage.

- **Linéaire (gain constant)** permet de modifier le niveau de façon linéaire.
- **Sinus (puissance constante)** permet de modifier le niveau selon une courbe sinusoïdale. La puissance du mixage reste constante.
- **Racine carrée (puissance constante)** permet de modifier le niveau selon une courbe de racine carrée. La puissance du mixage reste constante.

## Niveau

### Gain

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Gain**, dans laquelle vous pouvez modifier le niveau d'un fichier audio.

### Niveau

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Normaliseur de niveau**, dans laquelle vous pouvez modifier le niveau de crête d'un fichier audio.

### Sonie

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Normaliseur de sonie**, dans laquelle vous pouvez définir la sonie d'un fichier.

## Fondu

### Fondu d'entrée/Fondu de sortie

Permet d'appliquer un fondu d'entrée ou de sortie. Faites un clic droit sur le bouton pour ouvrir le menu local **Courbe**.

### Courbe

Permet de sélectionner des préréglages de courbes de fondu.

- **Linéaire** : le niveau est modifié de façon linéaire.
- **Sinus (\*)** : le niveau est modifié selon une courbe sinusoïdale. Lors d'une utilisation avec un fondu enchaîné, la sonie (RMS) reste constante pendant la transition.
- **Racine carrée (\*)** : le niveau est modifié selon une courbe racine carrée. Lors d'une utilisation avec un fondu enchaîné, la sonie (RMS) reste constante pendant la transition.
- **Sinusoïde** : le niveau est modifié selon une courbe sinusoïdale.
- **Logarithmique** : le niveau est modifié selon une courbe logarithmique.
- **Exponentiel** : le niveau est modifié selon une courbe exponentielle.
- **Exponentiel+** : le niveau est modifié selon une courbe exponentielle plus prononcée.

## Correction

### Méthode de correction d'erreur

Permet de sélectionner une méthode de correction d'erreur.

- **Interpolation linéaire** : dessine une ligne droite entre le premier et le dernier échantillon sélectionné.
- **Optimal pour de petits clics - 1 ms** : optimal pour supprimer les clics inférieurs à 1 millisecondes.
- **Optimal pour les clics communs - 3 ms** : optimal pour supprimer les clics inférieurs à 3 millisecondes.
- **Remplacement forme d'onde - 500 ms** : remplace les échantillons endommagés par la meilleure forme d'onde détectée dans les 500 millisecondes vers la gauche ou la droite.
- **Remplacement forme d'onde - 4 s** : remplace les échantillons endommagés par la meilleure forme d'onde détectée dans les 4 secondes vers la gauche ou la droite.



- **Remplacement forme d'onde – gauche 6 s** : remplace les échantillons endommagés par la meilleure forme d'onde détectée dans les 6 secondes vers la gauche.
- **Remplacement forme d'onde – droit 6 s** : remplace les échantillons endommagés par la meilleure forme d'onde détectée dans les 6 secondes vers la droite.
- **Inpainting** permet de remplacer les échantillons corrompus par application de la technique inpainting au spectre.

## Marqueurs

### Créer marqueur

Permet de créer des marqueurs et des paires de marqueurs à la position du curseur d'édition.

## Signal

### Rendre muette la sélection

Permet de remplacer la sélection audio par du silence.

### Générateur de silence

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Générateur de silence** afin d'insérer du silence ou du son d'ambiance dans un fichier audio.

### Censeur Bip

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Censeur Bip**, dans laquelle vous pouvez remplacer une section du fichier audio par une tonalité, par exemple pour couvrir un juron.

## Sortie

### Rendre

Permet de lancer le processus de rendu.

## Podcast

### Envoyer l'épisode

Permet de téléverser un épisode de podcast sur un service d'hébergement.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Normaliseur de niveau](#) à la page 130

[Boîte de dialogue Normaliseur de sonie](#) à la page 131

[Boîte de dialogue Gain](#) à la page 130

[Boîte de dialogue Générateur de silence](#) à la page 112

## Gestion des fichiers dans l'éditeur audio

Cette section décrit les principales opérations d'édition de l'**Éditeur audio**.

### Gestion mono/stéréo

WaveLab Cast gère la stéréo de manière très flexible. Toutes les opérations d'édition peuvent être effectuées sur un canal ou les deux.

### Formats de fichier pris en charge

WaveLab Cast permet d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers audio dans plusieurs formats de fichier.

#### **AAC/MPEG-4 (.m4a, mp4)**

Le format Advanced Audio Coding (AAC) permet de compresser et d'encoder avec perte les données audio numériques.

#### **IMPORTANT**

La version OEM de WaveLab Cast ne prend pas en charge le format AAC.

---

#### **AIFF (.aif, .aiff, .snd)**

Audio Interchange File Format, il s'agit d'une norme définie par Apple Computers Inc. Les profondeurs de bit prises en charge sont les suivantes : 8 bits, 16 bits, 20 bits et 24 bits.

#### **FLAC (.flac)**

Free Lossless Audio Codec (FLAC) est un codec qui permet à l'audio numérique d'être compressé sans perte.

#### **MPEG-1 Layer 2 (.mp2, .mpa, .mpg, .mus)**

MP2 (parfois appelé « fichier Musicam ») est un format de fichier courant dans l'industrie de la diffusion.

#### **MPEG-1 Layer 3 (.mp3)**

Format de compression audio le plus courant. L'avantage principal de la compression MPEG est que la taille de fichier est considérablement réduite avec une faible dégradation de la qualité du son.

#### **À NOTER**

Lorsque vous ouvrez un fichier compressé en MPEG dans WaveLab Cast, le fichier est converti en fichier Wave temporaire. À l'enregistrement, le fichier Wave temporaire est reconverti en MP3.

---

#### **Ogg Vorbis (.ogg)**

Ogg Vorbis est un format de fichier compressé ouvert, sans brevet et qui crée de petits fichiers audio conservant une qualité audio comparativement élevée.

#### **Wave (.wav)**

Les profondeurs de bit suivantes sont prises en charge : 8 bits, 16 bits, 20 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flottant et 64 bits flottant.

### Wave 64 (.w64)

Ce format de fichier est très similaire au format Wave mais avec une différence importante : il permet d'enregistrer et/ou éditer des fichiers de virtuellement n'importe quelle taille. Les fichiers Wave standard sont limités à 2 Go (fichiers stéréo) dans WaveLab Cast.

#### À NOTER

Le Wave 64 ne prend pas en charge les métadonnées. Si vous avez besoin de fichiers et de métadonnées volumineux, utilisez des fichiers Wave et activez l'option RF64.

---

### Windows Media Audio (.wma, .asf)

Format compressé de Microsoft. WaveLab Cast permet d'importer et exporter de l'audio dans ce format (Windows uniquement). Pour importer et exporter au format surround WMA, Windows Media Player 9 ou ultérieur doit être installé sur votre système.

### Original Sound Quality (.osq, lecture seule)

Format audio compressé sans perte propriétaire de WaveLab.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Encodage Windows Media Audio](#) à la page 101

[Boîte de dialogue Ogg Vorbis](#) à la page 100

[Boîte de dialogue Encodage FLAC](#) à la page 100

[Boîte de dialogue Encodage MP3](#) à la page 96

[Boîte de dialogue Encodage MPEG-1 Layer 2](#) à la page 99

[Boîte de dialogue Encodage AAC](#) à la page 98

[Fichiers 20 bits, 24 bits et 32 bits flottants](#) à la page 91

## Fichiers 20 bits, 24 bits et 32 bits flottants

Vous n'avez pas besoin d'une carte son 20 ou 24 bits pour tirer parti du fait que WaveLab Cast prend en charge les fichiers 20 et 24 bits. Les fichiers sont toujours traités ou modifiés avec une précision complète (64 bits flottants), même si votre carte ne prend pas en charge la précision complète.

Pour la lecture, WaveLab Cast s'adapte automatiquement à la carte que vous avez installée.

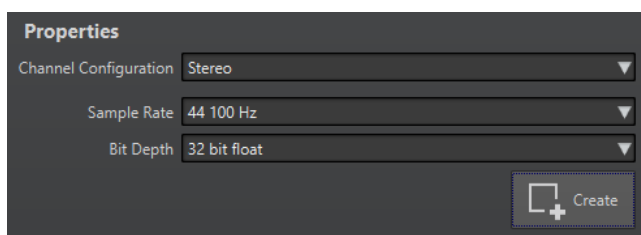
## Création de nouveaux fichiers audio

Vous pouvez créer un fichier audio vide, par exemple pour assembler du contenu à partir d'autres fichiers audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Nouveau**.
2. Sélectionnez **Fichier audio > Personnalisé**.
3. Définissez les propriétés audio et cliquez sur **Créer**.



---

LIENS ASSOCIÉS

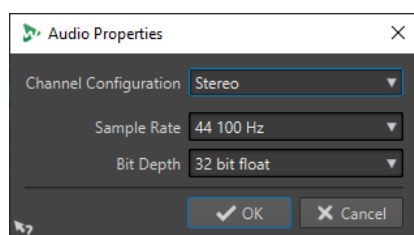
[Boîte de dialogue Propriétés audio](#) à la page 92

## Boîte de dialogue Propriétés audio

Vous pouvez définir la configuration des canaux, la fréquence d'échantillonnage et la profondeur de bit du fichier audio.

Ces propriétés se définissent au moment de la création d'un fichier audio.

- Pour modifier les propriétés du fichier audio sélectionné, sélectionnez l'onglet **Fichier** et cliquez sur **Info** ou sur le bouton **Propriétés fichier audio** situé en bas à droite de la fenêtre d'onde.



### Configuration des canaux

Permet de sélectionner le nombre de canaux audio.

### Fréquence d'échantillonnage

Permet de sélectionner le nombre d'échantillons audio par seconde.

### Profondeur de bit

Permet de sélectionner la précision des échantillons du flux audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Info](#) à la page 32

## Enregistrement d'un fichier audio

---

### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour enregistrer un fichier audio pour la première fois, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**.
    - Pour enregistrer un fichier audio qui a déjà été enregistré, cliquez sur le bouton **Sauver** ou sélectionnez **Fichier > Sauver**.
  2. Dans la fenêtre **Sauver sous**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
  3. Cliquez sur **Enregistrer**.
-

#### RÉSULTAT

Vous pouvez utiliser Annuler/Rétablir, même après avoir enregistré les fichiers.

## Enregistrement dans un autre format

Lors de l'enregistrement, vous pouvez modifier le format de fichier, la fréquence d'échantillonnage, la profondeur de bit et le statut stéréo/mono.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Sauver sous**.
  2. Dans la fenêtre **Sauver sous**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
  3. Cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, définissez le format de fichier et spécifiez les propriétés.
  5. Cliquez sur **OK**.
  6. Cliquez sur **Enregistrer**.
- 

#### RÉSULTAT

Un fichier est créé. Le fichier d'origine n'est pas affecté par l'opération.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

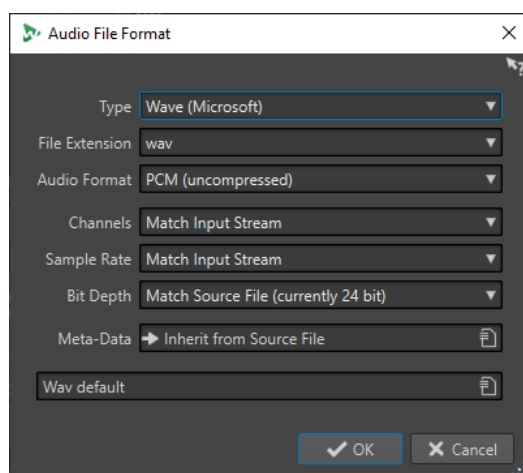
[Changements de format](#) à la page 95

## Boîte de dialogue Format de fichier audio

Cette boîte de dialogue permet de modifier les différents paramètres de fichier lors de l'enregistrement.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez **Fichier > Exporter**, puis sélectionnez **Rendre**. Activez ensuite **Fichier nommé**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**.

Cette boîte de dialogue peut également être ouverte à partir de plusieurs emplacements dans WaveLab Cast.



### Type

Sélectionnez un type de fichier audio. Ce paramètre détermine les options disponibles dans le menu local **Format audio**.

### Extension de fichier

Sélectionnez une extension de fichier compatible avec le type de fichier en cours.

### Format audio

Sélectionnez un format audio compatible avec le type de fichier en cours.

### Canaux

Indiquez le nombre de canaux audio pour les fichiers à créer.

Les canaux disponibles sont les suivants :

- **Comme le flux d'entrée**
- **Mono**
- **Stéréo**

### Fréquence d'échantillonnage

Sélectionnez une fréquence d'échantillonnage pour le fichier audio. Si vous modifiez ce paramètre, la fréquence d'échantillonnage est convertie.

#### IMPORTANT

Utilisez cette option pour les conversions simples uniquement. Pour des résultats professionnels, utilisez le plug-in **Resample** afin d'ajouter des fonctionnalités de limitation et de dithering.

---

### Profondeur de bit

Sélectionnez une profondeur de bit pour le fichier audio. Cette option est uniquement disponible pour des types de fichiers spécifiques.

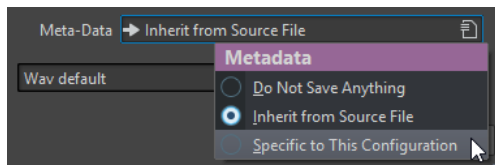
#### IMPORTANT

La réduction de la profondeur de bit est recommandée pour les conversions simples uniquement. Pour des résultats professionnels, il est conseillé d'ajouter du dithering dans la **Section Maître**.

---

### Métadonnées

Permet de définir des paramètres de métadonnées qui sont enregistrés avec le fichier. Cette option est uniquement disponible pour certains types de fichiers.



- Quand l'option **Ne rien sauver** est sélectionnée, aucune métadonnée n'est enregistrée avec le fichier.
- Quand l'option **Hériter du fichier source** est sélectionnée, les métadonnées du fichier source sont utilisées. Quand le fichier source ne contient pas de métadonnées, les métadonnées par défaut sont utilisées si elles sont disponibles.
- Si **Spécifique à cette configuration** est sélectionné, vous pouvez éditer les métadonnées ou les remplacer par un préréglage de métadonnées. Pour modifier

les métadonnées, ouvrez à nouveau le menu contextuel correspondant et sélectionnez **Éditer**.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement dans un autre format](#) à la page 93

## Changements de format

Lors de la modification de la fréquence d'échantillonnage, de la profondeur de bit et du nombre de canaux d'un fichier audio, plusieurs opérations sont effectuées.

### Fréquence d'échantillonnage

Quand une nouvelle fréquence d'échantillonnage est définie, la fréquence d'échantillonnage est convertie.

### Profondeur de bit

Si une profondeur de bit différente est spécifiée, le fichier est soit tronqué à 8 bits ou complété jusqu'à 64 bits. Si vous effectuez une conversion vers une profondeur de bit inférieure, vous devez envisager d'ajouter du dithering.

### Mono/Stéréo

Si le fichier est converti de mono à stéréo, le même contenu est utilisé dans les deux canaux. Si vous convertissez le fichier de stéréo à mono, un mixage des deux canaux est créé.

#### À NOTER

- Si vous souhaitez changer uniquement la profondeur de bit, faites-le plutôt dans la section **Propriétés audio** de la fenêtre **Info**, puis enregistrez le fichier audio.
- À des fins de mastering haute qualité, il est conseillé, au lieu de modifier la fréquence d'échantillonnage et le nombre de canaux à l'aide de la section **Propriétés audio**, d'utiliser les plug-ins et les fonctions de la **Section Maître**.

## Rendu d'une sélection sous forme de fichier audio

Vous pouvez rendre une sélection dans le fichier audio ouvert sous forme de nouveau fichier audio.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez une plage.
2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
3. Dans la section **Source**, ouvrez le menu local et sélectionnez **Plage audio sélectionnée**.
4. Dans la section **Sortie**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
5. Ouvrez le menu local **Format** et sélectionnez **Éditer format unique**.
6. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, définissez le format de sortie et cliquez sur **OK**.
7. Cliquez sur **Démarrer**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

## Rendu du canal gauche/droite sous forme de fichier audio

Vous pouvez enregistrer chaque canal de manière individuelle dans un fichier distinct.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  2. Dans la section **Sortie**, cliquez sur **Rendre**.
  3. Dans la section **Sortie**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
  4. Ouvrez le menu local **Format** et sélectionnez **Éditer**.
  5. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, ouvrez le menu local **Canaux** et sélectionnez **Canal Gauche** ou **Canal Droit**.
  6. Configurez d'autres paramètres de sortie et cliquez sur **OK**.
  7. Cliquez sur **Démarrer**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

## Créer des préséglages de format de fichier audio

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, définissez le format de fichier audio.
  2. Ouvrez le menu local **Préréglages** et sélectionnez **Sauver sous**.
  3. Saisissez le nom que vous souhaitez attribuer au préséglage et cliquez sur **Sauver**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

## Encodage des fichiers audio

Les données audio peuvent être enregistrées dans différents formats. Le processus de conversion de l'audio vers un autre format s'appelle l'encodage. Lors de l'enregistrement des fichiers audio, vous pouvez spécifier plusieurs options d'encodage pour certains formats de fichiers.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Encodage MP3](#) à la page 96

[Boîte de dialogue Encodage AAC](#) à la page 98

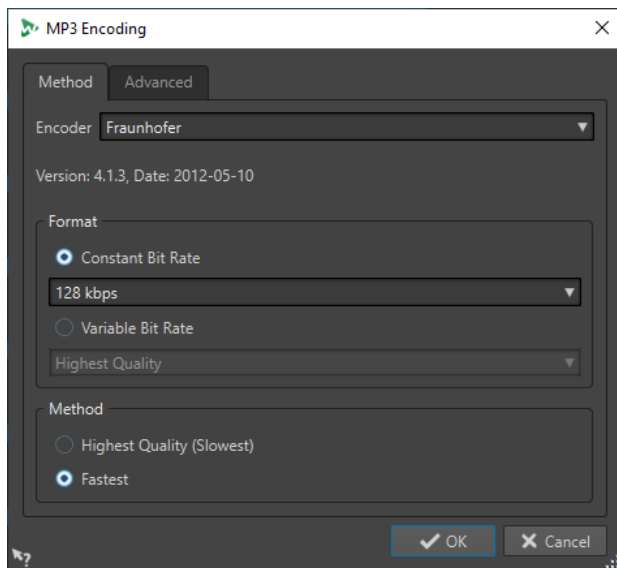
[Boîte de dialogue Encodage MPEG-1 Layer 2](#) à la page 99

### Boîte de dialogue Encodage MP3

Vous pouvez modifier les options d'encodage quand vous enregistrez un fichier audio MP3.

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Encodage MP3** depuis la plupart des emplacements où vous pouvez sélectionner un format de fichier de sortie. Par exemple, ouvrez un fichier audio, sélectionnez **Fichier** > **Sauver sous**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le type **MPEG-1 Layer 3 (MP3)**, cliquez dans le champ **Encodage** et sélectionnez **Éditer**.





## Onglet Méthode

### Encodeur

Permet de sélectionner l'encodeur (**Fraunhofer** ou **Lame**).

### Débit binaire variable/Débit binaire constant

Le débit est lié à la quantité de données utilisées pour encoder le signal audio. Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité, mais le fichier produit est plus volumineux. Si vous choisissez **Débit binaire variable**, le débit change, en fonction de la complexité du contenu audio.

### Qualité la plus haute (moins rapide)/La plus rapide

Sélectionnez la qualité que vous souhaitez atteindre. Quand la qualité est meilleure, plus de ressources et de temps sont requis pour analyser et compresser le signal audio.

#### À NOTER

Pour la **Qualité la plus haute (moins rapide)**, le fichier audio doit parfois avoir une fréquence d'échantillonnage particulière. Si c'est le cas et si la fréquence d'échantillonnage est différente de celle d'entrée, un message d'avertissement est affiché.

## Onglet Avancé

### Ajouter longueur du fichier et position de lecture à l'en-tête VBR

Permet d'ajouter des données dans l'en-tête VBR, grâce auxquelles le périphérique de lecture estimera la longueur du fichier MP3, afin que vous puissiez vous placer à n'importe quelle position temporelle du fichier MP3. Cette option n'est disponible que pour l'encodeur Fraunhofer.

### Incorporer des données auxiliaires pour la compensation de durée

Permet d'intégrer des données auxiliaires grâce auxquelles le fichier décodé pourra prendre exactement la même durée que le fichier d'origine. Cette option n'est disponible que pour l'encodeur Fraunhofer.

Les options suivantes sont uniquement disponibles pour l'encodeur **Lame** :

### Permettre le codage stéréo de l'intensité

Diminue le débit en réorganisant les informations d'intensité entre les canaux.

### Spécifier comme enregistrement original

Marque le fichier encodé en tant qu'enregistrement d'origine.

### Écrire le bit privé

Il s'agit d'un indicateur personnalisé.

### Écrire l'indicateur de Copyright

Permet d'indiquer que le fichier encodé est protégé par un copyright.

### Écrire somme de contrôle

Permet à d'autres applications de vérifier l'intégrité du fichier.

### Créer des trames longues

Économise de l'espace en écrivant moins d'en-têtes dans le fichier. Ceci n'est pas compatible avec tous les décodeurs.

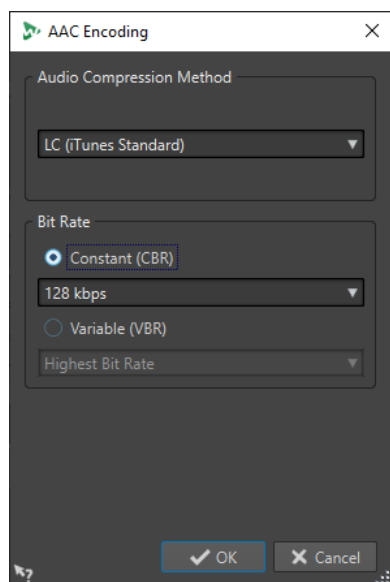
LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 96

## Boîte de dialogue Encodage AAC

Vous pouvez modifier les options d'encodage quand vous enregistrez un fichier audio AAC.

La boîte de dialogue **Encodage AAC** est accessible depuis la plupart des emplacements qui permettent de sélectionner un format de fichier de sortie. Par exemple, ouvrez un fichier audio, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le type **AAC (Advanced Audio Coding)**, cliquez dans le champ **Encodage** et sélectionnez **Éditer**.



### Méthode de compression audio

Permet de sélectionner la méthode de compression audio. Voici les options disponibles :

- **LC (norme iTunes)** (Low Complexity AAC/AAC-LC) est un codec audio qui offre une qualité audio élevée, même avec des débits binaires faibles.

- **HE (Haute Efficience)** est une extension de la méthode Low Complexity AAC. Elle a été conçue pour les applications nécessitant un faible débit binaire, comme le streaming audio, par exemple.
- **HE v2 (Haute efficacité, stéréo paramétrique)** offre une compression plus efficace pour les signaux stéréo. Les formats HE permettent de créer des fichiers audio extrêmement compressés, dont la qualité audio est néanmoins préservée.

### Débit binaire

Le débit est lié à la quantité de données utilisées pour encoder le signal audio. Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité, mais le fichier produit est plus volumineux.

Vous pouvez sélectionner un débit binaire constant dans le menu local **Constant (CBR)** ou un débit binaire variable dans le menu local **Variable (VBR)**. Si vous choisissez **Variable (VBR)**, le débit change sur la durée, en fonction de la complexité du contenu audio.

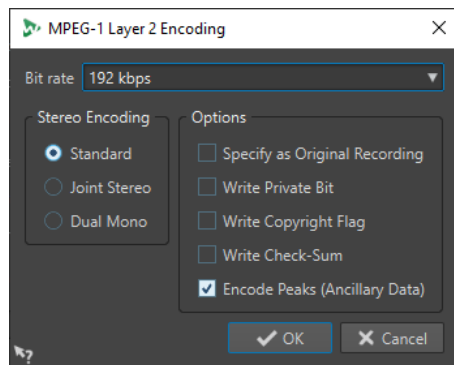
### LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 96

## Boîte de dialogue Encodage MPEG-1 Layer 2

Vous pouvez modifier les options d'encodage quand vous enregistrez un fichier audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Encodage MPEG-1 Layer 2** depuis la plupart des emplacements où vous pouvez sélectionner un format de fichier de sortie. Par exemple, ouvrez un fichier audio, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le type **MPEG-1 Layer 2**, cliquez dans le champ **Encodage** et sélectionnez **Éditer**.



### Débit binaire

Détermine le débit binaire. Le débit est lié à la quantité de données utilisées pour encoder le signal audio. Plus cette valeur est élevée, meilleure est la qualité, mais le fichier produit est plus volumineux.

### Encodage stéréo

Lorsque le mode **Standard** est activé, l'encodeur n'utilise pas la corrélation entre les canaux. Cependant, l'encodeur peut prendre de l'espace d'un canal qui est facile à encoder et l'utiliser pour un canal difficile à encoder.

En mode **Stéréo joint**, l'encodeur utilise les corrélations existantes entre les deux canaux afin d'augmenter le rapport qualité/espace.

En mode **Dual mono**, les deux canaux sont encodés indépendamment. Ce mode est recommandé pour les signaux dont les canaux sont indépendants.

### Spécifier comme enregistrement original

Marque le fichier encodé en tant qu'enregistrement d'origine.

### Écrire le bit privé

Il s'agit d'un indicateur personnalisé.

### Écrire l'indicateur de Copyright

Permet d'indiquer que le fichier encodé est protégé par un copyright.

### Écrire somme de contrôle

Permet à d'autres applications de vérifier l'intégrité du fichier.

### Encodage des crêtes (info auxiliaire)

Cette option doit être activée pour la compatibilité avec des systèmes particuliers (par ex. DIGAS).

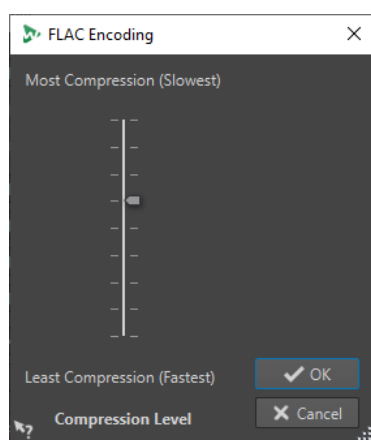
#### LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 96

## Boîte de dialogue Encodage FLAC

Vous pouvez modifier les options d'encodage quand vous enregistrez un fichier audio FLAC.

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Encodage FLAC** depuis la plupart des emplacements où vous pouvez sélectionner un format de fichier de sortie. Par exemple, ouvrez un fichier audio, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le type **FLAC**, cliquez dans le champ **Encodage** et sélectionnez **Éditer**.



### Niveau de compression

Permet de spécifier le niveau de compression. Plus le niveau est élevé, plus l'encodage est lent.

#### LIENS ASSOCIÉS

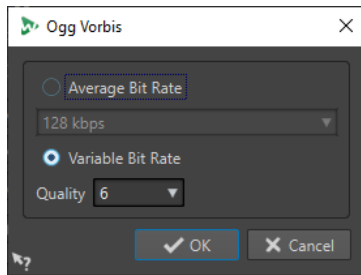
[Encodage des fichiers audio](#) à la page 96

## Boîte de dialogue Ogg Vorbis

Vous pouvez modifier les options d'encodage lorsque vous enregistrez un fichier Ogg Vorbis.

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Ogg Vorbis** depuis la plupart des emplacements où vous pouvez sélectionner un format de fichier de sortie. Par exemple, ouvrez un fichier audio, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**. Dans

la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le type **Ogg Vorbis**, cliquez dans le champ **Encodage** et sélectionnez **Éditer**.



#### Débit binaire moyen

Si cette option est activée, le débit moyen reste constant dans le fichier pendant l'encodage. La taille du fichier étant proportionnelle au temps, cela facilite la localisation d'un point donné (mais cela peut conduire à une qualité inférieure, comparé à l'option **Débit binaire variable**).

#### Débit binaire variable

Si cette option est activée, le débit binaire varie dans le fichier pendant l'encodage, selon la complexité du contenu. Cela peut conduire à un meilleur rapport qualité/taille pour le fichier obtenu.

Dans le champ **Qualité**, sélectionnez la qualité. Les valeurs de qualité les plus basses produisent des fichiers plus petits.

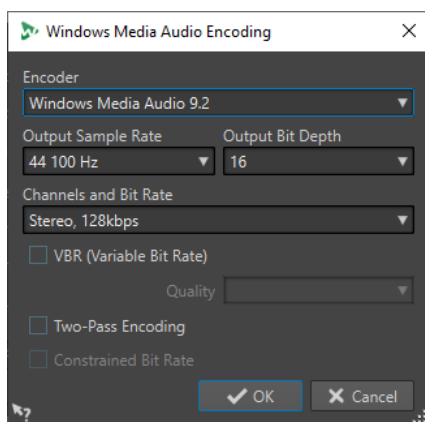
#### LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 96

## Boîte de dialogue Encodage Windows Media Audio

Vous pouvez modifier les options d'encodage quand vous enregistrez un fichier audio Windows Media Audio (WMA). Cette boîte de dialogue est uniquement disponible sur les systèmes Windows.

Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue **Encodage Windows Media Audio** depuis la plupart des emplacements où vous pouvez sélectionner un format de fichier de sortie. Par exemple, ouvrez un fichier audio, sélectionnez **Fichier > Sauver sous**, cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le type **Windows Media Audio (WMA)**, cliquez dans le champ **Encodage** et sélectionnez **Éditer**.



#### Encodeur

Configurez l'encodeur.

### Fréquence d'échantillonnage en sortie

Permet de définir la fréquence d'échantillonnage de sortie du fichier encodé. Plus cette fréquence est élevée, meilleure est la qualité, mais plus la taille du fichier de sortie est importante.

### Profondeur de bit en sortie

Permet de définir la profondeur de bit en sortie du fichier encodé. Ce paramètre n'est pas disponible pour tous les encodeurs.

### Canaux et débit binaire

Les options disponibles dépendent ici de la méthode d'encodage choisie et de la fréquence d'échantillonnage en sortie.

### VBR (Débit binaire variable)

Si cette option est activée, le débit binaire varie pendant l'encodage, selon la complexité du contenu. Cela peut conduire à un meilleur rapport qualité/taille pour le fichier résultant.

Dans le champ **Qualité**, sélectionnez la qualité. Les valeurs de qualité les plus basses produisent des fichiers plus petits.

### Encodage en deux passes

Si cette option est activée, la qualité de l'encodage augmente, mais le processus est deux fois plus long.

### Débit binaire contraint

Cette option est disponible lorsque les options **VBR** et **Encodage en deux passes** sont activées. Elle sert à maintenir le débit binaire dans les limites pour éviter les crêtes. Elle est recommandée pour des supports comme les CD ou les DVD.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 96

## Transformation de sélections en nouveaux fichiers

Vous pouvez convertir les sélections en nouveaux fichiers en les faisant glisser ou en utilisant le menu contextuel de la fenêtre d'onde.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Transformation de sélections en nouveaux fichiers par glissement](#) à la page 102

[Transformation de sélections en nouveaux fichiers via le menu](#) à la page 103

## Transformation de sélections en nouveaux fichiers par glissement

---

### PROCÉDER AINSI

1. Effectuez une sélection dans la fenêtre d'onde.
  2. Faites glisser la sélection dans la barre d'onglet située au-dessus de la fenêtre d'onde et relâchez le bouton de la souris.
- 

### RÉSULTAT

La sélection s'ouvre dans une nouvelle fenêtre stéréo.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Transformation de sélections en nouveaux fichiers via le menu

---

### PROCÉDER AINSI

1. Effectuez une sélection dans la fenêtre d'onde.
  2. Faites un clic droit sur la sélection et sélectionnez **Copier la sélection vers une nouvelle fenêtre**.
  3. Dans le sous-menu, sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Dublons**
    - **Version stéréo**
    - **Mixer en mono**
    - **Convertir en mono (soustraire le canal droit du canal gauche)**
- 

### RÉSULTAT

La sélection s'ouvre dans une nouvelle fenêtre stéréo ou mono.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Conversion de la stéréo en mono et vice versa

Vous pouvez convertir des fichiers audio mono en stéréo et vice versa. La conversion d'un fichier mono en fichier stéréo produit un fichier audio contenant le même matériel dans les deux canaux, par exemple à des fins de traitement supplémentaire en stéréo réelle. Quand un fichier stéréo est converti en fichier mono, les canaux stéréo sont mixés sur un canal mono.

### LIENS ASSOCIÉS

[Conversion d'une sélection stéréo en mono](#) à la page 103

[Conversion de la stéréo en mono lors de l'enregistrement](#) à la page 104

[Conversion d'une sélection de mono en stéréo](#) à la page 104

## Conversion d'une sélection stéréo en mono

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez des données stéréo.
  2. Sélectionnez **Fichier > Nouveau**.
  3. Sélectionnez **Fichier audio > À partir du fichier actif**.
  4. Sélectionnez l'une des options suivantes :
    - Pour mixer les canaux stéréo gauche et droit lors de la conversion en mono, cliquez sur **Mixer en mono**.
    - Pour mixer le canal gauche avec l'inverse sur le canal droit lors de la conversion en mono, cliquez sur **Convertir en mono (soustraire le canal droit du canal gauche)**.  
L'onde mono obtenue contient la différence entre les deux canaux. Cela permet notamment de vérifier qu'un fichier d'onde est réellement un fichier stéréo et non un fichier mono converti au format stéréo.
- 

### RÉSULTAT

La sélection s'ouvre dans une nouvelle fenêtre mono.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Conversion de la stéréo en mono lors de l'enregistrement

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez des données stéréo.
  2. Sélectionnez **Fichier > Sauver sous**.
  3. Dans la fenêtre **Sauver sous**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
  4. Cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer**.
  5. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, ouvrez le menu **Canaux** et sélectionnez l'une des configurations mono.
  6. Cliquez sur **OK**.
  7. Cliquez sur **Enregistrer**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

## Conversion d'une sélection de mono en stéréo

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez des données mono.
  2. Sélectionnez **Fichier > Nouveau**.
  3. Sélectionnez **Fichier audio > À partir du fichier actif**.
  4. Cliquez sur **Version stéréo**.
  5. Cliquez sur **Créer**.
- 

RÉSULTAT

La sélection s'ouvre dans une nouvelle fenêtre stéréo.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Options de collage spécial

Dans le menu local **Coller** de l'**Éditeur audio**, vous trouverez des options de collage supplémentaires.

- Pour accéder aux options de collage spécial, ouvrez l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, puis dans la section **Presse-papiers**, faites un clic droit sur **Coller**.

### Écraser

Écrase les données dans le fichier de destination, au lieu de les déplacer pour créer de l'espace pour l'audio inséré. La quantité de données écrasées dépend de la sélection dans le fichier de destination.

- En l'absence de sélection dans le fichier de destination, une section de même longueur que la sélection collée est écrasée.



- Si une sélection est effectuée dans le fichier de destination, la sélection collée remplace la sélection en question.

#### Ajouter à la fin

Ajoute l'audio collé après la fin du fichier.

#### Insérer au tout début

Ajoute l'audio collé avant le début du fichier.

#### Copies multiples

Ouvre une boîte de dialogue qui permet de saisir le nombre de copies à créer.

#### Mixer

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Mixage** afin de fusionner deux fichiers, à partir de la sélection ou, en l'absence de sélection, à la position du curseur. Vous pouvez définir le gain du signal audio dans le presse-papiers et à la destination.

Toutes les données contenues dans le presse-papiers sont toujours mixées, indépendamment de la longueur de la sélection.

## Déplacement d'audio

Il est possible de modifier l'ordre de l'audio dans un fichier à l'aide des fonctions de glissement et de Copier/Coller.

### Déplacement d'audio par glissement

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
  2. Faites glisser la sélection à un autre endroit, extérieur à cette sélection, sur le même fichier ou dans une autre fenêtre de forme d'onde.
- 

#### RÉSULTAT

La sélection est supprimée de sa position d'origine et insérée où vous la déposez.

#### À NOTER

Pour annuler un déplacement entre deux fichiers, vous devez d'abord annuler le collage dans la fenêtre de destination, puis annuler la coupure dans la fenêtre source.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

### Déplacement d'audio à l'aide des fonctions Copier/Coller

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
2. Coupez l'audio de l'une des manières suivantes :
  - Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Couper**.
  - Appuyez sur **Ctrl/Cmd - X**.
3. Sélectionnez la méthode d'insertion de la sélection :

- Si vous souhaitez insérer l'audio, cliquez une fois sur la position dans le même fichier ou dans un autre fichier.
  - Si vous souhaitez remplacer une section d'audio, sélectionnez-la.
4. Pour coller la sélection, procédez de l'une des manières suivantes :
- Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Coller**.
  - Appuyez sur **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RÉSULTAT

La sélection est supprimée de sa position d'origine et insérée où vous la déposez.

#### À NOTER

Pour annuler un déplacement entre deux fichiers, vous devez d'abord annuler le collage dans la fenêtre de destination, puis annuler la coupure dans la fenêtre source.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

## Copie d'audio

Vous pouvez copier des sections d'audio dans un même fichier ou d'un fichier audio à un autre.

## Gestion stéréo/mono

Quand vous faites glisser ou copiez des fichiers stéréo ou mono vers d'autres emplacements, ce sont les emplacements de destination qui déterminent comment les fichiers sont insérés.

La stéréo/mono est gérée comme suit lorsque vous faites glisser d'un fichier à un autre :

---

Section glissée	Déposer l'onde	Action
Stéréo	Stéréo	L'audio glissé est toujours inséré dans les deux canaux.
Stéréo	Mono	Seul le canal gauche est inséré.
Mono	Stéréo	L'action dépend de la position verticale de dépôt. Cette information est donnée par la forme du curseur. La sélection peut être insérée dans un seul des canaux, ou le même contenu peut être inséré dans les deux canaux.

---

La stéréo/mono est gérée comme suit lorsque vous copiez et collez des fichiers :

---

Section copiée	Coller l'onde	Action
Stéréo	Stéréo	Si le curseur d'onde s'étend sur les deux canaux du fichier de destination, le contenu est inséré dans les deux canaux.

Section copiée	Coller l'onde	Action
Mono	Mono	Si le curseur d'onde se trouve dans un seul canal, l'audio est collé uniquement dans ce canal. Les données du canal gauche sont collées dans le canal gauche et les données du canal droit sont collées dans le canal droit.
Stéréo	Mono	Seul le canal gauche est collé.
Mono	Stéréo	L'action effectuée change selon que le curseur d'onde se trouve dans un canal ou les deux. L'audio est collé dans l'un des canaux, ou le même contenu est inséré dans les deux canaux.

---

## Conflits de fréquences d'échantillonnage

Si vous copiez ou déplacez de l'audio d'une fenêtre à une autre, et si les fréquences d'échantillonnage des deux fichiers diffèrent, le son copié/déplacé est lu à la mauvaise hauteur (vitesse). Dans ce cas, le programme vous avertit préalablement.

Bien que le mélange des fréquences d'échantillonnage puisse être utilisé comme un effet, il est rarement intentionnel. Deux méthodes permettent d'éviter ce problème :

- Convertissez la fréquence d'échantillonnage du fichier source à la même fréquence que celle du fichier de destination avant l'édition.
- Convertissez la fréquence d'échantillonnage du fichier de destination par la même fréquence que celle du fichier source avant d'ajouter l'audio.

## Copie de l'audio à l'aide des commandes Copier/Coller

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
  2. Utilisez l'une des méthodes de copie suivantes :
    - Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Copier**.
    - Appuyez sur **Ctrl/Cmd - C**.
  3. Sélectionnez la méthode d'insertion de la sélection :
    - Si vous souhaitez insérer l'audio, cliquez une fois sur la position dans le même fichier ou dans un autre fichier.
    - Si vous souhaitez remplacer une section d'audio, sélectionnez-la.
  4. Pour coller la sélection, procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Coller**.
    - Appuyez sur **Ctrl/Cmd - V**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

## Copie d'audio par glissement

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
  2. Cliquez au milieu de la sélection et faites glisser vers une position en dehors de la sélection dans le même fichier, ou vers une autre fenêtre d'onde.
- 

### RÉSULTAT

La sélection est insérée au point indiqué. L'audio qui commençait à partir de ce point est déplacé vers la droite.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

## Mixage – Rendu de fichiers audio

Vous pouvez rendre des régions d'un fichier audio ou l'intégralité des fichiers audio dans un seul fichier audio.

### LIENS ASSOCIÉS

[Rendu dans la Section Maître](#) à la page 213

[Rendu dans un fichier audio](#) à la page 108

## Rendu dans un fichier audio

Vous avez le choix entre le rendu dans un seul format de fichier audio ou dans plusieurs formats à la fois.

### CONDITION PRÉALABLE

Configurez votre fichier audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  2. Dans la section **Sortie**, cliquez sur **Rendre**.
  3. Dans le menu **Source**, définissez quelle partie du fichier audio vous souhaitez rendre.
  4. Dans la section **Résultat**, activez **Fichier nommé**.
  5. Dans la section **Sortie**, cliquez dans le champ **Format**, puis sur **Éditer**.
  6. Configurez les paramètres à votre convenance dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**.
  7. Cliquez sur **OK**.
  8. Facultatif : configurez d'autres paramètres dans la section **Options**.
  9. Cliquez sur **Démarrer**.
- 

### RÉSULTAT

Le fichier audio est rendu.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

## Modification des propriétés audio

Vous pouvez modifier la fréquence d'échantillonnage et la profondeur de bit des fichiers audio.

La modification de ces valeurs n'entraîne en aucune façon le traitement du fichier audio (ce qui n'est pas le cas si vous utilisez **Sauver sous**). Toutefois, les règles suivantes s'appliquent :

- Si vous modifiez la fréquence d'échantillonnage, le fichier est lu à une nouvelle hauteur.
- Quand vous modifiez la profondeur de bit, la modification est appliquée lors de l'enregistrement suivant.

### À NOTER

Cette action ne peut pas être annulée. Quand vous enregistrez un fichier dont la profondeur de bit est inférieure, le fichier est converti de façon définitive.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, ouvrez un fichier audio.
  2. Sélectionnez l'onglet **Fichier**.
  3. Cliquez sur **Info**.
  4. Dans la section **Propriétés audio**, sélectionnez une nouvelle **Fréquence d'échantillonnage** et/ou **Profondeur de bit**.
  5. Cliquez sur **Appliquer les modifications**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Info](#) à la page 32

## Métadonnées

Les métadonnées se composent d'attributs qui décrivent le contenu audio, par exemple le titre de la piste, l'auteur ou la date d'enregistrement de la piste. Ces données varient en fonction du format du fichier audio sélectionné.

Lors de l'ouverture d'un fichier audio ou d'un montage audio, les métadonnées trouvées dans le fichier sont chargées. Vous pouvez créer des préréglages de métadonnées différents pour les fichiers audio et les montages audio.

Un aperçu des métadonnées s'affiche dans la fenêtre **Métadonnées**. Pour visualiser les métadonnées complètes d'un fichier et les éditer, ouvrez la boîte de dialogue **Métadonnées**.

Tous les formats de fichiers ne peuvent pas contenir des métadonnées. Selon le format du fichier de sortie, les métadonnées sont enregistrées intégralement ou seulement en partie dans un fichier audio. Les formats de fichier suivants peuvent contenir des métadonnées :

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

Pour le format MP3, les types de métadonnées suivants sont disponibles :

- ID3v1 et ID3v2, avec prise en charge des images

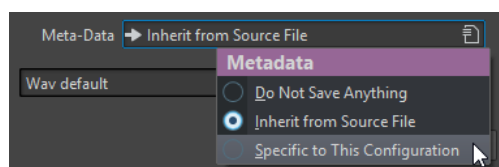
#### À NOTER

- Le format MP4 n'est pas compatible avec ID3v2. Il utilise néanmoins le même éditeur dans WaveLab Cast.
- Les codes de métadonnées suivis d'un « (i) » indiquent les champs compatibles avec iTunes. Les paroles et les images sont également compatibles avec iTunes.

Pour le format WAV, les types de métadonnées suivants sont disponibles :

- BWF
- ID3, avec la prise en charge des images

Lors de l'enregistrement d'un fichier audio dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, vous pouvez indiquer ce que vous souhaitez : n'utiliser aucune métadonnée, hériter des métadonnées du fichier source ou modifier les métadonnées du fichier.



Les métadonnées peuvent être saisies manuellement ou générées automatiquement.

Les options suivantes peuvent être générées automatiquement :

- Identificateur unique de source (USID)  
Vous pouvez activer l'option **USID** dans l'onglet **Base** de l'onglet **BWF**.

WaveLab Cast intègre plusieurs préréglages de métadonnées. Ils sont utilisés comme exemple et peuvent être personnalisés selon les besoins. Vous pouvez charger des préréglages de métadonnées à partir du menu contextuel **Préréglages de métadonnées** de la boîte de dialogue **Format de fichier audio** ou **Métadonnées**.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 110

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 111

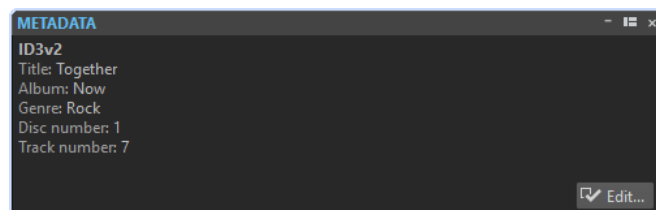
[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

[Préréglages de métadonnées](#) à la page 112

## Fenêtre Métadonnées

La fenêtre **Métadonnées** vous permet de visualiser et d'éditer les métadonnées du fichier dans l'**Éditeur audio**, dans la fenêtre **Montage audio** ou dans la fenêtre **Traitement par lots**.

- Pour ouvrir la fenêtre **Métadonnées**, ouvrez l'**Éditeur audio**, la fenêtre **Montage audio** ou la fenêtre **Traitement par lots** et sélectionnez **Fenêtres outils > Métadonnées**.



Quand vous sélectionnez un fichier audio dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, les métadonnées correspondantes s'affichent dans la fenêtre **Métadonnées** et dans la section des métadonnées de l'onglet **Info**. Quand vous cliquez ailleurs, la fenêtre **Métadonnées** affiche les métadonnées du fichier audio, du montage audio ou du traitement par lots sélectionné.

### Aperçu

La fenêtre d'aperçu affiche les métadonnées du fichier audio, du montage audio ou du traitement par lots sélectionné.

### Éditer

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Métadonnées** afin de visualiser et d'éditer les métadonnées complètes du fichier sélectionné.

### LIENS ASSOCIÉS

[Métadonnées](#) à la page 109

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 111

[Éditer les métadonnées](#) à la page 112

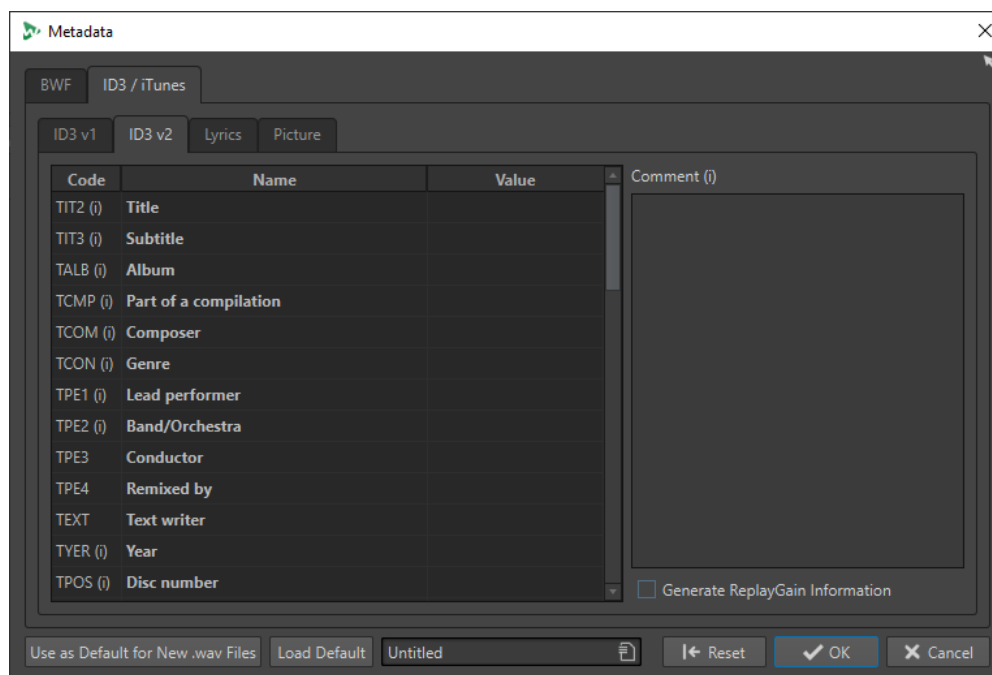
[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Boîte de dialogue Métadonnées

Cette boîte de dialogue permet de définir les métadonnées à intégrer dans votre fichier audio.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Métadonnées**, ouvrez la fenêtre **Métadonnées** et cliquez sur **Éditer**.

Selon le type de fichier choisi, les métadonnées sont gérées de façon différente.



Boîte de dialogue Métadonnées pour les fichiers WAV

Quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Métadonnées** pour des fichiers dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez éditer les métadonnées enregistrées dans le fichier audio. Les métadonnées sont enregistrées sur le disque ultérieurement.

Quand vous ouvrez la boîte de dialogue **Métadonnées** pour des fichiers dans la fenêtre **Montage audio**, vous pouvez éditer les métadonnées des fichiers audio qui sont créés lors

du rendu du montage audio. Si vous effectuez le rendu au format WAV, les métadonnées sont associées à ces fichiers.

LIENS ASSOCIÉS

[Métadonnées](#) à la page 109

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 110

[Éditer les métadonnées](#) à la page 112

## Éditer les métadonnées

Vous pouvez éditer les métadonnées des fichiers audio, des montages audio et des traitements par lots.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ouvert un fichier audio, un montage audio ou un traitement par lots.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Métadonnées**, cliquez sur **Éditer**.
  2. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue Métadonnées.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

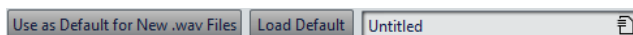
[Métadonnées](#) à la page 109

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 110

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 111

## Préréglages de métadonnées

Dans la boîte de dialogue **Métadonnées**, vous pouvez enregistrer des préréglages de métadonnées et les appliquer à d'autres fichiers. Les préréglages de métadonnées peuvent être appliqués aux fichiers WAV, MP3, MP4 et MA4.



L'option **Utiliser comme valeurs par défaut pour les nouveaux fichiers .wav** permet de définir un ensemble de métadonnées par défaut.

Lorsque vous créez un fichier et n'y ajoutez aucune métadonnée, ces métadonnées par défaut sont appliquées au fichier lors de son enregistrement ou de son rendu. Par exemple, vous pouvez enregistrer des fichiers WAV contenant des métadonnées BWF et ajouter automatiquement un identificateur universel de matière.

Pour modifier le préréglage de métadonnées par défaut, sélectionnez **Charger les valeurs par défaut** et effectuez les modifications.

LIENS ASSOCIÉS

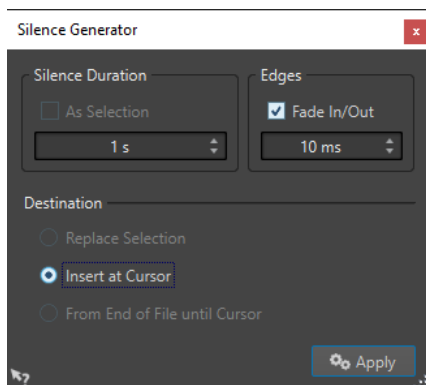
[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 111

## Boîte de dialogue Générateur de silence

Cette boîte de dialogue permet d'insérer un silence dans un fichier audio.



- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Générateur de silence**, sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Générateur de silence**.



### Durée du silence

L'option **Comme la sélection** permet d'utiliser la durée de la sélection audio active comme durée de la section de silence. Spécifiez la durée de la section de silence dans le champ de valeur en dessous.

### Bords

L'option **Fondu d'entrée/de sortie** permet d'appliquer un fondu enchaîné au début et à la fin de la section de silence pour des transitions plus douces. Spécifiez la durée de fondu dans le champ de valeur en dessous.

### Destination

- L'option **Remplacer la sélection** permet de remplacer la sélection audio actuelle par une section silencieuse.
- L'option **Insérer au curseur** permet d'insérer la section silencieuse à la position du curseur.
- L'option **De la fin du fichier jusqu'au curseur** permet de prolonger le fichier audio par du silence jusqu'à la position du curseur. L'activation de cette option définit aussi la durée de silence et ignore le paramètre **Durée du silence**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Insertion de silence](#) à la page 114

## Remplacement d'une sélection par du silence

Vous pouvez remplacer une section d'un fichier audio par du silence.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Effectuez une sélection dans l'**Éditeur audio**.
  2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  3. Dans la section **Signal**, cliquez sur **Générateur de silence**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Générateur de silence**, configurez la durée du silence sur **Comme la sélection** et la destination sur **Remplacer la sélection**.
  5. Cliquez sur **Appliquer**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Générateur de silence](#) à la page 112

## Insertion de silence

Vous pouvez insérer une durée définie de silence à toute position du fichier audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, placez le curseur où vous voulez que le silence inséré commence.
  2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  3. Dans la section **Signal**, cliquez sur **Générateur de silence**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Générateur de silence**, désactivez l'option **Comme la sélection** et définissez la longueur.
  5. Définissez la destination sur **Insérer au curseur**.
  6. Cliquez sur **Appliquer**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Boîte de dialogue Générateur de silence](#) à la page 112

## Rendre une sélection muette

La fonction **Rendre muette la sélection** remplace la sélection par un silence complet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio**, effectuez une sélection.
  2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  3. Dans la section **Signal**, cliquez sur **Rendre muette la sélection**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

## Remplacer du signal audio par une tonalité

Vous pouvez remplacer une section du fichier audio par une tonalité, par exemple pour couvrir un juron.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Effectuez une sélection dans l'**Éditeur audio**.
  2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  3. Dans la section **Signal**, cliquez sur **Censeur Bip**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Censeur Bip**, définissez la fréquence et le niveau de la tonalité du censeur bip.
  5. Facultatif : activez le **Fondu enchaîné** et définissez sa durée.  
Des fondus enchaînés sont créés au début et à la fin de la région du censeur bip.
  6. Cliquez sur **Appliquer**.
-

#### LIENS ASSOCIÉS

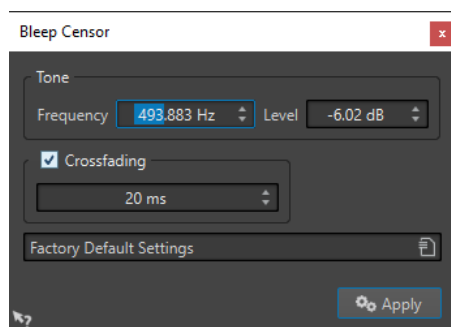
[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Boîte de dialogue Censeur Bip](#) à la page 115

## Boîte de dialogue Censeur Bip

La boîte de dialogue **Censeur Bip** vous permet de configurer la tonalité du censeur bip.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Censeur Bip**, sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Censeur Bip** dans la section **Signal**.



### Fréquence

Permet de définir la fréquence de la tonalité du bip de censure.

### Niveau

Permet de définir le niveau de la tonalité du bip de censure.

### Fondu enchaîné

Quand cette option est activée, WaveLab Cast crée des fondus enchaînés au début et à la fin de la région du bip de censure pour que la transition soit plus progressive. Vous pouvez définir la durée des fondus enchaînés.

### Préréglages

Ce menu local vous permet d'enregistrer et de restaurer des préréglages du bip de censure.

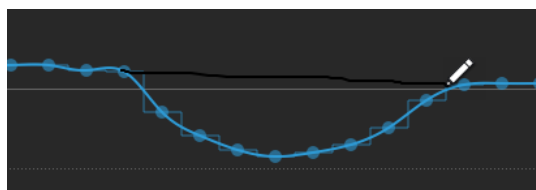
#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Remplacer du signal audio par une tonalité](#) à la page 114

## Restauration de formes d'onde avec l'outil Crayon

L'outil **Crayon** permet de redessiner la forme d'onde dans la fenêtre d'onde. Cet outil permet également de corriger rapidement les erreurs de forme d'onde. L'outil **Crayon** peut être utilisé si la résolution de zoom est définie sur 1:8 (un pixel sur l'écran équivaut à 8 échantillons) ou plus.



- Pour redessiner la forme d'onde, sélectionnez l'outil **Crayon** dans l'onglet **Éditer** de l'**Éditeur audio**, cliquez dans la forme d'onde, puis dessinez la nouvelle forme d'onde.

- Pour redessiner une forme d'onde sur deux canaux simultanément, appuyez sur **Maj** pendant l'opération.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

# Analyse audio

WaveLab Cast intègre un ensemble complet d'outils d'analyse audio et de détection des erreurs.

Par exemple, vous pouvez utiliser la suite d'audiomètres ou l'**Analyse des fréquences en 3D**. Plusieurs outils vous aident également à analyser n'importe quel échantillon de votre audio à la recherche d'erreurs ou d'anomalies.

LIENS ASSOCIÉS

[Analyse des fréquences en 3D](#) à la page 127

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Analyse Globale

Dans WaveLab Cast, vous pouvez effectuer une analyse avancée de vos données audio pour identifier les zones possédant des propriétés spécifiques. Cela permet de rechercher des zones problématiques, telles que les discontinuités et les échantillons tronqués. Vous pouvez également vérifier les informations générales, telles que la hauteur d'un son.

Quand vous analysez une section d'un fichier audio, WaveLab Cast analyse la section ou le fichier audio et extrait les informations qui sont affichées dans la boîte de dialogue. WaveLab Cast marque les sections du fichier présentant des caractéristiques spécifiques, par exemple celles qui sont très élevées ou presque silencieuses. Vous pouvez ensuite parcourir ces points, définir des marqueurs ou appliquer un zoom avant sur les marqueurs. La majorité des onglets contiennent des paramètres qui déterminent exactement la façon dont l'analyse est effectuée. Chaque onglet concerne une zone d'analyse spécifique.

L'analyse globale s'effectue dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**. La boîte de dialogue contient les onglets suivants qui offrent plusieurs types d'analyse :

- L'onglet **Crêtes** permet de rechercher des échantillons présentant des valeurs très élevées.
- L'onglet **Sonie** permet de rechercher des parties présentant une intensité élevée.
- L'onglet **Hauteur** permet de rechercher la hauteur exacte d'un son ou d'une section.
- L'onglet **Extra** fournit des informations sur les décalages CC et la profondeur de bit significative.
- L'onglet **Erreurs** permet de rechercher des discontinuités et des sections où l'audio a été tronqué.

La majorité des types d'analyse indiquent les crêtes, les discontinuités, etc., dans le fichier à l'aide de positions. Ces points sont appelés des « points chauds ».

## Préparation de l'analyse globale

La boîte de dialogue **Analyse Globale** fournit plusieurs options d'analyse.

---

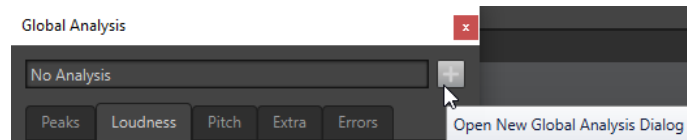
PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez un intervalle dans le fichier audio que vous souhaitez analyser.

Si vous souhaitez analyser l'intégralité du fichier, appuyez sur **Ctrl/Cmd - A**. Quand l'option **Traiter le fichier entier s'il n'existe aucune sélection** est activée dans les **Préférences des**

**fichiers audio**, l'intégralité du fichier est automatiquement analysée si aucune sélection n'a été effectuée.

2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
3. Dans la section **Analyse**, cliquez sur **Analyse globale**.
4. Facultatif: cliquez sur **Ouvrir un nouveau dialogue d'analyse** en haut de la boîte de dialogue **Analyse Globale** pour ouvrir une autre boîte de dialogue **Analyse Globale**.



---

LIENS ASSOCIÉS

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Sélection du type d'analyse

Vous pouvez effectuer plusieurs types d'analyse. Dans la mesure où chaque type prend du temps, assurez-vous que l'analyse comprend uniquement ceux dont vous avez besoin.

Sélectionnez les types d'analyse dans la boîte de dialogue **Analyse Globale** en les activant dans les onglets correspondants.

- Pour inclure l'analyse des crêtes, sélectionnez l'onglet **Crêtes** et activez **Trouver les crêtes**.
- Pour inclure l'analyse de la sonie, sélectionnez l'onglet **Sonie** et activez **Analyser la sonie**.
- Pour inclure l'analyse de la hauteur, sélectionnez l'onglet **Hauteur** et activez **Trouver la hauteur moyenne**.
- Pour inclure l'analyse de décalage CC, sélectionnez l'onglet **Extra** et activez **Trouver le décalage CC**.
- Pour inclure l'analyse d'erreur, sélectionnez l'onglet **Erreurs** et activez **Trouver les discontinuités potentielles** et/ou **Trouver les échantillons tronqués**.

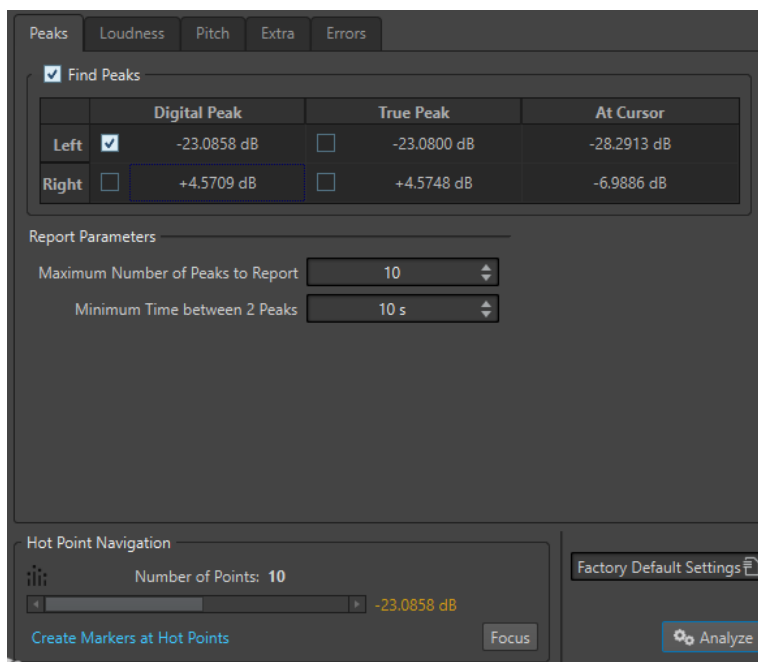
LIENS ASSOCIÉS

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Onglet Crêtes (Analyse Globale)

Dans cet onglet, vous pouvez configurer des paramètres qui vous aident à trouver les valeurs de crête dans le signal audio, c'est-à-dire des échantillons individuels dont les valeurs sont très élevées.

- Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, sélectionnez l'onglet **Crêtes**.



### Trouver les crêtes

Active l'analyse des crêtes.

### Crête numérique/Crête réelle

Affiche la plus haute crête de la section analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de crêtes détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue. Ensuite, vous pouvez utiliser les points chauds pour déplacer le curseur de crête en crête.

### Au curseur

Affiche le niveau à la position actuelle du curseur du fichier audio au moment de l'analyse.

### Nombre maximum de crêtes à rapporter

Ce réglage vous permet de placer des restrictions sur le nombre de crêtes à signaler. Par exemple, la valeur **1** ne signale que la crête la plus haute.

### Temps minimum entre 2 crêtes

Détermine la distance entre deux crêtes, afin d'éviter qu'elles ne soient trop proches l'une de l'autre. Par exemple, la valeur **1 s** permet de s'assurer qu'il y a toujours au moins une seconde entre chaque crête signalée.

### Résultats de l'analyse

Les champs **Trouver les crêtes** affichent la crête la plus élevée de la section analysée, et le niveau de l'échantillon à la position du curseur d'onde au moment de l'analyse.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Onglet Sonie (Analyse Globale)

Dans cet onglet, vous pouvez configurer des paramètres qui vous aident à trouver les sections dont le volume semble plus fort ou plus faible à l'oreille humaine. Pour rechercher les sections dont le volume semble fort, vous devez identifier une section d'audio plus longue.

- Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, sélectionnez l'onglet **Sonie**.

Les options suivantes sont disponibles dans les onglets **Sonie RMS** et **EBU R-128** :

### Nombre maximum de points de sonie à rapporter

Ce réglage vous permet de placer des restrictions sur le nombre de points chauds à signaler. Seuls les points les plus élevés sont signalés. Par exemple, la valeur **1** signale la section la plus élevée ou l'une des sections présentant la valeur la plus élevée.

### Temps minimum entre 2 points

Détermine la distance entre deux points, afin d'éviter qu'ils ne soient trop proches l'un de l'autre. Par exemple, la valeur **1 s** permet de s'assurer qu'il y a toujours au moins une seconde entre chaque point signalé.

### Analyser la sonie

Permet d'activer l'analyse de la sonie RMS.

## Onglet Sonie RMS

	Average	Maximum	Minimum	Around Cursor
Left	-19.05 dB	<input type="checkbox"/> -5.41 dB	<input type="checkbox"/> -63.88 dB	-60.48 dB
Right	-19.01 dB	<input type="checkbox"/> -6.35 dB	<input type="checkbox"/> -64.05 dB	-65.23 dB

### Analyser la sonie

Permet d'activer l'analyse de la sonie RMS.

### Moyenne

Affiche la sonie globale de la sélection analysée.

### Maximum

Affiche le niveau de la section la plus élevée dans la sélection analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de sections fortes détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.



### Minimum

Affiche le niveau de la section au volume le plus bas dans la sélection analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de sections faibles détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue. Ces informations vous permettent de déterminer le rapport signal-bruit du contenu audio.

### Autour du curseur

Affiche la sonie à la position du curseur du fichier audio au moment de l'analyse.

### Résolution

Longueur d'audio à mesurer et dont la moyenne doit être calculée. Si cette valeur est réduite, de courts passages d'audio fort/faible sont détectés. Quand la valeur est augmentée, le son doit être fort/faible sur une période plus longue pour produire un point chaud.

### Seuil (pour la moyenne)

Garantit que la valeur moyenne est calculée correctement pour les enregistrements contenant des pauses. La valeur définie ici détermine un seuil en dessous duquel l'audio détecté est considéré comme du silence, et donc exclu des calculs de valeur moyenne.

## Onglet EBU R-128

5\_1\_4\_01.wav (C:\Music\WAV\_44.1\_168bit-Interleaved\5.14)  
From: 207 ms / Length: 1 s 918 ms

Peaks Loudness Pitch Extra Errors

Analyze Loudness

RMS Loudness EBU R-128

Integrated Loudness	-5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Loudness Range	0.0 LU
Short-Term Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -∞ LUFS (reference - 121 LU)
Short-Term Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -
Momentary Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Momentary Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)

Report Parameters

Maximum Number of Loudness Points to Report

Minimum Time between 2 Points

Hot Point Navigation

Number of Points:

Create Markers at Hot Points

### Sonie intégrale

Affiche la sonie intégrale de la sélection analysée, aussi connue sous le nom de « Sonie du programme », selon la valeur de référence en matière d'analyse de la sonie. Il s'agit de la sonie moyenne du signal audio.

### Plage de sonie

Affiche la plage de sonie déterminée d'après la valeur de référence en matière d'analyse de la sonie. Elle est basée sur la répartition statistique de la sonie dans un programme, excluant ainsi les extrêmes.

### Sonie à court terme : Maximum

Affiche le niveau de la section de 3 secondes la plus élevée dans la sélection analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de sections fortes détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

### Sonie à court terme : Minimum

Affiche le niveau de la section de 3 secondes la plus silencieuse dans la sélection analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de sections faibles détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue. Ces informations vous permettent de déterminer le rapport signal-bruit du contenu audio.

### Sonie momentanée : Maximum

Affiche le niveau de la section très courte (400 millisecondes) la plus élevée dans la sélection analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de sections fortes détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

### Sonie momentanée : Minimum

Affiche le niveau de la section très courte (400 millisecondes) la moins forte dans la sélection analysée. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre de sections faibles détectées dans la sélection est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

### LIENS ASSOCIÉS

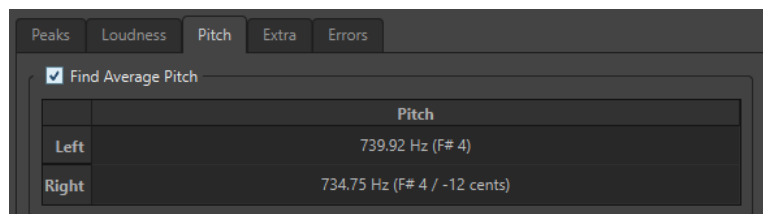
[Standard EBU R-128](#) à la page 28

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Onglet Hauteur (Analyse Globale)

Dans cet onglet, vous pouvez configurer des paramètres qui vous aident à trouver la hauteur moyenne d'une section audio.

- Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, sélectionnez l'onglet **Hauteur**.



Les paramètres de cet onglet vous permettent de collecter des informations à des fins de transposition de la hauteur, par exemple pour accorder un son avec un autre. Il affiche la hauteur pour chaque canal, à la fois en Hertz (Hz) et en demi-tons et centièmes de ton. Comme la

valeur affichée est une valeur globale pour la section analysée entière, les commandes de point chaud de la section inférieure de la boîte de dialogue ne sont pas utilisées dans cet onglet.

Instructions d'utilisation relatives à l'onglet **Hauteur** :

- Le résultat est une valeur moyenne pour la sélection entière.
- La méthode fonctionne uniquement sur le contenu monophonique, pas sur les cordes ou les harmonies.
- L'algorithme suppose que la hauteur de la section analysée est raisonnablement stable.
- Le matériel doit être relativement bien isolé des autres sons.
- Il est préférable d'analyser le sustain d'un son plutôt que l'attaque. Généralement, cette hauteur n'est pas stable au cours de l'attaque.
- Certains sons sont susceptibles de présenter une fréquence fondamentale (harmonique de premier rang) faible qui peut s'avérer problématique pour l'algorithme.

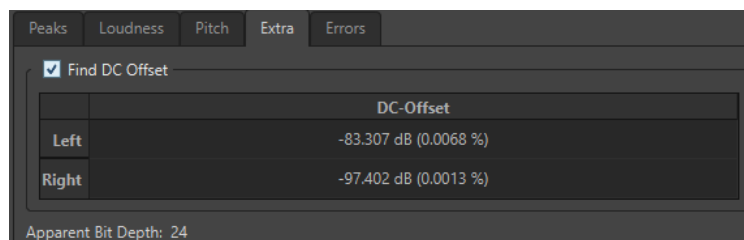
LIENS ASSOCIÉS

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Onglet Extra (Analyse Globale)

Cet onglet indique le décalage CC de la section analysée et la **Profondeur de bit apparente**.

- Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, sélectionnez l'onglet **Extra**.



La **Profondeur de bit apparente** tente de détecter la précision réelle du signal audio. Cela permet, le cas échéant, de vérifier si un fichier 24 bits utilise réellement 24 bits ou s'il a été enregistré avec une précision 16 bits, puis augmenté à 24 bits.

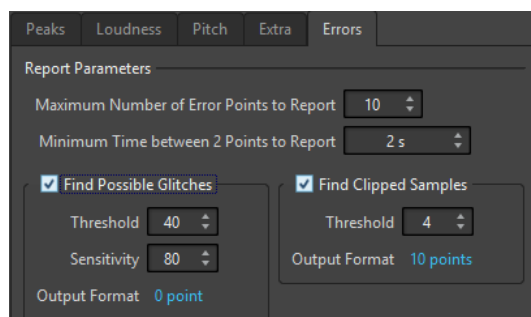
LIENS ASSOCIÉS

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Onglet Erreurs (Analyse Globale)

Cet onglet permet de rechercher des discontinuités et des sections où l'audio a été échantillonné.

- Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, sélectionnez l'onglet **Erreurs**.



### Nombre maximum de points d'erreur à rapporter

Permet de restreindre le nombre de points chauds signalés.

### Temps minimum entre 2 points à rapporter

Détermine la distance entre deux points, afin d'éviter qu'ils ne soient trop proches l'un de l'autre. Par exemple, la valeur **1 s** permet de s'assurer qu'il y a toujours au moins une seconde entre chaque point signalé.

### Trouver les discontinuités potentielles

Active l'analyse des discontinuités.

- **Seuil** permet de définir la valeur à laquelle un changement de niveau équivaut à une discontinuité. Plus la valeur est élevée, moins la détection est sensible.
- **Sensibilité** correspond à une valeur de durée représentant la durée pendant laquelle la forme d'onde doit dépasser le seuil pour être comptabilisée comme une discontinuité. Plus la valeur est élevée, moins la détection est sensible.
- **Format de sortie** indique le nombre d'écritages détectés par l'analyse. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre d'écritages est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

#### À NOTER

Assurez-vous que les points détectés par l'algorithme sont effectivement des discontinuités. Appliquez un zoom avant et lancez la lecture afin de vérifier si les points détectés indiquent réellement un problème.

---

### Trouver les échantillons tronqués

Active l'analyse de l'écritage.

- **Seuil** recherche des séquences d'échantillons consécutifs de valeur maximale, pour déterminer si un écritage s'est produit. Le paramètre **Seuil** détermine le nombre exact d'échantillons consécutifs qui doivent être détectés pour signaler un écritage.
- **Format de sortie** indique le nombre d'écritages détectés par l'analyse. Quand vous cliquez sur cette valeur, le nombre d'écritages est indiqué dans la section **Nombre de points**, dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Analyse Globale](#) à la page 117

## Détection des erreurs

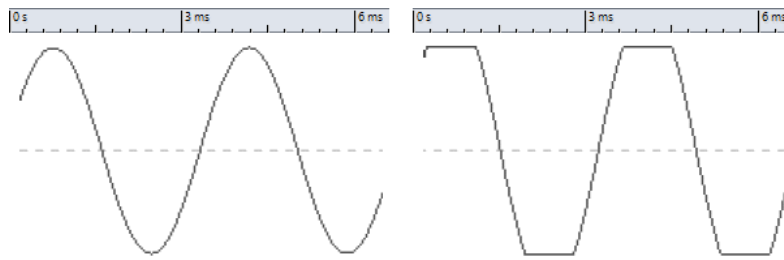
Vous pouvez détecter les erreurs, telles que les discontinuités et les sections où l'audio est tronqué.

#### Discontinuités

- Il s'agit des discontinuités présentes dans l'audio. Elles peuvent se produire suite à des transferts numériques problématiques, une édition peu soignée, etc. Elles se manifestent dans le signal audio sous forme de « clics » ou de « pops ».

#### Écritage

- Un système numérique ne peut représenter correctement qu'un nombre limité de niveaux. Lorsque des niveaux enregistrés sont trop élevés ou lorsque le système ne peut gérer les niveaux qui ont été augmentés via traitement numérique, il se produit un écritage prononcé que vous pouvez entendre sous forme de forte distorsion.



Forme d'onde sinusoïdale avant et après écrêtage.

## Résultat de l'analyse

Le résultat indique le nombre de discontinuités et d'instances d'écrêtage détectées.

## Exécution d'une analyse globale

### CONDITION PRÉALABLE

Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, cliquez sur **Analyse Globale**, puis sélectionnez l'onglet que vous souhaitez inclure dans l'analyse.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, configurez les paramètres.  
La majorité des onglets contiennent des paramètres qui déterminent exactement la façon dont l'analyse est effectuée.
  2. Si l'onglet **Crêtes** ou **Sonie** est sélectionné, placez le curseur à la position que vous souhaitez analyser.  
Les onglets **Crêtes** et **Sonie** indiquent les valeurs correspondant à la position du curseur.
  3. Cliquez sur **Analyser**.
- 

## Résultats de l'analyse globale

Selon le type d'analyse, une ou plusieurs valeurs sont renvoyées pour l'audio analysé.

Pour les analyses **Hauteur** et **Extra**, seule une valeur est renvoyée. Les autres types d'analyse indiquent les crêtes, les discontinuités, etc., dans le fichier à l'aide de positions. Ces points sont appelés des points chauds.

### LIENS ASSOCIÉS

[Vérification des résultats de l'analyse globale](#) à la page 125

## Vérification des résultats de l'analyse globale

Les résultats de l'analyse globale sont marqués par des points chauds. Vous pouvez parcourir ces points pour voir les résultats de l'analyse.

### CONDITION PRÉALABLE

Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, cliquez sur **Analyse Globale** et lancez l'analyse.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, cliquez sur l'onglet représentant les valeurs à vérifier.
2. Vérifiez l'affichage des valeurs maximum/minimum dans la section entière analysée.
3. Choisissez les valeurs que vous souhaitez contrôler.
4. Cliquez sur la valeur.
5. Vérifiez la valeur **Nombre de points** en bas de la boîte de dialogue.  
La valeur affiche le nombre de positions détectées par l'analyse.
6. Utilisez la barre de défilement située au-dessous de la valeur **Nombre de points** pour parcourir les positions détectées.  
Le curseur d'édition affiche la position dans la fenêtre d'onde.
7. Pour accéder à une autre propriété, cliquez sur l'onglet correspondant, puis sur le bouton de valeur.

#### À NOTER

Le résultat de l'analyse est enregistré jusqu'à ce que vous fermiez la boîte de dialogue ou cliquiez de nouveau sur **Analyser**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Exécution d'une analyse globale](#) à la page 125

[Création de marqueurs aux points chauds](#) à la page 126

## Création de marqueurs aux points chauds

La création de marqueurs aux points chauds simplifie la navigation à travers les résultats de l'analyse globale.

#### CONDITION PRÉALABLE

Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, cliquez sur **Analyse Globale** et lancez l'analyse.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la boîte de dialogue **Analyse Globale**, sélectionnez le type d'analyse pour lequel créer des marqueurs aux points chauds.  
Vous pouvez ajouter des marqueurs pour un seul canal à la fois.
2. Cliquez sur **Créer des marqueurs aux points chauds** en bas de la boîte de dialogue **Analyse Globale**.  
Des marqueurs temporaires sont ajoutés à tous les points chauds sur le canal correspondant.

---

#### RÉSULTAT

Les marqueurs sont nommés en fonction du principe suivant : « Numéro de point chaud (canal) ». Par exemple, un marqueur au troisième point chaud dans le canal gauche serait libellé « 3 (L) ».

#### LIENS ASSOCIÉS

[Exécution d'une analyse globale](#) à la page 125

[Vérification des résultats de l'analyse globale](#) à la page 125

[Focalisation sur les points chauds](#) à la page 127

## Focalisation sur les points chauds

Après une analyse globale, vous pouvez vous focaliser sur un point chaud spécifique.

### CONDITION PRÉALABLE

Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, cliquez sur **Analyse Globale** et lancez l'analyse.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Utilisez la barre de défilement **Nombre de points** pour déplacer l'indicateur de position vers votre position.
  2. Cliquez sur **Focalisation**.  
La fenêtre d'onde applique un zoom avant sur le point sélectionné. La boîte de dialogue **Analyse Globale** est réduite à la partie inférieure.
  3. Pour revenir à l'affichage complet de la boîte de dialogue **Analyse Globale**, cliquez à nouveau sur **Focalisation**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Exécution d'une analyse globale](#) à la page 125

[Création de marqueurs aux points chauds](#) à la page 126

[Vérification des résultats de l'analyse globale](#) à la page 125

## Analyse des fréquences en 3D

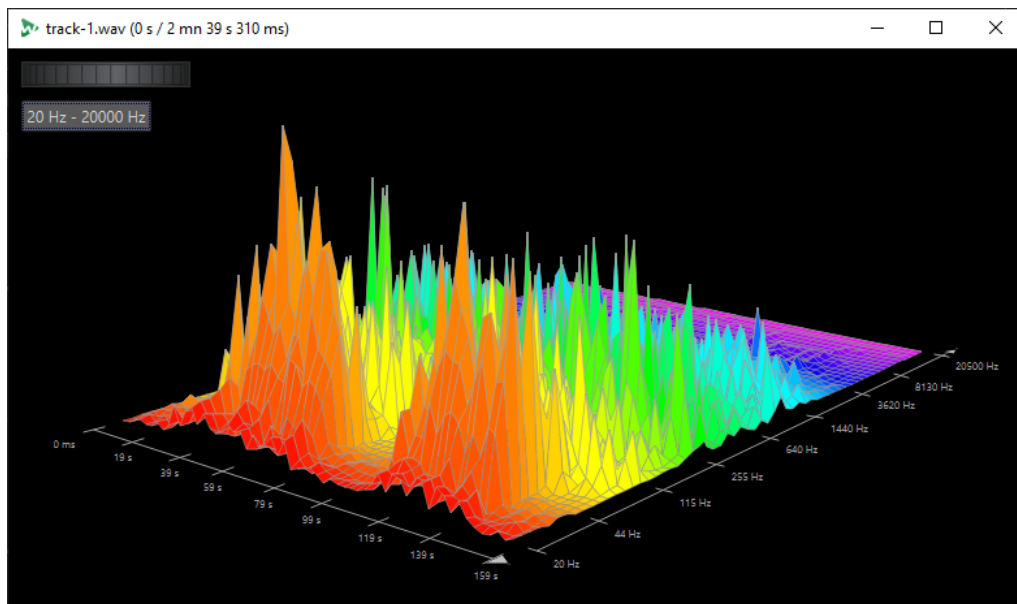
À l'aide de l'analyse des fréquences en 3D, vous pouvez visualiser un fichier audio dans le domaine fréquentiel.

L'Analyse des fréquences en 3D peut vous servir à :

- Visualiser la répartition du spectre de fréquences dans un mixage
- Déterminer quelles fréquences doivent être réduites ou augmentées pour l'égalisation
- Visualiser la constitution des différents sons

Un affichage d'onde (domaine temporel) vous informe du début et de la fin d'un son dans un fichier, mais ne fournit pas suffisamment d'informations sur le contenu du timbre du fichier que fournit un graphique des fréquences (domaine fréquentiel). Le graphique utilisé dans WaveLab Cast est souvent appelé un graphique de la transformée de Fourier rapide. Si vous sélectionnez un enregistrement stéréo, un mixage de deux canaux est analysé.

La molette vous permet d'afficher le spectre des fréquences selon différents angles. Par exemple, vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres **Analyse des fréquences en 3D**, en offrant à chacune une perspective différente. Vous obtenez ainsi une vue plus lisible du graphique.



LIENS ASSOCIÉS

[Création d'un graphique pour l'analyse des fréquences en 3D](#) à la page 128

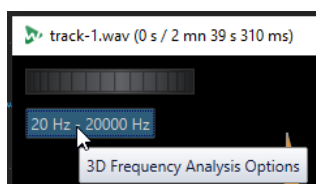
[Boîte de dialogue Options d'analyse des fréquences en 3D](#) à la page 129

## Création d'un graphique pour l'analyse des fréquences en 3D

La longueur de l'audio sélectionné a une incidence sur la précision de l'analyse. Pour les sélections courtes, le résultat est plus détaillé. Envisagez d'effectuer une autre analyse de l'attaque sur laquelle se produisent les variations les plus fortes.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez la section du fichier que vous souhaitez analyser.  
Si vous n'effectuez aucune sélection, le fichier audio est analysé en intégralité.
2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
3. Dans la section **Analyse**, cliquez sur **Analyse des fréquences en 3D**.
4. Pour modifier les paramètres d'analyse, cliquez sur **Options d'analyse des fréquences en 3D**.



5. Configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **OK**.  
L'audio est à nouveau analysé.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

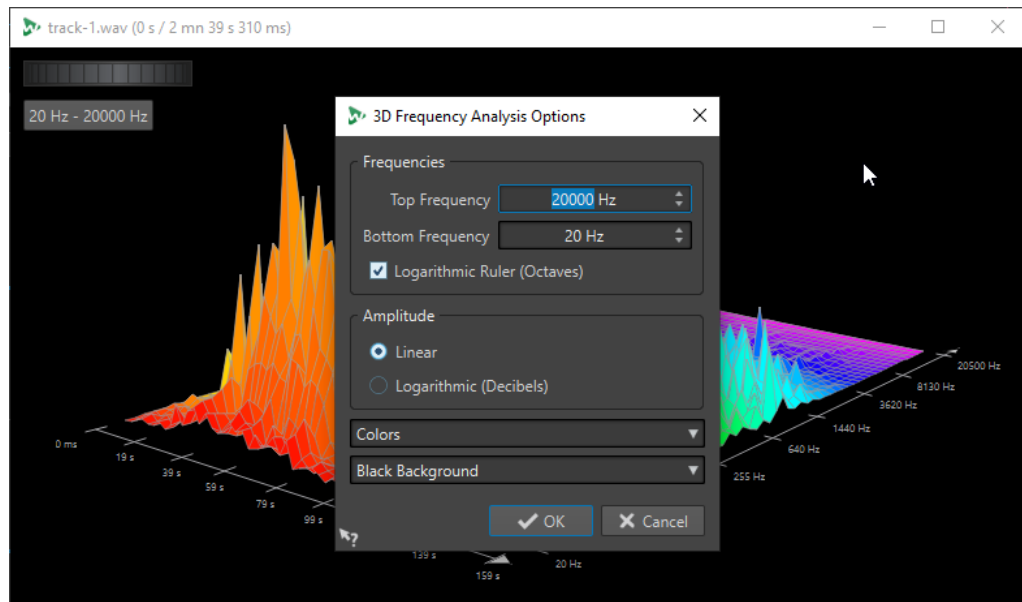
[Boîte de dialogue Options d'analyse des fréquences en 3D](#) à la page 129



## Boîte de dialogue Options d'analyse des fréquences en 3D

Dans la boîte de dialogue des options de la boîte de dialogue **Analyse des fréquences en 3D**, vous pouvez définir la plage de fréquences à analyser et modifier l'apparence du graphique pour l'analyse des fréquences en 3D.

- Dans la boîte de dialogue **Analyse des fréquences en 3D**, cliquez sur le bouton **Options d'analyse des fréquences en 3D**.



### Fréquence haute/Fréquence basse

Spécifie la fréquence la plus haute/basse de la plage.

### Règle logarithmique (octaves)

Divise la règle des fréquences en octaves espacées de manière égale.

### Amplitude

Sélectionnez si vous souhaitez que les crêtes soient proportionnelles à leur amplitude (**Linéaire**) ou à leur puissance (**Logarithmique (décibels)**).

### Couleurs

Définit le jeu de couleurs du graphique.

### Fond

Définit la couleur du fond.

### LIENS ASSOCIÉS

[Analyse des fréquences en 3D](#) à la page 127

# Traitement hors ligne

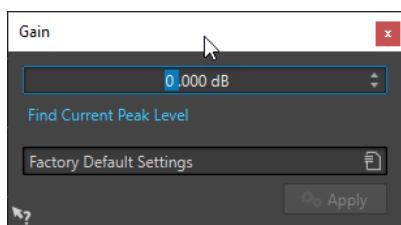
Les traitements hors ligne permettent de réaliser diverses opérations d'édition et ils sont parfois le seul moyen d'obtenir certains effets, par exemple quand l'ordinateur est trop lent pour le traitement en temps réel ou quand une édition nécessite plusieurs étapes.

Après le traitement, le fichier audio est altéré de manière permanente.

## Boîte de dialogue Gain

Cette boîte de dialogue vous permet de modifier le gain d'un fichier audio.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Gain**, sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Gain** dans la section **Niveau**.



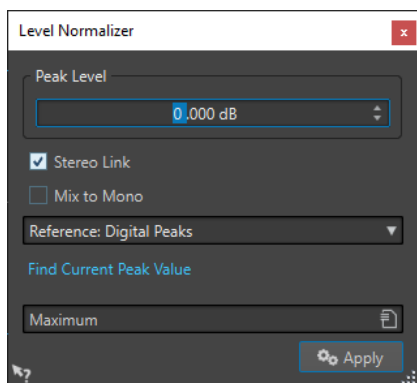
Cliquez sur **Chercher le niveau de crête actuel** pour obtenir un rapport sur le niveau de crête de la sélection audio, ou de l'ensemble du fichier s'il n'y a pas de sélection. Cela est utile si vous souhaitez calculer de combien vous pouvez augmenter le gain total d'un fichier sans écrêtage (de plus de 0 dB), par exemple.

Ce traitement vous permet également d'ajouter de l'écrêtage. On parle d'écrêtage quand le gain atteint un point où le signal est saturé. Même si on recherche rarement l'écrêtage, quand celui-ci est léger, il peut donner du punch au signal, par exemple, en attaque d'un son de batterie.

## Boîte de dialogue Normaliseur de niveau

Cette boîte de dialogue vous permet de modifier le niveau de crête d'un fichier audio.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Normaliseur de niveau**, sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Niveau** dans la section **Niveau**.



### Niveau de crête

Indiquez la valeur de crête (en dB) que doit avoir la sélection audio.

### Lien stéréo

Applique le gain aux deux canaux.

### Référence

Dans ce menu local, choisissez si WaveLab Cast doit utiliser les valeurs d'échantillon (crêtes numériques) ou les échantillons analogiques reconstitués (crêtes réelles).

### Mixer en mono

Mixe les canaux gauche et droit. Le niveau de crête défini est appliqué au fichier mono obtenu. Cela garantit un mixage sans écrêtage.

### Chercher le niveau de crête actuel

Génère un rapport sur le niveau de crête de la sélection audio en cours, ou de l'ensemble du fichier audio s'il n'y a pas de sélection.

## Normaliseur de sonie

Vous pouvez utiliser le **Normaliseur de sonie** pour obtenir une sonie précise.

Lorsque la sonie atteint une certaine valeur, cela peut causer un écrêtage. Pour y remédier, un limiteur de crête (plug-in **Peak Master**) peut être ajouté au processus. Le **Normaliseur de sonie** augmente la sonie et limite les crêtes du signal en même temps si nécessaire afin d'obtenir la sonie recherchée.

Ce processus se déroule en plusieurs étapes : d'abord une analyse, puis le rendu final.

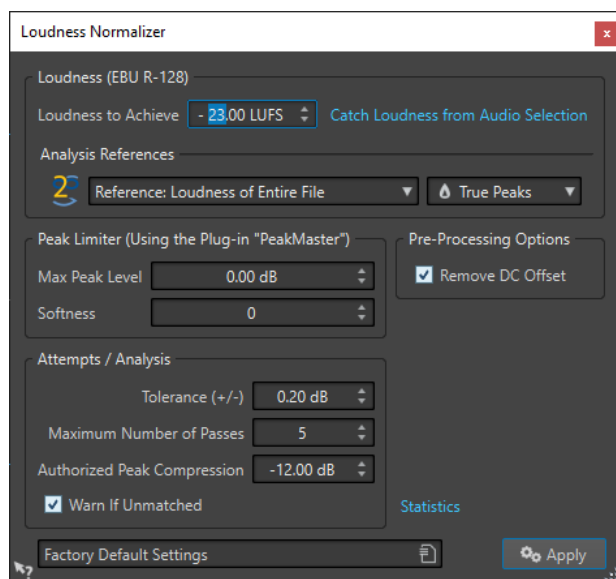
#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Normaliseur de sonie](#) à la page 131

## Boîte de dialogue Normaliseur de sonie

Cette boîte de dialogue permet de spécifier la sonie d'un fichier.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Normaliseur de sonie**, sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Sonie** dans la section **Niveau**.



## Sonie (EBU R-128)

### Sonie à atteindre

Si la sonie ne peut pas être atteinte avec une simple modification du gain, il faut appliquer un limiteur pour éviter l'écrêtage.

Indiquez ici la sonie que vous souhaitez atteindre. La recommandation EBU R-128 pour la diffusion est de -23 LUFS.

La spécification de valeurs élevées peut nécessiter un gain hors des capacités normales du limiteur, ce qui peut causer des distorsions.

Il est recommandé d'utiliser **Statistiques** après avoir défini une sonie. Ainsi, vous pouvez voir de combien la sonie doit être augmentée et s'il est nécessaire d'appliquer une limitation des crêtes. Si une limitation prononcée est nécessaire, cela risque de dégrader la qualité du contenu audio. Dans ce cas, un avertissement apparaît après l'application du traitement pour vous permettre de l'annuler.

### Obtenir la sonie de la sélection audio

Configurez **Sonie à atteindre** sur la sonie moyenne du fichier ou de la sélection audio.

### Référence

Ce menu local vous permet de sélectionner une référence : la sonie de l'ensemble du fichier (recommandation de la norme EBU R-128), la section audio de 3 secondes la plus forte en moyenne (**Haut de la plage de sonie**), ou la section audio de 3 secondes la plus forte (**Maximum de sonie court terme**).

### Crêtes

Dans ce menu local, choisissez si WaveLab Cast doit limiter les valeurs d'échantillon (**Crêtes numériques**) ou les échantillons analogiques reconstitués (**Crêtes réelles**).

## Limiteur de crêtes

### Niveau de crête maximum

Détermine le niveau de crête maximal du signal audio résultant. Plus cette valeur est faible, plus la sonie est basse.

### Douceur

Affecte l'action du Peak Master. Avec un réglage haut, il maximise l'effet de la sonie, mais il peut, dans certains cas, en résulter une légère rudesse dans le son.

Ajustez ce paramètre pour optimiser l'équilibre entre la qualité du son et l'effet désiré.

## Options de prétraitement

### Retirer le décalage CC

Le décalage CC dans le fichier affecte le calcul de la sonie. La fonction **Retirer le décalage CC** permet de réduire à zéro le décalage CC. Nous recommandons de garder cette option activée.

## Essais/Analyses

### Tolérance (+/-)

Si la **Sonie à atteindre** nécessite une limitation des crêtes, cela réduit également la sonie dans une certaine mesure. Ceci ne peut pas être calculé à l'avance et ne peut pas être appliqué automatiquement à la modification du gain. En fait, plusieurs passes de simulation sont nécessaires pour rechercher le gain optimal. Cette option vous permet de définir la précision du résultat à atteindre.

### Nombre maximum de passages

WaveLab Cast réalise autant de passes d'analyse que nécessaire pour atteindre la précision voulue. Utilisez cette option pour spécifier le nombre maximum de passes à réaliser.

### Compression de crête permise

Comme une compression excessive détériore la qualité du contenu audio, vous pouvez spécifier une limite à la compression appliquée. La valeur peut être définie entre -1 et -20 dB. Envisagez de réduire le paramètre **Sonie à atteindre** car les résultats obtenus sont meilleurs.

### Alerter si pas obtenu

Si cette option est activée, vous êtes averti si le traitement de normalisation ne répond pas à la sonie/précision désirée.

### Statistiques

Permet d'ouvrir une fenêtre présentant des informations concernant le fichier à traiter. Elle indique un éventuel décalage CC, la sonie actuelle, le niveau de crête actuel et le gain requis pour atteindre la sonie désirée. De plus, elle signale si une opération de limitation est nécessaire.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Normaliseur de sonie](#) à la page 131

[Standard EBU R-128](#) à la page 28

## Fondus dans les fichiers audio

Un fondu d'entrée et un fondu de sortie correspondent respectivement à une augmentation et une diminution progressive du niveau.

Vous pouvez créer des fondus en sélectionnant un type de fondu différent pour chacun des fondus d'entrée/de sortie.

## Création d'un fondu d'entrée et d'un fondu de sortie

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
  2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  3. Selon que vous souhaitez créer un fondu d'entrée ou de sortie, sélectionnez l'une des options suivantes dans la section **Fondu** :
    - Pour appliquer le type de fondu par défaut, cliquez sur l'icône **Fondu d'entrée** ou **Fondu de sortie**.
    - Pour sélectionner un autre type de fondu, cliquez sur l'icône **Fondu d'entrée** ou **Fondu de sortie** située sous l'icône de fondu. Dans le menu local, sélectionnez le type de fondu que vous souhaitez créer.
-

## Appliquer des fondus simplifiés

La fonction **Fondu simplifié** vous permet de rapidement appliquer un fondu d'entrée ou un fondu de sortie par défaut à un fichier audio grâce à un raccourci.

La courbe du fondu est déterminée par les configurations du **Fondu d'entrée** et du **Fondu de sortie** dans la section **Fondu** de l'onglet **Éditer**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, effectuez une des sélections suivantes :
    - Du début du fichier audio jusqu'à l'endroit où vous souhaitez que le fondu d'entrée se termine.
    - De la position où vous souhaitez que le fondu de sortie commence jusqu'à la fin du fichier audio.
  2. Cliquez sur **Ctrl/Cmd - D**.
- 

## Fondus enchaînés

Un fondu enchaîné est un fondu progressif entre un fondu d'entrée et un fondu de sortie. Un fondu enchaîné est automatiquement créé lorsque vous collez une section dans une autre.

## Création de fondus enchaînés

Le contenu auquel vous voulez appliquer un fondu enchaîné peut consister en deux sections différentes du même fichier audio ou en deux fichiers audio différents.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez la section sur laquelle vous souhaitez appliquer un fondu d'entrée.
  2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  3. Dans la section **Presse-papiers**, cliquez sur **Copier**.
  4. Sélectionnez la section sur laquelle appliquer le fondu de sortie.

La longueur de la sélection détermine la longueur du fondu enchaîné (elle apparaît dans la barre d'état). La section peut être incluse dans le fichier audio ou se trouver dans une autre fenêtre d'onde. Toutefois, la sélection ne doit pas être plus longue que la sélection que vous venez de copier.
  5. Selon que vous souhaitez créer un fondu d'entrée ou de sortie, sélectionnez l'une des options suivantes dans la section **Presse-papiers** :
    - Pour appliquer le type de fondu enchaîné par défaut, cliquez sur l'icône **Coller avec fondu**.
    - Pour sélectionner un autre type de fondu enchaîné, cliquez sur **Coller avec fondu** sous l'icône de fondu enchaîné. Dans le menu local, sélectionnez le type de fondu enchaîné que vous souhaitez créer.
- 

### RÉSULTAT

Le fondu enchaîné est créé. Tout contenu qui se trouvait après la sélection dans le fichier de réception est déplacé ; il figure après le contenu collé.

Tout contenu excédentaire dans la sélection copiée figure après le fondu à son niveau complet.

#### À NOTER

Si les deux fichiers ont déjà des sections à niveau complet dans la zone de fondu enchaîné (par exemple, si vous avez normalisé les deux fichiers), des écrêtages et des distorsions peuvent survenir. Si cela se produit, réduisez l'amplitude des deux fichiers de 3 à 6 dB et faites une nouvelle tentative.

---

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Lisez le fichier et ajustez le fondu enchaîné si nécessaire.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Options de Coller avec fondu enchaîné](#) à la page 135

## Options de Coller avec fondu enchaîné

Ces options vous permettent de sélectionner un type de fondu enchaîné pour coller.

- Sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Coller avec fondu** dans la section **Presse-papiers**.

#### **Linéaire (gain constant)**

Le niveau change de manière linéaire.

#### **Sinus (puissance constante)**

Le niveau change selon une courbe sinusoïdale ; la puissance du mixage reste constante.

#### **Racine carrée (puissance constante)**

Le niveau change selon une courbe de racine carrée. La puissance du mixage reste constante.

# Montage audio

Le montage audio est un environnement d'édition non destructive multipiste qui permet d'arranger, d'éditer, de lire et d'enregistrer des clips audio.

Non-destructif signifie que lorsque vous supprimez ou modifiez une partie d'un fichier audio, l'audio n'est pas détruit ou modifié de manière permanente. En réalité, un ensemble de marqueurs mémorise toutes les éditions afin de pouvoir les annuler facilement.

Le montage audio est un excellent outil pour l'assemblage et le rendu de fichiers destinées à être diffusés sous forme de podcasts, sur Spotify, sur YouTube, dans le cadre de travaux multimédia, etc.

## Terminologie de base

Les montages audio peuvent contenir jusqu'à deux pistes audio stéréo ou mono et une piste vidéo. Vous pouvez les utiliser pour structurer la présentation graphique de votre projet.

Un clip contient une référence vers un fichier audio source sur votre disque dur, ainsi que les positions de début et de fin dans le fichier, ce qui veut dire que les clips peuvent lire des sections de leurs fichiers audio source. Un nombre illimité de clips peut être référencé à un même fichier source.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Créer des montages audio](#) à la page 147

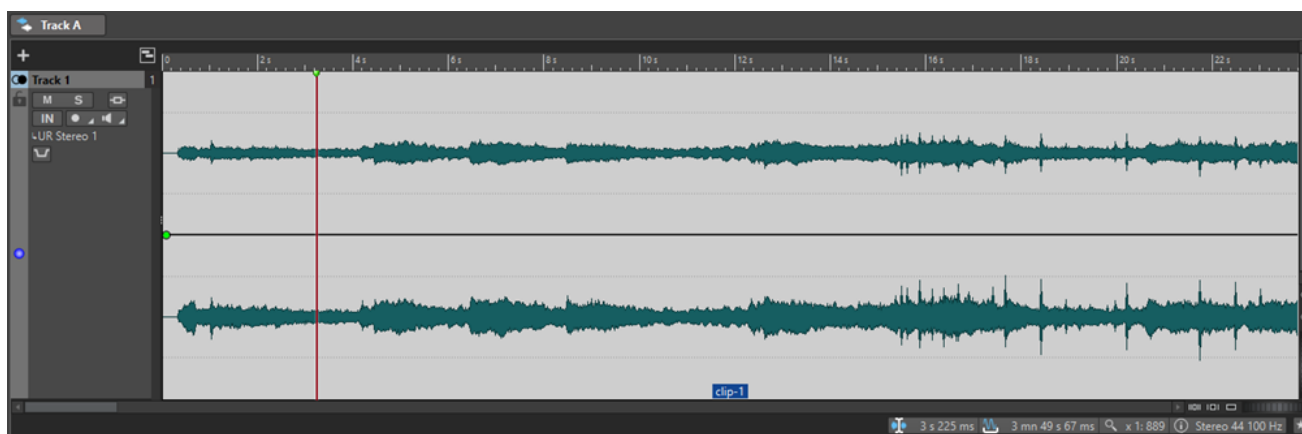
[Assemblage du montage audio](#) à la page 152

[Édition de clips](#) à la page 159

## Fenêtre de montage

La fenêtre de montage est l'endroit où vous pouvez constituer votre montage audio. C'est la fenêtre où vous affichez, lisez et éditez les montages.

La fenêtre de montage offre une représentation graphique des pistes et des clips.



### LIENS ASSOCIÉS

[Onglets des montages audio](#) à la page 141

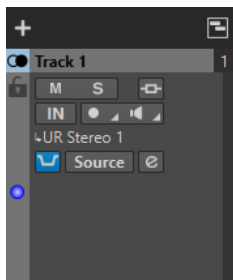


[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Zone de contrôle des pistes

La zone de contrôle des pistes offre de nombreux paramètres et options de piste, par exemple, réarrangement, rendre muet, écoute en solo et routage des pistes. Chaque type de piste est muni de contrôles dédiés.

Il est possible de faire défiler les pistes et de les redimensionner.



Zone de contrôle des pistes mono et stéréo

Voici les options disponibles en haut de la zone de contrôle des pistes :

### Ajouter une piste

Permet d'ajouter une piste au montage audio.

LIENS ASSOCIÉS

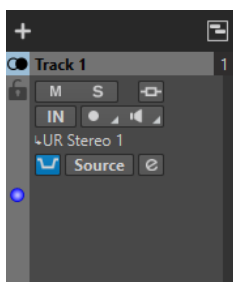
[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 137

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

## Zone de contrôle des pistes stéréo et mono

La zone de contrôle des pistes stéréo et mono permet, par exemple, de rendre muettes des pistes ou de les écouter en solo, d'ajouter des effets de piste, de définir les options de routage, d'opérer un monitoring sur le signal d'entrée et d'activer l'enregistrement sur les pistes.

### Options



Zone de contrôle des pistes mono et stéréo

### Options de la zone de contrôle des pistes

#### Verrouillé

Désactive toute édition sur la piste.

#### Muet

Rend la piste muette.

### **Solo**

Lit la piste en solo.

### **Effets**

Permet d'ouvrir le menu local **Effets**, dans lequel vous pouvez sélectionner des effets pour la piste. Une icône bleue indique qu'une piste contient des effets de piste.

### **Entrée audio**

Permet de sélectionner une entrée audio pour l'enregistrement.

### **Enregistrer**

Pour pouvoir enregistrer, vous devez activer l'enregistrement sur les pistes concernées. Quand vous cliquez sur la flèche, les options suivantes vous sont proposées :

**Propriétés du fichier pour l'enregistrement** : Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle il est possible de définir le nom, l'emplacement et la résolution du fichier audio à enregistrer.

**Arrêter lorsque la position d'enregistrement atteint le dernier marqueur** : Quand cette option est activée, l'enregistrement s'arrête quand la position d'enregistrement atteint le dernier marqueur visible du montage. Les marqueurs masqués ne sont pas pris en compte. Vous pouvez créer et déplacer le dernier marqueur pendant l'enregistrement. Cette option s'applique à tous les montages audio.

Quand l'option **Arrêter lorsque la position d'enregistrement atteint le prochain marqueur** est activée, l'enregistrement s'arrête quand la position d'enregistrement atteint le prochain marqueur visible dans le montage. Les marqueurs masqués ne sont pas pris en compte. Cette option s'applique à tous les montages audio.

### **Monitoring**

Permet d'écouter le signal d'entrée.

### **Monitoring direct**

Permet d'écouter le signal d'entrée avec moins de latence. Quand le **Monitoring direct** est activé, le signal d'entrée ne passe pas par le montage audio, dont les effets sont donc contournés.

Le **Monitoring direct** est activé par défaut.

### **Ducker On/Off**

Permet d'activer ou de désactiver le ducking. Vous pouvez ensuite sélectionner la piste modulatrice de voix et configurer les paramètres.

### **Source**

Permet d'ouvrir le menu **Pistes modulatrices** afin de sélectionner la piste à utiliser pour le ducking.

### **Réglages du ducker**

Permet d'ouvrir le plug-in **Ducker** pour configurer les paramètres de l'effet de ducking.

### **Changer la hauteur de toutes les pistes**

La zone en bas à gauche de la zone de contrôle des pistes vous permet de changer la hauteur de toutes les pistes simultanément. Cliquez et faites glisser pour modifier la hauteur de la piste.

### **Changer la hauteur de la piste active**

La zone en bas au centre de la zone de contrôle des pistes vous permet de changer la hauteur de la piste active. Cliquez et faites glisser pour modifier la hauteur de la piste.

### **Changer la hauteur de la piste active et de la piste en dessous**

La zone en bas à droite de la zone de contrôle des pistes vous permet de changer la hauteur de la piste active et de celle du dessous. Cliquez et faites glisser pour modifier la hauteur de la piste.

### **Crêtemètre de piste**

Le crêtemètre de piste indique le niveau de volume des pistes audio. Il est situé du côté droit de la zone de contrôle des pistes.

### **Menu local Piste**

Ce menu local contient toutes les options associées aux pistes.

- Pour ouvrir le menu local **Piste**, faites un clic droit dans la zone de contrôle des pistes.

#### **Ajouter une piste**

Permet d'ajouter une piste sous la piste active.

#### **Division en pistes mono gauche/droit**

Permet de convertir la piste stéréo en deux pistes mono correspondant aux canaux gauche et droit d'une piste stéréo. Les données audio restent inchangées.

#### **Retirer la piste**

Supprime la piste active.

#### **Afficher les contrôles du ducker**

Permet d'activer les commandes de ducking dans la zone de contrôle des pistes.

### **Menu Paramètres de piste**

- Pour ouvrir le menu **Paramètres de piste**, cliquez sur la flèche descendante qui se trouve dans la zone située en bas au centre de la zone de contrôle des pistes.

#### **Zoom avant**

Affiche la piste active sur toute la hauteur disponible.

#### **Zoom arrière**

Affiche autant de pistes que possible.

#### **Déplacer la piste vers le haut/Déplacer la piste vers le bas**

Permet de déplacer la piste active vers le haut ou vers le bas.

#### **Couleur de piste**

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel il est possible de sélectionner une couleur pour la piste active.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ducking des pistes](#) à la page 178

[Configuration du ducker pour un effet de ducking sur les pistes](#) à la page 179

[Monitoring des entrées](#) à la page 201

[Monitoring direct](#) à la page 202

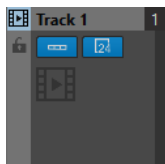
[Crêtemètre de piste](#) à la page 141

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Zone de contrôle des pistes vidéo

La zone de contrôle des pistes vidéo permet, par exemple, d'activer/désactiver les miniatures et d'afficher/masquer le nombre de trames de la vidéo. Sous la piste vidéo, la piste audio correspondante offre les mêmes options que les pistes mono et stéréo.

### Options



#### Nom de la piste

Permet de modifier le nom de la piste. Double-cliquez sur le nom d'une piste pour ouvrir la boîte de dialogue **Nom de la piste** dans laquelle vous pouvez saisir un nom pour la piste.

#### Verrouillé

Désactive toute édition sur la piste.

#### Afficher des miniatures

Permet d'activer/désactiver les miniatures de la piste vidéo.

#### Afficher les numéros de trame

Permet d'afficher chaque miniature avec le numéro d'image vidéo correspondant.

#### Changer la hauteur de toutes les pistes

La zone en bas à gauche de la zone de contrôle des pistes vous permet de changer la hauteur de toutes les pistes simultanément. Cliquez et faites glisser pour modifier la hauteur de la piste.

#### Changer la hauteur de la piste active

La zone en bas au centre de la zone de contrôle des pistes vous permet de changer la hauteur de la piste active. Cliquez et faites glisser pour modifier la hauteur de la piste.

#### Changer la hauteur de la piste active et de la piste en dessous

La zone en bas à droite de la zone de contrôle des pistes vous permet de changer la hauteur de la piste active et de celle du dessous. Cliquez et faites glisser pour modifier la hauteur de la piste.

### Menu local Piste

Ce menu local contient toutes les options associées aux pistes.

- Pour ouvrir le menu local **Piste**, faites un clic droit dans la zone de contrôle des pistes.

#### Ajouter une piste

Permet d'ajouter une piste sous la piste active.

#### Retirer la piste

Permet de supprimer la piste active.

### Menu Paramètres de piste

- Pour ouvrir le menu **Paramètres de piste**, cliquez sur la flèche descendante qui se trouve dans la zone située en bas au centre de la zone de contrôle des pistes.

### Zoom avant

Affiche la piste active sur toute la hauteur disponible.

### Zoom arrière

Affiche autant de pistes que possible.

### Déplacer la piste vers le haut/Déplacer la piste vers le bas

Permet de déplacer la piste active vers le haut ou vers le bas.

LIENS ASSOCIÉS

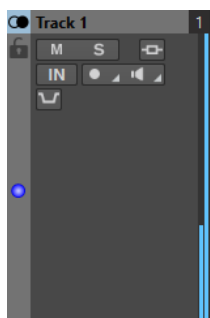
[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 137

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Crêtemètre de piste

Le crêtemètre de piste indique le niveau de volume des canaux gauche et droit des pistes stéréo. Il est situé à droite de la zone de contrôle des pistes de la fenêtre **Montage audio**.

Le crêtemètre de piste vous permet de voir rapidement quelles pistes émettent un signal audio et leurs niveaux approximatifs. La barre de gauche indique le niveau de volume du canal gauche et la barre de droite celui du canal droit.



LIENS ASSOCIÉS

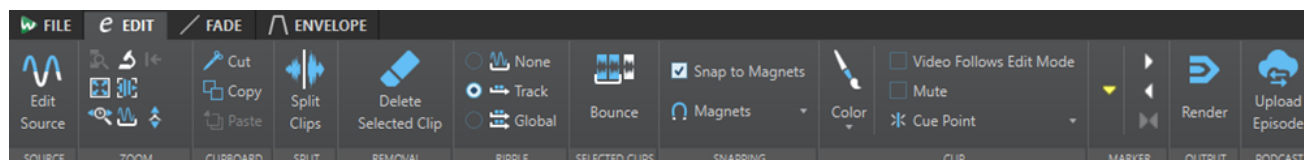
[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 137

## Onglets des montages audio

Les onglets de la fenêtre **Montage audio** vous donnent accès aux outils et options qui permettent d'éditer les montages audio. Par exemple, vous pouvez éditer les fondus d'entrée des clips, configurer les paramètres de zoom et procéder au rendu du montage audio.

### Onglet Éditer (Montage audio)

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Éditer**.



### Source

#### Éditer la source

Permet d'ouvrir le fichier audio source du clip dans l'**Éditeur audio**.

## Zoom

### Zoom

Permet d'activer l'outil **Zoom**, afin de définir une plage temporelle sur laquelle zoomer.

### Temps

Permet d'ouvrir un menu local qui permet de configurer le zoom de manière à afficher la plage temporelle sélectionnée. **Zoom 1:1** : facteur de zoom selon lequel un pixel à l'écran représente un échantillon.

Pour modifier le facteur de zoom, cliquez sur **Éditer le facteur zoom**. La boîte de dialogue **Facteur zoom** s'ouvre et vous pouvez y configurer les paramètres suivants :

- **Régler la plage de temps** permet de définir la plage temporelle à afficher.
- **Échantillons par point d'écran** permet de préciser combien d'échantillons audio sont résumés en chaque point de l'écran.
- **Points d'écran par échantillon** permet de préciser combien de points d'écran utiliser pour représenter un seul échantillon audio.

### Zoomer la sélection

La sélection en cours est zoomée de manière à occuper toute la fenêtre de montage.

### Microscope

Zoom avant au maximum.

### Tout voir

Zoom arrière au maximum.

### Afficher le clip entier

Permet d'ajuster la vue pour afficher le clip actif.

### Zoomer l'audio en avant (10 x)/Zoomer l'audio en arrière (10 x)

Permet de faire un zoom avant/arrière avec de grands écarts de valeurs.

### Zoomer l'audio en avant/Zoomer l'audio en arrière

Permet de faire un zoom avant/arrière avec de petits écarts de valeurs.

### Zoomer verticalement/Zoom arrière vertical

Permet de faire un zoom avant/arrière selon lequel les formes d'ondes sont affichées avec un niveau inférieur/supérieur.

### Niveau

Règle le zoom de manière à n'afficher que les échantillons inférieurs à la valeur en dB sélectionnée.

### Remettre le zoom à 0 dB

Permet de régler le zoom de manière à afficher les niveaux audio jusqu'à 0 dB.

## Presse-papiers

### Couper

Permet de couper la plage audio sélectionnée et de la copier dans le presse-papiers.

### Copier

Permet de copier la plage audio sélectionnée dans le presse-papiers.

### Coller

Permet de coller le contenu du presse-papiers.

## Découper

### Scinder les clips

Permet de couper les clips à la position du curseur d'édition ou du curseur de lecture.

## Suppression

### Supprimer le clip sélectionné/Supprimer la plage sélectionnée

Permet de supprimer la partie du clip comprise dans l'intervalle de sélection sur la piste active et de déplacer vers la gauche la partie droite du clip pour combler le vide créé par la suppression.

Les clips sélectionnés sont supprimés en l'absence de sélection.

## Répercussion

### Aucun

Permet de désactiver la fonction de décalage automatique.

### Piste

Quand cette option est activée et que vous déplacez un clip horizontalement, tous les clips de la piste active qui se trouvent à droite du clip édité sont également déplacés. Cette option s'applique aussi quand vous déplacez ou redimensionnez des clips, et quand vous insérez ou collez plusieurs clips simultanément.

### Global

Quand cette option est activée et que vous déplacez un clip horizontalement, tous les clips sur toutes les pistes qui se trouvent à droite du clip édité sont également déplacés. Cette option est prise en compte lors du déplacement ou du redimensionnement des clips, ou lors de l'insertion ou du collage de plusieurs clips simultanément.

## Clips sélectionnés

### Convertir

Permet de procéder au rendu des clips sélectionnés. Ceux-ci sont remplacés par un clip unique.

## Alignement

### Se caler sur bornes aimantées

Quand cette option est activée, les éléments déplacés tels que les bords des clips, les bords de la sélection temporelle, le curseur et les marqueurs, se calent sur les bornes magnétiques activées dans le menu local **Bornes magnétiques**.

### Bornes aimantées

Ce menu local permet de sélectionner les éléments qui doivent s'aligner sur les bornes aimantées.

## Clip

### Couleur

Permet d'appliquer une couleur au clip actif.

### Mode vidéo suit l'édition

Quand cette option est activée, la vidéo de la fenêtre **Vidéo** suit automatiquement chaque modification appliquée. De cette manière, vous voyez instantanément où a lieu l'édition dans la vidéo.

### Muet

Permet de rendre muet le clip actif.

### Point de repère

Ce menu local permet de configurer les paramètres des points de repère.

- **Mettre au curseur** permet de placer le point de repère sur une position fixe à partir du début du clip.
- **Placer à la position de l'écart standard** permet de placer le point de repère deux secondes avant le début du clip.
- **Suivre la fin du fondu d'entrée** permet de placer le point de repère sur le point final du fondu d'entrée.
- **Suivre le début de fondu de sortie** permet de placer le point de repère sur le point de départ du fondu de sortie.
- Quand l'option **Point de repère de fin personnalisé** est activée, vous pouvez placer le point de repère de fin sur la position de votre choix à partir de la fin du clip. Cette option vous permet de modifier l'espace de chaque clip.
- **Décalage de fin** permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Décalage du point de repère de fin**, dans laquelle vous pouvez placer le point de repère de fin à la position de votre choix à partir de la fin du clip.

## Marqueur

### Créer marqueur

Permet de créer un marqueur à la position du curseur d'édition. Voici les types de marqueurs disponibles :

- Marqueur générique
- Marqueur de début de région
- Marqueur de fin de région
- Marqueurs de région génériques

## Sortie

### Rendre

Permet d'ouvrir l'onglet **Rendre**. Il vous permet de configurer les paramètres de rendu et de procéder au rendu de votre montage audio.

## Podcast

### Envoyer l'épisode

Permet de téléverser un épisode de podcast sur un service d'hébergement.

### LIENS ASSOCIÉS

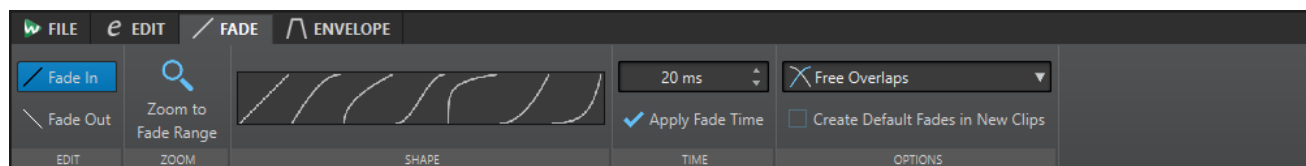
[Éditer les fichiers source des clips](#) à la page 172

[Clips et points de repère](#) à la page 171



## Onglet Fondu (Montage audio)

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Fondu**.



### Éditer

#### Fondu d'entrée/Fondu de sortie

Permet d'alternier entre les paramètres de fondu d'entrée et de fondu de sortie.

### Zoom

#### Zoomer l'étendue

Ajuste la vue pour afficher le fondu d'entrée/fondu de sortie du clip actif.

### Forme

#### Courbe

Permet de sélectionner des pré-réglages de courbes de fondu.

- **Linéaire** : le niveau est modifié de façon linéaire.
- **Sinus (\*)** : le niveau est modifié selon une courbe sinusoïdale. Lors d'une utilisation avec un fondu enchaîné, la sonie (RMS) reste constante pendant la transition.
- **Racine carrée (\*)** : le niveau est modifié selon une courbe racine carrée. Lors d'une utilisation avec un fondu enchaîné, la sonie (RMS) reste constante pendant la transition.
- **Sinusoïde** : le niveau est modifié selon une courbe sinusoïdale.
- **Logarithmique** : le niveau est modifié selon une courbe logarithmique.
- **Exponentiel** : le niveau est modifié selon une courbe exponentielle.
- **Exponentiel+** : le niveau est modifié selon une courbe exponentielle plus prononcée.

### Temps

#### Temps de fondu

Permet de définir la durée du fondu d'entrée/fondu de sortie pour le clip.

#### Appliquer durée

Permet d'appliquer la durée de fondu d'entrée/fondu de sortie de clip définie.

### Options

#### Chevauchements

Ce menu local permet de configurer le fonctionnement du fondu enchaîné automatique.

- Quand l'option **Pas de fondu enchaîné automatique** est activée, aucun fondu enchaîné automatique n'est appliqué quand des clips se chevauchent.

- Quand l'option **Chevauchements libres** est activée, des fondus enchaînés automatiques sont créés quand un clip en chevauche un autre sur la même piste. La longueur du chevauchement détermine la longueur du fondu enchaîné.

### Créer des fondus par défaut dans les nouveaux clips

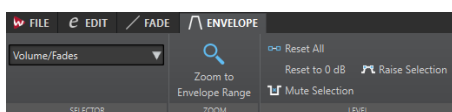
Lorsque cette option est activée, tous les nouveaux clips sont dotés d'un fondu d'entrée et de sortie de forme et longueur par défaut. Pour les clips créés par division d'un clip, seul le temps de fondu par défaut est utilisé.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglets des montages audio](#) à la page 141

## Onglet Enveloppe (Montage audio)

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Enveloppe**.



### Sélecteur

#### Type d'enveloppe

Détermine le type de l'enveloppe. Le type sélectionné détermine les options disponibles. Voici les options disponibles :

- **Tout masquer** : Permet de masquer toutes les enveloppes.
- **Volume/Fondus** : Permet de n'afficher que l'enveloppe de volume/fondus.

### Zoom

#### Zoomer l'étendue

Permet de configurer la vue de manière à afficher l'enveloppe active du clip actif.

### Niveau

#### Tout réinitialiser

Rétablit la forme neutre de l'enveloppe.

#### Remettre à 0 dB

Permet de remplacer les segments situés entre les points de fondu d'entrée et de sortie par un seul segment neutre.

#### Rendre muette la sélection

Permet de créer des points d'enveloppe de niveau et de dessiner une courbe pour rendre muette la sélection en réduisant le niveau à zéro, avec 20 ms de temps de chute et de montée.

#### Rehausser la sélection

Permet de créer des points d'enveloppe de niveau et de dessiner une courbe pour augmenter le niveau audio de la sélection avec 20 ms de temps de chute et de montée. Vous pouvez ensuite faire glisser le segment créé de haut en bas pour régler le niveau.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

[Onglets des montages audio](#) à la page 141

## Parcours des signaux dans le montage audio

Les signaux audio traversent les diverses sections de WaveLab Cast d'une certaine manière.

1. Les échantillons audio sont lus.
2. Enveloppe du clip
3. Les clips sont mixés dans l'emplacement de piste (clips qui se chevauchent, par exemple)
4. Paramètres de niveau des pistes
5. Chaque piste est mixée dans le bus stéréo envoyé à la **Section Maître**.

### Parcours du signal dans la Section Maître

1. La fréquence d'échantillonnage/les canaux peuvent changer à chaque emplacement de plugin
2. Vumètres de la **Section Maître**
3. Lecture ou rendu du format de fichier

## Créer des montages audio

Vous pouvez créer des montages audio vides en définissant des propriétés personnalisées pour ces montages.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Nouveau**.
2. Sélectionnez **Montage audio > Personnalisé**.
3. Définissez la fréquence d'échantillonnage du montage audio.
4. Cliquez sur **Créer**.

---

### RÉSULTAT

Le montage audio est créé.

### LIENS ASSOCIÉS

[Propriétés des montages audio](#) à la page 150

[Créer des montages audio à partir d'un fichier audio](#) à la page 147

## Créer des montages audio à partir d'un fichier audio

Vous pouvez créer un montage audio à partir d'un fichier audio ou d'une sélection temporelle effectuée dans un fichier audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, ouvrez le fichier audio à partir duquel vous souhaitez créer un nouveau fichier audio.
2. Facultatif : si vous souhaitez ouvrir une section spécifique du fichier audio dans un nouveau montage audio, effectuez une sélection temporelle dans ce fichier audio.
3. Faites un clic droit sur l'onglet de fichier du fichier audio.
4. Sélectionnez **Créer un montage audio > À partir du fichier audio actif**.

5. Dans la boîte de dialogue **Créer un montage audio depuis un fichier audio**, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour ouvrir le fichier audio dans un nouveau montage audio, sélectionnez **Tout le fichier**.
  - Pour ouvrir dans un nouveau montage audio la sélection temporelle effectuée dans le fichier audio, sélectionnez **Plage audio actuelle**.
6. Facultatif : procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour importer les marqueurs du fichier audio dans le nouveau montage audio, activez **Importer les marqueurs**.
  - Pour scinder le fichier audio au niveau des marqueurs de région génériques, activez l'option **Découper selon les marqueurs de région générique**.
7. Cliquez sur **OK**.

---

#### RÉSULTAT

Le fichier audio s'ouvre dans un nouveau montage audio.

#### LIENS ASSOCIÉS

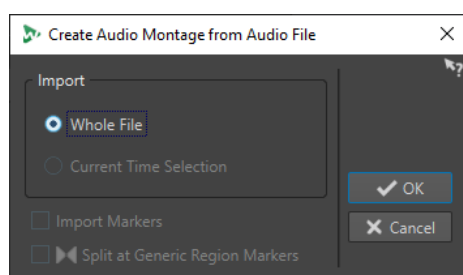
[Boîte de dialogue Créer un montage audio depuis un fichier audio](#) à la page 148

## Boîte de dialogue Créer un montage audio depuis un fichier audio

Cette boîte de dialogue vous permet de déterminer si c'est le fichier audio tout entier ou une sélection temporelle de ce fichier qui s'ouvre quand vous ouvrez un nouveau montage audio. Vous pouvez également choisir d'importer les marqueurs dans le nouveau montage audio et de le scinder au niveau de certains marqueurs.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Créer un montage audio depuis un fichier audio**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Faites un clic droit sur l'onglet de fichier d'un fichier audio, puis sélectionnez **Créer un montage audio > À partir du fichier audio actif**.
- Ouvrez un fichier audio dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez **Fichier > Nouveau > À partir du fichier actif**, puis sélectionnez **À partir du fichier audio actif** et cliquez sur **Créer**.



#### **Tout le fichier**

Quand cette option est activée, le fichier audio s'ouvre dans un nouveau montage audio.

#### **Plage audio actuelle**

Quand cette option est activée, l'intervalle que vous avez sélectionné dans le fichier audio s'ouvre dans un nouveau montage audio.

#### **Importer les marqueurs**

Quand cette option est activée, les marqueurs que contient le fichier audio sont importés dans le nouveau montage audio.

### Découper selon les marqueurs de région générique

Quand cette option est activée et que le fichier audio contient des marqueurs de région génériques, le fichier audio est scindé aux positions des marqueurs quand il est importé dans un nouveau montage audio. Les parties du fichier audio qui ne sont pas comprises dans les limites des marqueurs sont supprimées.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des montages audio à partir d'un fichier audio](#) à la page 147

## Autres méthodes de création de montages audio

Vous pouvez créer un montage audio de plusieurs manières.

- Convertir des fichiers wave dans un montage audio
- Dupliquer des montages audio
- Appuyez sur **Ctrl / Opt** et faites glisser un onglet de montage sur la barre d'onglets.

LIENS ASSOCIÉS

[Duplicatas de montages audio](#) à la page 149

## Duplicatas de montages audio

Vous pouvez dupliquer des montages audio de plusieurs façons, et ainsi créer rapidement de nouveaux montages audio possédant les mêmes propriétés et utilisant les mêmes fichiers audio que des montages audio précédemment créés.

Vous avez le choix entre les types de duplicatas de montages audio suivants :

### Vide (mêmes propriétés)

Permet de créer un nouveau montage audio possédant la même configuration de canaux et la même fréquence d'échantillonnage que le montage audio d'origine, sans aucun clip.

### Duplicata exact (réutilisation des mêmes fichiers audio)

Permet de créer un duplicata exact du montage audio d'origine, mais les nouveaux clips sont toujours référencés aux fichiers audio d'origine. Le montage audio dupliqué utilise la configuration de canaux et la fréquence d'échantillonnage du montage audio d'origine.

Cela s'avère utile quand vous voulez créer plusieurs versions d'un montage audio, par exemple, pour tester des variantes. Cependant, les traitements et modifications appliqués aux fichiers audio eux-mêmes sont reflétés dans tous les montages audio.

Vous pouvez également appuyer sur **Ctrl/Command**, faire glisser un onglet, puis le déposer sur la barre d'onglets pour créer une copie exacte d'un montage audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Dupliquer des montages audio](#) à la page 149

## Dupliquer des montages audio

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le montage audio que vous souhaitez dupliquer.
2. Dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Fichier**.

3. Sélectionnez **Nouveau > Montage audio > À partir du fichier actif**.
  4. Dans la section **À partir du montage audio actif**, sélectionnez l'une des options suivantes :
    - **Vide (mêmes propriétés)**
    - **Duplicata exact (réutilisation des mêmes fichiers audio)**
  5. Cliquez sur **Créer**.
- 

#### RÉSULTAT

Un duplicata du montage audio s'ouvre dans un nouvel onglet.

#### LIENS ASSOCIÉS

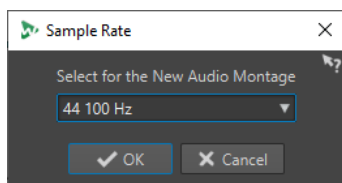
[Duplicatas de montages audio](#) à la page 149

## Propriétés des montages audio

Dans les **Propriétés du montage audio**, vous pouvez définir la fréquence d'échantillonnage du montage audio.

Pour ouvrir les paramètres de fréquence d'échantillonnage du montage audio sélectionné, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour ouvrir les paramètres de fréquence d'échantillonnage du montage audio sélectionné, sélectionnez l'onglet **Fichier** et cliquez sur **Info**.
- Cliquez sur le bouton **Propriétés du montage audio** en bas à droite de la fenêtre de montage. La boîte de dialogue **Fréquence d'échantillonnage** apparaît.



## Changer la fréquence d'échantillonnage des montages audio

Vous pouvez changer la configuration des canaux des montages audio dans la boîte de dialogue **Fréquence d'échantillonnage**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. En bas à droite de la fenêtre de montage, cliquez sur le bouton **Propriétés du montage audio**.
  2. Dans la boîte de dialogue **Fréquence d'échantillonnage**, sélectionnez une nouvelle fréquence d'échantillonnage.
  3. Cliquez sur **OK**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Propriétés des montages audio](#) à la page 150

## Références de fichiers audio rompus

Un montage audio contient des références à un ou plusieurs fichiers audio. Il arrive que ces références ne renvoient plus à aucun fichier audio, par exemple si ces fichiers ont été déplacés.

WaveLab Cast détecte les références orphelines et vous permet d'indiquer l'emplacement où les fichiers ont été déplacés, ou de remplacer les fichiers audio manquants par d'autres fichiers audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Réparer des références de fichiers orphelines](#) à la page 151

[Boîte de dialogue Fichiers manquants](#) à la page 152

## Réparer des références de fichiers orphelines

Quand vous ouvrez un montage audio qui contient des références de fichiers audio orphelines, la boîte de dialogue **Fichiers manquants** s'ouvre automatiquement.

---

PROCÉDER AINSI

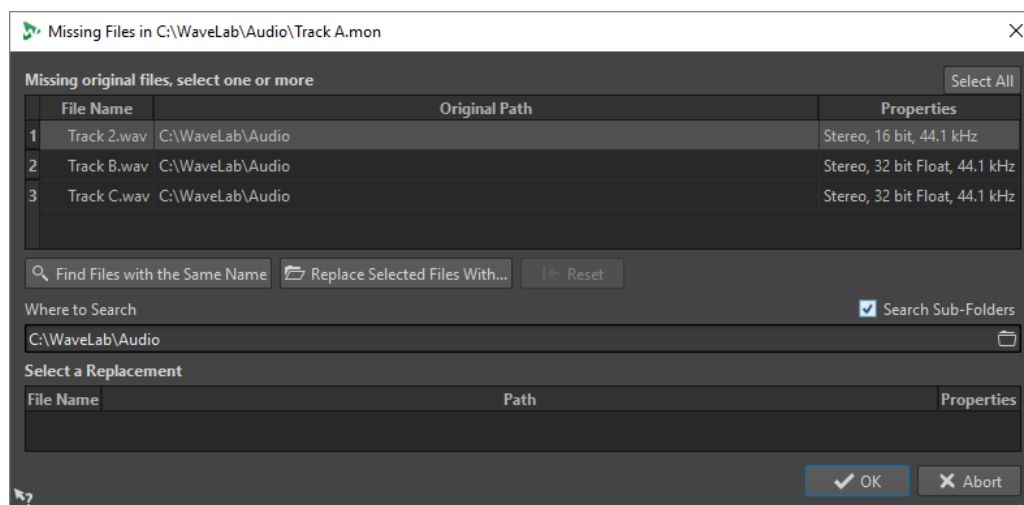
1. Dans la boîte de dialogue **Fichiers manquants**, sélectionnez les références des fichiers audio manquants que vous souhaitez réparer.
  2. Dans le champ **Où chercher**, définissez l'emplacement du nouveau fichier audio à référencer.
  3. Facultatif : activez l'option **Chercher dans les sous-dossiers** si vous souhaitez que la recherche couvre aussi les sous-dossiers.
  4. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour que WaveLab Cast recherche automatiquement des fichiers audio qui portent le même nom que les fichiers manquants, cliquez sur **Trouver les fichiers avec un nom similaire**.  
Dans le champ **Sélectionnez un substitut**, sélectionnez les nouvelles références de fichiers audio et cliquez sur **OK**.
    - Pour sélectionner les fichiers audio qui doivent remplacer les fichiers manquants, cliquez sur **Remplacer les fichiers sélectionnés avec**, sélectionnez les nouveaux fichiers et cliquez sur **Ouvrir**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Fichiers manquants](#) à la page 152

## Boîte de dialogue Fichiers manquants

Cette boîte de dialogue s'ouvre quand vous ouvrez un montage audio et que des fichiers audio auquel le montage fait référence sont introuvables. Vous pouvez alors rechercher les fichiers ou sélectionner un remplacement.



### Fichiers d'origine manquants

Répertorie les fichiers introuvables. Chaque fichier peut être remplacé par un fichier existant. Pour rechercher des remplacements pour plusieurs fichiers, sélectionnez les fichiers et spécifiez un nouveau chemin dans le champ **Où chercher**.

Un fichier avec une coche verte est associé à un remplacement valide. Un fichier avec une coche rouge n'est pas associé à un remplacement valide, mais des candidats au remplacement sont disponibles à la fin de la boîte de dialogue.

### Trouver les fichiers avec un nom similaire

Demande à WaveLab Cast de trouver tous les fichiers portant le même nom dans le dossier spécifié dans le champ **Où chercher**.

### Remplacer les fichiers sélectionnés avec

Remplace les fichiers manquants avec un seul fichier spécifique.

### Réinitialiser

Supprime tous les substituts possibles des fichiers sélectionnés manquants.

### Où chercher

Permet de spécifier l'emplacement où chercher des fichiers. Cliquez sur **Trouver les fichiers avec un nom similaire** pour lancer la recherche.

### Liste Remplacement

Répertorie les fichiers utilisables comme remplacements. Vous pouvez aussi faire glisser un fichier dans la liste depuis l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

## Assemblage du montage audio

Vous assemblez votre montage audio en ajoutant des pistes et des clips.

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes](#) à la page 153

[Clips](#) à la page 155



## Pistes

Les pistes sont les structures qui permettent d'organiser les clips. Vous pouvez ajouter des pistes mono, des pistes stéréo et des pistes vidéo.

- Les pistes mono et stéréo permettent d'ajouter des clips à un montage audio.
- Les pistes vidéo permettent d'ajouter des vidéos à un montage audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Piste vidéo](#) à la page 240

[Ajout de pistes](#) à la page 153

## Ajout de pistes

Vous pouvez ajouter des pistes stéréo, des pistes mono et des pistes vidéo.

---

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la fenêtre **Montage audio**, cliquez sur **+** en haut de la zone de contrôle des pistes.
  - Faites un clic droit sur la zone de contrôle des pistes pour ouvrir le menu local **Piste** et sélectionnez **Ajouter une piste**.
2. Sélectionnez le type de piste que vous souhaitez ajouter à votre montage audio.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes](#) à la page 153

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Déplacement de pistes dans la liste des pistes

Il est possible de déplacer les pistes vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.

---

POSSIBILITÉS

- Dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez une piste et faites-la glisser vers le haut ou le bas dans la liste des pistes.
- En bas de la zone de contrôle des pistes, cliquez sur la flèche descendante et sélectionnez **Déplacer la piste vers le haut** ou **Déplacer la piste vers le bas**.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Pistes](#) à la page 153

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Redimensionnement de pistes

Il est possible de modifier librement la hauteur et la largeur d'une piste.

Selon l'endroit où vous cliquez/déplacez dans la zone de contrôle d'une piste, plusieurs solutions s'offrent à vous pour modifier la hauteur et la largeur d'une piste.

---

POSSIBILITÉS

- Pour modifier la hauteur de toutes les pistes simultanément, cliquez sur la partie inférieure gauche de la zone de contrôle des pistes et faites glisser.

- Pour modifier la hauteur de la piste active, cliquez en bas au centre de la zone de contrôle de cette piste et faites glisser le pointeur.
  - Pour modifier proportionnellement la hauteur de la piste active et de celle du dessous, cliquez sur la partie inférieure droite de la zone de contrôle de la piste et faites glisser le pointeur.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Pistes](#) à la page 153

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Suppression de pistes

Lorsque vous supprimez une piste, vous supprimez également les clips qu'elle contient. Toutefois, les fichiers audio auxquels les clips font référence ne sont pas concernés.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans la zone de contrôle des pistes, faites un clic droit sur la zone de contrôle de la piste que vous souhaitez supprimer et cliquez sur **Retirer la piste**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

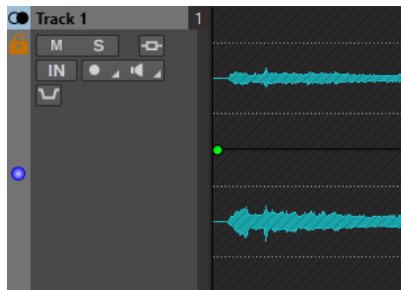
[Pistes](#) à la page 153

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Verrouillage et déverrouillage des pistes

Vous pouvez verrouiller des pistes pour éviter de les déplacer, éditer ou supprimer par mégarde.

- Pour verrouiller une piste, cliquez sur le bouton **Verrouillage** de la piste dans sa zone de contrôle.



- Pour déverrouiller une piste, cliquez à nouveau sur le bouton **Verrouillage** de la piste dans sa zone de contrôle.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Pistes](#) à la page 153

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Diviser des pistes stéréo en pistes mono

Vous pouvez diviser des pistes stéréo en pistes mono gauche/droite ou Mid/Side. La division est virtuelle et n'a aucune incidence sur les fichiers audio.

---

### PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Montage audio**, faites un clic droit dans la zone de contrôle de la piste que vous souhaitez diviser et sélectionnez **Division en pistes mono gauche/droit**.

---

### RÉSULTAT

La piste est divisée. Si la piste contient des clips, les deux côtés stéréo deviennent des clips distincts, ce qui vous permet de les déplacer et de les modifier séparément.

Les pistes mono sont automatiquement groupées et peuvent uniquement être déplacées et redimensionnées ensemble.

### LIENS ASSOCIÉS

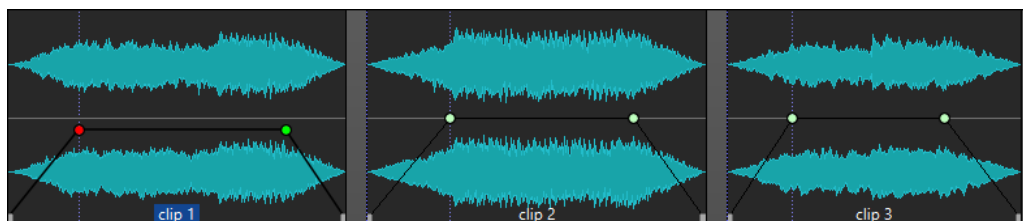
[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Clips

Les fichiers audio que vous insérez dans des montages audio sont représentés par des clips. Les clips contiennent des références à des fichiers audio source enregistrés sur votre disque dur et intègrent des informations telles que les positions de début et de fin de la partie du fichier, les fondus, etc. Les clips permettent ainsi de ne lire que des parties des fichiers audio sources.

Un nombre illimité de clips peut être référencé à un même fichier source. Étant donné qu'un clip est référencé uniquement au fichier source d'origine, il ne contient aucune donnée audio. Un nombre illimité de clips peut être référencé à un même fichier source.

Vous pouvez voir les clips du montage audio actif dans la fenêtre **Clips**.



Trois clips sur une piste

### LIENS ASSOCIÉS

[Édition de clips](#) à la page 159

## Insérer des fichiers audio dans des montages audio

Quand vous insérez des fichiers audio dans des montages audio, les fichiers audio sont représentés sous forme de clips. Il existe plusieurs façons d'insérer des fichiers audio dans des montages audio.

### LIENS ASSOCIÉS

[Clips](#) à la page 155

[Insérer des fichiers audio dans des montages audio par glisser-déplacer](#) à la page 156

[Insérer des fichiers audio dans des montages audio en utilisant le menu contextuel](#) à la page 156

[Insérer des fichiers audio dans des montages audio par copier-coller](#) à la page 156

[Insérer des fichiers audio dans des montages audio en utilisant l'Explorateur de fichiers/Finder macOS à la page 157](#)

[Insérer des fichiers audio dans des montages audio à partir de la fenêtre Navigateur de fichiers à la page 157](#)

[Insérer des régions de fichier audio dans des montages audio par glisser-déplacer à la page 158](#)

[Insérer dans des montages audio des fichiers audio copiés à partir d'autres montages audio à la page 158](#)

[Insérer des fichiers audio stéréo sur des pistes mono ou vice versa à la page 158](#)

[Insérer des clips dans des montages audio à partir de la fenêtre Clips à la page 159](#)

## Insérer des fichiers audio dans des montages audio par glisser-déplacer

Vous pouvez faire glisser tout ou partie d'un fichier audio à partir de la fenêtre d'onde et le déposer dans la fenêtre de montage afin de l'insérer dans le montage audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio**, procédez de l'une des manières suivantes :
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour ajouter le fichier audio tout entier dans le montage audio, faites glisser l'onglet de ce fichier dans l'onglet de montage audio et déposez-le sur une piste.
  - Pour ajouter une partie d'un fichier audio dans le montage audio, sélectionnez cette partie, faites-la glisser dans l'onglet de montage audio, et déposez-la sur une piste.

---

### RÉSULTAT

Un clip est créé, nommé selon le fichier d'origine.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

## Insérer des fichiers audio dans des montages audio en utilisant le menu contextuel

Le menu contextuel de la fenêtre de montage vous permet d'insérer des fichiers audio dans des montages audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, faites un clic droit dans une zone vide sur une piste.
2. Dans le menu local, cliquez sur **Insertion de fichiers audio** et sélectionnez le fichier audio que vous souhaitez insérer sur la piste.

---

### RÉSULTAT

Un clip est créé. Il porte le même nom que le fichier d'origine.

## Insérer des fichiers audio dans des montages audio par copier-coller

Vous pouvez copier tout ou partie d'un fichier audio dans la fenêtre d'onde, puis coller les données copiés dans la fenêtre de montage afin de les insérer dans le montage audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio**, sélectionnez la section audio à laquelle vous voulez que le clip soit référencé.

2. Sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Copier**, ou appuyez sur **Ctrl/Cmd - C**.
  3. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez insérer le clip. La position d'insertion du clip est indiquée par le curseur d'édition.
  4. Sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Coller**, ou appuyez sur **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RÉSULTAT

Un clip est créé. Il porte le même nom que le fichier d'origine.

## Insérer des fichiers audio dans des montages audio en utilisant l'Explorateur de fichiers/Finder macOS

Vous pouvez copier et coller un fichier audio de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS dans la fenêtre de montage pour l'insérer dans le montage audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, sélectionnez un fichier audio et appuyez sur **Ctrl/Cmd - C**.
  2. Dans la fenêtre de montage, placez le curseur d'édition à la position sur laquelle vous souhaitez insérer le clip.
  3. Sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Coller**, ou appuyez sur **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RÉSULTAT

Un clip est créé. Il porte le même nom que le fichier d'origine.

## Insérer des fichiers audio dans des montages audio à partir de la fenêtre Navigateur de fichiers

Vous pouvez faire glisser un fichier audio de la fenêtre **Navigateur de fichiers** dans la fenêtre de montage pour l'insérer dans le montage audio.

#### À NOTER

Ce qui suit est également faisable à partir de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fenêtres outils > Navigateur de fichiers**.
  2. Dans la fenêtre **Navigateur de fichiers**, sélectionnez les fichiers audio auxquels vous souhaitez que le clip se réfère, puis faites-les glisser sur une piste.
- 

#### RÉSULTAT

Un clip est créé. Il porte le même nom que le fichier d'origine.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Insérer des régions de fichier audio dans des montages audio par glisser-déplacer

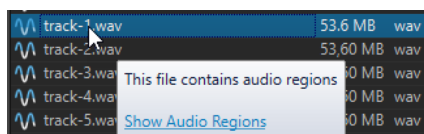
Si vous avez défini des régions de marqueur dans un fichier audio, vous pouvez les faire glisser depuis le **Navigateur de fichiers** sur une piste.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fenêtres outils > Navigateur de fichiers**.
2. Dans le **Navigateur de fichiers**, sélectionnez le fichier audio à partir duquel vous souhaitez insérer des régions de marqueur dans votre montage audio.

Dans la partie droite du **Navigateur de fichiers**, la section des régions audio contient les régions de marqueur du fichier sélectionné. Cette section est masquée par défaut. Pour afficher la section des régions audio, sélectionnez un fichier audio qui contient des marqueurs et cliquez sur **Afficher les Régions Audio**.



3. Faites glisser une région vers la piste.

---

### RÉSULTAT

Un clip est créé. Il porte le même nom que le fichier d'origine.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 49

## Insérer dans des montages audio des fichiers audio copiés à partir d'autres montages audio

Si vous avez ouvert plusieurs montages audio, vous pouvez copier des clips d'un montage à un autre, soit par glisser-déposer, soit par copier-coller.

---

### PROCÉDER AINSI

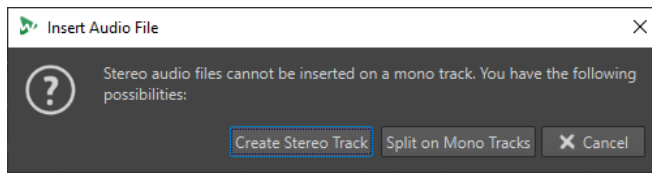
1. Dans un montage audio, sélectionnez les clips que vous souhaitez insérer dans un autre montage audio.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Faites glisser le clip dans l'onglet d'un autre montage audio et déposez-le sur une piste.
  - Cliquez sur **Ctrl/Cmd - C**. Ouvrez un autre montage audio et placez le curseur d'édition à la position où vous souhaitez insérer le clip. Cliquez sur **Ctrl/Cmd - V**.

---

## Insérer des fichiers audio stéréo sur des pistes mono ou vice versa

Quand vous insérez un fichier audio stéréo sur une piste mono, le programme vous offre la possibilité soit de créer automatiquement une piste stéréo, soit de scinder le fichier stéréo sur deux pistes mono.

## Insérer des fichiers audio stéréo sur des pistes mono



Quand vous insérez un fichier audio stéréo sur une piste mono, voici les options qui vous sont proposées dans la boîte de dialogue **Insérer un fichier audio** :

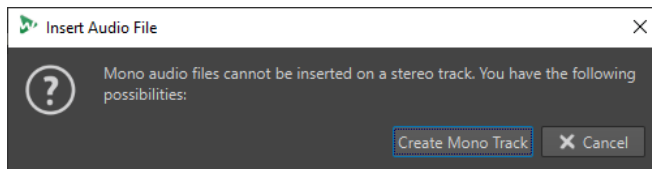
### Créer une piste stéréo

Permet de créer une piste stéréo et d'y insérer le fichier audio stéréo.

### Scinder sur des pistes mono

Permet de scinder le fichier audio stéréo sur deux pistes mono. Si la piste située sous la première piste est déjà une piste mono, c'est cette piste qui est utilisée pour le second fichier mono. S'il n'y a pas d'autre piste mono, une piste mono est automatiquement créée.

## Insérer des fichiers audio mono sur des pistes stéréo



Quand vous insérez un fichier audio mono sur une piste stéréo, vous pouvez sélectionner l'option **Créer une piste mono**. Une piste mono est alors automatiquement créée sous la piste stéréo pour recevoir votre fichier mono.

### LIENS ASSOCIÉS

[Insérer des fichiers audio dans des montages audio](#) à la page 155

## Insérer des clips dans des montages audio à partir de la fenêtre Clips

Vous pouvez faire glisser un clip de la fenêtre **Clips** dans la fenêtre de montage pour l'insérer dans le montage audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fenêtres outils > Clips**.
2. Sélectionnez des clips et faites-les glisser vers une piste.

---

### RÉSULTAT

Un clip est créé. Il porte le même nom que le fichier d'origine.

## Édition de clips

Tous les clips sont affichés dans la fenêtre **Clips**. Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier et réorganiser les clips et les faire glisser dans le montage audio.

Le clip actif apparaît en surbrillance dans la liste des clips.

LIENS ASSOCIÉS

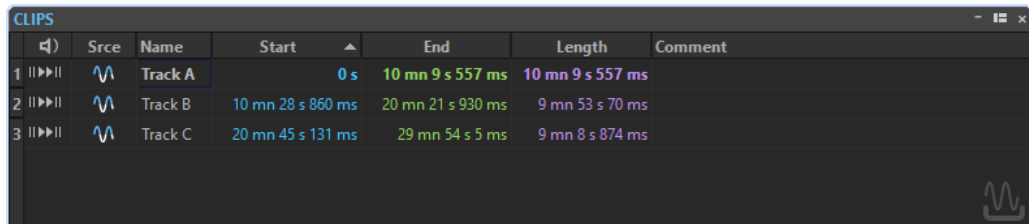
[Clips](#) à la page 155

[Fenêtre Clips](#) à la page 160

## Fenêtre Clips

Cette fenêtre contient la liste des clips placés dans le montage audio actif ainsi que des informations les concernant.

- Pour ouvrir la fenêtre **Clips**, ouvrez un montage audio et sélectionnez **Fenêtres outils > Clips**.



	Srcce	Name	Start	End	Length	Comment
1	▶▶	Track A	0 s	10 mn 9 s 557 ms	10 mn 9 s 557 ms	
2	▶▶	Track B	10 mn 28 s 860 ms	20 mn 21 s 930 ms	9 mn 53 s 70 ms	
3	▶▶	Track C	20 mn 45 s 131 ms	29 mn 54 s 5 ms	9 mn 8 s 874 ms	

### Liste des clips

Dans les colonnes de la liste des clips, vous pouvez voir les paramètres suivants pour chaque clip :

- Nom
- Srcce (Source)
- Heure de début et de fin
- Longueur
- Commentaire

Vous pouvez également lire un clip avec ou sans transition. Les boutons de lecture suivants sont disponibles :

#### Depuis le début avec Pre-Roll



Lecture depuis le début avec anticipation.

Vous pouvez également appuyer sur **Alt** et cliquer sur **Depuis le début avec Pre-Roll** pour lire depuis le début avec un court Pre-Roll.

#### Depuis le début



Lecture depuis le début.

## Sélection de clips

Vous pouvez éditer simultanément plusieurs clips sélectionnés.

- Pour sélectionner un clip et désélectionner en même temps tous les autres clips qui étaient sélectionnés, double-cliquez dans la partie inférieure du clip.
- Pour sélectionner un clip, cliquez dessus. Les clips sélectionnés s'affichent dans une couleur différente.
- Pour sélectionner plusieurs clips, faites des **Ctrl/Cmd**-clics sur les clips.
- Pour sélectionner une plage de clips, cliquez dessus tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée.



- Pour sélectionner plusieurs clips adjacents, double-cliquez dans la zone supérieure d'un clip, puis faites glisser le curseur pour effectuer la sélection.

#### LIENS ASSOCIÉS

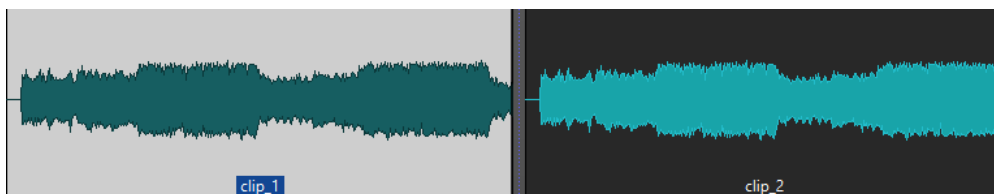
[Fenêtre Clips](#) à la page 160

[Les plages de sélection dans les montages audio](#) à la page 161

[Menu Clip actif](#) à la page 165

## Clips actifs et clips inactifs

Un clip actif est celui que vous avez sélectionné, sur lequel vous avez cliqué ou que vous avez modifié en dernier. Il ne peut y avoir qu'un seul clip actif à la fois. Par défaut, le clip actif est reconnaissable à son étiquette de nom en surbrillance. Certaines fonctions ne peuvent être appliquées qu'à un clip actif.



Clip actif (à gauche) et clip inactif (à droite)

- Pour ouvrir le menu **Clip actif**, faites un clic droit sur un clip.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Sélection de clips](#) à la page 160

## Les plages de sélection dans les montages audio

Une plage de sélection est une zone sélectionnée sur une piste. Elle peut couvrir tout ou partie d'un clip ou d'une section vide de la piste. Vous pouvez sélectionner des plages sur une ou plusieurs pistes.

- Pour sélectionner une plage, cliquez dans la partie supérieure d'une piste et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite sur une ou plusieurs pistes.

Les plages de sélection vous permettent de réaliser les opérations suivantes :

- Éditer des clips en coupant ou en effaçant la sélection, ou en rognant le clip pour qu'il ne contienne que la sélection.
- Créer un nouveau clip en faisant glisser la plage de sélection vers une autre piste.
- Ouvrir une fenêtre de montage avec la plage de sélection à partir du fichier audio source en faisant glisser la plage de sélection dans l'**Éditeur audio**.
- Lire uniquement la plage de sélection, soit le montage audio tout entier, soit uniquement le clip avec la partie d'intersection.
- Lire en boucle dans la sélection en activant la boucle et en sélectionnant le mode **Boucle** dans la barre de transport.

## Créer et éditer des plages de sélection dans des montages audio

Vous pouvez redimensionner, créer, déplacer et supprimer des plages de sélection.

- Pour créer une plage de sélection dans une zone vide d'une piste, cliquez et faites glisser le curseur. Les positions de début et de fin ainsi que la longueur de la plage s'affichent dans la ligne d'information.

- Pour créer une plage de sélection dans un clip, cliquez dans la zone de clip supérieure et faites glisser le curseur. Les positions de début et de fin ainsi que la longueur de la plage s'affichent dans la ligne d'information.
- Pour créer une plage de sélection de la zone comprise entre deux marqueurs, double-cliquez entre les marqueurs.
- Pour créer une plage de sélection à partir d'un clip, ouvrez la fenêtre **Clips** et faites un **Alt**-clic sur le numéro situé à gauche du clip correspondant. Pour faire un zoom avant sur le clip sélectionné, cliquez sur le numéro situé à gauche du clip.
- Pour redimensionner une plage de sélection, faites un **Maj**-clic et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite, ou faites simplement glisser les bords de la plage de sélection.
- Pour déplacer une plage de sélection, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et **Maj**, puis faites glisser la plage de sélection vers la gauche ou la droite.
- Pour désélectionner une plage de sélection, cliquez à un autre endroit du montage audio ou appuyez sur **Échap**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Clips](#) à la page 160

## Réorganisation des clips

Vous êtes libre d'organiser les clips comme bon vous semble dans la fenêtre de montage.

### Réorganiser les clips dans les montages audio en les faisant glisser

Dans la fenêtre **Clips**, vous pouvez modifier l'ordre des clips en les faisant glisser dans la liste.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la fenêtre **Clips**.
2. Dans la liste des clips, faites glisser un clip vers une autre position.  
Pour déplacer plusieurs clips en même temps, sélectionnez-les et faites-les glisser. Si vous avez sélectionné plusieurs clips, tous les clips entre les clips situés à l'extrême gauche et à l'extrême droite sont déplacés.

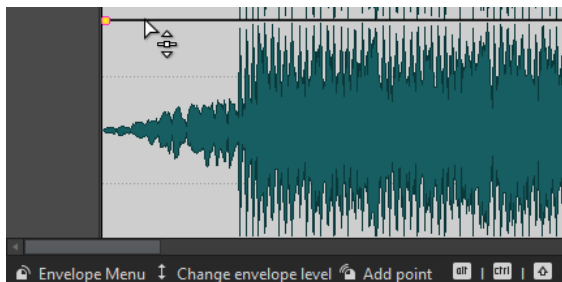
---

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Clips](#) à la page 160

## Ligne d'information

La ligne d'information située dans la partie inférieure de la fenêtre **Montage audio** indique les actions correspondant au clic du bouton de la souris avec ou sans modificateur, en fonction de la position du curseur.



La ligne d'information utilise les symboles suivants :

**Simple clic**



Indique le résultat d'un simple clic.

**Double-clic**



Indique le résultat d'un double clic.

**Clic droit**



Indique que vous pouvez afficher un menu en cliquant avec le bouton droit de la souris. Le nom du menu s'affiche à droite du symbole.

**Ctrl/Cmd-clic**



Indique que vous pouvez obtenir des fonctions supplémentaires en cliquant sur le bouton de la souris tout en maintenant la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée.

**Alt-clic**



Indique que vous pouvez obtenir des fonctions supplémentaires en cliquant sur le bouton de la souris tout en maintenant la touche **Alt** enfoncée.

**Maj-clic**



Indique que vous pouvez obtenir des fonctions supplémentaires en cliquant sur le bouton de la souris tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée.

**Glisser vers le haut/bas**



Indique l'action engendrée lorsque vous cliquez et que vous faites glisser le curseur vers le haut ou vers le bas.

**Glisser vers la gauche/droite**



Indique l'action engendrée lorsque vous cliquez et que vous faites glisser le curseur vers la droite ou vers la gauche.

**Glisser dans n'importe quelle direction**



Indique l'action engendrée lorsque vous cliquez et que vous faites glisser dans n'importe quelle direction un élément dans le montage audio.

**Glisser en dehors du montage audio**



Indique l'action engendrée lorsque vous cliquez et que vous retirez un élément du montage audio en le faisant glisser.

**Déplacer/redimensionner des clips ou modifier les valeurs d'enveloppe**



Indique que vous déplacez ou redimensionnez des clips, ou que vous modifiez les valeurs d'enveloppe par exemple.

### Combinaison de touches mortes

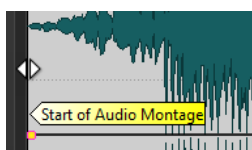


Indique que vous pouvez utiliser une combinaison de modificateurs.

## Bornes magnétiques dans les montages audio

Certaines positions, telles que les marqueurs ou le début et la fin d'un clip, sont magnétiques. Les éléments glissés peuvent se caler à ces positions. Cela permet de positionner les éléments avec précision.

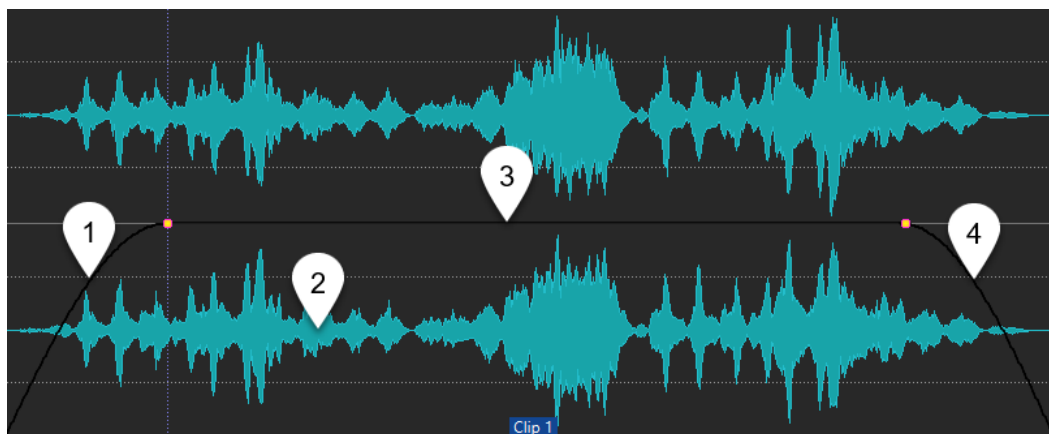
Par exemple, quand vous déplacez ou redimensionnez un clip et que ses bords ou points de repère se rapprochent d'une borne magnétique, le clip se cale à cette position. Une étiquette s'affiche indiquant la position d'alignement.



Pour placer le curseur sur une position magnétique, cliquez sur la ligne temporelle et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Quand vous déplacez verticalement le curseur, il se cale sur la borne magnétique la plus proche.

## Menus contextuels des clips

De nombreuses fonctions d'édition des clips sont accessibles par le biais des menus contextuels. Les menus contextuels varient en fonction de l'endroit sur lequel vous cliquez avec le bouton droit de la souris.



- 1 Section de fondu d'entrée**  
Permet d'ouvrir le menu local **Fondu d'entrée** et d'y éditer le fondu d'entrée.
- 2 Section de sustain**  
Permet d'ouvrir le menu local **Enveloppe**, dans lequel vous pouvez éditer l'enveloppe.
- 3 Section de fondu de sortie**  
Permet d'ouvrir le menu local **Fondu de sortie** et d'y éditer le fondu de sortie.

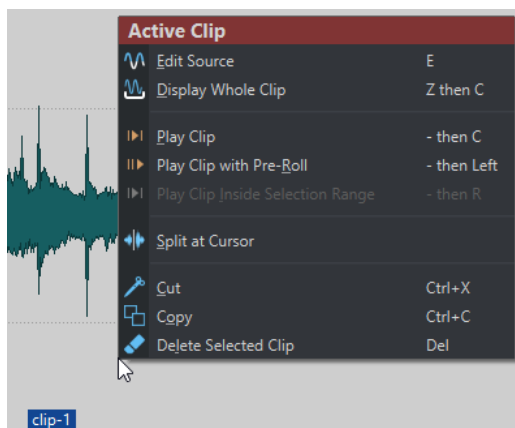
### LIENS ASSOCIÉS

[Menu Clip actif](#) à la page 165

## Menu Clip actif

Le menu local **Clip actif** permet d'éditer et de lire le clip actif avec ou sans anticipation.

- Pour ouvrir le menu local **Clip actif**, faites un clic droit sur un clip.



### Éditer la source

Permet d'ouvrir le fichier audio source du clip dans l'**Éditeur audio**.

### Afficher le clip entier

Permet d'ajuster la vue pour afficher le clip actif.

### Lire clip

Permet de lire le clip actif.

### Lire le clip avant début

Permet de lire le clip actif avec anticipation.

### Lire la plage sélectionnée dans le clip

Permet de lire la plage audio sélectionnée. Les clips qui chevauchent le clip lu ou les clips d'autres pistes sont rendus muets.

### Scinder au curseur

Permet de scinder le clip actif à la position du curseur d'édition. Vous pouvez également scinder le clip à la position du curseur d'édition dessus ou en appuyant sur **S**.

### Couper

Permet de couper le clip actif et de le placer dans le presse-papiers. Vous pouvez ensuite le coller à une autre position sur une piste de montage audio.

### Copier

Permet de copier le clip actif et de le placer dans le presse-papiers.

### Supprimer

Permet de supprimer le clip actif.

### LIENS ASSOCIÉS

[Éditer les fichiers source des clips](#) à la page 172

[Menus contextuels des clips](#) à la page 164

## Déplacer des clips et leur appliquer un fondu enchaîné

Vous pouvez faire se chevaucher des clips, les déplacer et créer des fondus enchaînés entre eux.

LIENS ASSOCIÉS

[Déplacement des clips](#) à la page 166

### Déplacement des clips

Il est possible de déplacer un seul clip ou tous les clips sélectionnés en les faisant glisser.

#### À NOTER

La configuration de canaux du clip doit correspondre à celle de la piste de destination.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez les clips que vous souhaitez déplacer.
  2. Cliquez sur la zone de clip et faites glisser les clips dans n'importe quelle direction.  
Lorsque vous faites glisser un clip, la position du début du clip s'affiche dans la ligne d'information.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Déplacer des clips et leur appliquer un fondu enchaîné](#) à la page 166

### Options de déplacement et de fondu enchaîné des clips

Plusieurs options peuvent vous aider quand vous déplacez des clips et créez des fondus enchaînés entre eux.

#### Répercussion

La répercussion détermine si les clips situés à droite doivent être déplacés ou non quand vous déplacez un clip. Les options de répercussion sont disponibles dans l'onglet **Éditer** de la fenêtre **Montage audio**.

##### Piste

Quand cette option est activée et que vous déplacez un clip horizontalement, tous les clips de la piste active qui se trouvent à droite du clip édité sont également déplacés. Cette option s'applique aussi quand vous déplacez ou redimensionnez des clips, et quand vous insérez ou collez plusieurs clips simultanément.

##### Global

Quand cette option est activée et que vous déplacez un clip horizontalement, tous les clips sur toutes les pistes qui se trouvent à droite du clip édité sont également déplacés. Cette option est prise en compte lors du déplacement ou du redimensionnement des clips, ou lors de l'insertion ou du collage de plusieurs clips simultanément.

##### Aucun

La fonction de répercussion est désactivée. Seul le clip sélectionné est déplacé.

## Fondu enchaîné

Les options de fondu enchaîné suivantes sont disponibles dans l'onglet **Fondu** de la fenêtre **Montage audio**, dans la section **Options**.

### Chevauchements

Ce menu local permet de configurer le fonctionnement du fondu enchaîné automatique.

- Quand l'option **Pas de fondu enchaîné automatique** est activée, aucun fondu enchaîné automatique n'est appliqué quand des clips se chevauchent.
- Quand l'option **Chevauchements libres** est activée, des fondus enchaînés automatiques sont créés quand un clip en chevauche un autre sur la même piste. La longueur du chevauchement détermine la longueur du fondu enchaîné.

### Options

- Quand l'option **Créer des fondus standard dans les nouveaux clips** est activée, tous les nouveaux clips sont dotés d'un fondu d'entrée et de sortie de forme et longueur par défaut. Pour les clips créés par division d'un clip, seul le temps de fondu par défaut est utilisé.

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 141

[Onglet Fondu \(Montage audio\)](#) à la page 145

## Clips superposés

Vous pouvez déplacer des clips pour qu'ils se chevauchent.

Prenez en compte les points suivants :

- Les pistes du montage audio sont polyphoniques, ce qui signifie que chaque piste peut lire plusieurs clips qui se chevauchent en même temps. Les clips qui se chevauchent étant transparents, vous pouvez voir les clips sous-jacents et leurs formes d'onde.
- Des options de fondu enchaîné permettent d'ajuster automatiquement les courbes d'enveloppe de niveau en cas de chevauchement de clips.

## Duplication de clips

Il est possible de rapidement dupliquer un ou plusieurs clips par glisser-déplacer. Vous pouvez faire glisser ces copies des clips sur d'autres positions de la même piste, sur une autre piste ou sur un autre montage audio.

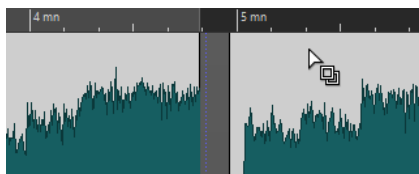
### À NOTER

La configuration de canaux du clip doit correspondre à celle de la piste de destination.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez un ou plusieurs clips.
2. Cliquez dans la zone supérieure des clips et faites-les glisser sur une autre position de la même piste, sur une autre piste ou sur un autre onglet de montage audio.



Le curseur change de forme quand vous survolez la zone supérieure d'un clip.

Lorsque vous faites glisser les clips, une ligne en pointillé indique que le premier des clips copiés va être placé. La position est également indiquée dans la ligne d'information.

Les paramètres de **Répercussion** que vous pouvez configurer dans l'onglet **Éditer** de la fenêtre **Montage audio** sont pris en compte.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

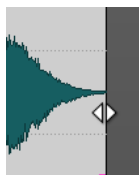
[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 141

## Redimensionnement des clips

Dans ce contexte précis, redimensionner revient à déplacer les points de début et de fin d'un clip. Une partie plus ou moins longue du fichier audio d'origine est alors affichée.

Pour redimensionner un clip, cliquez sur le bord gauche ou droit du clip et déplacez le point de début ou de fin vers la gauche ou la droite. Vous ne pouvez pas faire glisser le bord d'un clip au-delà du point de début ou de fin du fichier audio auquel il fait référence.

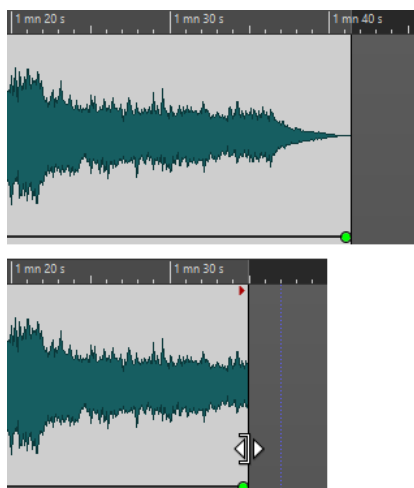
Si vous appuyez sur **Alt** lors du redimensionnement, tous les clips sélectionnés sont redimensionnés de la même quantité.



### Indicateur de clip redimensionné

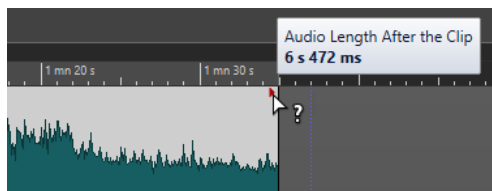
Quand vous redimensionnez un clip, un petit triangle apparaît dans son coin supérieur gauche ou droit, selon que vous avez redimensionné le début ou la fin du clip. Cet indicateur peut vous aider à trouver et corriger des erreurs, par exemple, quand vous coupez une trop grande partie d'un clip et qu'il manque le début ou la fin du signal audio.





Clip avant et après un redimensionnement. Le triangle qui figure dans le coin supérieur droit indique que le clip a été redimensionné.

Quand vous survolez l'indicateur de clip redimensionné avec la souris, une infobulle indique la longueur du signal audio avant/après le clip. L'unité de temps de cette indication dépend de l'unité de temps de la règle temporelle.



#### LIENS ASSOCIÉS

[Options de déplacement et de fondu enchaîné des clips](#) à la page 166

## Convertir les clips sélectionnés

La conversion vous permet de rendre plusieurs clips dans un clip unique. Un nouveau fichier audio est alors créé dans le dossier du montage. Lors de l'opération de rendu, les paramètres d'enveloppe et les paramètres de gain des clips sont pris en compte. Les effets de piste ne sont pas inclus dans le rendu.

Quand vous convertissez des clips, un nouveau fichier audio est créé. Le nouveau clip utilise ce fichier audio et n'intègre plus aucun paramètre d'enveloppe ou de gain. Après le rendu, le son du nouveau clip est identique à celui des clips d'origine. Son signal audio est toujours traité par les plug-ins appliqués à la piste.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Créer des clips à partir des clips sélectionnés](#) à la page 169

## Créer des clips à partir des clips sélectionnés

Vous pouvez rendre plusieurs clips dans un clip unique. Les plug-ins, les paramètres d'enveloppe et les paramètres de gain des clips sont rendus dans le nouveau clip.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans le montage audio, sélectionnez les clips que vous souhaitez rendre dans un seul clip.
2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.

3. Dans la section **Clips Sélectionnés**, cliquez sur **Convertir**.

---

#### RÉSULTAT

Les clips sélectionnés sont rendus dans un seul clip.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Convertir les clips sélectionnés](#) à la page 169

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 141

## Diviser des clips

Vous pouvez scinder des clips pour les diviser en deux clips indépendants. Les deux clips ont le même nom et les mêmes paramètres. Les enveloppes et les fondus sont convertis de telle sorte que les deux clips sont lus comme s'il s'agissait toujours d'un seul et même clip.

#### CONDITION PRÉALABLE

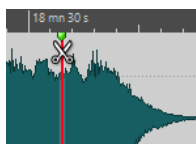
Déterminez si des fondus enchaînés doivent être automatiquement créés entre les clips gauche et droit. Pour activer/désactiver cette option, sélectionnez l'onglet **Fondu**, puis activez/désactivez l'option **Créer des fondus standard dans les nouveaux clips** dans la section **Options**.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, cliquez sur la position à laquelle vous souhaitez diviser le clip.
2. Placez le curseur de la souris sur la position du curseur d'édition dans la zone de clip du haut.

Le curseur prend la forme d'une paire de ciseaux.



3. Double-cliquez.

---

#### RÉSULTAT

Le clip est divisé en deux.

## Effacer des parties de clips comprises dans des intervalles de sélection

Quand vous supprimez une partie d'un clip compris dans un intervalle de sélection, la section du clip située à droite est déplacée vers la gauche pour combler le vide créé par la suppression.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez un intervalle dans un clip.
2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
3. Dans la section **Suppression**, cliquez sur **Supprimer la plage sélectionnée**.

---

#### RÉSULTAT

L'intervalle sélectionné est supprimé et la partie droite du clip est déplacée vers la gauche pour combler l'espace.

## Suppression de clips

Quand vous supprimez des clips, le fichier audio auquel ils font référence n'est pas supprimé.

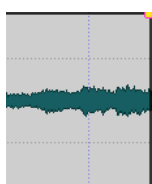
---

### PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Faites un clic droit sur un clip et sélectionnez **Supprimer**.
    - Sélectionnez un clip et appuyez sur **Supprimer**.
- Pour vous assurer qu'aucune plage n'est sélectionnée, appuyez sur **Échap**.
- 

## Clips et points de repère

Un point de repère est un marqueur de position appartenant à un clip. Il peut être placé dans le clip ou en dehors. Les points de repère s'affichent sous la forme de lignes en pointillé verticales.



Quand vous déplacez un clip, son point de repère se cale sur les bordures, les marqueurs ou des positions. Méthodes d'utilisation des points de repère :

- Placez le point de repère à une position pertinente du signal audio pour aligner le clip sur d'autres clips, etc.
- Placez le point de repère avant le début d'un clip pour placer successivement des clips avec des espaces prédéfinis.
- Placez le point de repère au point de fondu d'entrée ou de sortie d'un clip afin de maintenir des longueurs de fondu définies en cas de fondu enchaîné.

### À NOTER

Vous ne pouvez définir qu'un seul point de repère par clip. Si vous sélectionnez une autre option d'insertion de point de repère, le point de repère est déplacé vers une nouvelle position.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Créer des points de repère](#) à la page 171

## Créer des points de repère

Vous pouvez ajouter un point de repère à chaque clip.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le montage audio, cliquez sur la position du clip où vous souhaitez placer un point de repère.
2. Sélectionnez l'onglet **Éditer**.
3. Dans la section **Clip**, ouvrez le menu local **Point de repère**.
4. Sélectionnez l'une des options suivantes :
  - **Mettre au curseur**

- **Placer à la position de l'écart standard**
  - **Suivre la fin du fondu d'entrée**
  - **Suivre le début de fondu de sortie**
5. Facultatif : sélectionnez **Point de repère de fin personnalisé** et définissez un point de repère de fin personnalisé.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Clips et points de repère](#) à la page 171

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 141

## Gestion des fichiers source des clips

Vous pouvez éditer les fichiers utilisés dans le montage audio actuel à partir de l'**Éditeur audio**.

#### LIENS ASSOCIÉS

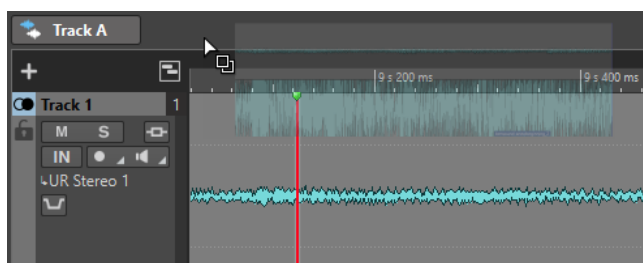
[Éditer les fichiers source des clips](#) à la page 172

## Éditer les fichiers source des clips

Pour éditer le montage audio, il se peut que vous deviez traiter ou modifier les fichiers audio référencés par les clips.

Utilisez l'une des méthodes suivantes pour éditer le fichier source d'un clip :

- Faites un clic droit sur le clip que vous souhaitez éditer et sélectionnez **Éditer la source**. Le fichier source du clip s'ouvre dans l'**Éditeur audio**. Modifiez le clip, enregistrez-le et revenez dans le montage audio.
- Double-cliquez sur le clip et faites-le glisser dans la liste de l'onglet ou dans l'**Éditeur audio**.



Il convient de prendre en compte les points suivants :

- Toute modification effectuée de cette manière a une incidence sur le fichier audio source, et donc sur l'ensemble des clips qui utilisent le fichier audio, y compris ceux d'autres montages audio.
- Vous pouvez annuler/rétablir toutes les modifications des fichiers audio, même après avoir enregistré le fichier. Ces modifications sont appliquées instantanément dans tous les montages audio ouverts.
- Si vous enregistrez le fichier source audio avec un autre nom à l'aide de la commande **Fichier > Sauver sous**, tous les montages audio ouverts le référencant font à présent référence au nouveau fichier.

## Enveloppes des clips

Pour les clips du montage audio, vous pouvez créer des enveloppes pour le volume et les fondus, ainsi que pour le panoramique.

Vous pouvez créer une courbe d'enveloppe de niveau indépendante pour automatiser le niveau, créer des fondus et des fondus enchaînés et rendre muettes des sections de clip.

Vous pouvez modifier les paramètres d'enveloppe dans l'onglet **Enveloppe** ou en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une courbe d'enveloppe. Les options du menu des paramètres varient en fonction de la partie sur laquelle vous cliquez : fondu d'entrée, fondu de sortie ou sustain.

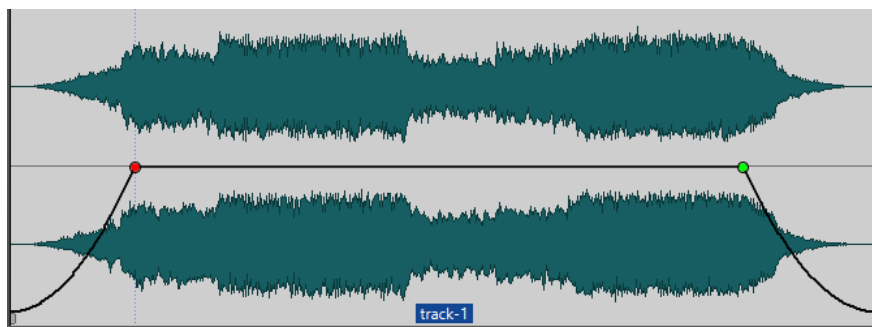
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Enveloppe \(Montage audio\)](#) à la page 146

## Enveloppes de niveau

Par défaut, tous les clips affichent une courbe d'enveloppe de niveau. Cette enveloppe est constituée de trois parties : le fondu d'entrée, le maintien et le fondu de sortie.

Les points situés à gauche et à droite de la courbe sont les points de jonction du fondu en entrée et du fondu en sortie qui séparent les parties fondu de la partie sustain. Les points gris qui se trouvent au début des fondus d'entrée et à la fin des fondus de sortie permettent de voir clairement les fondus courts sans nécessairement avoir à zoomer.



La courbe d'enveloppe indique si des points, des fondus en entrée ou des fondus en sortie ont été définis. En plus de la courbe, les modifications de l'enveloppe de niveau apparaissent sur la forme d'onde.

LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

## Sélectionner des enveloppes

Vous pouvez sélectionner des enveloppes de volume/fondu et des enveloppes de panoramique.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez un clip.
  2. Sélectionnez l'onglet **Enveloppe**.
  3. Dans la section **Sélecteur**, ouvrez le menu local **Type d'enveloppe**, puis choisissez de modifier soit l'enveloppe de **Volume/Fondus**, soit l'enveloppe **Balance**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

[Onglet Enveloppe \(Montage audio\)](#) à la page 146

## Masquer des courbes d'enveloppe

Par défaut, tous les clips affichent des enveloppes, que vous pouvez masquer si vous le souhaitez. Toutefois, les enveloppes masquées restent actives.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez un clip.
  2. Sélectionnez l'onglet **Enveloppe**.
  3. Dans la section **Sélecteur**, ouvrez le menu local **Type d'enveloppe** et sélectionnez **Tout masquer**.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

[Onglet Enveloppe \(Montage audio\)](#) à la page 146

## Édition d'enveloppe de clip

Les points de courbe permettent de créer des courbes de volume, des courbes de panoramique et des courbes de fondu destinées dans un clip. Pour modifier la courbe d'enveloppe, il suffit d'ajouter ou de supprimer des points de courbe.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition des courbes d'enveloppes](#) à la page 175

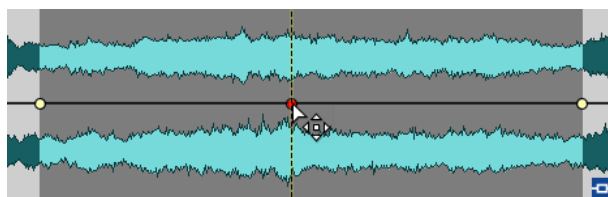
## Ajouter des points sur les courbes des enveloppes

Vous pouvez ajouter un ou plusieurs points sur la courbe d'une enveloppe.

---

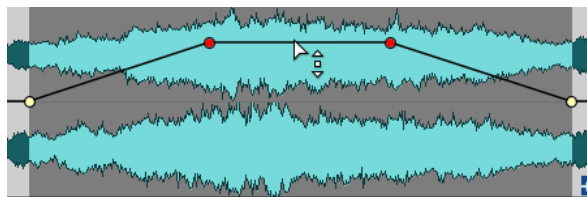
POSSIBILITÉS

- Pour ajouter un point sur la courbe d'une enveloppe, double-cliquez sur cette courbe. En maintenant enfoncé le bouton de la souris après avoir double-cliqué sur la courbe de l'enveloppe, vous pourrez placer le point à un autre endroit.
- Pour ajouter plusieurs points sur la courbe dans une plage sélectionnée, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour ajouter trois points sur la courbe d'une enveloppe, sélectionnez une plage et double-cliquez sur la courbe dans la plage sélectionnée. Deux points seront créés au début et à la fin de la sélection, et un autre à la position à laquelle vous avez cliqué. S'il y avait déjà un point sur la courbe dans la plage sélectionnée et que vous double-cliquez sur cette courbe, deux points seront créés.



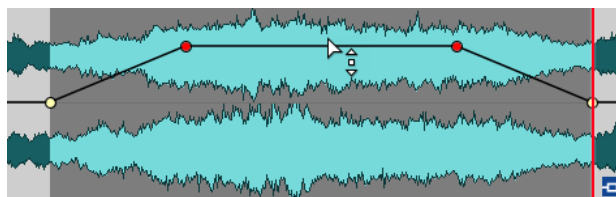
- Pour ajouter quatre points sur la courbe, deux au début de la sélection et deux à la fin, sélectionnez une plage, cliquez sur la courbe et faites-la glisser vers le haut ou le bas.

- Pour ajouter quatre points à équidistance sur la courbe, sélectionnez une plage, appuyez sur **Ctrl/Cmd**, puis cliquez sur la courbe et faites-la glisser vers le haut ou le bas.



Pour que cela fonctionne, il ne doit pas déjà y avoir de points sur la courbe.

- Pour ajouter quatre points dont les deux du milieu sont plus espacés que le premier et le dernier, sélectionnez une plage, appuyez sur **Ctrl/Cmd - Alt**, puis cliquez sur la courbe et faites-la glisser vers le haut ou le bas.



Pour que cela fonctionne, il ne doit pas déjà y avoir de points sur la courbe.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

[Édition des courbes d'enveloppes](#) à la page 175

## Édition des courbes d'enveloppes

Vous pouvez appliquer aux courbes d'enveloppe de nombreuses opérations d'édition courantes des systèmes d'exploitation informatiques. Outre ces opérations, plusieurs procédures spécifiques s'appliquent.

---

#### POSSIBILITÉS

- Pour supprimer un point de courbe, double-cliquez dessus. Vous ne pouvez pas supprimer le point de courbe situé entre la partie sustain et la partie de fondu de l'enveloppe.
- Pour sélectionner plusieurs points, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et cliquez sur les points que vous souhaitez sélectionner sur la courbe.
- Pour sélectionner une plage de points, cliquez tout en maintenant la touche **Alt** enfoncée et entourez votre sélection en faisant glisser le curseur.
- Pour supprimer plusieurs points de courbe, sélectionnez-les, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un d'eux et choisissez **Supprimer les points sélectionnés**.
- Pour déplacer l'ensemble des points sélectionnés, cliquez sur l'un d'eux et faites glisser la sélection.
- Pour augmenter ou diminuer la valeur de deux points de courbe consécutifs, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur le segment compris entre les deux points, puis faites-le glisser vers le haut ou vers le bas.
- Pour modifier la position temporelle de deux points de courbe consécutifs, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur le segment compris entre les deux points, puis faites-le glisser vers la gauche ou vers la droite.
- Pour augmenter ou baisser la courbe d'enveloppe dans son intégralité, assurez-vous qu'aucun point de courbe n'est sélectionné, cliquez sur la courbe d'enveloppe et faites-la glisser vers le haut ou vers le bas. Ne faites pas glisser un segment délimité par des points sélectionnés.

- Pour ajuster les enveloppes dans tous les clips sélectionnés, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser une courbe d'enveloppe vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez ainsi régler rapidement le niveau ou le panoramique de plusieurs clips à la fois, ainsi que les deux côtés d'une enveloppe stéréo simultanément.
  - Pour déplacer un point de fondu d'entrée ou de fondu de sortie dans le sens vertical, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et faites glisser le point de fondu.
  - Pour modifier le niveau ou la durée du fondu d'entrée/de sortie de plusieurs enveloppes en même temps, sélectionnez les clips à éditer, appuyez sur **Alt** et modifiez l'enveloppe à l'aide de la souris.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

[Ajouter des points sur les courbes des enveloppes](#) à la page 174

## Réinitialiser des courbes d'enveloppe

Vous pouvez rétablir le niveau par défaut des points de courbe à 0 dB.

---

#### POSSIBILITÉS

- Pour réinitialiser un point à 0 dB, sélectionnez-le, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Réinitialiser les points sélectionnés**.
  - Pour rétablir les valeurs par défaut de la courbe d'enveloppe tout entière, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez **Remettre le niveau à 0 dB**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'enveloppe de clip](#) à la page 174

[Enveloppes des clips](#) à la page 173

## Augmenter les niveaux d'une sélection

Vous pouvez augmenter le niveau audio en fonction de temps de montée et de chute spécifiques (20 millisecondes par défaut), puis régler le niveau.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez dans un clip la plage de la section dont vous souhaitez augmenter le niveau.
  2. Faites un clic droit sur la courbe d'enveloppe et sélectionnez **Réhausser la sélection avec l'enveloppe**.  
Le niveau de la plage de sélection est augmenté.
  3. Cliquez sur l'enveloppe de la plage de sélection et faites-la glisser vers le haut ou vers le bas pour régler le niveau.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'enveloppe de clip](#) à la page 174

## Rendre muets les intervalles sélectionnés sur des clips

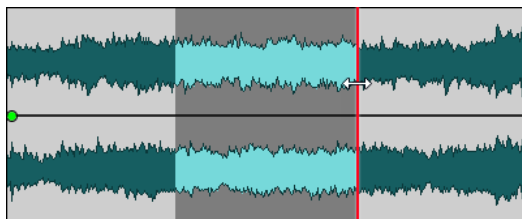
Pour rendre muet un intervalle sélectionné, baissez le volume à -144 dB.

Les glissements de la courbe d'enveloppe vers le haut ou le bas n'ont pas d'incidence sur ces sections rendues muettes.



#### PROCÉDER AINSI

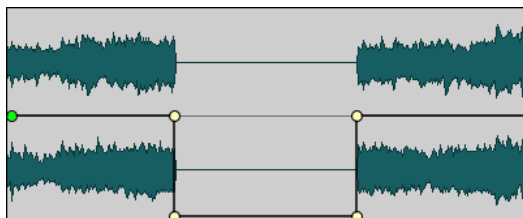
1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez dans un clip l'intervalle que vous souhaitez rendre muet.



2. Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur la courbe d'enveloppe et sélectionnez **Rendre muette la sélection avec l'enveloppe**.

#### RÉSULTAT

La section est rendue muette. Un fondu d'entrée et un fondu de sortie de 20 ms sont appliqués à la section muette.



#### LIENS ASSOCIÉS

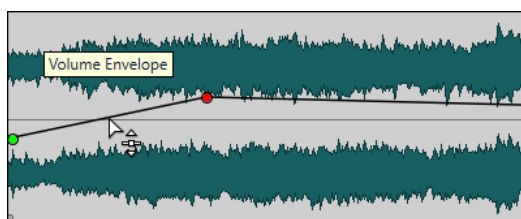
[Édition d'enveloppe de clip](#) à la page 174

## Modifier les enveloppes de niveau générales des clips

La courbe d'enveloppe par défaut ne contient pas de points d'enveloppe de niveau, mais vous pouvez l'utiliser pour modifier le niveau général d'un clip.

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, placez le curseur de la souris sur la courbe d'enveloppe. Le curseur prend alors la forme d'un cercle doté de deux flèches pointant vers le haut et le bas.



2. Cliquez et faites glisser la courbe vers le haut ou le bas pour modifier le niveau d'enveloppe du clip.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Édition d'enveloppe de clip](#) à la page 174

## Ducking des pistes

Le ducking permet de faire en sorte que le niveau d'une piste audio soit modifié en fonction du signal émis par une autre piste audio.

En général, cet effet sert à atténuer le niveau d'une piste de musique ou de son d'ambiance quand du signal est émis par une piste de voix associée. La piste qui contient de la musique est la piste du signal porteur et la piste qui contient l'enregistrement de voix est la piste modulatrice.

Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes de voix en tant que pistes modulatrices et faire en sorte qu'elles modulent toutes la même piste de signal porteur. Vous pouvez également appliquer un ducking à des pistes elles-mêmes modulatrices, par exemple afin qu'une piste de voix ait priorité sur une autre piste.

### LIENS ASSOCIÉS

[Appliquer un ducking pour les pistes](#) à la page 178

[Configuration du ducker pour un effet de ducking sur les pistes](#) à la page 179

## Appliquer un ducking pour les pistes

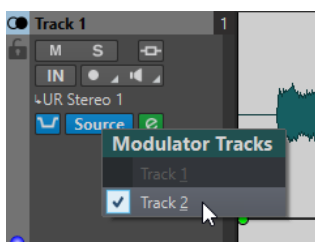
### CONDITION PRÉALABLE

Vous souhaitez que le niveau d'une piste audio diminue chaque fois qu'un signal est émis sur une seconde piste audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez la piste du signal porteur, c'est-à-dire celle qui contient la musique.
2. Dans la zone de contrôle de la piste du signal porteur, activez **Ducker On/Off**.
3. Cliquez sur **Source** pour ouvrir le menu **Pistes modulatrices** et sélectionnez une ou plusieurs pistes modulatrices, c'est-à-dire les pistes qui contiennent les enregistrements de voix.



4. Lancez la lecture du montage audio.  
Le volume de la piste de musique diminue chaque fois que du signal est émis par la piste de voix.
5. Facultatif : Cliquez sur **Réglages du ducker** pour ouvrir le plug-in **Ducker** et configurer les paramètres de l'effet.
6. Facultatif : si vous utilisez plusieurs pistes modulatrices, vous pouvez également appliquer le ducking d'une piste modulatrice à une autre.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Ajout de pistes](#) à la page 153

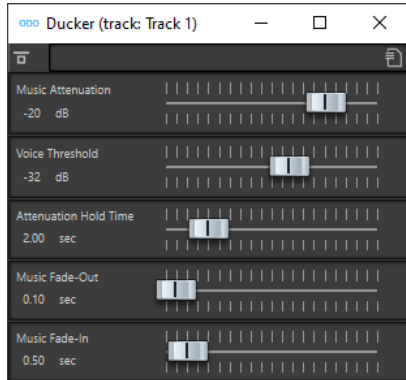
[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 137

[Configuration du ducker pour un effet de ducking sur les pistes](#) à la page 179

## Configuration du ducker pour un effet de ducking sur les pistes

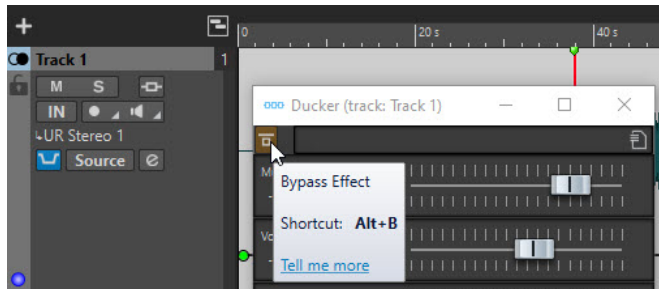
Les paramètres du **Ducker** vous permettent de configurer l'effet de ducking pour les pistes.

- Pour ouvrir les paramètres du **Ducker**, activez **Ducker On/Off** dans la zone de contrôle des pistes et cliquez sur **Réglages du ducker**.



### Contourner effet

Quand cette option est activée, le **Ducker** est contourné pendant la lecture.



### Préréglages

Permet d'enregistrer et de charger des préréglages de ducking.

### Music Attenuation

Permet de définir la réduction de niveau qui est appliquée à la piste de musique (signal porteur).

### Voice Threshold

Permet de définir le seuil de niveau de la piste de voix (signal modulateur) qui déclenchera le ducking. Quand le niveau de la piste de voix dépasse le seuil, le niveau de la piste de musique (signal porteur) diminue.

### Attenuation Hold Time

Une fois que le niveau de la piste de voix est passé sous le seuil, le paramètre **Attenuation Hold Time** détermine la durée pendant laquelle le niveau de la piste du signal porteur reste réduit, avant de commencer à remonter à son niveau d'origine.

### Music Fade-Out

Détermine le temps que met la musique pour passer de 0 dB au niveau d'atténuation de la musique défini (**Music Attenuation**).

### Music Fade-In

Détermine la durée à l'issue de laquelle le niveau monte jusqu'au niveau initial après que le niveau de la piste de voix (signal modulateur) est descendu sous le seuil de voix (**Voice Threshold**) et à l'issue de la durée définie par le paramètre **Attenuation Hold Time**.

LIENS ASSOCIÉS

[Ducking des pistes](#) à la page 178

[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 137

## Fondus et fondus enchaînés dans les montages audio

Un fondu d'entrée et un fondu de sortie correspondent respectivement à une augmentation et une diminution progressive du niveau. Un fondu enchaîné est un fondu progressif entre un fondu d'entrée et un fondu de sortie.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des fondus dans des clips](#) à la page 180

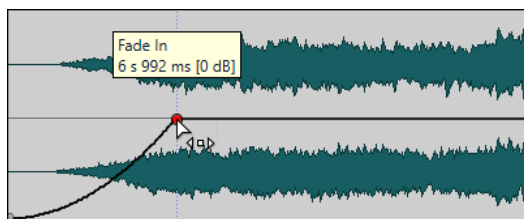
### Créer des fondus dans des clips

Par défaut, tous les clips affichent des points de jointure de fondu d'entrée et de fondu de sortie. Vous pouvez les faire glisser horizontalement pour créer un fondu d'entrée ou un fondu de sortie pour un clip.

Vous pouvez ajouter des points d'enveloppe à un fondu comme avec les enveloppes de niveau.

- Pour créer un fondu d'entrée, cliquez sur le point de fondu d'entrée au début d'un clip et faites-le glisser vers la droite.
- Pour créer un fondu de sortie, cliquez sur le point de fondu de sortie à la fin d'un clip et faites-le glisser vers la gauche.
- Pour créer un fondu d'entrée ou un fondu de sortie à une position temporelle donnée, servez-vous de l'option **Appliquer durée** dans l'onglet **Fondu**. Saisissez la valeur temporelle dans le champ prévu à cet effet, puis cliquez sur **Appliquer durée**.
- Pour déplacer un point de fondu d'entrée ou de fondu de sortie verticalement, appuyez sur **Ctrl/Cmd** pendant le glissement.
- Pour modifier les points de fondu d'entrée/de sortie de tous les clips sélectionnés à la fois, maintenez enfoncée la touche **Alt** et faites glisser un point de fondu d'entrée/de sortie vers le haut ou le bas. Vous pouvez ainsi modifier rapidement les fondus de plusieurs clips à la fois.
- Pour créer un fondu enchaîné, déplacez un clip sur un autre. Un fondu enchaîné est automatiquement créé au point de jointure.

La courbe de fondu d'entrée/fondu de sortie qui en résulte est affichée dans le clip, et le fondu est aussi reflété dans la forme d'onde. Quand vous placez le curseur de la souris sur le point de fondu d'entrée, la durée du fondu d'entrée en secondes et millisecondes, et le volume en dB sont indiqués.



LIENS ASSOCIÉS

[Fondus et fondus enchaînés dans les montages audio](#) à la page 180

[Onglet Fondu \(Montage audio\)](#) à la page 145

## Menus Fondu d'entrée et Fondu de sortie

Dans ce menu, vous pouvez sélectionner diverses courbes de fondu prééglées et d'autres options de fondu.

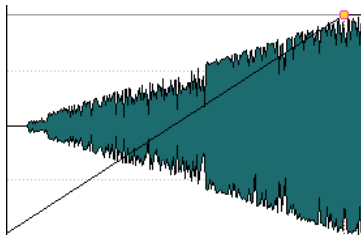
- Pour ouvrir le menu local **Fondu d'entrée** ou **Fondu de sortie**, faites un clic droit sur les points de fondu d'entrée ou de fondu de sortie.

### Zoomer l'étendue du fondu d'entrée/Zoomer l'étendue du fondu de sortie

Ajuste la vue pour afficher essentiellement le fondu d'entrée/fondu de sortie du clip actif.

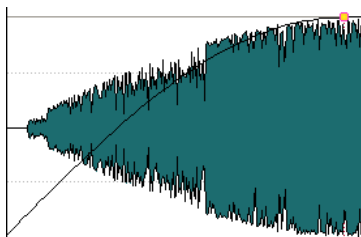
#### Linear

Permet d'appliquer une modification linéaire du niveau.



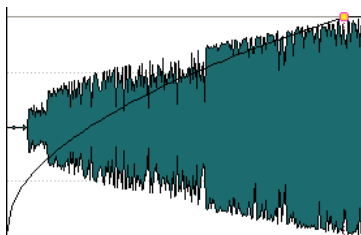
#### Sinus (\*)

Permet de modifier le niveau en fonction du premier quart de la courbe sinusoïdale. Lors d'une utilisation avec un fondu enchaîné, la sonie (RMS) reste constante pendant la transition.



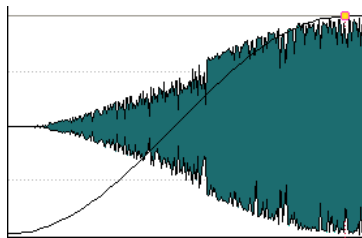
#### Racine carrée (\*)

Permet de modifier le niveau en fonction de la courbe racine carrée. Lors d'une utilisation avec un fondu enchaîné, la sonie (RMS) reste constante pendant la transition.



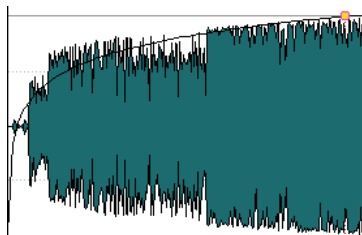
#### Sinusoïde

Permet de modifier le niveau en fonction d'une moitié de période de la courbe sinusoïdale.



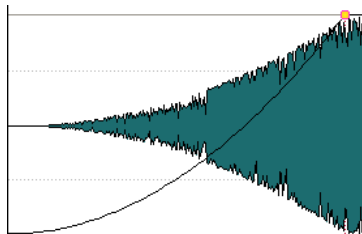
### Logarithmique

Permet de modifier le niveau de manière logarithmique.



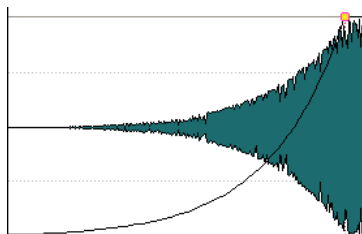
### Exponentiel

Permet de modifier le niveau de manière exponentielle.



### Exponentiel+

Permet de modifier le niveau fortement de manière exponentielle.



### LIENS ASSOCIÉS

[Fondus et fondus enchaînés dans les montages audio](#) à la page 180

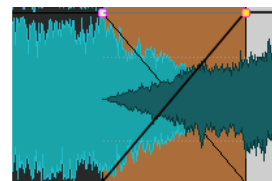
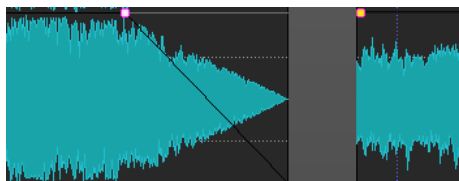
## Édition de fondu enchaîné

Vous pouvez créer des fondus enchaînés avec des formes et des longueurs indépendantes pour les courbes de fondu d'entrée et de fondu de sortie.

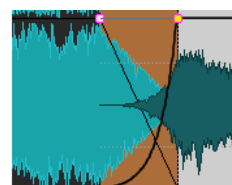
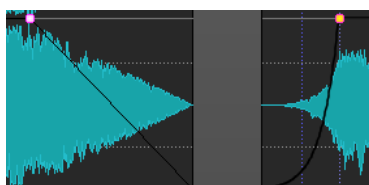
Le fondu enchaîné automatique par défaut est linéaire. Il utilise les mêmes formes et durées pour les fondus d'entrée et de sortie. Les principes suivants s'appliquent :

- Un fondu enchaîné inclut un fondu d'entrée et un fondu de sortie.
- Vous pouvez éditer les courbes de fondu d'entrée et de fondu de sortie de la même manière que les fondus.
- Pour redimensionner la durée de fondu enchaîné de manière symétrique, appuyez sur **Maj**, cliquez sur la zone de fondu enchaîné et faites glisser vers la droite et la gauche.

- Pour déplacer la région de fondu enchaîné tout en conservant sa longueur, appuyez sur **Ctrl/Cmd**, cliquez sur la zone de fondu enchaîné et faites glisser vers la gauche et vers la droite.
- Quand vous déplacez un clip afin qu'il en chevauche un autre pour créer un fondu enchaîné, et qu'aucun des clips n'a de fondu défini dans l'intervalle, un fondu enchaîné par défaut est créé.
- Quand vous déplacez un clip possédant une courbe de fondu définie et que ce clip chevauche un autre clip ne possédant pas de fondu défini, le clip non déplacé adopte automatiquement la courbe de fondu du clip déplacé, et une compensation d'amplitude s'applique. Ce n'est le cas que quand la longueur du fondu de sortie du clip non déplacé est nulle.



- Si les deux clips possèdent des courbes de fondu définies différentes, un fondu enchaîné asymétrique est créé.



#### LIENS ASSOCIÉS

[Options de déplacement et de fondu enchaîné des clips](#) à la page 166

## Effets de piste

Vous pouvez ajouter des plug-ins d'effets VST sur les pistes d'un montage audio. Les effets de piste s'appliquent à tous les clips d'une piste.

Les plug-ins VST 2 et VST 3 peuvent être utilisés dans le montage audio. Chaque piste peut être traitée indépendamment par quatre plug-ins d'effets VST.

#### À NOTER

Les effets utilisés sur les pistes doivent prendre en charge les données audio stéréo, même dans le cas d'une piste mono.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 183

[Ajouter des effets sur des pistes](#) à la page 188

## Fenêtre Inspecteur de piste

Cette fenêtre vous permet de nettoyer et d'améliorer le signal audio, d'ajouter des plug-ins d'effet sur des pistes et de configurer les paramètres de gain et de panoramique. Vous pouvez vous servir des outils **DeEsser**, **DeNoiser** et **DeHummer** pour nettoyer votre signal audio. Les outils **Voice Exciter**, **Reverb**, **EQ** et **Maximizer** vous permettent d'améliorer votre signal audio.

- Pour ouvrir la fenêtre **Inspecteur de piste**, ouvrez un montage audio et sélectionnez **Fenêtres outils > Inspecteur de piste**.



## Couleur et nom de la piste

### Couleur de piste

Permet de définir la couleur de la forme d'onde sur la piste active.

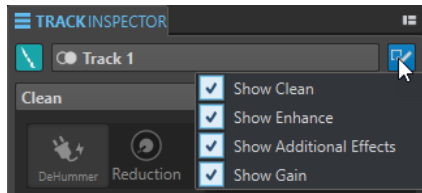
### Nom

Permet d'attribuer un nom à la piste active.



## Visibilité des panneaux

Permet d'afficher ou de masquer les panneaux de la fenêtre **Inspecteur de piste**.



Voici les options disponibles :

- **Afficher Nettoyage**
- **Afficher Amélioration**
- **Afficher Effets supplémentaires**
- **Afficher Gain**

## Nettoyage

Le panneau **Nettoyage** contient les outils **DeHummer**, **DeNoiser** et **DeEsser**. Ils vous permettent de supprimer les sons et bruits indésirables de votre signal audio en temps réel.

### Plier/déplier le panneau de nettoyage

Permet de réduire ou de développer le panneau **Nettoyage**.

### Contourner tous les effets affichés ici

Permet de contourner le traitement des effets pendant la lecture et le rendu.

### DeHummer

L'outil **DeHummer** vous permet de réduire le bruit de fond engendré par la terre de l'alimentation ou par du mauvais matériel d'enregistrement. Il élimine les fréquences correspondantes du signal audio.

Voici les paramètres disponibles :

- **Reduction** : permet de configurer le niveau de la réduction du bruit de fond.
- **Listen** : permet d'écouter le signal supprimé du contenu audio. Vous pouvez ainsi vérifier que le traitement porte bien sur les composantes indésirables du signal.
- **50 Hz** et **60 Hz** : permettent de supprimer le bruit harmonique à une fréquence fondamentale de 50 ou 60 Hz. Ces fréquences indésirables peuvent être engendrées par un bruit électrique dû à du matériel mal blindé, par exemple.

### DeNoiser

**DeNoiser** permet d'éliminer le bruit que peuvent comporter les signaux audio, par exemple celui qui vient des sons d'ambiance.

Les paramètres suivants sont disponibles :

- **Reduction** : permet de configurer le niveau de la réduction du bruit.
- **Listen** : permet d'écouter le signal qui a été éliminé du signal audio d'origine. Vous pouvez ainsi vérifier que le traitement porte bien sur les composantes indésirables du signal.

### DeEsser

L'outil **DeEsser** est un compresseur qui sert à réduire les sibilances excessives, généralement sur les enregistrements de voix.

Vous pouvez par exemple l'utiliser quand un enregistrement est globalement satisfaisant mais comporte trop de sibilance à cause de la proximité du micro ou de l'égalisation.

Pour les enregistrements de voix, l'outil **DeEsser** est généralement placé après la préamplification du micro et avant le compresseur/limiteur. Ainsi, le compresseur/limiteur ne limite pas outre mesure la dynamique globale du signal.

Les paramètres suivants sont disponibles :

- **Reduction** : permet de configurer le niveau de réduction de la sibilance.
- **Listen** : permet d'écouter le signal qui a été éliminé du signal audio d'origine. Vous pouvez ainsi vérifier si le traitement porte bien sur les composantes indésirables du signal.
- **Character** : permet de définir la fréquence à laquelle l'outil **DeEsser** s'applique. On règle généralement le paramètre **Character** assez bas pour les voix d'homme, par exemple. Pour les voix de femmes ou d'enfants, le paramètre **Character** est souvent réglé assez haut.
- Le vumètre **Reduction** indique le niveau de traitement de l'outil **DeEsser**.

## Amélioration

Le panneau **Amélioration** contient les outils **Voice Exciter**, **Reverb**, **EQ** et **Maximizer**. Ils vous permettent d'améliorer la clarté, l'expression et la profondeur du signal audio en temps réel.

### Plier/déplier le panneau d'amélioration

Permet de réduire ou de développer le panneau **Amélioration**.

### Contourner tous les effets affichés ici

Permet de contourner le traitement des effets pendant la lecture et le rendu.

### Voice Exciter

L'outil **Voice Exciter** vous permet d'ajouter des harmoniques hautes et d'améliorer la clarté et l'intelligibilité de vos enregistrements de voix.

Les paramètres suivants sont disponibles :

- **Amount** : permet de configurer le niveau de traitement de l'effet.
- **Clarity** : permet d'améliorer la clarté et l'intelligibilité d'un enregistrement de voix.

### Reverb

L'outil **Reverb** permet d'ajouter de l'espace et de l'ampleur aux enregistrements qui manquent de vie.

Les paramètres suivants sont disponibles :

- **Size** : permet de configurer la taille de la pièce.
- **Mix** : permet de doser l'équilibre entre signal traité et non traité.

### EQ

Cet **EQ** à trois bandes vous permet de réduire ou d'accentuer les plages de fréquences basses (**Low**), centrales (**Mid**) et hautes (**High**). Par ailleurs, un filtre **Low Cut** permet d'éliminer les fréquences inférieures à 30 Hz pour encore plus de clarté.

Les bandes de cet égaliseur possèdent les caractéristiques suivantes :

- **Low** : filtre en plateau grave, 250 Hz de fréquence, 12 dB/octave
- **Mid** : filtre écreteur, 1500 Hz de fréquence, Q 1, 12 dB/octave
- **Hi**: filtre en plateau aigu, 5000 Hz de fréquence, 12 dB/octave

### Maximizer

L'outil **Maximizer** permet d'ajouter de la puissance et de l'impact à un enregistrement, sans toutefois que le signal dépasse -1 dB. Le paramètre **Optimize** sert à définir le niveau de la compression appliquée.

### Effets supplémentaires

Le panneau **Effets supplémentaires** permet d'ajouter d'autres effets à la piste.

#### Pliage/dépliage du volet des effets supplémentaires

Permet de réduire ou de développer le panneau **Effets supplémentaires**.

#### Contourner tous les effets affichés ici

Permet de contourner le traitement des effets pendant la lecture et le rendu.

#### Ajouter un effet

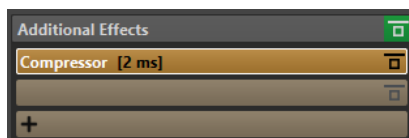
Permet d'ajouter un effet.

#### Nom de l'effet

Cliquez sur le nom d'un effet pour ouvrir sa fenêtre de cet effet. Faites un clic droit sur le nom d'un effet pour ouvrir le menu **Plug-ins** et sélectionner un nouvel effet.

#### Latence

Quand un plug-in engendre de la latence, la durée de cette latence est indiquée à côté du nom du plug-in.



#### Préréglages

Permet d'enregistrer et de charger des préréglages de plug-in.

#### Options d'effet

Ouvre le menu **Plug-ins** permettant de sélectionner ou de supprimer un plug-in.

#### Contourner effet

Permet de contourner le plug-in pendant la lecture et éventuellement pendant le rendu. Le signal est toujours traité par le plug-in, mais n'est pas injecté dans le flux audible.

### Gain

Dans ce panneau, vous pouvez configurer les paramètres de **Gain** et de **Pan** de vos pistes.

#### Réduire/Ouvrir le panneau Gain

Permet de réduire et de développer le panneau **Gain**.

#### Contourner tous les effets affichés ici

Permet de contourner le traitement des effets pendant la lecture et le rendu.

#### Gain

Permet de définir le gain des effets.

#### Pan

Permet de configurer le panoramique des effets de piste.

LIENS ASSOCIÉS

[Effets de piste](#) à la page 183

[Préréglages](#) à la page 63

[Afficher/Masquer les panneaux de la fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 188

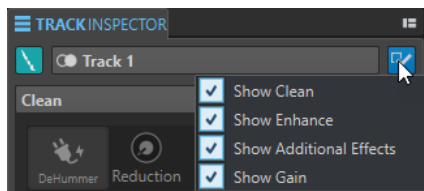
## Afficher/Masquer les panneaux de la fenêtre Inspecteur de piste

Vous pouvez afficher ou masquer des panneaux de la fenêtre **Inspecteur de piste** de manière à mieux voir les panneaux dont vous avez besoin.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Inspecteur de piste**, cliquez sur **Visibilité des panneaux**.



2. Sélectionnez les panneaux que vous souhaitez afficher. Voici les options disponibles :

- **Afficher Nettoyage**
- **Afficher Amélioration**
- **Afficher Effets supplémentaires**
- **Afficher Gain**

---

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 183

## Ajouter des effets sur des pistes

Vous pouvez ajouter des plug-ins d'effet sur chaque piste du montage audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des effets à partir de la fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 188

[Ajouter des effets à partir de la zone de contrôle des pistes](#) à la page 189

[Retirer des effets de pistes](#) à la page 189

## Ajouter des effets à partir de la fenêtre Inspecteur de piste

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio.
2. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter des effets.
3. Dans le panneau **Effets supplémentaires** de la fenêtre **Inspecteur de piste**, faites un clic droit sur un emplacement d'effet et sélectionnez un plug-in.

---

RÉSULTAT

Le plug-in sélectionné s'ouvre dans une fenêtre.

#### À NOTER

Vous pouvez ajouter des plug-ins pendant la lecture. Toutefois, si vous ajoutez un plug-in dont la latence est supérieure à zéro, il est préférable d'arrêter et de redémarrer la lecture afin d'éviter des différences de minutage. En outre, quelques plug-ins VST risquent de modifier sa latence en fonction des paramètres définis. Si tel est le cas, veillez à arrêter la lecture et à la redémarrer une fois la latence modifiée.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

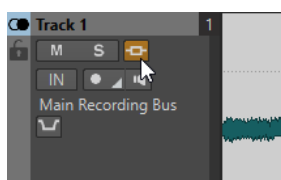
[Fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 183

## Ajouter des effets à partir de la zone de contrôle des pistes

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio.
2. Dans la zone de contrôle des pistes d'une piste mono ou stéréo, cliquez sur **Effets**.



3. Dans le menu **Effets**, sélectionnez un effet de piste.
- 

#### RÉSULTAT

Le plug-in sélectionné s'ouvre dans une fenêtre.

#### À NOTER

Vous pouvez ajouter des plug-ins pendant la lecture. Toutefois, si vous ajoutez un plug-in dont la latence est supérieure à zéro, il est préférable d'arrêter et de redémarrer la lecture afin d'éviter des différences de minutage. En outre, quelques plug-ins VST risquent de modifier sa latence en fonction des paramètres définis. Si tel est le cas, veillez à arrêter la lecture et à la redémarrer une fois la latence modifiée.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 137

## Retirer des effets de pistes

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio.
  2. Ouvrez la fenêtre **Inspecteur de piste**.
  3. Cliquez sur le panneau **Effets supplémentaires**, faites un clic droit sur l'effet à supprimer et sélectionnez **Retirer le plug-in**.
- 

#### RÉSULTAT

L'effet est supprimé de l'emplacement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 183

[Ajouter des effets sur des pistes](#) à la page 188

## Réorganisation des effets

L'ordre des effets dans la liste détermine l'ordre de traitement.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio.
  2. Dans la liste d'effets de la fenêtre **Inspecteur de piste**, faites glisser l'effet que vous souhaitez placer à un autre endroit.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Effets de piste](#) à la page 183

[Fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 183

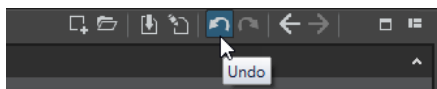
## Annulation des modifications apportées aux effets

Vous pouvez annuler ou refaire des modifications apportées aux paramètres d'effet. Toutefois, WaveLab Cast ne prend en compte les modifications qu'à la fermeture de la fenêtre du plug-in ou quand un autre onglet est sélectionné dans la fenêtre de plug-in.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre des plug-ins, cliquez sur une autre fenêtre pour que le plug-in dans lequel annuler les paramètres ne soit plus focalisé.
2. Retournez au plug-in dans lequel annuler les paramètres.
3. Dans la barre de commandes de la fenêtre **Montage audio**, cliquez sur **Annuler** ou sur **Refaire**.



---

## Régler le gain des effets

Vous pouvez définir le **Gain** des effets pour chaque piste individuellement.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio.
2. Dans la fenêtre **Inspecteur de piste**, réglez le **Gain**.



---

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Inspecteur de piste](#) à la page 183

## Mixage et fonction de rendu

La fonction **Rendre** permet de mettre à plat le montage audio en totalité ou une région dans un seul fichier audio.

Une mise à plat est nécessaire pour créer un fichier audio à partir du montage audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Rendu dans la Section Maître](#) à la page 213

## Rendu de montages audio vers fichiers audio

Vous pouvez rendre des régions d'un montage audio ou des montages audio entiers dans un seul fichier audio.

CONDITION PRÉALABLE

Configurez votre montage audio.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  2. Dans la section **Sortie**, cliquez sur **Rendre**.
  3. Dans le menu **Source**, définissez quelle partie du fichier audio vous souhaitez rendre.
  4. Dans la section **Résultat**, activez **Fichier nommé**.
  5. Dans la section **Sortie**, cliquez dans le champ **Format**, puis sur **Éditer**.
  6. Configurez les paramètres à votre convenance dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**.
  7. Cliquez sur **OK**.
  8. Facultatif : configurez d'autres paramètres dans la section **Options**.
  9. Cliquez sur **Démarrer**.
-

RÉSULTAT

Le montage audio est rendu.

LIENS ASSOCIÉS

[Mixage et fonction de rendu](#) à la page 191

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

## Importer des CD audio

Vous pouvez importer les fichiers d'un CD audio. Le CD audio importé s'ouvre en tant que montage audio.

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer**.
2. Cliquez sur **CD audio**.
3. Dans le Explorateur de fichiers/Finder macOS, sélectionnez le fichier de CD audio simplifié à importer et cliquez sur **Importer**.

---

RÉSULTAT

Le CD audio importé s'ouvre sous la forme d'un nouveau montage audio sans titre contenant toutes les pistes audio enregistrées dans le fichier du CD audio.



# Enregistrement

Vous pouvez enregistrer des signaux audio dans l'**Éditeur audio** et dans la fenêtre **Montage audio**.

Vous pouvez recourir aux méthodes d'enregistrement suivantes :

- Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez enregistrer des fichiers avec plusieurs options à partir de la boîte de dialogue **Enregistrement**.
- Dans la fenêtre **Montage audio**, vous pouvez enregistrer plusieurs pistes de montage audio simultanément.
- Vous pouvez enregistrer tout en entendant les effets en activant le monitoring du signal d'entrée.

## LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer dans l'Éditeur audio](#) à la page 193

[Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#) à la page 196

[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 194

[Monitoring des entrées](#) à la page 201

## Enregistrer dans l'Éditeur audio

Avant de commencer l'enregistrement, configurez la boîte de dialogue **Enregistrement**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, cliquez sur le bouton **Enregistrer** ou appuyez sur **\*** sur le pavé numérique.  
La boîte de dialogue **Enregistrement** s'ouvre.
2. Dans la section **Fichier à créer** de la boîte de dialogue **Enregistrement**, ouvrez le menu contextuel et choisissez entre l'enregistrement d'un fichier nommé ou d'un fichier temporaire.
3. Sélectionnez un nom de fichier et l'emplacement où enregistrer le fichier.
4. Pour sélectionner le format audio, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur la flèche vers le bas pour présélectionner un format audio pré-réglé.
  - Cliquez sur le texte de format audio pour ouvrir la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, sélectionnez le format et cliquez sur **OK**.
5. Choisissez d'afficher le vumètre **Niveau** ou **Spectre** pendant l'enregistrement.
6. Cliquez sur **Enregistrer** pour démarrer l'enregistrement.  
Le fond de la boîte de dialogue **Enregistrement** apparaît en rouge pour indiquer que vous êtes en train d'enregistrer.
7. Facultatif : vous pouvez suspendre l'enregistrement en cliquant sur le bouton **Pause**.
8. Facultatif : vous pouvez déposer des marqueurs pendant l'enregistrement en cliquant sur les boutons prévus à cet effet.
9. À la fin de l'enregistrement, cliquez sur **Stop**.

10. Facultatif : si vous voulez enregistrer une autre prise, cliquez à nouveau sur **Enregistrer**.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 194

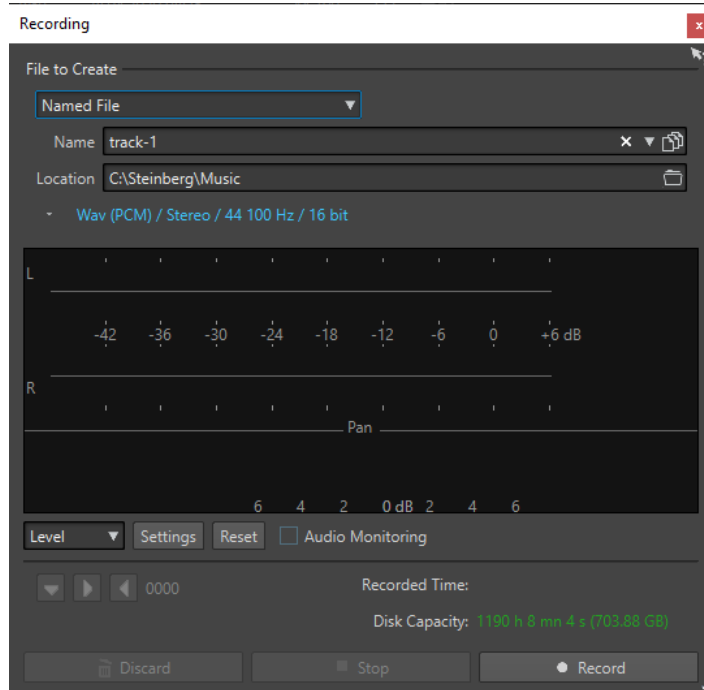
[Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#) à la page 196

## Boîte de dialogue Enregistrement

Cette boîte de dialogue permet d'effectuer des réglages d'enregistrement et de commencer l'enregistrement d'un fichier audio.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrement**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Ouvrez l'**Éditeur audio** et cliquez sur **Enregistrer** dans la barre de transport.
- Dans les autres espaces de travail, faites un **Alt/Opt**-clic sur **Enregistrer** dans la barre transport.
- Dans la fenêtre **Montage audio**, appuyez sur **Alt/Opt - R**



### Boutons principaux



#### Éliminer

Arrête l'enregistrement et supprime ce qui a été enregistré jusqu'à maintenant.

#### Stop

Arrête l'enregistrement.

#### Enregistrement

Lance l'enregistrement. Selon les options d'enregistrement, le mode **Pause** est activé.

## Réglages

### Fichier à créer

Précisez ici si vous désirez enregistrer un **Fichier temporaire** (à sauver plus tard) ou directement un **Fichier nommé** à un emplacement donné.

### Nom

Nom du fichier à écrire, sans son chemin d'accès. Lorsque vous tapez, tous les fichiers du dossier sélectionné commençant par les mêmes lettres sont affichés. Pour afficher tous les fichiers du dossier sélectionné, cliquez sur l'icône de liste.

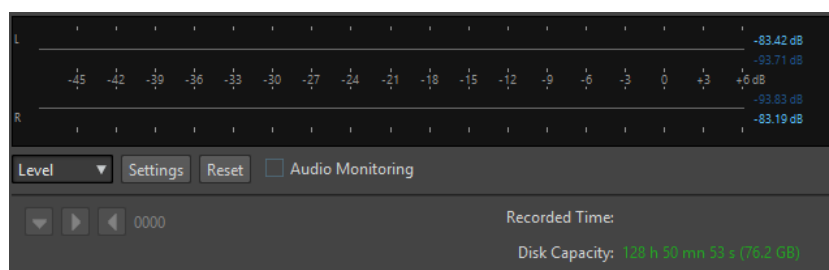
### Emplacement

Spécifie l'emplacement où vous voulez sauver l'enregistrement.

### Format de fichier audio

Ouvre la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, dans laquelle vous pouvez définir le format de fichier.

## Affichage des vumètres



### Niveau/Spectre

Permet de choisir entre le **Niveaumètre** et le **Spectromètre**.

### Réglages

Si l'affichage **Niveau** est sélectionné, ce bouton permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages du niveaumètre** pour configurer le vumètre.

Si l'affichage **Spectre** est sélectionné, un menu local s'ouvre afin de sélectionner les niveaux audio devant être affichés par le vumètre. Voici les paramètres disponibles pour l'affichage **Spectre** :

- **Restreindre aux niveaux audio élevés**
- **Inclure les niveaux audio moyens**
- **Inclure les faibles niveaux audio**

### Réinitialiser

Réinitialise les valeurs de crête.

### Monitoring audio

Quand cette option est activée, l'entrée audio est également envoyée vers les ports de sortie.

### Boutons de marqueurs

Permettent de placer des marqueurs pendant l'enregistrement.

## LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

[Niveaumètre et spectromètre pour les enregistrements](#) à la page 196

[Boîte de dialogue Réglages du vumètre niveau/panoramique](#) à la page 233

## Niveaumètre et spectromètre pour les enregistrements

La partie inférieure de la boîte de dialogue **Enregistrement** comporte des vumètres. Cela est utile pour la vérification du niveau d'entrée et du spectre de fréquence du signal d'entrée.

Vous pouvez activer les vumètres en cochant la case **Monitoring Audio**.

Pour réinitialiser les vumètres, cliquez sur **Réinitialiser**.

### Vumètre de niveau

Dans le **Niveaumètre**, les barres horizontales représentent la valeur de crête (barres extérieures) et la sonie moyenne (VU, barres intérieures) de chaque canal. Les valeurs sont également représentées sous forme numérique. Lorsque vous cliquez sur le bouton **Réglages**, la boîte de dialogue **Réglages du vumètre niveau/panoramique** s'ouvre.

### Spectromètre

Le **Spectromètre** affiche un histogramme donnant une représentation graphique continue du spectre de fréquence. Dans le menu local **Réglages**, vous pouvez choisir de le restreindre aux niveaux audio élevés, ou d'inclure également les niveaux moyens et bas.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 194

## Indicateur de capacité du disque

Cet indicateur en bas de la boîte de dialogue **Enregistrement** indique l'espace disponible sur le disque dur spécifié dans la section **Fichier à créer** ou sur le disque dur sélectionné pour accueillir les fichiers temporaires.

### À NOTER

S'il reste moins de 30 secondes d'espace disponible sur le disque dur, cet indicateur est affiché en rouge.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 194

## Enregistrement dans la fenêtre Montage audio

Il est possible d'enregistrer une ou plusieurs pistes directement dans le montage audio. Cela vous permet par exemple d'enregistrer chaque animateur d'un podcast sur une piste différente.

Selon le périphérique ASIO connecté, WaveLab Cast détecte automatiquement les bus d'entrée disponibles et crée les bus d'entrée stéréo et mono dans les **Connexions audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

[Assignation automatique des bus d'entrée pour l'enregistrement \(uniquement pour les périphériques ASIO\)](#) à la page 197

[Assigner manuellement des bus d'entrée pour l'enregistrement](#) à la page 197

[Enregistrer avec des propriétés de fichier automatiques](#) à la page 198

[Enregistrer avec des propriétés de fichier personnalisées](#) à la page 199

[Enregistrement sur plusieurs pistes](#) à la page 199

## Assignation automatique des bus d'entrée pour l'enregistrement (uniquement pour les périphériques ASIO)

Avant de commencer un enregistrement, il vous faut assigner des bus d'entrée. Quand vous utilisez un périphérique ASIO, par exemple une interface Steinberg UR, les ports d'entrée sont automatiquement créés.

### À NOTER

Si vous n'utilisez pas de périphérique ASIO, vous devez assigner manuellement les bus d'entrée.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Connectez votre périphérique à votre ordinateur et démarrez WaveLab Cast.
  2. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.
  3. Cliquez sur **Enregistrement**.
  4. Assurez-vous que votre périphérique ASIO est bien sélectionné dans le menu **Périphérique audio**.  
Les bus d'entrée sont automatiquement assignés.
  5. Créez un montage audio.
  6. Créez une piste mono ou stéréo.
  7. Dans la zone de contrôle de la piste, cliquez sur **IN** et sélectionnez le bus d'entrée de chaque piste.
- 

### RÉSULTAT

WaveLab Cast est prêt pour l'enregistrement.

### LIENS ASSOCIÉS

[Assigner manuellement des bus d'entrée pour l'enregistrement](#) à la page 197

[Enregistrer avec des propriétés de fichier automatiques](#) à la page 198

[Enregistrer avec des propriétés de fichier personnalisées](#) à la page 199

[Enregistrement sur plusieurs pistes](#) à la page 199

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Assigner manuellement des bus d'entrée pour l'enregistrement

Avant de commencer un enregistrement, il vous faut assigner des bus d'entrée.

### À NOTER

Quand vous utilisez un périphérique ASIO, par exemple une interface Steinberg UR, les bus d'entrée sont automatiquement créés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Connectez votre périphérique à votre ordinateur et démarrez WaveLab Cast.
2. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Connexions audio**.
3. Cliquez sur **Enregistrement**.
4. Dans la liste **Bus**, sélectionnez le bus que vous souhaitez utiliser pour l'enregistrement.

5. Facultatif : pour ajouter d'autres bus, cliquez sur **Ajouter un bus** et assignez d'autres bus d'entrée.
  6. Dans le menu **Configuration des canaux**, sélectionnez au choix l'enregistrement en **Mono** ou en **Stéréo**.
  7. Dans la colonne **Port de périphérique**, assignez les ports d'entrée.
- 

#### RÉSULTAT

WaveLab Cast est prêt pour l'enregistrement.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Assignation automatique des bus d'entrée pour l'enregistrement \(uniquement pour les périphériques ASIO\)](#) à la page 197

[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

[Enregistrer avec des propriétés de fichier automatiques](#) à la page 198

[Enregistrer avec des propriétés de fichier personnalisées](#) à la page 199

[Enregistrement sur plusieurs pistes](#) à la page 199

## Enregistrer avec des propriétés de fichier automatiques

Les propriétés automatiques de fichier sont le moyen le plus rapide de démarrer un enregistrement dans la fenêtre **Montage audio**.

Le nom du fichier à enregistrer est généré automatiquement. Le fichier enregistré est sauvegardé dans le dossier de données du montage audio actif. La résolution du fichier enregistré est identique à celle définie pour les fichiers temporaires.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez une piste et cliquez sur la position où vous souhaitez que l'enregistrement commence.
  2. Dans la barre transport, cliquez sur **Enregistrer**.
  3. Pour démarrer l'enregistrement, sélectionnez un bus d'entrée dans le menu **Entrée audio**.
  4. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur **Stop** dans la barre de transport.
    - Pour arrêter et annuler l'enregistrement, maintenez **Ctrl/Cmd** et cliquez sur **Stop** dans la barre de transport. Cette opération supprime le fichier enregistré.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Assigner manuellement des bus d'entrée pour l'enregistrement](#) à la page 197

[Assignation automatique des bus d'entrée pour l'enregistrement \(uniquement pour les périphériques ASIO\)](#) à la page 197

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

[Boîte de dialogue Propriété de fichier pour l'enregistrement](#) à la page 200

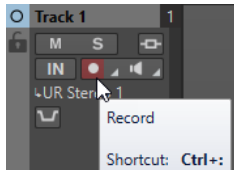
## Enregistrer avec des propriétés de fichier personnalisées

Quand vous enregistrez dans la fenêtre **Montage audio**, vous pouvez définir le nom, l'emplacement et la résolution du fichier à enregistrer.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, sélectionnez une piste et cliquez sur la position où vous souhaitez que l'enregistrement commence.
2. Dans la zone de contrôle de piste, cliquez sur **Entrée audio** et sélectionnez un bus d'entrée.
3. Faites un clic droit sur **Enregistrer** et cliquez sur **Propriétés du fichier pour l'enregistrement**.



4. Dans la boîte de dialogue **Propriétés du fichier pour l'enregistrement**, configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **Activer l'enregistrement de la piste**. La piste est désormais prête pour l'enregistrement.
  5. Dans la barre transport, cliquez sur **Enregistrer**.
  6. Procédez de l'une des manières suivantes :
    - Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur **Stop** dans la barre de transport.
    - Pour arrêter et annuler l'enregistrement, maintenez **Ctrl/Cmd** et cliquez sur **Stop** dans la barre de transport. Cette opération supprime le fichier enregistré.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Assigner manuellement des bus d'entrée pour l'enregistrement](#) à la page 197

[Assignation automatique des bus d'entrée pour l'enregistrement \(uniquement pour les périphériques ASIO\)](#) à la page 197

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

[Boîte de dialogue Propriété de fichier pour l'enregistrement](#) à la page 200

## Enregistrement sur plusieurs pistes

Vous pouvez enregistrer plusieurs pistes de montage audio simultanément

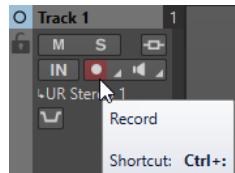
### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez assigné des bus d'entrée pour l'enregistrement.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre de montage, cliquez sur la position où vous souhaitez que l'enregistrement commence.
2. Facultatif : cliquez sur **Monitor** pour écouter le signal d'entrée et ajuster son niveau.
3. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour enregistrer des fichiers audio avec des propriétés de fichier automatiques, cliquez sur **Enregistrer** dans la zone de contrôle des pistes et sélectionnez un bus d'entrée.



- Pour définir le nom, l'emplacement et la résolution des fichiers audio que vous souhaitez enregistrer, faites un clic-droit sur **Enregistrer** et cliquez sur **Propriétés du fichier pour l'enregistrement**. Dans la boîte de dialogue **Propriétés du fichier pour l'enregistrement**, configurez les paramètres à votre convenance et cliquez sur **Activer l'enregistrement de la piste**.

La piste est désormais prête pour l'enregistrement.

4. Facultatif : Répétez la troisième étape pour toutes les pistes sur lesquelles vous souhaitez enregistrer.
5. Sur la barre transport, cliquez sur **Enregistrer** pour démarrer l'enregistrement.
6. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur **Stop** dans la barre de transport.
  - Pour arrêter l'enregistrement d'une seule piste sans interrompre l'enregistrement des autres pistes, cliquez sur **Enregistrer** dans la zone de contrôle de cette piste.
  - Pour arrêter et annuler l'enregistrement, maintenez **Ctrl/Cmd** et cliquez sur **Stop** dans la barre de transport. Cette opération supprime le fichier enregistré.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Assigner manuellement des bus d'entrée pour l'enregistrement](#) à la page 197

[Assignation automatique des bus d'entrée pour l'enregistrement \(uniquement pour les périphériques ASIO\)](#) à la page 197

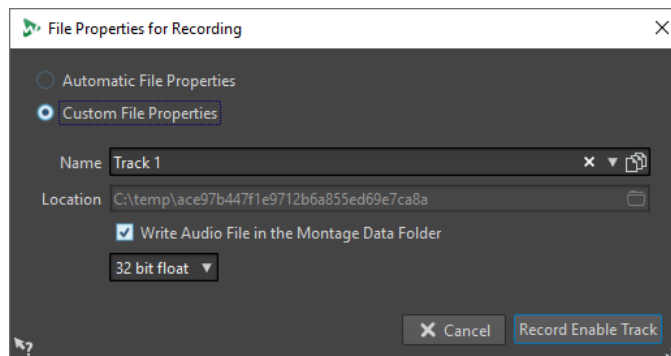
[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

[Boîte de dialogue Propriété de fichier pour l'enregistrement](#) à la page 200

## Boîte de dialogue Propriété de fichier pour l'enregistrement

Cette boîte de dialogue permet de déterminer le nom de fichier, l'emplacement et la résolution de la piste à enregistrer.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Propriétés du fichier pour l'enregistrement**, dans la zone de contrôle des pistes, faites un clic droit sur **Enregistrer**, puis cliquez sur **Propriétés du fichier pour l'enregistrement**.



### Propriétés automatiques de fichier

Quand cette option est activée, le nom du fichier à enregistrer est généré automatiquement. Le fichier enregistré est sauvegardé dans le dossier de données



du montage audio actif. La résolution du fichier enregistré est identique à celle définie pour les fichiers temporaires.

#### Propriétés personnalisées de fichier

Quand cette option est activée, vous pouvez définir le nom et l'emplacement du fichier audio à enregistrer.

#### Écrire le fichier audio dans le dossier de données du montage

Si cette option est activée, le fichier audio enregistré est sauvegardé dans le dossier de données du montage audio. Pour définir un dossier personnalisé, désactivez cette option.

#### Résolution

Permet de déterminer la résolution du fichier audio à enregistrer.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#) à la page 196

## Monitoring des entrées

Le monitoring des entrées consiste à écouter le signal d'entrée tel qu'il est traité par les effets pendant la préparation de l'enregistrement ou pendant l'enregistrement lui-même. Vous pouvez ainsi écouter l'effet que votre configuration de WaveLab Cast a sur le signal d'entrée.

Selon la chaîne d'effets configurée, l'interface audio utilisée et les pilotes activés, il est possible que le signal de monitoring soit émis avec un peu de latence.

Vous pouvez choisir d'écouter le signal traité par le montage audio et ses effets ou d'utiliser le **Monitoring direct**, ce qui signifie que le signal d'entrée est émis directement, sans passer par WaveLab Cast ni ses effets. Avec le **Monitoring direct**, il y a moins de latence qu'avec le monitoring du signal d'entrée. C'est le **Monitoring direct** qui est activé par défaut.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Monitoring du signal d'entrée](#) à la page 201

[Monitoring direct](#) à la page 202

## Monitoring du signal d'entrée

Le monitoring du signal d'entrée vous permet d'écouter le signal traité par le montage audio et ses effets.

#### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré vos bus d'entrée audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio et configurez vos effets.
2. Dans la zone de contrôle de la piste que vous souhaitez écouter, cliquez sur **Sélectionner l'entrée audio** et sélectionnez une entrée audio.
3. Cliquez sur **Monitoring**.

---

#### RÉSULTAT

Vous pouvez écouter le signal d'entrée.

#### À NOTER

Le signal de monitoring est retardé d'une latence qui dépend de la chaîne d'effets, de l'interface audio et des pilotes.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

[Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#) à la page 196

## Monitoring direct

Quand le **Monitoring direct** est activé, le signal d'entrée ne passe pas par le montage audio, dont les effets sont donc contournés. Le monitoring direct vous permet d'écouter le signal d'entrée avec moins de latence. Le temps de latence dépend de la taille de tampon paramétrée pour votre interface audio.

#### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré vos bus d'entrée audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez un montage audio.
  2. Dans la zone de contrôle de la piste que vous souhaitez écouter, cliquez sur **Sélectionner l'entrée audio** et sélectionnez une entrée audio.
  3. Faites un clic droit sur **Monitoring** et activez l'option **Monitoring direct**.
- 

#### RÉSULTAT

Vous pouvez contrôler les niveaux d'entrée des pistes audio.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement dans la fenêtre Montage audio](#) à la page 196

## Insertion de marqueurs pendant l'enregistrement

Vous pouvez cliquer sur les boutons de marqueur pendant l'enregistrement pour ajouter des marqueurs dans le fichier enregistré.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue **Enregistrement**.
  2. Configurez vos paramètres et commencez l'enregistrement.
  3. Sélectionnez le type de marqueur à insérer.
    - Pour insérer un marqueur générique numéroté, cliquez sur le bouton de marqueur jaune ou appuyez sur **Ctrl/Cmd - M**.
    - Pour insérer les marqueurs génériques de début et de fin de région, cliquez sur les boutons blancs ou appuyez sur **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
- 

#### RÉSULTAT

Un marqueur est inséré chaque fois que vous cliquez sur le bouton du marqueur.

#### À NOTER

Si vous insérez deux marqueurs de début de région ou plus à la suite sans marqueur de fin entre, seul le dernier de ces marqueurs de début est conservé. Il en va de même pour les marqueurs de fin de région.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 194

# Section Maître

La **Section Maître** constitue le bloc final dans le chemin du signal avant que l'audio soit envoyé au matériel audio, à un fichier audio ou aux vumètres audio. Cette section vous permet de régler les niveaux maîtres et d'ajouter des effets.

Les paramètres et effets de la **Section Maître** sont pris en compte dans les cas suivants :

- Lors de la lecture d'un fichier audio dans la fenêtre d'onde.
- Lors de la lecture d'un montage audio.
- Lors de l'utilisation de la fonction **Rendre**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

[Rendu dans la Section Maître](#) à la page 213

## Fenêtre Section Maître

Cette fenêtre vous permet d'appliquer des plug-ins d'effets, de régler le niveau maître et de procéder au rendu d'un fichier audio ou d'un montage audio.

- Pour ouvrir la fenêtre de la **Section Maître**, sélectionnez **Fenêtres outils > Section Maître**.



La **Section Maître** comprend les panneaux suivants :

- **Effets**
- **Rééchantillonnage**
- **Niveau Maître**

LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Effets](#) à la page 206

[Panneau Rééchantillonnage](#) à la page 210

[Panneau Niveau maître](#) à la page 211

## Chemin du signal

Les panneaux de la fenêtre **Section Maître** correspondent aux blocs de traitement de la **Section Maître**.

Le signal traverse ces blocs du haut vers le bas :

1. Audio de WaveLab Cast

2. Effets

Le parcours du signal est affecté quand les cases d'effets sont réorganisées.

3. Rééchantillonnage

4. Niveau Maître

Les vumètres de la **Section Maître** contrôlent le signal entre le panneau **Niveau Maître** et l'interface audio ou le fichier sur le disque.

5. Interface audio ou fichier sur le disque

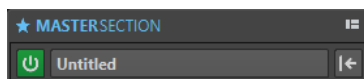
Dans la **Section Maître**, le signal traverse tous les plug-ins, même si certains sont en solo. Cependant, le son n'est pas affecté, car les plug-ins muets sont contournés du flux de traitement de lecture.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Outils de la section Maître

Les options qui se trouvent en haut de la fenêtre **Section Maître** vous permettent de contourner la **Section Maître** pendant la lecture, de réinitialiser la **Section Maître** et d'enregistrer/charger des préséglages.



### Contourner la Section Maître

Quand cette option est activée, la **Section Maître** est contournée pendant la lecture. Cependant, le rendu en fichier prend en compte tous les plug-ins.

### Préréglages

Permet d'enregistrer et de charger des préséglages de la **Section Maître**. Le menu local **Préréglages** offre des options supplémentaires pour enregistrer et charger des effets et des banques par défaut.

### Réinitialiser la Section Maître

Permet de supprimer tous les effets actifs des cases et de régler la sortie maître sur 0 dB.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

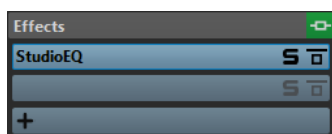
[Enregistrement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 216

## Panneau Effets

Ce panneau de la **Section Maître** vous permet d'ajouter jusqu'à cinq plug-ins d'effets en série et de les gérer.

Vous pouvez plier/déplier ou afficher/masquer entièrement le panneau **Effets**.

- Pour plier/déplier le panneau **Effets**, cliquez dessus.
- Pour afficher/masquer le panneau **Effets**, faites un clic droit sur l'en-tête d'un panneau et cochez/décochez la case **Afficher Effets**.



### Plier/Déplier le panneau

Permet d'agrandir ou de réduire le panneau.

### Contournement de tous les effets

Permet de contourner le traitement des effets pendant la lecture et le rendu.

### Ajouter un effet

Permet d'ajouter un effet dans une case d'effet vide.

### Nom du plug-in d'effet

Une fois que vous avez ajouté un plug-in sur une case, vous pouvez cliquer sur le nom de ce plug-in pour ouvrir et fermer sa fenêtre.

### Menu local des préréglages

Permet d'enregistrer et de charger les paramètres des préréglages. Le menu local **Préréglages** offre des options supplémentaires pour enregistrer et charger des effets et des banques par défaut.

### Menu local Options des effets

Permet de charger un autre effet dans la case d'effet. D'autres options sont également disponibles :

- **Retirer le plug-in** : permet de supprimer l'effet de la case.
- **Déplacer tous les plug-ins vers le bas/Déplacer tous les plug-ins vers le haut** : permet de déplacer les effets.
- Quand **Actif** est activé, l'effet est actif. Quand **Actif** est désactivé, l'effet est exclu de la lecture et du rendu.

### Solo (contournement)

Permet d'écouter le plug-in en solo.

### Contourner effet

Permet de contourner le plug-in pendant la lecture et éventuellement pendant le rendu. Le signal est toujours traité par le plug-in, mais n'est pas injecté dans le flux audible.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Formats de plug-in d'effet pris en charge

WaveLab Cast est compatible avec les plug-ins spécifiques à WaveLab Cast, avec les plug-ins VST 2 et avec les plug-ins VST 3.

### Plug-ins spécifiques à WaveLab Cast

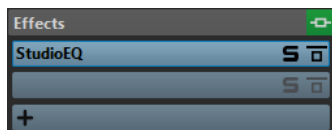
Certains plug-ins spécifiques sont inclus dans WaveLab Cast, comme le plug-in **Resampler**, par exemple.

### Plug-ins VST

Le format de plug-in VST de Steinberg est pris en charge par beaucoup de programmes et fabricants de plug-ins. Certains plug-ins VST sont inclus dans WaveLab Cast. D'autres plug-ins peuvent être achetés séparément auprès de Steinberg ou d'autres éditeurs.

## Configuration d'effets

Le nombre d'effets disponibles dans le panneau **Effets** dépend du nombre et du format des plug-ins que vous avez installés.



- Pour sélectionner un plug-in d'effet pour un emplacement du panneau **Effets**, cliquez sur cet emplacement et sélectionnez un effet dans le menu contextuel. Une fois l'effet sélectionné, il est automatiquement activé et son panneau de contrôle s'ouvre.
- Pour désactiver un effet, faites un clic droit sur la case et désactivez **Actif**. Pour activer l'effet, activez **Actif** à nouveau.
- Pour supprimer un plug-in d'effet, faites un clic droit sur la case et sélectionnez **Retirer le plug-in** dans le menu local.
- Pour afficher/masquer la fenêtre d'un plug-in, cliquez sur sa case d'effet.
- Pour écouter en solo un effet, cliquez sur son bouton **Solo (contournement)**. Cela vous permet de vérifier le son de cet effet uniquement. Vous pouvez aussi supprimer des effets à partir des panneaux de contrôle correspondants.
- Pour changer l'ordre des cases, c'est-à-dire l'ordre dans lequel le signal passe par les effets, cliquez sur un emplacement et faites-le glisser vers une nouvelle position.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Effets](#) à la page 206

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Fenêtre des plug-ins de la Section Maître

La fenêtre des plug-ins de la **Section Maître** vous permet de configurer les paramètres des plug-ins d'effet de la **Section Maître**.

- Pour afficher la fenêtre d'un plug-in, cliquez sur sa case d'effet dans le panneau **Effets** de la fenêtre **Section Maître**.



### Chaîne de plug-ins

Si l'option **Utiliser une fenêtre de chaîne de plug-ins** est activée dans le menu local **Réglages** de la **Section Maître**, les effets du fichier audio actif sont affichés dans une chaîne de plug-ins en haut de la fenêtre de plug-in.

Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur un onglet de plug-in ou sur un onglet vide pour sélectionner un nouveau plug-in pour l'emplacement.

### Contourner effet

Quand cette option est activée, le plug-in est contourné lors de la lecture et du rendu. Les effets contournés utilisent quand même des ressources du processeur pendant la lecture. Voir également : [Contourner des effets ou les éteindre ?](#)

### Solo (contournement)

Permet d'écouter le plug-in en solo.

### Inverser l'effet on/off

Quand vous désactivez un plug-in, il est exclu de la lecture et du rendu. Voir également : [Contourner des effets ou les éteindre ?](#)

### Préréglages

Permet d'ouvrir un menu dans lequel il est possible de charger/sauvegarder les préréglages de ce plug-in.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

[Panneau Effets](#) à la page 206

[Préréglages de plug-ins d'effet](#) à la page 209

[Contourner des effets ou les éteindre ?](#) à la page 209



## Contourner des effets ou les éteindre ?

Pour désactiver des effets, vous pouvez soit les contourner, soit les éteindre. Selon ce que vous choisissez, le traitement en temps réel, le rendu et la lecture ne sont pas affectés de la même manière.

	Contourner des effets	Éteindre des effets
En quoi cela affecte-t-il le traitement en temps réel quand vous contournez un effet et quand vous l'éteignez ?	Vous n'entendez pas l'effet, mais le traitement se poursuit en arrière-plan et utilise les ressources de votre processeur.	L'effet n'est pas chargé et n'utilise pas les ressources de votre processeur.
En quoi cela affecte-t-il le processus de rendu quand vous contournez un effet et quand vous l'éteignez ?	L'effet n'est pas chargé et n'utilise pas les ressources de votre processeur.	L'effet n'est pas chargé et n'utilise pas les ressources de votre processeur.
Que se passe-t-il quand vous activez/désactivez le contournement (bypass) et quand vous allumez/éteignez des effets pendant la lecture?	La lecture se poursuit sans parasites ni interruptions.	Il peut y avoir de courtes interruptions.

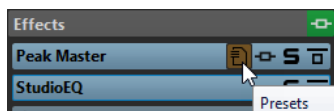
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre des plug-ins de la Section Maître](#) à la page 207

## Préréglages de plug-ins d'effet

WaveLab Cast offre plusieurs préréglages d'usine pour chaque plug-in d'effet intégré. Vous pouvez les utiliser tels quels ou vous en inspirer pour créer vos propres configurations.

Les plug-ins tiers peuvent fournir leurs propres préréglages d'usine. Pour accéder aux préréglages d'un effet, cliquez sur le bouton **Préréglages** dans la fenêtre du plug-in ou sur le bouton **Préréglages** de la case d'effet correspondante. Les fonctions disponibles dépendent du type de plug-in.



LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages](#) à la page 63

[Préréglages pour plug-ins VST 2](#) à la page 209

## Préréglages pour plug-ins VST 2

Les plug-ins VST 2 possèdent une configuration des préréglages qui leur est propre.

Quand vous cliquez sur le bouton **Préréglages** pour ce type d'effet, un menu local offrant les options suivantes s'affiche :

### Charger Banque/Sauver Banque

Charge et sauvegarde des jeux complets de préréglages. Le format de fichiers est compatible avec Cubase.

### Charger banque standard/Sauver la banque standard

Permet de charger le jeu de préréglages par défaut ou d'enregistrer le jeu actuel de préréglages comme banque par défaut.

### Charger Effet/Sauver Effet

Charge ou sauvegarde un préréglage. Également compatible avec Cubase.

### Éditer le nom du préréglage actuel

Permet de définir un nom pour le préréglage.

### Liste des préréglages

Permet de sélectionner un des préréglages chargés.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de plug-ins d'effet](#) à la page 209

## Panneau Rééchantillonnage

Ce panneau de la **Section Maître** vous permet de rééchantillonner le signal. Avec le plug-in de **Rééchantillonnage**, vous pouvez contrôler les crêtes avant le gain et les vumètres maîtres, et avant la limitation et le dithering.

Vous pouvez plier/déplier ou afficher/masquer entièrement le panneau **Rééchantillonnage**.

- Pour plier/déplier le panneau **Rééchantillonnage**, cliquez dessus.
- Pour afficher/masquer le panneau **Rééchantillonnage**, faites un clic droit sur l'en-tête d'un panneau et cochez/décochez la case **Afficher Rééchantillonnage**.



### Plier/Déplier le panneau

Permet d'agrandir ou de réduire le panneau.

### On/Off

Permet d'activer/désactiver l'effet de rééchantillonnage.

### Utiliser la fréquence d'échantillonnage préférée

Quand cette option est activée, le rééchantillonnage utilise la fréquence d'échantillonnage définie en tant que fréquence d'échantillonnage préférée dans l'onglet **Connexions audio**.

#### À NOTER

La fréquence d'échantillonnage est uniquement utilisée pour la lecture. Vous pouvez ainsi lire des fichiers dans la fréquence d'échantillonnage n'est pas prise en charge par votre interface audio.

---

### Menu Fréquence d'échantillonnage

Permet de sélectionner une fréquence d'échantillonnage.

LIENS ASSOCIÉS

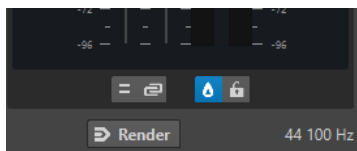
[Onglet Connexions audio](#) à la page 16

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Taux d'échantillonnage du pilote audio

La fréquence d'échantillonnage du pilote audio apparaît en bas à droite de la fenêtre **Section Maître**. La fréquence d'échantillonnage s'affiche quand vous lancez la lecture ou l'enregistrement.

La valeur correspond soit à la fréquence d'échantillonnage du fichier audio ou du montage audio lu, soit à la fréquence d'échantillonnage définie dans le panneau **Rééchantillonnage** de la **Section Maître**.



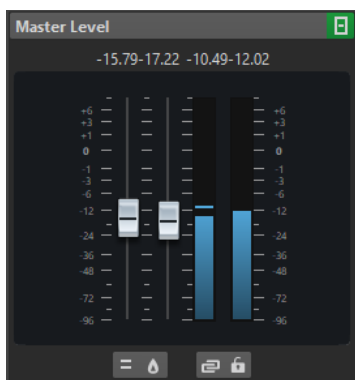
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Rééchantillonnage](#) à la page 210

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Panneau Niveau maître

Ce panneau de la **section maître** permet de sélectionner le niveau maître du fichier audio actif.



### Faders

Les faders du panneau **Niveau maître** permettent de gérer le niveau de sortie final. Utilisez les faders pour optimiser le niveau du signal qui est envoyé au matériel audio.

#### À NOTER

Il est important d'éviter l'écrêtage, en particulier pendant le mastering. L'écrêtage est indiqué par les indicateurs de clip de la **Section Maître**.

---

### Vumètres

Utilisez-les pour avoir un aperçu du niveau des signaux. Les champs numériques au-dessus des faders donnent les niveaux de crête pour chaque canal. Les indicateurs de crête deviennent rouges à chaque écrêtage du signal. Le cas échéant, il est recommandé de procéder comme suit :

- Diminuez les faders.

- Faites un clic droit sur les indicateurs d'écrtage et sélectionnez **Réinit. les crêtes** pour réinitialiser les indicateurs d'écrtage.
- Lisez à nouveau la section jusqu'à ce qu'elle soit dénuée d'écrtage.

## Réglages

### Traitement des canaux audio

Permet de mixer ou de filtrer les canaux audio. Voici les options disponibles :

- Quand l'option **Canaux par défaut** est sélectionnée, le flux audio n'est pas modifié.
- **Mixer en mono** : permet de mixer les canaux stéréo sur des canaux mono.

### Analyseur de crêtes réelles

Quand le bouton **Analyseur de crêtes réelles** est activé, les crêtes analogiques reconstruites (crêtes réelles) sont affichées sur le vumètre **Niveau Maître**. Si ce bouton est désactivé, les valeurs d'échantillon (crêtes numériques) sont affichées.

### Délier les faders

Détermine si les faders sont réglés individuellement ou ensemble.

Quand le bouton **Délier les faders** est désactivé, le déplacement d'un fader entraîne le même déplacement de l'autre fader. En activant le bouton **Délier les faders**, vous pourrez corriger un déséquilibre stéréo en réglant indépendamment les niveaux des canaux.

Si vous décalez les faders alors que le bouton **Délier les faders** est activé et que vous désactivez ensuite le bouton **Délier les faders**, vous pourrez régler le niveau global sans changer la différence de niveau entre les canaux.

Les décalages de faders ne sont pas conservés à la fin de l'étendue de mouvement ou une fois que le bouton de la souris est relâché.

### Verrouillage des faders

Permet de verrouiller les faders. Les faders verrouillés ne peuvent pas être réglés à la souris. En revanche, les autres méthodes de réglages (télécommande ou raccourci, par exemple) restent possibles.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Mixer des canaux stéréo sur des canaux mono

Dans la **Section Maître**, les canaux gauche et droit d'une piste stéréo sont mixés sur deux pistes mono. L'option **Mixer en mono** permet de vérifier la compatibilité mono des mixages stéréo, etc. Le niveau de sortie est alors automatiquement réduit de 6 dB pour éviter l'écrtage.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le panneau **Niveau Maître** de la **Section Maître**, cliquez sur **Traitement des canaux audio**.
2. Sélectionnez **Mixer en mono**.

### À NOTER

Quand l'option **Mono en mono** est activée, l'indicateur du panneau **Niveau Maître** est allumé, même si le niveau maître n'est pas ajusté. Cet indicateur a été prévu pour que vous ne laissiez pas accidentellement le bouton **Mixer en mono** activé.

---

3. Pour appliquer le paramètre, procédez au rendu du fichier.
- 

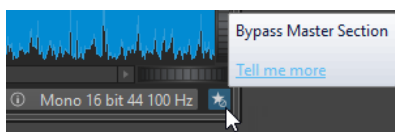
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Niveau maître](#) à la page 211

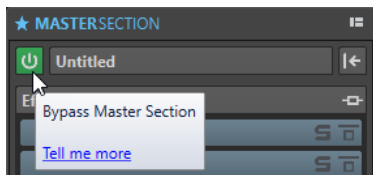
## Contourner la Section Maître

La **Section Maître** est active par défaut. Vous pouvez la contourner pour chaque fichier individuellement ou de façon globale.

- Pour contourner la **Section Maître** pour chaque fichier audio ou montage audio individuel, activez le bouton **Contourner la Section Maître** situé en bas de la fenêtre d'onde/de montage.



- Pour contourner globalement la **Section Maître**, activez le bouton **Contourner la Section Maître** situé en haut à gauche de la **Section Maître**.



LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Rendu dans la Section Maître

Quand vous rendez les effets en utilisant la fonction **Rendre** dans la **Section Maître**, ces effets deviennent définitivement partie intégrante du fichier. Ainsi, au lieu d'exécuter tous les traitements en temps réel pendant la lecture, vous pouvez enregistrer la sortie audio sur disque, dans un fichier.

En enregistrant la sortie de la **Section Maître** dans un fichier sur le disque, vous pouvez appliquer le traitement de la **Section Maître** à un fichier audio ou mixer tout un montage audio au sein d'un fichier audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 204

## Rendu de fichiers

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré votre fichier ou votre montage audio.

---

PROCÉDER AINSI

1. Configurez vos paramètres dans la **Section Maître**.
2. En bas de la **Section Maître**, cliquez sur **Rendre**.

3. Configurez vos paramètres de rendu.
  4. Dans la section **Résultat**, activez **Fichier nommé**.
  5. Cliquez dans le champ **Format** et sélectionnez **Éditer le format**.
  6. Configurez les paramètres de la boîte de dialogue **Format de fichier audio** et cliquez sur **OK**.
  7. Une fois le processus de rendu configuré, cliquez sur **Début**.
- 

#### RÉSULTAT

Le fichier est rendu.

#### À NOTER

Il est possible d'exécuter plusieurs opérations de rendu à la fois lors de l'utilisation de fichiers différents.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 93

[Créer des préséglages de format de fichier audio](#) à la page 96

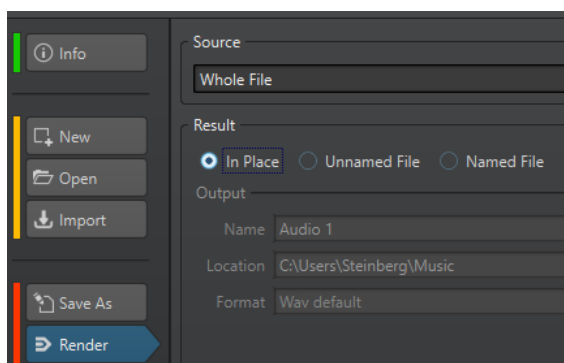
## Rendu en place

Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez traiter une partie d'un fichier audio, ou le fichier dans son entier. C'est une méthode rapide pour traiter plusieurs sections audio dans un fichier audio ou tester l'effet de différents plug-ins sur un fichier audio.

Vous pouvez sélectionner la fonction **Rendu en place** à l'endroit suivant :

- Dans l'onglet **Rendre** de l'**Éditeur audio**  
Pour lancer le rendu en place, cliquez sur **Rendre**, sélectionnez la **Source**, activez **En place**, puis cliquez sur **Démarrer**.

Vous pouvez configurer des paramètres de rendu supplémentaires dans la section **Options**.



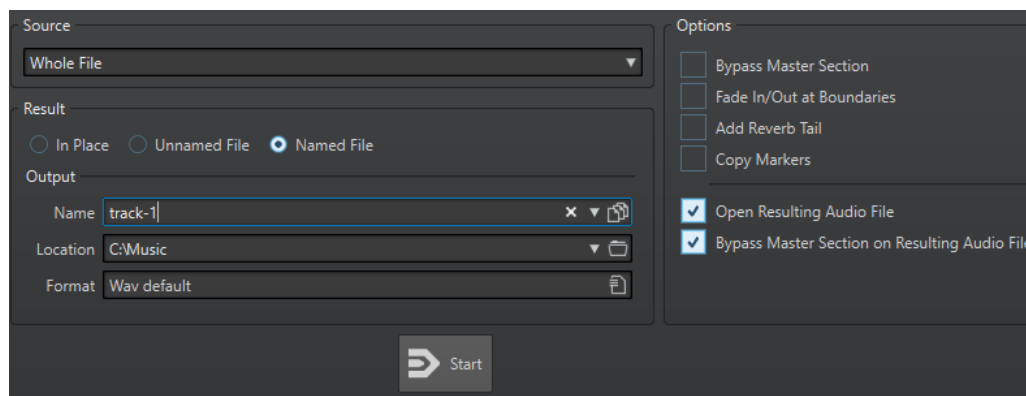
#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet rendre pour la Section Maître](#) à la page 214

## Onglet rendre pour la Section Maître

Cet onglet permet de choisir les parties d'un fichier audio à rendre et le format du fichier de rendu.

- Pour ouvrir l'onglet **Rendre**, cliquez sur **Rendre** en bas de la **Section Maître**.



Voici les options disponibles pour le rendu des fichiers audio et des montages audio :

### Source

- **Plage audio sélectionnée** : permet de traiter et de rendre la plage audio sélectionnée.
- **Région spécifique** : permet de traiter et de rendre la plage audio délimitée par les marqueurs de région. Dans le menu local situé à côté de cette option, sélectionnez la région que vous voulez rendre.

### En place

Si cette option est activée, la plage audio rendue remplace la plage audio source. Cette option est disponible uniquement pour les fichiers audio.

### Fichier sans nom

Quand cette option est activée, le fichier est nommé sans titre.

### Fichier nommé

Quand cette option est activée, vous pouvez définir le nom du fichier de rendu.

### Nom

Saisissez un nom pour le fichier rendu. Cliquez sur l'icône représentant une flèche pour ouvrir un menu offrant plusieurs options de nommage automatiques.

### Emplacement

Sélectionnez les dossier de destination du fichier de rendu.

### Format

Ouvre un menu permettant de sélectionner le format de fichier.

### Contourner la Section Maître

Quand cette option est activée, les plug-ins et le gain de la **Section Maître** sont contournés pendant le rendu.

### Ajouter trainée de réverbération

Quand cette option est activée, la traînée audio produite par des effets tels que la réverbération est incluse dans le fichier de rendu.

Certains plug-ins ne fournissent pas de durée de traînée à WaveLab Cast. Dans ce cas, cette option n'a aucun effet. Pour ces plug-ins, vous pouvez ajouter le plug-in **Silence** pour ajouter des échantillons supplémentaires à la fin du fichier.

### Copier les marqueurs

Quand cette option est activée, les marqueurs inclus dans la plage à traiter sont copiés vers le fichier rendu.

### Sauter les régions d'exclusion

Quand cette option est activée, les plages audio marquées comme muettes sont ignorées et exclues du résultat.

### Ouvrir le fichier audio obtenu

Si cette option est activée, chaque fichier rendu est ouvert dans une nouvelle fenêtre.

### Contourner la Section Maître pour le fichier audio obtenu

Quand cette option est activée, la lecture du fichier audio obtenu contourne la totalité de la **Section Maître** après le rendu. Ce paramètre peut être inversé en cliquant sur le bouton en bas à droite de la fenêtre d'onde ou de la fenêtre de montage.

#### À NOTER

Nous vous recommandons d'activer cette option si vous n'avez pas besoin de vérifier à nouveau ce fichier avec les effets, une fois que ceux-ci ont été appliqués au fichier.

---

## Onglet Rendre pour les fichiers audio

Les options suivantes de l'onglet **Rendre** ne sont disponibles que pour le rendu des fichiers audio.

### Source

**Tout le fichier** : permet de traiter et de rendre tout le fichier.

### En place

Si cette option est activée, la plage audio rendue remplace la plage audio source.

## Onglet Rendre pour les montages audio

L'option suivante de l'onglet **Rendre** est uniquement disponible pour le rendu des montages audio.

### Source

## Préréglages de la Section Maître

Vous pouvez enregistrer tous les paramètres configurés dans la **Section Maître** sous forme de préréglages pour pouvoir les recharger par la suite.

### LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 216

[Chargement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 218

## Enregistrement de préréglages de la Section Maître

Vous pouvez enregistrer tous les paramètres configurés dans la **Section Maître** sous forme de préréglages. Il peut s'agir des traitements utilisés, des paramètres réglés pour chacun d'entre eux et des options de dithering.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Configurez la **Section Maître**.
2. Cliquez sur **Préréglages** en haut de la **Section Maître**, puis sélectionnez **Sauver sous**.



3. Facultatif : dans la boîte de dialogue **Sauver le préréglage de la Section Maître**, cliquez sur le nom du chemin, saisissez un nom et cliquez sur **OK** pour créer un sous-dossier dans le dossier de préréglages de la **Section Maître**.
  4. Saisissez le nom du préréglage dans le champ **Nom**.
  5. Sélectionnez les options que vous souhaitez enregistrer dans le préréglage.
  6. Cliquez sur **Enregistrer**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

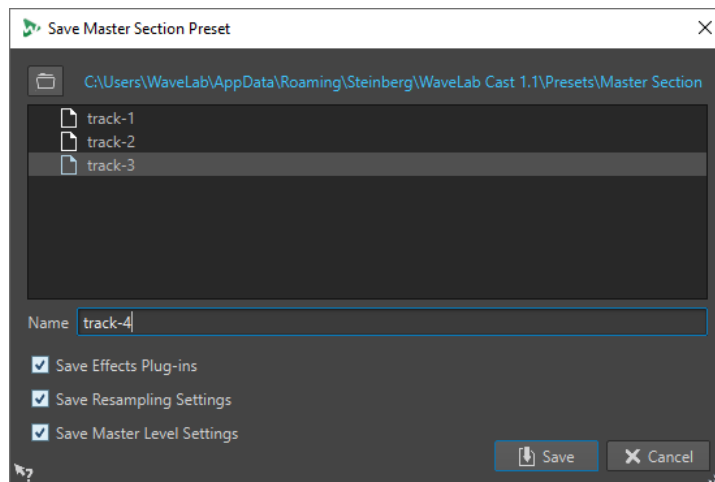
[Boîte de dialogue Sauver le préréglage de la Section Maître](#) à la page 217

[Chargement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 218

## Boîte de dialogue Sauver le préréglage de la Section Maître

Cette boîte de dialogue permet d'enregistrer une configuration de la **Section Maître** en tant que préréglage et de définir quelles parties de la **Section Maître** actuelle inclure dans le préréglage.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Sauver le préréglage de la Section Maître**, cliquez sur **Préréglages**, en haut de la **Section Maître**, puis sélectionnez **Sauver sous**.



### Emplacement

Ouvre le dossier racine du préréglage dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS. Vous pouvez y créer des sous-dossiers dans lesquels des préréglages peuvent être enregistrés.

### Liste des préréglages

Répertorie tous les préréglages existants.

### Nom

Permet de déterminer le nom du préréglage à enregistrer.

### Sauver les plug-ins d'effet

Si cette option est activée, les plug-ins d'effets sont enregistrés dans le préréglage.

### Enregistrer les réglages de rééchantillonnage

Si cette option est activée, les paramètres de rééchantillonnage sont enregistrés dans le préréglage.

### Sauver les réglages du Niveau Maître

Si cette option est activée, les paramètres du niveau maître sont enregistrés dans le préréglage.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 216

## Chargement de préréglages de la Section Maître

Vous pouvez charger un préréglage de la **Section Maître** précédemment enregistré et un préréglage de la **Section Maître** enregistré temporairement.

Ouvrez le menu local **Préréglages** situé en haut de la fenêtre **Section Maître**.

- Pour charger un préréglage enregistré dans le dossier Préréglages\Section Maître, sélectionnez-le dans le menu local **Préréglages**.
- Pour charger un préréglage depuis n'importe quel emplacement, sélectionnez **Charger préréglage**, sélectionnez un préréglage et cliquez sur **Ouvrir**.
- Pour charger un préréglage sauvegardé temporairement, ouvrez le sous-menu **Rétablir** et sélectionnez un préréglage.

#### LIENS ASSOCIÉS

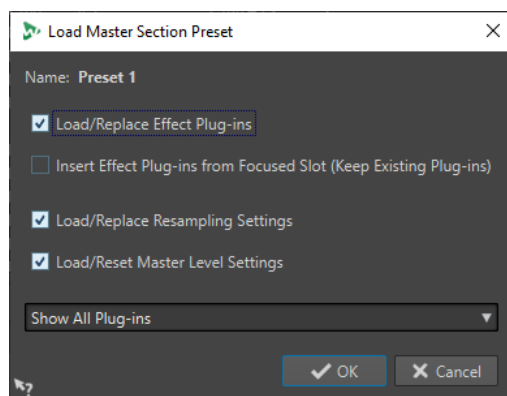
[Boîte de dialogue Charger le préréglage de Section Maître](#) à la page 218

## Boîte de dialogue Charger le préréglage de Section Maître

Cette boîte de dialogue vous permet de déterminer quelle composantes d'un préréglage de la **Section Maître** enregistré vont être chargées quand vous ouvrirez ce préréglage.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Charger le préréglage de Section Maître**, cliquez sur **Préréglages**, en haut de la **Section Maître**, puis sélectionnez **Charger préréglage**.

Cette boîte de dialogue s'ouvre uniquement si elle a été activée dans le menu local **Préréglages** de la **Section Maître**. Ouvrez le menu local **Préréglages** en haut de la **Section Maître** et activez **Boîte d'options lors d'une sélection de préréglage**.



Maintenant, lors de la restauration d'un préréglage sauvegardé temporairement ou de l'ouverture d'un préréglage sauvegardé, une boîte de dialogue avec les options suivantes s'ouvre :

### Nom

Affiche le nom du préréglage.

### Charger/Remplacer les plug-ins d'effet

Si cette option est activée, les plug-ins d'effet actifs sont supprimés et les nouveaux plug-ins, s'il y en a, sont insérés à partir de l'emplacement supérieur.

### Insérer les plug-ins d'effet à partir de l'emplacement focalisé (plug-ins existants conservés)

Quand cette option est activée, les plug-ins d'effet sont conservés et les nouveaux plug-ins, s'il y en a, sont insérés à partir de l'emplacement supérieur.

### Charger/Remplacer les réglages de rééchantillonnage

Quand cette option est activée, les paramètres de rééchantillonnage configurés sont réinitialisés et tous les nouveaux paramètres sont chargés.

### Charger/Réinitialiser les réglages de la Section Maître

Quand cette option est activée, les paramètres du **Niveau Maître** configurés sont réinitialisés et tous les nouveaux paramètres sont chargés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Chargement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 218

## Menu local des préréglages de la Section Maître

Ce menu local offre plusieurs options pour enregistrer, gérer et restaurer des préréglage de la **Section Maître**.

- Pour ouvrir le menu local **Préréglages**, cliquez sur le panneau des préréglages situé en haut de la **Section Maître**.



### Sauver

Sauvegarde les changements que vous avez apportés à un préréglage existant.

### Sauver sous

Permet d'ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez définir un nom et un emplacement pour le préréglage.

### Organiser les préréglages

Permet d'ouvrir le dossier **Section Maître** dans l'Explorateur de fichiers/Finder macOS, où vous pouvez renommer ou supprimer des préréglages.

### Charger préréglage

Permet de charger un préréglage de la **Section Maître** à partir du Explorateur de fichiers/Finder macOS. Vous pouvez ainsi, par exemple, charger un préréglage fourni par une autre source, qui n'est pas situé dans le dossier racine par défaut.

### Boîte d'options lors d'une sélection de préréglage

Si cette option est activée et que vous sélectionnez un préréglage, une boîte de dialogue s'ouvre vous permettant de charger le préréglage sélectionné.

### Sauvegarder temporairement

Permet de sélectionner l'une des cases afin d'enregistrer provisoirement un préréglage.

### Rétablir

Permet de restaurer un préréglage enregistré.

### Liste des préréglages sauvés

Regroupe les préréglages enregistrés dans le dossier **Préréglages** de la **Section Maître**.

LIENS ASSOCIÉS

[Préréglages de la Section Maître](#) à la page 216

## Suivi des tâches d'arrière-plan

Pendant un rendu, vous pouvez contrôler le processus et mettre en pause ou annuler des tâches.

Une barre d'état sous la fenêtre d'onde et la fenêtre de montage indique la progression du processus de rendu en cours. Vous pouvez annuler ou mettre en pause le rendu à l'aide des boutons correspondants.



LIENS ASSOCIÉS

[Préférences générales](#) à la page 269

## Annuler des tâches d'arrière-plan

Vous pouvez annuler les processus de rendu qui s'exécutent en arrière-plan.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans la barre d'état, cliquez sur **Annuler**.



- Appuyez sur **Alt/Opt-.** sur votre clavier.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Suivi des tâches d'arrière-plan](#) à la page 220

## Microcoupures

Les microcoupures se produisent généralement quand l'ordinateur n'a pas la puissance de traitement suffisante pour gérer tous les processeurs d'effets utilisés.

Pour éviter les microcoupures, essayez ce qui suit :

- Utilisez moins d'effets.
- Envisagez de rendre le traitement plutôt que de l'exécuter en temps réel. Puis travaillez à partir du fichier traité sans appliquer d'effets. Aucune microcoupure ne se produit lors du rendu vers un fichier.
- Ne traitez aucun fichier en arrière-plan.

Si aucune des opérations ci-dessus ne résout le problème, vérifiez les préférences de la carte son. Il peut s'avérer nécessaire d'ajuster les paramètres de tampon audio. Si une microcoupure se produit pendant un traitement de mastering en temps réel, il est recommandé de recommencer le mastering. Arrêtez la lecture, cliquez sur l'indicateur de microcoupure pour le réinitialiser et réessayez.

# Marqueurs

Les marqueurs permettent d'enregistrer et de nommer des positions spécifiques dans un fichier. Les marqueurs sont d'une grande aide pour l'édition et la lecture.

Voici des exemples d'utilisation des marqueurs :

- Indiquer des points de repère ou des positions temporelles absolues.
- Mettre en évidence les sections qui posent problème.
- Séparer visuellement les pistes.
- Placer le curseur d'onde à une position spécifique.
- Sélectionner tout l'audio entre deux positions.

## À NOTER

Les fonctions de la fenêtre **Marqueurs** sont les mêmes pour les fichiers audio et les montages audio. Toutefois, la fenêtre **Marqueurs** pour les montages audio offre en plus des options pour les clips.

## LIENS ASSOCIÉS

[Types de Marqueur](#) à la page 221

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

[Créer des marqueurs](#) à la page 224

## Types de Marqueur

Vous pouvez utiliser différents types de marqueurs pour localiser rapidement certaines positions.

Voici les types de marqueur disponibles :

### Marqueurs génériques

Permettent de localiser des positions et de sélectionner tout l'audio entre deux points, par exemple. Les marqueurs génériques peuvent être créés en cours d'enregistrement.

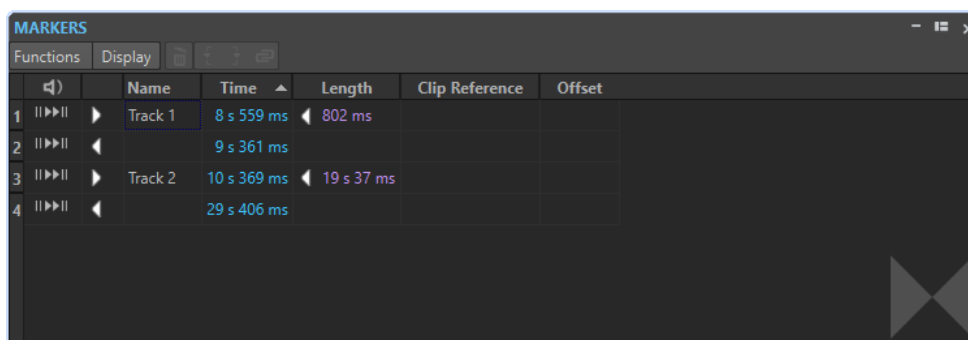
### Marqueurs de début et de fin de région

Définissent des points de début et fin pour des régions génériques. Les marqueurs de début et de fin de région peuvent être créés pendant les enregistrements et sont utilisés par paires.

## Fenêtre Marqueurs

Dans cette fenêtre, vous pouvez créer, éditer et utiliser des marqueurs pendant que vous travaillez sur un fichier ou un montage audio.

- Pour ouvrir la fenêtre **Marqueurs**, ouvrez un fichier ou un montage audio, puis sélectionnez **Fenêtres outils > Marqueurs**.



Fenêtre **Marqueurs** pour les fichiers audio

## Liste des marqueurs

La fenêtre **Marqueurs** contient une liste de tous les marqueurs du fichier actif, ainsi que leurs détails et commandes. Vous pouvez créer et modifier des indicateurs à partir de la liste des marqueurs.

### Numéros des marqueurs

Cliquez sur le numéro d'un marqueur pour faire défiler la forme d'onde et révéler le marqueur correspondant.

### Lecture du Pre-Roll



Permet de lire le signal audio à partir de la position du marqueur avec un Pre-Roll.

Vous pouvez également appuyer sur **Alt** et cliquer sur **Lecture du Pre-Roll** pour lire à partir de la position du marqueur avec un court Pre-Roll.

### Lecture



Permet de lire le signal audio à partir de la position du marqueur.

### Type de Marqueur

Affiche le type de marqueur. Pour changer le type de marqueur, cliquez sur l'icône du marqueur et sélectionnez un autre type de marqueur dans la liste contextuelle.

### Nom

Affiche le nom du marqueur. Pour changer le nom, double-cliquez sur la cellule correspondante et saisissez un nouveau nom.

### Temps

Affiche la position du marqueur sur la règle temporelle. Pour changer la position, double-cliquez sur la cellule correspondante et saisissez une nouvelle valeur.

### Canaux

Indique sur quels canaux les marqueurs se trouvent. Vous pouvez cliquer sur le canal afin de définir un autre canal pour le marqueur ou sélectionner **Étendre à tous les canaux** pour que le marqueur soit placé sur tous les canaux.

### Longueur

Affiche la durée entre la position de début du marqueur et le marqueur de fin correspondant.

- Pour zoomer sur la région comprise entre un marqueur de début et un marqueur de fin, cliquez sur la cellule correspondante dans la colonne **Longueur**.

- Pour sélectionner la région comprise entre un marqueur de début et un marqueur de fin, double-cliquez sur la cellule correspondante dans la colonne **Longueur**. Cette fonction est uniquement disponible pour les marqueurs de l'**Éditeur audio**.

#### **Clip de référence (uniquement disponible pour les marqueurs de la fenêtre Montage audio)**

Un marqueur peut être attaché au bord gauche ou droit d'un clip et à sa forme d'onde. Quand vous déplacez un clip, le marqueur correspondant se déplace également. La colonne de référence de clip montre le nom du clip.

#### **Décalage (uniquement disponible pour les marqueurs de la fenêtre Montage audio)**

Montre la distance entre le marqueur et le point de référence.

### **Menu Fonctions**

Les options proposées sont différentes selon que vous vous trouvez dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**. Les options suivantes sont disponibles pour les fichiers audio et les montages audio :

#### **Tout Sélectionner**

Sélectionne tous les marqueurs dans la liste de marqueurs.

#### **Inverser les états de sélection**

Permet d'inverser le statut de sélection de tous les marqueurs.

#### **Tout désélectionner**

Désélectionne tous les marqueurs.

#### **Supprimer les marqueurs sélectionnés**

Supprime tous les marqueurs sélectionnés.

#### **Noms des marqueurs par défaut**

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Noms des marqueurs par défaut**, afin de sélectionner les noms des marqueurs par défaut pour chaque type de marqueur.

Les options suivantes du menu **Fonctions** sont uniquement disponibles pour les fichiers audio :

#### **Sélectionner dans la plage de temps**

Permet de sélectionner les marqueurs compris dans l'intervalle de sélection de la fenêtre d'onde.

Les options suivantes du menu **Fonctions** sont uniquement disponibles pour les montages audio :

#### **Lier les marqueurs sélectionnés au début du clip actif**

Les positions des marqueurs conservent leur espacement par rapport au début du clip actif. Quand le début de ce clip se déplace, le marqueur se déplace aussi.

#### **Lier les marqueurs sélectionnés à la fin du clip actif**

Les positions des marqueurs conservent leur espacement par rapport à la fin du clip actif. Quand la fin de ce clip se déplace, le marqueur se déplace aussi.

#### **Détacher les marqueurs sélectionnés de leur clip associé**

Permet de conserver l'espacement de la position des marqueurs par rapport au début du montage audio.

#### **Suivre la lecture**

Si cette option est activée et que de l'audio est lu, une barre verte près du nom de marqueur indique le dernier marqueur lu.

### Attachement complet au clip

Attache des marqueurs à un clip afin qu'ils soient copiés ou supprimés lorsque le clip est lui-même copié ou supprimé.

### Personnaliser la barre de commandes

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Personnaliser les commandes**, laquelle contient des options grâce auxquelles vous pouvez masquer ou afficher les différents boutons de la barre de commandes.

### Menu Affichage

Utilisez le menu **Affichage** pour déterminer quels types de marqueurs seront affichés dans la liste des marqueurs et sur la règle temporelle.

## Créer des marqueurs

Vous pouvez créer des marqueurs dans les fenêtres d'onde et de montage en mode d'arrêt ou pendant la lecture. Vous pouvez créer des marqueurs spécifiques, si vous savez déjà ce que vous voulez marquer, ou vous pouvez créer des marqueurs génériques.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Démarrez la lecture.
  - Dans la fenêtre d'onde ou dans la fenêtre de montage, placez le curseur à la position où vous souhaitez insérer le marqueur.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
  - Dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur une icône de marqueur dans la section **Marqueurs**.
  - Cliquez avec le bouton droit sur la partie supérieure de la règle temporelle et sélectionnez un marqueur dans le menu contextuel.
  - Appuyez sur **Insérer**. Cela crée un marqueur générique.  
Pour consulter les raccourcis clavier des autres types de marqueur, faites un clic droit au-dessus de la règle temporelle de la fenêtre d'onde ou de la fenêtre de montage.
3. Facultatif : pour placer un marqueur pour un canal individuel, cliquez sur le nom de ce canal dans la colonne **Canaux** de la fenêtre **Marqueurs**, puis sélectionnez le canal pour lequel vous souhaitez placer le marqueur.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Suppression de marqueurs](#) à la page 225

## Création de marqueurs au début et à la fin de la sélection

Vous pouvez marquer une sélection pour une mise en boucle ou révision, par exemple.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde ou la fenêtre de montage, créez une plage de sélection.



2. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Créer une région générique aux bornes de la sélection** dans la section **Marqueurs**.
  - Dans la fenêtre d'onde, sélectionnez un intervalle, faites un clic droit dessus et sélectionnez la paire de marqueurs.
  - Dans la fenêtre d'onde ou de montage, sélectionnez un intervalle, faites un clic droit au-dessus de la règle temporelle et sélectionnez la paire de marqueurs.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

## Duplication de marqueurs

La duplication est un moyen rapide de créer un marqueur à partir d'un marqueur existant.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre d'onde ou de montage, maintenez la touche **Maj** enfoncée, cliquez sur un marqueur et faites-le glisser.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

## Suppression de marqueurs

Les marqueurs peuvent être supprimés dans les fenêtres d'onde et de montage, et dans la fenêtre **Marqueurs**.

LIENS ASSOCIÉS

[Suppression de marqueurs dans la fenêtre d'onde/de montage](#) à la page 225

[Suppression de marqueurs dans la fenêtre Marqueurs](#) à la page 226

## Suppression de marqueurs dans la fenêtre d'onde/de montage

---

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer des marqueurs de la fenêtre d'onde ou de montage, procédez de l'une des manières suivantes :
    - Dans la fenêtre d'onde ou de montage, cliquez avec le bouton droit sur un marqueur et sélectionnez **Supprimer**.
    - Faites glisser une icône de marqueur vers le haut, en dehors de la règle temporelle.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Suppression de marqueurs](#) à la page 225

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

## Suppression de marqueurs dans la fenêtre Marqueurs

Cela s'avère utile si votre projet a beaucoup de marqueurs ou si le marqueur que vous voulez supprimer n'est pas visible dans la fenêtre d'onde/de montage.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Marqueurs**, sélectionnez un ou plusieurs marqueurs.  
Vous pouvez aussi sélectionner **Fonctions > Tout sélectionner**.
2. Cliquez sur **Supprimer les marqueurs sélectionnés** ou sélectionnez **Fonctions > Supprimer les marqueurs sélectionnés**.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

[Suppression de marqueurs](#) à la page 225

## Déplacement de marqueurs

Vous pouvez ajuster la position des marqueurs dans la fenêtre d'onde et dans la fenêtre de montage.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre d'onde/de montage, faites glisser un marqueur vers une nouvelle position sur la règle temporelle.  
Quand l'option **Se caler sur bornes aimantées** est activée, le marqueur se cale sur la position du curseur ou au début/à la fin d'une sélection ou d'une forme d'onde.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 38

## Masquer des marqueurs d'un certain type

Pour avoir un meilleur aperçu, vous pouvez masquer des types de marqueur.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Marqueurs**, sélectionnez **Affichage**.
2. Désactivez les types de marqueur que vous voulez masquer.  
Vous pouvez rendre les marqueurs de nouveau visibles en activant le type de marqueur correspondant.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

## Conversion du type d'un marqueur unique

Vous pouvez convertir des marqueurs d'un type spécifique vers un autre type.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre **Marqueurs**, cliquez sur l'icône du marqueur que vous voulez convertir.
  2. Sélectionnez un nouveau type de marqueur dans la liste.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

## Renommage de marqueurs

Vous pouvez modifier les noms des marqueurs.

- Pour renommer un marqueur, dans la fenêtre d'onde ou de montage, cliquez avec le bouton droit sur un marqueur, sélectionner **Renommer** et saisissez un nouveau nom.
- Pour renommer un marqueur dans la fenêtre **Marqueurs**, double-cliquez sur le nom de ce marqueur dans la colonne **Nom** et saisissez un nouveau nom.
- Pour éditer les noms par défaut, dans la fenêtre **Marqueurs**, sélectionnez **Fonctions > Noms des marqueurs par défaut**.

LIENS ASSOCIÉS

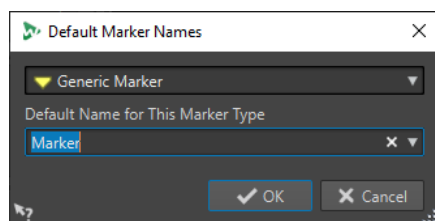
[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

[Boîte de dialogue Noms des marqueurs par défaut](#) à la page 227

## Boîte de dialogue Noms des marqueurs par défaut

Cette boîte de dialogue permet de spécifier les noms de marqueur par défaut.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Noms des marqueurs par défaut**, ouvrez la fenêtre **Marqueurs** et sélectionnez **Fonctions > Noms des marqueurs par défaut**.



### Type de marqueur

Permet de sélectionner le type de marqueur pour lequel vous souhaitez définir le nom par défaut.

### Nom par défaut pour ce type de marqueur

Permet de spécifier le nom par défaut pour le type de marqueur sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

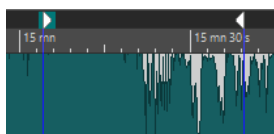
[Renommage de marqueurs](#) à la page 227

## Sélection des marqueurs

Il existe plusieurs manières de sélectionner des marqueurs.

- Dans la fenêtre d'onde ou de montage, cliquez sur un marqueur.
- Dans la fenêtre **Marqueurs**, cliquez sur une cellule. Le marqueur correspondant est sélectionné.
- Utilisez **Ctrl/Cmd** ou **Maj** pour sélectionner plusieurs marqueurs.

L'icône du marqueur change d'arrière-plan, ce qui indique qu'il est sélectionné.



LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

## Sélection de l'audio entre des marqueurs

Vous pouvez sélectionner le signal audio situé entre deux marqueurs adjacents ou non adjacents. Cela permet de sélectionner une section marquée.

- Pour sélectionner le signal audio situé entre deux marqueurs adjacents, double-cliquez entre ces deux marqueurs dans la fenêtre d'onde ou dans la fenêtre de montage.
- Pour sélectionner plusieurs régions entre deux marqueurs adjacents, double-cliquez entre les deux marqueurs, et, après le deuxième clic, faites glisser pour sélectionner les régions adjacentes.
- Pour sélectionner l'audio entre une paire de marqueurs, maintenez la touche **Maj** enfoncée et double-cliquez sur un marqueur de région.
- Pour étendre la sélection jusqu'à la fin d'une région de marqueur, dans la fenêtre d'onde/de montage, maintenez la touche **Maj** enfoncée et double-cliquez dans la région de marqueur que vous voulez sélectionner.
- Pour ouvrir la fenêtre **Marqueurs** et afficher plus d'informations sur un marqueur particulier, maintenez la touche **Alt** enfoncée et double-cliquez sur un marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 84

[Fenêtre de montage](#) à la page 136

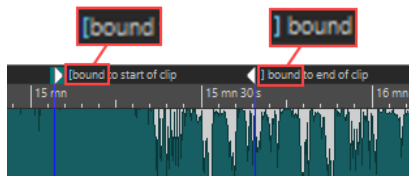
[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

## Liaison de clips au montage audio

Dans la fenêtre **Montage audio**, vous pouvez lier des marqueurs aux clips. En faisant cela, le marqueur reste à la même position par rapport au début/à la fin du clip, même si le clip est déplacé ou redimensionné dans le montage audio.

Vous pouvez trouver les options concernant la liaison des clips et des marqueurs dans le menu **Fonctions** de la fenêtre **Marqueurs**, puis en faisant un clic droit sur un marqueur dans la fenêtre **Montage audio**.

Quand un marqueur est lié à un élément de clip, son nom est précédé d'un caractère bleu.



LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 221

# Utilisation des vumètres

WaveLab Cast propose toute une gamme de vumètres que vous pouvez utiliser pour le contrôle et l'analyse des signaux audio. Ils sont utiles pour le monitoring du contenu audio pendant la lecture, le rendu et l'enregistrement. En outre, vous pouvez les utiliser pour analyser des sections audio alors que la lecture est arrêtée.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtres de vumètres](#) à la page 230

[Réglages des vumètres](#) à la page 231

## Fenêtres de vumètres

WaveLab Cast propose toute une gamme de vumètres que vous pouvez utiliser pour le contrôle et l'analyse des signaux audio. Ils sont utiles pour le monitoring du contenu audio pendant la lecture, le rendu et l'enregistrement. En outre, vous pouvez les utiliser pour analyser des sections audio quand la lecture est arrêtée.

Vous pouvez accéder aux fenêtres de vumètres à partir du menu **Audiomètres**. Une seule instance de chaque vumètre peut être affichée à la fois.

Vous pouvez faire pivoter l'axe de la plupart des vumètres afin que l'affichage soit horizontal ou vertical. Pour certains vumètres, vous pouvez également définir le style et personnaliser les paramètres à l'aide d'une boîte de dialogue de réglage.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation des vumètres](#) à la page 230

[Ancrage et désancrage des fenêtres outils et de vumètre](#) à la page 34

## Ouverture et fermeture des fenêtres de vumètres

Vous pouvez fermer toutes les fenêtres de vumètres dont vous n'avez pas l'utilité dans le cadre de votre projet.

- Pour ouvrir une fenêtre de vumètre, sélectionnez **Audiomètres**, puis choisissez une fenêtre de vumètre.
- Pour fermer une fenêtre de vumètre ancrée, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'onglet de la fenêtre de vumètre et sélectionnez **Masquer**.
- Pour fermer une fenêtre de vumètre qui n'est pas ancrée, cliquez sur son bouton **X**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtres de vumètres](#) à la page 230

## Réglages des vumètres

Vous pouvez configurer la plupart des vumètres dans les boîtes de dialogue de réglages correspondantes. Par exemple, vous pouvez définir le comportement, l'échelle et la couleur des vumètres.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue de réglage d'un vumètre, sélectionnez **Fonctions** > **Réglages**.
- Pour vérifier les résultats après la modification des réglages sans fermer la boîte de dialogue, cliquez sur **Appliquer**.
- Pour fermer la boîte de dialogue de réglage sans appliquer les modifications effectuées, même si vous avez cliqué sur le bouton **Appliquer**, cliquez sur **Annuler**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtres de vumètres](#) à la page 230

## Réinitialisation des vumètres

Vous pouvez réinitialiser l'affichage de certains vumètres, tels que le **Niveaumètre**.

---

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre du vumètre, cliquez sur **Réinitialiser** ou sélectionnez **Fonctions** > **Réinitialiser**.

---

RÉSULTAT

Toutes les valeurs et les indicateurs numériques du vumètre sont réinitialisés.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtres de vumètres](#) à la page 230

## Utilisation des pré-réglages dans les fenêtres de vumètres

Vous pouvez enregistrer les réglages effectués pour une fenêtre de vumètre sous forme de pré-réglage. En affectant des configurations aux boutons de pré-réglage, vous pouvez basculer rapidement entre différentes échelles de niveau et entre divers mode d'affichage, par exemple.

- Pour enregistrer les paramètres sous forme de pré-réglage, sélectionnez **Fonctions** > **Réglages**, cliquez sur **Pré-réglages** et sélectionnez **Sauver sous**.
- Pour assigner un pré-réglage à l'un des boutons de pré-réglage, sélectionnez **Fonctions** > **Réglages**, cliquez sur **Pré-réglages** et, dans le sous-menu **Assigner à un bouton de pré-réglage**, sélectionnez un bouton de pré-réglage.
- Pour appliquer un pré-réglage, sélectionnez-le dans le menu **Fonctions** ou cliquez sur le bouton de pré-réglage correspondant.

LIENS ASSOCIÉS

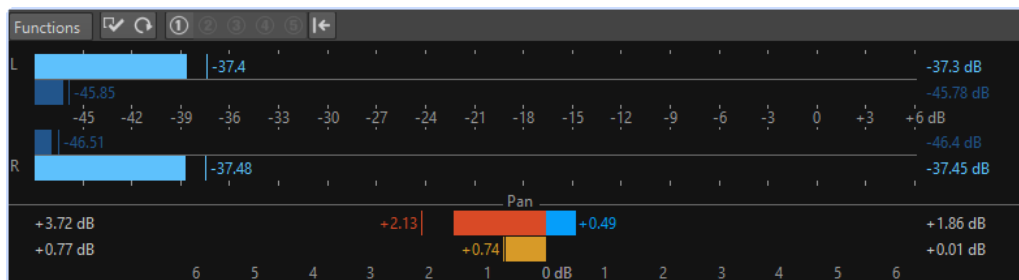
[Vumètre de niveau](#) à la page 231

[Fenêtres de vumètres](#) à la page 230

## Vumètre de niveau

Le **Niveaumètre** affiche la sonie (niveaux en décibels) de crête et moyenne du fichier audio.

- Pour ouvrir le **Niveaumètre**, sélectionnez **Audiomètres > Niveaumètre**.



## Niveaumètres

La partie supérieure de la fenêtre présente la sonie de valeur de crête et moyenne comme suit :

Le **Niveaumètre** indique la sonie de valeur de crête et moyenne comme suit :

- Les audiomètres de niveaux de crête affichent les niveaux de crête de chaque canal sous forme graphique et numérique.
- Les vumètres présentent la sonie moyenne (RMS) de chaque canal. Ces vumètres ont une inertie intégrée qui régularise les variations de sonie sur une période définie par l'utilisateur. Si vous écoutez la lecture d'un fichier ou une entrée audio, deux lignes verticales suivent chacune des barres du vumètre. Elles indiquent la moyenne des dernières valeurs RMS minimales (ligne de gauche) et la moyenne des dernières valeurs RMS maximales (ligne de droite). La différence entre les valeurs moyennes minimale et maximale est affichée sur la gauche. Ce mode d'affichage donne également un aperçu de la plage dynamique du contenu audio.
- Les valeurs de crête et de sonie maximales sont affichées à droite des barres du vumètre. Les nombres entre crochets à droite des valeurs de crête maximales indiquent le nombre d'occurrences d'écrtage (crête de signal à 0 dB). Les valeurs comprises entre 1 et 2 sont acceptables, mais si vous obtenez une valeur supérieure, vous devez réduire le niveau maître afin d'éviter toute distorsion numérique.
- Les niveaux d'enregistrement doivent être définis avec le moins d'écrtage possible. Si le niveau maître défini est trop élevé, la qualité du son et la réponse en fréquence sont compromises pour les niveaux d'enregistrement élevés, avec des effets d'écrtage indésirables. Si le niveau défini est trop faible, les niveaux de bruit peuvent être élevés par rapport au principal son enregistré.

## Balance

La partie inférieure de la fenêtre présente la différence de niveau entre les canaux gauche et droit d'un fichier audio stéréo.

- Les vumètres supérieurs indiquent la différence de valeur de crête entre les canaux. Les barres de niveau peuvent apparaître à gauche ou à droite pour indiquer quel canal est le plus fort.
- Les vumètres inférieurs indiquent la différence de sonie moyenne entre les canaux. Ceci vous indique de manière visuelle, par exemple, si un enregistrement stéréo est correctement centré.
- Pour le monitoring en temps réel de contenu audio (lecture ou entrée), les valeurs de différence de balance maximales pour chaque canal sont affichées en chiffres à gauche et à droite des barres du vumètre.



LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Réglages du vumètre niveau/panoramique](#) à la page 233

## Boîte de dialogue Réglages du vumètre niveau/panoramique

Dans la boîte de dialogue **Réglages du vumètre niveau/panoramique**, vous pouvez définir le comportement, l'échelle et la couleur des vumètres.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages du vumètre niveau/panoramique**, ouvrez la fenêtre **Niveaumètre** et sélectionnez **Fonctions > Réglages**.

### Section Crêtemètre

#### Liste déroulante des crêtes

Dans ce menu local, sélectionnez **Crêtes numériques** si vous souhaitez que WaveLab Cast utilise les valeurs d'échantillon et sélectionnez **Crêtes réelles** si vous souhaitez que WaveLab Cast utilise les échantillons analogiques reconstitués.

#### Balistique – Temps de relâchement

Vitesse à laquelle le niveau du crêtemètre chute après une crête.

#### Balistique – Temps de maintien des crêtes

Détermine combien de temps une valeur de crête est affichée. La crête peut être affichée sous forme de ligne ou de nombre. Si la hauteur du vumètre est insuffisante, seule la ligne est affichée.

#### Zone haute/intermédiaire/basse

Les boutons de couleur vous permettent de sélectionner des couleurs pour les zones basse, intermédiaire et haute du vumètre. Vous pouvez définir l'étendue des zones haute et intermédiaire en modifiant les valeurs correspondantes.

### Section Vumètre (sonie)

#### Vumètre (sonie)

Active/Désactive le vumètre.

#### Balistique – Résolution

Indique la durée utilisée pour déterminer la sonie. Plus cette valeur est basse, plus le vumètre se comporte comme un crêtemètre.

#### Balistique – Plage d'inertie

Définit la durée utilisée pour déterminer les lignes de valeurs minimum et maximum récentes, et affecte la vitesse à laquelle celles-ci répondent à un changement de sonie.

### Section Contrôle du panoramique

#### Contrôle du panoramique

Affiche/masque le contrôle du panoramique dans la fenêtre **Niveaumètre**.

#### Étendue

Détermine l'étendue en dB du contrôle du panoramique.

#### Crête et sonie gauche/droite

Permet de spécifier les couleurs des différents éléments.

## Section Couleurs globales

Cette section permet de sélectionner les couleurs du fond du vumètre, les graduations et des lignes de grille.

## Section Étendue globale (Crêtemètre et Vumètre)

Dans cette section, vous pouvez spécifier les valeurs minimale et maximale de la plage de niveau affichée.

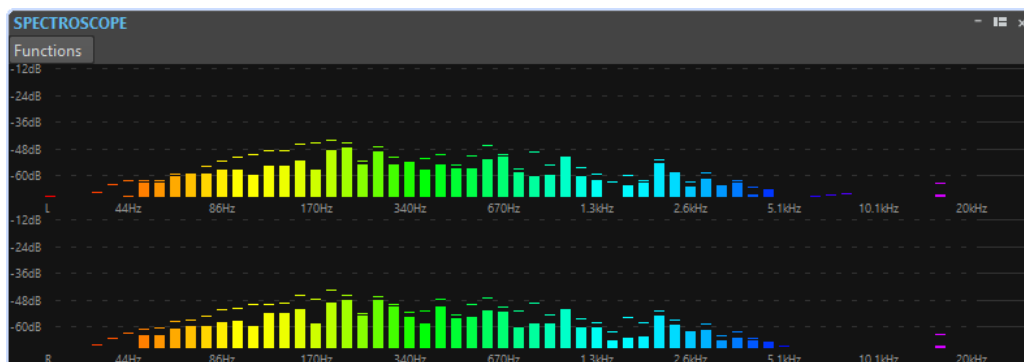
LIENS ASSOCIÉS

[Vumètre de niveau](#) à la page 231

# Spectroscope

Le **Spectroscope** offre une représentation graphique du spectre de fréquence, analysé sur 60 bandes différentes, sous forme de barres verticales.

- Pour ouvrir le **Spectroscope**, sélectionnez **Audiomètres > Spectroscope**.



Les niveaux de crête sont représentés par des lignes horizontales au-dessus des bandes correspondantes, indiquant les valeurs de crête et maximales récentes. Le **Spectroscope** offre un aperçu rapide du spectre. Pour une analyse plus détaillée du spectre audio, utilisez le **Spectromètre**.

Dans le menu **Fonctions**, vous pouvez indiquer si seuls les niveaux audio élevés sont inclus, ou si les niveaux moyens et faibles le sont aussi.

Voici les paramètres disponibles :

- **Restreindre aux niveaux audio élevés**
- **Inclure les niveaux audio moyens**
- **Inclure les faibles niveaux audio**

# Boucles

La mise en boucle d'un son permet de répéter une section de l'échantillon indéfiniment afin de créer une durée illimitée de sustain. Les sons instrumentaux dans les échantillonneurs se reposent sur la mise en boucle (d'un son d'orgue, par exemple).

Dans WaveLab Cast, les boucles sont définies par une sélection dans le signal audio.

Pour vous assurer de trouver un bon point de boucle, prenez en compte ce qui suit :

- Une longue boucle sonne généralement plus naturel. Cependant, si le son n'a pas de section stable au milieu (une partie de sustain égale), il peut s'avérer difficile de trouver une bonne boucle longue.  
Par exemple, une note de piano qui décline de manière continue est difficile à mettre en boucle car le point de départ est plus fort que le point de fin. C'est beaucoup plus facile avec une flûte car le son dans la section de sustain est très stable.
- Une boucle doit commencer peu après l'attaque, c'est-à-dire quand le son s'est stabilisé pour atteindre une note durable.
- Si vous configurez une longue boucle, elle doit se terminer le plus tard possible avant que le son commence à décliner et devienne un silence.
- Les boucles courtes sont difficiles à positionner au sein du son. Essayez de les positionner vers la fin.

## À NOTER

Pour plus d'informations générales sur les boucles, et les capacités exactes de votre échantillonneur en particulier, consultez le manuel de l'échantillonneur.

## LIENS ASSOCIÉS

[Créer des boucles](#) à la page 235

## Créer des boucles

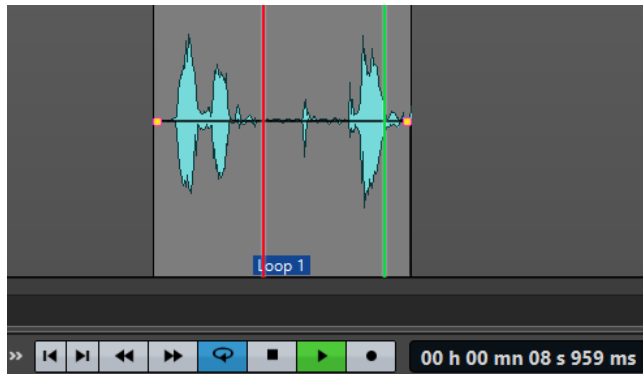
Vous pouvez lire en boucle la sélection audio et modifier la boucle pendant la lecture.

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez la section audio que vous voulez mettre en boucle.
2. Dans la barre Transport, activez **Boucle**.
3. Faites un clic droit sur **Lire la plage audio** et activez l'option **Région entre paires de marqueurs**.
4. Faites un clic droit sur **Boucle** et sélectionnez un mode de répétition de la boucle dans le menu **Mode boucle**. Voici les options disponibles :
  - **Lire en continu**
  - **Lire 2 fois**
  - **Lire 3 fois**
  - **Lire 4 fois**

- Lire 5 fois

5. Lisez la boucle.



La sélection audio est lue en boucle.

6. Facultatif : ajustez les limites gauche et droite de la sélection pour modifier la boucle.

---

# Importation de CD audio

Vous pouvez lire des pistes de CD réguliers et les enregistrer sous forme de copies numériques en n'importe quel format audio sur votre disque dur.

Bien que WaveLab Cast prenne en charge un grand nombre de lecteurs CD, vous devez connaître certaines restrictions :

- Observez et respectez les avertissements de droits d'auteur sur les CD dont vous importez les pistes.

Lors de l'importation de pistes, ces dernières sont nommées « Piste XX » par défaut, où XX est un nombre commençant à 01. Le schéma de numérotage peut être changé.

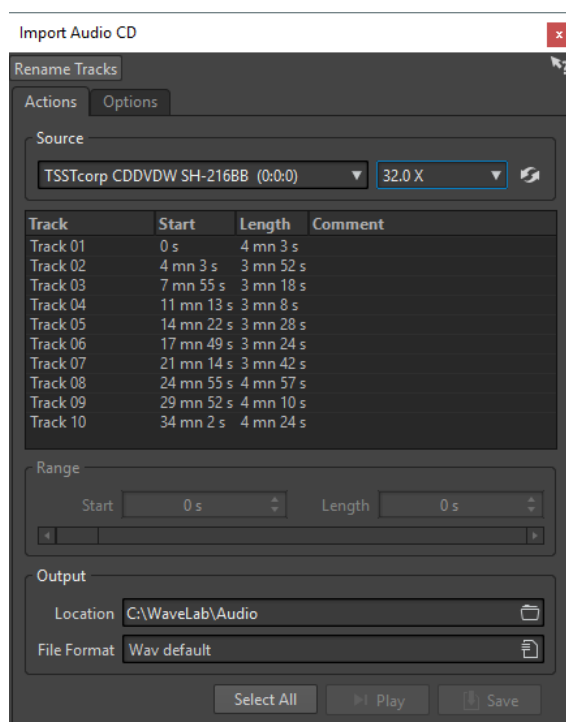
LIENS ASSOCIÉS

[Importation de pistes CD audio](#) à la page 239

## Boîte de dialogue Importer des pistes CD audio

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez importer une ou plusieurs pistes à partir d'un CD audio.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Importer des pistes CD audio**, sélectionnez **Fichier > Importer** et cliquez sur **CD audio**.



### Menu Renommer les pistes

#### Nom

Renomme les pistes en fonction du schéma de renommage sélectionné.

## Onglet Actions

### Source

Sur les systèmes Windows, sélectionnez le lecteur CD à partir duquel vous souhaitez importer des pistes de CD audio. Sur les systèmes macOS, sélectionnez un chemin d'accès de fichier.

### Speed

Permet de définir la vitesse d'écriture. La vitesse maximale dépend de votre graveur et du disque présent dans l'appareil.

### Rafraîchir

Si vous insérez un CD alors que la boîte de dialogue **Importer des pistes CD audio** est ouverte, vous devez cliquer sur ce bouton pour afficher le contenu de ce CD dans la liste.

### Éjecter le support optique

Permet d'éjecter le support inséré dans le lecteur sélectionné.

### Liste des pistes

Affiche les pistes sur le CD.

### Étendue - Début/Longueur

Si vous souhaitez uniquement importer une section d'une piste, utilisez les champs **Début** et **Longueur** pour définir un point de départ et une durée.

### Sortie - Emplacement

Permet de définir l'emplacement de sortie.

### Sortie - Format de fichier

Permet de définir le format du fichier de sortie.

### Tout Sélectionner

Sélectionne toutes les pistes CD de la liste des pistes.

### Lecture

Lit les pistes CD sélectionnées.

## Onglet Options

### Rogner le silence

Si cette option est activée, les silences entre les pistes importées sont supprimés. Seuls les silences numériques sont supprimés, c'est-à-dire les échantillons avec un niveau zéro.

### Rafraîchir Automatiquement lors des changements de CD

Si cette fonction est activée, WaveLab Cast vérifie plusieurs fois par seconde la présence d'un nouveau CD dans le lecteur. Si un nouveau CD est trouvé, l'affichage de la liste des pistes est rafraîchi.

### LIENS ASSOCIÉS

[Importation de CD audio](#) à la page 237

## Importation de pistes CD audio

Vous pouvez importer de l'audio à partir CD audio dans les projets WaveLab Cast.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Insérez un CD dans le lecteur CD-ROM/CD-R.
  2. Sélectionnez **Fichier > Importer**.
  3. Cliquez sur **CD audio**.
  4. Dans la boîte de dialogue **Importer des pistes CD audio**, dans la section **Source**, sélectionnez le lecteur à partir duquel vous souhaitez lire le CD, puis définissez la vitesse de lecture.
  5. Dans la liste des pistes, sélectionnez les pistes que vous voulez importer.
  6. Facultatif : si vous n'avez sélectionné qu'un seul fichier, dans la section **Étendue**, vous pouvez définir un **Début** et une **Longueur** pour importer uniquement une partie de la piste.
  7. Dans la section **Sortie**, cliquez sur l'icône de dossier et sélectionnez l'emplacement de sortie. Vous pouvez aussi faire glisser des pistes CD vers une piste de montage audio.
  8. Dans la section **Sortie**, cliquez sur le champ de format de fichier et sélectionnez-en un pour les fichiers audio importés.
  9. Cliquez sur **Enregistrer**.
- 

### RÉSULTAT

Les pistes sont importées dans l'emplacement défini.

### LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Importer des pistes CD audio](#) à la page 237

# Vidéo

WaveLab Cast permet d'ajouter des fichiers vidéo aux montages audio. Vous pouvez lire différents formats de fichiers vidéo depuis WaveLab Cast, extraire l'audio d'un fichier vidéo et éditer l'audio parallèlement à la vidéo.

LIENS ASSOCIÉS

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 245

[Piste vidéo](#) à la page 240

[Fenêtre Vidéo](#) à la page 244

## Piste vidéo

La piste vidéo d'un montage audio permet d'ajouter des fichiers vidéo aux montages audio.

Le fichier vidéo importé s'affiche en tant que clip sur la piste vidéo. Les miniatures représentent les trames du film. Le fichier audio de la vidéo est positionné sur une nouvelle piste de montage audio, sous la piste vidéo

Vous pouvez importer plusieurs fichiers vidéo de différents formats sur la même piste vidéo. Il ne peut y avoir qu'une seule piste vidéo par montage audio.



LIENS ASSOCIÉS

[Éditer l'audio extrait de la vidéo](#) à la page 241

[Ajouter des pistes vidéo](#) à la page 240

[Insérer des fichiers vidéo dans des montages audio](#) à la page 241

[Importer des fichiers vidéo dans un nouveau montage audio](#) à la page 241

[Pistes](#) à la page 153

## Ajouter des pistes vidéo

Vous pouvez ajouter une piste vidéo par montage audio.

PROCÉDER AINSI

- Dans la fenêtre **Montage audio**, procédez de l'une des manières suivantes :
  - Cliquez sur + en haut de la zone de contrôle des pistes et sélectionnez **Piste vidéo**.



- Faites un clic droit sur la zone de contrôle des pistes pour ouvrir le menu local **Piste** et sélectionnez **Ajouter une piste > Piste vidéo**.
- 

#### RÉSULTAT

Par défaut, la nouvelle piste est ajoutée sous la piste active. Si vous souhaitez la placer au-dessus de la piste active, appuyez sur **Ctrl/Cmd** au moment de créer la piste.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 137

## Insérer des fichiers vidéo dans des montages audio

Vous pouvez insérer des fichiers vidéo dans votre montage audio.

---

#### POSSIBILITÉS

- Dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Insérer** et cliquez sur **Fichier vidéo** dans la section **Importer**. Sélectionnez le fichier vidéo à insérer et cliquez sur **Ouvrir**.  
La piste vidéo est automatiquement créée.
  - Faites glisser le fichier vidéo que vous souhaitez insérer de la fenêtre **Fichier** sur la piste vidéo.
  - Faites glisser le fichier vidéo que vous souhaitez insérer de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS sur la piste vidéo.
- 

#### RÉSULTAT

Le fichier vidéo est inséré dans le montage audio.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajouter des pistes vidéo](#) à la page 240

[Importer des fichiers vidéo dans un nouveau montage audio](#) à la page 241

## Importer des fichiers vidéo dans un nouveau montage audio

Vous pouvez importer des fichiers vidéo en tant que clips vidéo dans un nouveau montage audio.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Importer > Vidéo**.
  2. Sélectionnez le fichier vidéo à importer et cliquez sur **Importer**.
- 

#### RÉSULTAT

Le fichier vidéo importé s'affiche en tant que clip sur la piste vidéo. Les miniatures représentent les trames du film. Le fichier audio de la vidéo est positionné sur une nouvelle piste de montage audio, sous la piste vidéo

## Éditer l'audio extrait de la vidéo

Vous pouvez éditer la piste audio d'une piste vidéo. Quand vous importez un fichier vidéo, son signal audio est extrait et placé sur une nouvelle piste de montage audio sous la piste vidéo.

Après avoir édité le signal audio de la vidéo, vous pouvez procéder au rendu du montage audio afin de remplacer le signal audio d'origine par le signal audio édité.

Pour connaître les formats audio intégrés pris en charge, consultez l'assistance Steinberg sur le site Internet Steinberg.

LIENS ASSOCIÉS

[Remplacer le signal audio d'une vidéo](#) à la page 242

## Remplacer le signal audio d'une vidéo

Vous pouvez remplacer la piste audio d'une vidéo par un autre fichier audio ou par une version éditée du signal audio d'origine. Il est possible de remplacer tout ou partie de la piste audio.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté dans votre montage audio le fichier vidéo qui contient le signal que vous souhaitez remplacer.

---

PROCÉDER AINSI

1. Procédez de l'une des manières suivantes :

- Si vous souhaitez remplacer le signal audio de la vidéo par une version éditée du signal audio d'origine, éditez le fichier audio d'origine.
- Si vous souhaitez remplacer le signal audio d'origine de la vidéo par un autre signal audio, supprimez le signal de la piste audio d'origine et ajoutez-y le nouveau signal audio.

Une fois que vous avez fini d'éditer le signal audio, vous pouvez procéder au rendu du montage audio afin de créer une vidéo intégrant le nouveau signal audio.

2. Sélectionnez la piste vidéo.

3. Dans l'onglet **Éditer**, cliquez sur **Rendre**.

4. Dans le menu **Source**, sélectionnez **Plage du clip vidéo actif**.

5. Dans la section **Sortie**, définissez un **Nom** et un **Emplacement** pour le fichier de rendu de la vidéo.

### À NOTER

Le fichier de rendu de la vidéo a le même format que le fichier vidéo d'origine. Le programme ne procède pas à nouveau au rendu de la vidéo, ce qui signifie qu'il n'y a pas de perte de qualité.

---

6. Dans la section **Options**, procédez de l'une des manières suivantes :

- Pour créer une copie de la vidéo d'origine intégrant le signal audio édité, activez l'option **Créer une vidéo avec l'audio résultant**.
- Pour ouvrir le rendu de la vidéo dans un nouveau montage audio, activez l'option **Réimporter la vidéo dans un nouveau montage audio**.
- Pour ouvrir le fichier de rendu audio du fichier vidéo dans l'**Éditeur audio**, activez l'option **Ouvrir le fichier audio rendu**.

7. Cliquez sur **Démarrer**.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Insérer des fichiers vidéo dans des montages audio](#) à la page 241

[Importer des fichiers vidéo dans un nouveau montage audio](#) à la page 241

## Édition de clips vidéo

Un clip vidéo est créé automatiquement quand vous importez un fichier vidéo dans un montage audio.

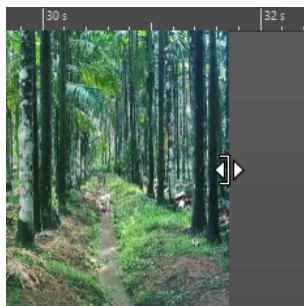
### À NOTER

Avant de commencer à éditer et peaufiner le signal audio d'un fichier vidéo, il est préférable d'avoir terminé le montage de la vidéo dans un logiciel de montage vidéo.

---

Les éditions suivantes sont possibles quand vous travaillez avec des clips vidéo :

- Pour copier un clip vidéo, cliquez dans la zone supérieure d'un clip vidéo et faites-la glisser sur l'emplacement souhaité.
- Pour rogner la fin d'un clip vidéo, cliquez sur sa fin et faites-la glisser vers la gauche.



- Pour désactiver toute édition des clips vidéo, cliquez sur **Verrouiller** dans la zone de contrôle de la piste vidéo.



- Pour éditer le clip audio de votre clip vidéo, servez-vous des outils d'édition audio de WaveLab Cast.

### LIENS ASSOCIÉS

[Piste vidéo à la page 240](#)

[Zone de contrôle des pistes vidéo à la page 140](#)

[Insérer des fichiers vidéo dans des montages audio à la page 241](#)

[Importer des fichiers vidéo dans un nouveau montage audio à la page 241](#)

## Mode vidéo suit l'édition

Le **Mode vidéo suit l'édition** permet d'éditer l'audio en conservant un retour visuel sur la fenêtre **Vidéo**.

- Pour activer **Mode vidéo suit l'édition**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et activez **Mode vidéo suit l'édition** dans la section **Clip**.

Si vous activez **Mode vidéo suit l'édition**, la vidéo de la fenêtre **Vidéo** suit automatiquement chaque édition appliquée. De cette manière, vous voyez instantanément où a lieu l'édition dans la vidéo.

En **Mode vidéo suit l'édition**, la fenêtre **Vidéo** présente un retour visuel. Ainsi, l'image affichée correspond à la position du curseur d'édition. Vous avez un retour visuel pendant les actions suivantes :

- Sélection d'intervalles et ajustement des bords de la sélection
- Déplacement de clips audio
- Pichenette sur les clips audio
- Redimensionnement des clips audio ou des intervalles sélectionnés
- Ajustement des poignées de fondu du clip audio

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Vidéo](#) à la page 244

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 141

## Fenêtre Vidéo

Si vous importez une vidéo dans votre montage audio et que vous lancez la lecture, la vidéo est lue dans la fenêtre **Vidéo**. Vous pouvez redimensionner la fenêtre **Vidéo** et la déverrouiller pour la placer sur un autre écran, par exemple.

- Pour ouvrir la fenêtre **Vidéo**, sélectionnez **Fenêtres outils > Vidéo**.

### À NOTER

Pour une meilleure performance, déverrouillez la fenêtre **Vidéo** et utilisez-la de manière indépendante.



LIENS ASSOCIÉS

[Piste vidéo](#) à la page 240

## Compatibilité des fichiers vidéo

Assurez-vous que le type de fichier vidéo est pris en charge pour travailler sous WaveLab Cast.

### À NOTER

S'il est impossible de lire un fichier vidéo, utilisez une application externe pour convertir le fichier dans un format compatible.

---

Pour connaître les fichiers vidéo pris en charge, consultez le Help Center sur le site Internet de Steinberg.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Format des conteneurs vidéo](#) à la page 245

[Codecs vidéo](#) à la page 245

[Cadences de trame vidéo](#) à la page 246

## Format des conteneurs vidéo

Le format de conteneur contient la vidéo et d'autres fichiers multimedia.

Ce conteneur contient plusieurs flux d'information, y compris vidéo et audio, mais également des métadonnées telles que les informations de synchronisation requises pour lire ensemble l'audio et la vidéo. Les données relatives aux dates de création, auteurs, marquage des chapitres, etc. peuvent également être intégrées dans le format de conteneur.

Les formats de conteneur suivants sont pris en charge par WaveLab Cast :

### MOV

Il s'agit du format des films QuickTime.

### MPEG-4

Ce format peut contenir diverses métadonnées pour la diffusion en continu, l'édition, la lecture locale et l'échange de contenu. L'extension du fichier est .mp4.

### AVI

Il s'agit du format de conteneur multimédia de Microsoft.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 245

[Codecs vidéo](#) à la page 245

## Codecs vidéo

Les codecs sont des méthodes de compression des données utilisées pour réduire la taille des fichiers audio et vidéo afin de faciliter leur prise en charge par les ordinateurs. Pour plus d'informations, consultez le Help Center sur le site Internet de Steinberg.

#### LIENS ASSOCIÉS

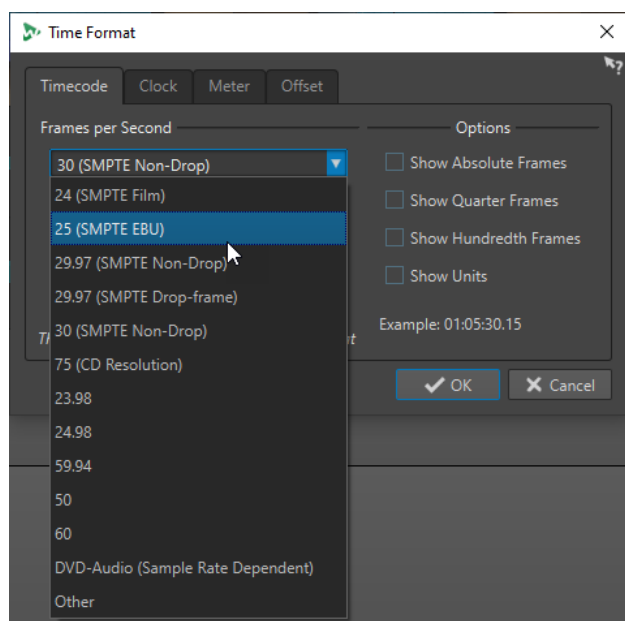
[Compatibilité des fichiers vidéo](#) à la page 245

[Format des conteneurs vidéo](#) à la page 245

## Cadences de trame vidéo

WaveLab Cast prend en charge différentes cadences de trames pour les films et les vidéos. La cadence de trame de la vidéo doit correspondre à celle du montage audio.

WaveLab Cast adopte automatiquement la cadence de trames de la vidéo importée. Vous pouvez également régler manuellement la cadence de trame via la boîte de dialogue **Format temporel**.



Les cadences de trame suivantes sont prises en charge :

### Trames par seconde

Quel que soit le système de décompte des trames, la vitesse de défilement des trames vidéo en temps réel est la cadence de trame réelle.

WaveLab Cast prend en charge les cadences de trame suivantes :

### 23,98 fps

Cette cadence de trame est utilisée pour le transfert de films en vidéo NTSC video et doit être ralentie pour les transferts télécinéma avec ajustement 24 images 2-3. Elle est également utilisée pour le type de vidéo HD 24 p.

### 24 fps

Il s'agit de la vitesse réelle des caméras argentiques standard.

### 24,98 fps

Cette cadence de trame est généralement utilisée pour simplifier les transferts entre les vidéos PAL et NTSC et les sources argentiques Elle est généralement utilisée pour compenser les erreurs

### 25 fps

Cadence de trame des vidéos PAL

### 29,97 fps/29,97 dfps

Cadence de trame des vidéos NTSC Il peut s'agir d'un code temporel 29,97 cadres ou temps réel

### 30 fps/30 dfps

Cette cadence de trame n'est plus un standard vidéo, bien qu'elle ait largement été utilisée dans l'enregistrement musical. Il s'agissait du standard de diffusion NTSC en

noir et blanc. Elle équivaut à une vidéo NTSC décalée à la vitesse argentique après transfert télécinéma 2-3. Il peut s'agir d'un code temporel 29,97 cadres ou temps réel

**50 fps**

Cette cadence est également appelée 50 p.

**59,94 fps**

Cadence de trame vidéo prise en charge par les caméras HD et compatible NTSC.

**60 fps**

Cadence de trame vidéo prise en charge par de nombreuses caméras HD. Cependant, le NTSC compatible avec une cadence d'image de 59,94 fps est bien plus commun.

**IMPORTANT**

Les formats vidéo VFR (cadence de trame variable) ne sont pas pris en charge.

---

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 42

# Podcast

Un podcast est une série d'épisodes constitués de fichiers audio. Les utilisateurs peuvent lire les podcasts en streaming ou les télécharger sur un périphérique pour les écouter. Les outils et effets d'édition audio de WaveLab Cast vous permettent de créer des épisodes de podcasts et de téléverser ces épisodes sur divers services d'hébergement.

Vous pouvez utiliser l'**Éditeur audio** et la fenêtre de montage pour créer un épisode de podcast. Chaque fichier audio ou montage audio de WaveLab Cast peut être téléversé sous forme d'épisode de podcast.

LIENS ASSOCIÉS

[Flux RSS](#) à la page 252

[Services d'hébergement de podcasts](#) à la page 248

[Téléverser un épisode de podcast](#) à la page 249

## Services d'hébergement de podcasts

Les services d'hébergement de podcasts assurent l'hébergement et la diffusion de vos podcasts. WaveLab Cast vous permet de téléverser directement vos podcasts sur divers services d'hébergement.

### Services d'hébergement pris en charge

WaveLab Cast permet le téléversement direct sur les services d'hébergement suivants :

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

### Autorisation des services d'hébergement

Pour connecter WaveLab Cast à un service d'hébergement, vous devez autoriser la connexion entre WaveLab Cast et le service d'hébergement.

Le processus d'autorisation dépend du service d'hébergement sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

[Téléverser un épisode de podcast](#) à la page 249



## Encoder des fichiers avant de les téléverser sur des services d'hébergement

Si le fichier audio ou le montage audio que vous souhaitez téléverser sur un service d'hébergement est un fichier audio qui n'a pas été encodé, vous pouvez l'encoder. Certains services d'hébergement n'acceptent que des fichiers audio encodés dans des formats tels que MP3, MP4, M4A ou MP2, par exemple.

Les plug-ins et paramètres de la **Section Maître** sont pris en compte quand vous procédez au rendu d'un fichier audio ou d'un montage audio.

Selon le fichier audio ou le montage audio sélectionné, les conditions suivantes s'appliquent :

- Si le fichier audio actif que vous souhaitez téléverser utilise un format encodé, l'option **d'Encodage du fichier audio** est désactivée. Le réencodage de fichiers audio qui avaient déjà été encodés peut engendrer une perte de qualité.
- Si le fichier audio actif permet d'utiliser un format non-encodé, l'option **Encodage du fichier audio** est disponible mais elle n'est pas obligatoire. Cependant, selon le service d'hébergement, il peut être nécessaire d'encoder le fichier audio.
- Vous devez procéder au rendu des montages audio avant de pouvoir les téléverser sur un service d'hébergement. Si le fichier actif est un montage audio, vous devez utiliser l'option **Encodage du fichier audio** pour procéder au rendu du montage audio.

Si le fichier audio ou le montage audio actif a été enregistré, le fichier encodé est enregistré dans le même répertoire, sous le même nom et avec l'extension de fichier adéquate.

Si le fichier audio ou le montage audio actif n'a pas été enregistré, une boîte de dialogue s'ouvre afin de vous permettre de sélectionner un répertoire et un nom de fichier pour le fichier de rendu.

### LIENS ASSOCIÉS

[Téléverser un épisode de podcast](#) à la page 249

## Téléverser un épisode de podcast

Vous pouvez téléverser un signal audio que vous avez créé dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio** sous forme d'épisode de podcast.

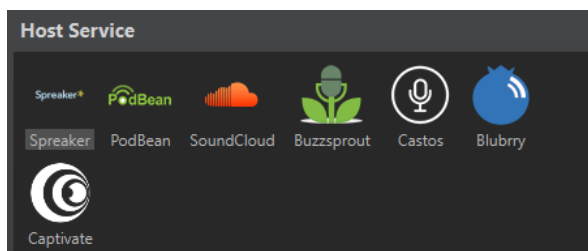
### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé un fichier audio ou un montage audio.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
2. Dans la section **Podcast**, cliquez sur **Envoyer l'épisode**.  
L'onglet **Publier** s'ouvre.
3. Dans la section **Service hôte**, sélectionnez le service d'hébergement sur lequel vous souhaitez téléverser l'épisode.

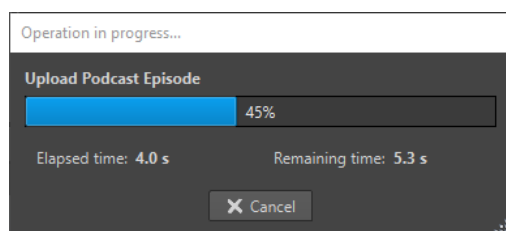


4. Cliquez sur **Autoriser** pour autoriser WaveLab Cast à accéder au service d'hébergement sélectionné.  
Votre explorateur internet par défaut s'ouvre à la page du site web d'autorisation du service d'hébergement sélectionné.
5. Suivez les instructions fournies dans votre explorateur pour mener à bien l'autorisation.
6. Dans WaveLab Cast, sélectionnez le **Podcast** auquel vous souhaitez ajouter l'épisode de podcast.
7. Attribuez un **Titre** à l'épisode de podcast.
8. Selon le service d'hébergement sélectionné, il peut être nécessaire d'encoder le fichier audio ou le montage audio. Si vous souhaitez encoder le fichier audio, activez la fonction **Encodage du fichier audio** et sélectionnez un nouvel encodeur.
9. Cliquez sur **Téléversement**.

---

#### RÉSULTAT

Le fichier audio ou le montage audio est rendu et téléversé sur le service d'hébergement sélectionné.



#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Publier](#) à la page 250

[Encoder des fichiers avant de les téléverser sur des services d'hébergement](#) à la page 249

## Onglet Publier

L'onglet **Publier** permet de sélectionner le service d'hébergement sur lequel sera téléversé un épisode de podcast. Vous avez le choix entre différents services d'hébergement et vous pouvez sélectionner un encodeur pour le fichier audio à téléverser.

- Pour ouvrir l'onglet **Publier**, sélectionnez l'onglet **Fichier** et sélectionnez **Podcast > Publier**.

#### Service hôte

Permet de sélectionner le service d'hébergement sur lequel l'épisode de podcast sera téléversé.

#### Autoriser

Permet à WaveLab Cast d'accéder au service d'hébergement sélectionné.

Quand vous cliquez sur **Autoriser**, votre explorateur internet par défaut s'ouvre à la page du site web d'autorisation du service d'hébergement sélectionné.

### Épisode

- **Encodage du fichier audio** : permet d'encoder le fichier audio dans un autre format de fichier audio.

#### À NOTER

Si vous avez sélectionné un fichier MP3 à téléverser, l'option **Encodage du fichier audio** est désactivée. Cependant, quand vous ajoutez des effets au fichier MP3 à partir de la **Section Maître**, l'option **Encodage du fichier audio** est disponible.

- **Podcast** : permet de sélectionner le podcast auquel l'épisode de podcast sera ajouté.
- **Actualiser les podcasts disponibles** : permet d'actualiser la liste de podcasts d'après celle qui se trouve sur votre compte Spreaker.
- **Titre** : permet de saisir un titre pour l'épisode de podcast.

### Téléversement

Permet de téléverser le fichier audio sur le service d'hébergement sélectionné.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Podcast](#) à la page 248

[Téléverser un épisode de podcast](#) à la page 249

# Flux RSS

Le podcasting est une méthode de distribution de fichiers multimédia via internet, par exemple pour qu'ils soient joués sur des dispositifs mobiles et des ordinateurs personnels. Les podcasts sont diffusés au format RSS (Rich Site Summary).

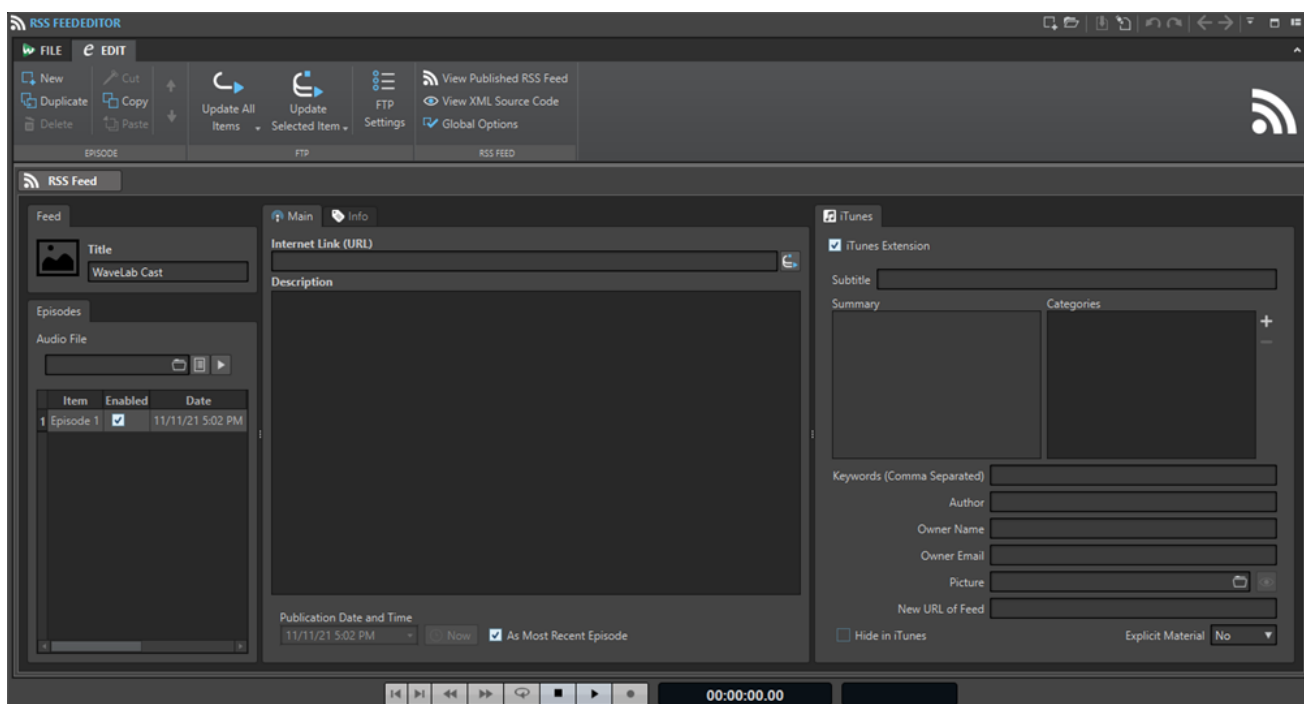
Le format RSS est une norme de diffusion d'actualités et d'autres informations sur internet. Un flux RSS envoie de brefs messages sur un sujet donné depuis un site web spécifique. Pour lire ces messages, l'utilisateur fait appel à un programme capable de surveiller plusieurs flux et de télécharger automatiquement à intervalles réguliers. Il peut s'agir d'un logiciel spécialisé ou simplement d'un navigateur Internet.

LIENS ASSOCIÉS

[Podcast à la page 248](#)

## Éditeur de flux RSS

L'**Éditeur de flux RSS** comprend plusieurs onglets. Les sections **Flux** et **Épisodes** contiennent des informations sur le flux ou sur un épisode, selon l'élément sélectionné dans la liste qui figure en dessous. Ces sections vous permettent d'ajouter des fichiers, des liens internet ou du texte au flux RSS et à ses épisodes. Dans la section principale se trouve la liste des éléments du flux de base et de tous les épisodes que comprend le flux RSS.



### Épisode

Dans la section **Épisode**, vous pouvez créer, supprimer et déplacer des épisodes de flux RSS individuels.

### **Nouveau**

Permet d'ajouter un nouvel épisode sans titre.

### **Dupliquer**

Crée un nouvel épisode et copie toutes les informations de l'épisode existant au nouveau.

### **Supprimer**

Supprime l'épisode sélectionné. Pour ce faire, vous pouvez également exclure un épisode du flux RSS en désactivant **Activé**.

### **Couper/Copier/Coller**

Coupe, copie ou colle l'épisode sélectionné.

### **Déplacer vers le haut/vers le bas**

Déplace l'épisode sélectionné d'une position vers le haut ou vers le bas de la liste. Vous pouvez également faire glisser les épisodes à l'aide de la souris.

## **FTP**

La section **FTP** permet de définir l'emplacement du flux RSS chargé via FTP.

### **Mettre à jour tous les éléments**

Permet de téléverser/actualiser le fichier XML du flux RSS sur le serveur FTP. Charge également tous les fichiers médias associés s'ils ne sont pas déjà présents sur le serveur FTP. Cette fonction est la plus couramment utilisée pour charger et mettre à jour un flux RSS.

### **Mettre à jour l'élément sélectionné**

Permet de téléverser/actualiser le fichier XML du flux RSS sur le serveur FTP. Charge également tous les fichiers médias de l'élément sélectionné dans la liste s'ils ne sont pas déjà présents sur le serveur FTP.

### **Envoyer/Remplacer tous les éléments**

Fonctionne comme la fonction **Mettre à jour tous les éléments**, mais charge ou remplace l'ensemble des fichiers médias appartenant à l'élément. Cette option est utile si vous avez modifié les données du fichier audio, par exemple.

### **Envoyer/Remplacer les éléments sélectionnés**

Cette option est identique à **Mettre à jour l'élément sélectionné**, mais charge ou remplace le fichier média appartenant à l'élément sélectionné dans la liste. Cette option est utile si vous avez modifié les données du fichier audio, par exemple.

### **Réglages FTP**

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages FTP**, dans laquelle vous pouvez éditer les réglages FTP associés à ce flux RSS.

## **Flux RSS**

Dans la section **Flux RSS**, vous pouvez vérifier si la publication du flux RSS a fonctionné et configurer les options générales de l'**Éditeur de flux RSS**.

### **Afficher le flux RSS publié**

Permet d'ouvrir le flux RSS (via l'URL définie dans les paramètres de site FTP) à l'aide du navigateur par défaut.

### Options générales

Permet de modifier le redimensionnement automatique des images, de définir un fuseau horaire par rapport à l'heure GMT et de spécifier le chemin d'accès de l'éditeur HTML.

### Flux

Dans l'onglet **Flux**, vous pouvez attribuer un titre à votre flux RSS.

### Épisodes

Dans l'onglet **Épisodes**, vous pouvez attribuer des titres à vos épisodes.

### Principal

L'onglet **Principal** permet d'attribuer des paramètres au flux RSS. Les paramètres disponibles varient selon la sélection d'un flux ou d'un épisode. Les intitulés de champ en gras désignent les champs obligatoires.

#### Titre

Définit le titre du flux (par exemple, le thème du flux RSS).

#### Description

Permet de décrire plus en détails le contenu du flux.

#### Lien internet (URL)

Lien principal du flux visible par l'utilisateur. Permet de rediriger les utilisateurs vers un site Web associé à votre flux. Cliquez sur l'icône de planète pour ouvrir l'URL spécifiée dans le navigateur Internet par défaut.

#### Fichier audio (disponible uniquement pour les épisodes)

Définit l'emplacement du fichier audio à ajouter à l'épisode. Le fichier audio doit être un type de fichier pris en charge par le lecteur de média du navigateur. Le format MP3 offre une compatibilité maximale. Cliquez sur l'icône pour répertorier les fichiers audio déjà ouverts dans WaveLab Cast. Sélectionnez-en un pour l'épisode.

Vous pouvez également faire glisser l'icône de liste d'un fichier audio vers le panneau de fichier audio. Cliquez sur l'icône de lecture pour ouvrir le fichier spécifié dans le lecteur de médias par défaut de votre ordinateur pour afficher un aperçu ou procéder à une vérification.

#### Image (disponible uniquement pour les flux)

Selon la norme RSS, cette image ne doit pas dépasser 144 x 400 pixels. Par conséquent, l'image est redimensionnée automatiquement. Cliquez sur l'icône d'image pour ouvrir l'URL définie dans le navigateur Internet par défaut.



Icône d'image

#### Date et heure de publication

Définit la date et l'heure de publication du flux ou de l'épisode. Le fait de cliquer sur **Maintenant** transfère la date et l'heure actuelles du système.

#### Comme l'épisode le plus récent (disponible uniquement pour les flux)

Quand cette option est activée, la date et l'heure de l'épisode le plus récent sont utilisées automatiquement.

## Info

L'onglet **Info** permet d'attribuer des paramètres au flux RSS. Les paramètres disponibles varient selon la sélection d'un flux ou d'un épisode.

Les paramètres suivants sont disponibles pour un flux :

- Administrateur de site (courriel)
- Éditeur (courriel)
- Copyright
- Catégorie
- Domaine relatif (URL)
- Langage
- Fréquence de mise à jour
- Sauter les heures (0 à 23, séparer chacune par une virgule)
- Temps de vie (nombre de minutes)

Les paramètres suivants sont disponibles pour un épisode :

- Auteur (adresse courriel)
- Commentaires (URL)
- Catégorie
- Domaine relatif (URL)
- Titre
- Domaine d'origine (URL)

## iTunes

L'onglet **iTunes** permet d'activer l'extension iTunes, dans laquelle vous pouvez définir des informations supplémentaires sur le flux et les épisodes. Les paramètres disponibles varient selon la sélection d'un flux ou d'un épisode.

Les paramètres suivants sont disponibles pour un flux :

- Sous-titre
- En résumé
- Catégories
- Mots-clés (séparés par une virgule)
- Auteur
- Nom du propriétaire
- Courriel du propriétaire
- Image
- Nouvelle URL de flux
- Masquer dans iTunes
- Contenu explicite

Les paramètres suivants sont disponibles pour un épisode :

- Sous-titre
- En résumé

- Mots-clés (séparés par une virgule)
- Auteur
- Durée
- Masquer dans iTunes
- Contenu explicite

LIENS ASSOCIÉS

[Options globales de flux RSS](#) à la page 256

## Options globales de flux RSS

Certaines options supplémentaires sont valides pour tous les onglets du **Flux RSS**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Options globales de flux RSS**, ouvrez le **Flux RSS**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, puis cliquez sur **Options globales**.

### Réajustement automatique de taille d'image (pas pour iTunes)

Définit l'opération à effectuer si les images spécifiées dépassent la taille maximale autorisée par la norme RSS. En cas de réajustement de la taille des images, les images d'origine sur votre disque dur ne sont pas modifiées.

### Décalage du temps avec le GMT (temps médian Greenwich)

Les dates et heures affichées sont locales. Si votre système est correctement configuré, WaveLab Cast ajuste automatiquement le décalage horaire par rapport à l'heure GMT. Cependant, si vous désirez des dates et heures relatives à un autre fuseau horaire, modifiez la valeur de cette option.

### Éditeur HTML

Détermine le chemin d'accès de l'éditeur HTML externe qui s'ouvre quand vous cliquez sur le bouton de crayon dans la section **Importer fichier HTML**. L'option **Importer fichier HTML** est uniquement disponible pour les épisodes.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de flux RSS](#) à la page 252

## Créer un flux RSS

Vous pouvez créer un flux ou un épisode RSS de plusieurs manières.

- Pour créer un nouveau flux RSS, sélectionnez **Fichier > Nouveau** et cliquez sur **Créer flux RSS**.
- Pour ajouter un nouvel épisode sans titre à un flux RSS, dans **Flux RSS**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, puis cliquez sur **Nouveau**.
- Pour ajouter un fichier audio à l'épisode sélectionné, sélectionnez l'onglet **Principal**, cliquez dans le champ **Fichier audio**, et sélectionnez **Sélectionner le fichier en utilisant le sélecteur standard**. Sélectionnez le fichier audio dans le Explorateur de fichiers/Finder macOS et cliquez sur **Ouvrir**.

Vous pouvez également faire glisser un fichier audio de la fenêtre **Navigateur de fichiers** dans le champ **Fichier audio**.

- Pour dupliquer l'épisode sélectionné, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Dupliquer**. Cette opération crée un nouvel épisode et copie toutes les informations de l'épisode existant au nouveau.



## Configurer un serveur FTP pour la publication de flux RSS

Pour parvenir à charger un flux RSS sur un serveur FTP, vous devez d'abord saisir les informations relatives à ce dernier.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur de flux RSS**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
  2. Dans la section **FTP**, cliquez sur **Réglages FTP**.
  3. Dans la boîte de dialogue **Réglages FTP**, saisissez les données suivantes :
    - les informations de connexion au serveur FTP ;
    - Le chemin d'accès relatif et le nom de fichier du flux (extension `.xml`).
    - l'adresse de votre site Web, y compris le chemin d'accès au flux.
  4. Cliquez sur **OK**.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

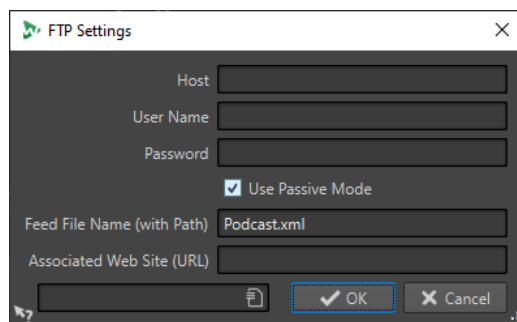
[Éditeur de flux RSS](#) à la page 252

[Boîte de dialogue Réglages FTP](#) à la page 257

## Boîte de dialogue Réglages FTP

Dans la boîte de dialogue **Réglages FTP**, vous pouvez gérer toutes les informations nécessaires au processus de téléversement du flux RSS.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages FTP**, ouvrez l'**Éditeur de flux RSS**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, puis cliquez sur **Réglages FTP**.



### Hôte

Nom d'hôte ou adresse IP du serveur FTP.

### Nom d'utilisateur

Nom de connexion au serveur FTP.

### Mot de passe

Mot de passe associé à votre nom d'utilisateur.

### Utiliser le mode passif

Cette option doit normalement être toujours activée. Ne la modifiez qu'en cas de problème avec la connexion FTP.

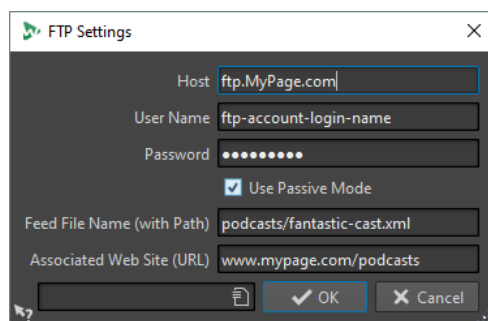
### Nom de fichier du flux (avec le chemin d'accès)

Nom de fichier du RSS tel qu'il figure sur le serveur FTP (extension `.xml`), y compris son chemin relatif. Le nom du fichier et le chemin d'accès font partie de l'adresse publique internet finale du flux RSS. Il est donc préférable d'éviter les noms trop longs.

### Site Web associé (URL)

L'adresse de votre propre site web, y compris le chemin d'accès du flux.

### Exemple de réglages FTP



- L'adresse de l'hôte FTP est « ftp.MyPage.com », l'adresse publique du site Web est « www.MyPage.com ».
- Le nom du fichier de flux est « podcasts/fantastic-cast.xml », le site Web associé étant « www.MyPage.com/podcasts ».
- Les fichiers médias du flux RSS sont chargés sur le serveur FTP à l'adresse « ftp.MyPage.com/podcasts ».
- Le fichier du flux RSS lui-même et l'adresse internet à diffuser se trouvent dans « www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml ».

Chaque flux RSS enregistre l'intégralité de ses informations de site FTP. Il est également possible de sauvegarder, afin de les réutiliser, des paramètres de site FTP prédéfinis à l'aide des fonctions **Réglages d'usine par défaut** en bas de la boîte de dialogue.

## Publier des flux RSS

Il est possible de téléverser un podcast sur le serveur FTP à partir de WaveLab Cast.

### CONDITION PRÉALABLE

Configurez les paramètres FTP dans WaveLab Cast.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur de flux RSS**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
2. Dans la section **FTP**, sélectionnez l'une des options suivantes :
  - Mettre à jour tous les éléments
  - Mettre à jour l'élément sélectionné
  - Envoyer/Remplacer tous les éléments
  - Envoyer/Remplacer les éléments sélectionnés
3. Dans la boîte de dialogue **Réglages FTP**, vérifiez que les paramètres FTP sont corrects, puis cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Le flux RSS est chargé sur le site FTP.

### LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de flux RSS](#) à la page 252

[Configurer un serveur FTP pour la publication de flux RSS](#) à la page 257

## Vérifier si la publication du flux RSS a fonctionné

Après la création et la publication d'un flux RSS, vous pouvez vérifier si le téléversement a réussi.

- Pour ouvrir le navigateur internet par défaut et recevoir le flux RSS que vous venez de publier sur internet, ouvrez l'**Éditeur de flux RSS**, sélectionnez l'onglet **Éditer** et cliquez sur **Afficher le flux RSS publié**.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur de flux RSS](#) à la page 252

# Personnalisation

Personnaliser signifie définir des paramètres de sorte que le programme présente le fonctionnement et l'apparence souhaités.

LIENS ASSOCIÉS

[Personnalisation des raccourcis](#) à la page 260

[Organisation des plug-ins](#) à la page 264

[Touch Bar \(macOS uniquement\)](#) à la page 267

## Personnalisation des raccourcis

Dans WaveLab Cast, vous pouvez accélérer votre flux de travail en contrôlant de nombreuses fonctions par le biais de raccourcis. Vous pouvez modifier les raccourcis existants ou en créer de nouveaux.

La plupart des raccourcis sont limités à un éditeur spécifique, vous pouvez ainsi utiliser une même combinaison de raccourcis dans différents éditeurs. La **Section Maître** représente la seule exception : tous les raccourcis sont globaux à l'application.

Les raccourcis des sections **Navigation (pavé numérique)** et **Vue et navigation** de l'onglet **Raccourcis** sont dédiés à la navigation dans WaveLab Cast.

Les raccourcis non modifiables sont grisés. Les raccourcis que vous avez créés s'affichent en bleu dans l'éditeur.

Il est possible de définir une suite d'une à quatre touches pour créer un raccourci qui sera exécuté sur saisie de la séquence.

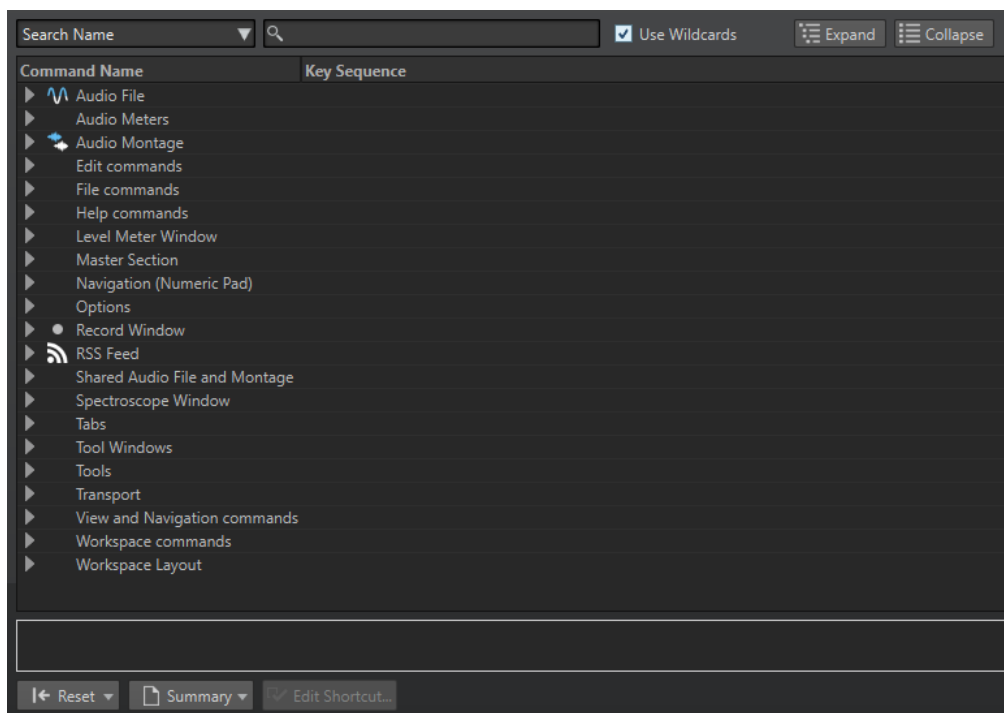
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 260

## Onglet Raccourcis (Préférences)

Cet onglet permet de personnaliser les raccourcis de WaveLab Cast. Il affiche la liste des raccourcis déjà assignés aux commandes et options de menu de WaveLab Cast.

- Pour ouvrir l'onglet **Raccourcis**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Raccourcis**.



### Menu local de recherche

Permet de sélectionner la partie de la liste de commandes dans laquelle la recherche est effectuée.

### Champ de recherche

Permet de rechercher une commande.

### Utiliser des métacaractères

Si cette option est activée, les caractères génériques « \* » et « ? » peuvent être utilisés. « \* » remplace le caractère zéro et plusieurs caractères et « ? » remplace un seul caractère.

Par exemple, si **Recherche par raccourci clavier** est sélectionné, saisissez « \* » pour afficher toutes les commandes déjà associées à un raccourci.

### Développer/Réduire

Développe/Réduit l'arborescence.

### Liste de Commandes

Affiche toutes les commandes et leurs raccourcis. La section qui se trouve sous la liste de commandes fournit des informations supplémentaires sur la commande sélectionnée.

### Réinitialiser

Permet de restaurer les réglages d'usine des commandes.

### En résumé

Ouvre un menu à partir duquel vous pouvez générer une liste de toutes les commandes avec leurs raccourcis au format HTML ou papier.

### Éditer le raccourci

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Définitions des raccourcis** dans laquelle vous pouvez éditer les raccourcis de la commande sélectionnée.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Personnalisation des raccourcis](#) à la page 260

[Édition des raccourcis](#) à la page 262

## Édition des raccourcis

La liste des raccourcis apparaît dans l'onglet **Raccourcis**. Vous pouvez les modifier et les définir dans la boîte de dialogue **Définitions des raccourcis**.

L'onglet **Raccourcis** offre des jeux de commandes spécifiques aux menus et aux boîtes de dialogue.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Définitions des raccourcis**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Raccourcis**, sélectionnez une commande et cliquez sur **Éditer le raccourci**. La boîte de dialogue **Définitions des raccourcis** s'ouvre.
- Vous pouvez définir un raccourci par commande. Chaque raccourci peut être une séquence contenant jusqu'à quatre touches.
- Pour rétablir les valeurs par défaut de certains types de raccourcis ou de tous les types, utilisez le bouton **Réinitialiser**.

#### LIENS ASSOCIÉS

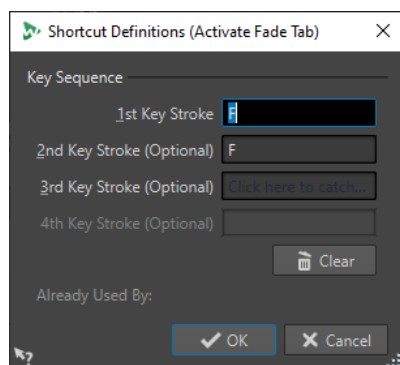
[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 260

[Boîte de dialogue Définitions des raccourcis](#) à la page 262

## Boîte de dialogue Définitions des raccourcis

Cette boîte de dialogue permet de personnaliser vos propres raccourcis pour une fonction spécifique.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Définitions des raccourcis**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Raccourcis**, sélectionnez une commande et cliquez sur **Éditer le raccourci**.



## Séquence de touche

### 1ère touche

Permet de sélectionner la première touche d'une séquence qui peut en comprendre quatre. Placez-vous dans le champ de saisie et appuyez sur la combinaison de touches. Si rien ne s'affiche, une touche n'est pas autorisée dans ce contexte.

### 2ème/3ème/4ème touche (facultatif)

Permet de sélectionner les autres touches sur lesquelles vous devrez appuyer pour exécuter la commande. La commande est exécutée seulement si cet événement clavier se produit après le premier/deuxième/troisième.

### Effacer

Efface tous les champs d'événement clavier.

### LIENS ASSOCIÉS

[Édition des raccourcis](#) à la page 262

[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 260

## Définition de séquences de touches

Vous pouvez définir des séquences de touches pour un clavier.

Sur Mac, les raccourcis clavier servant à accéder aux options des menus principaux ne doivent comprendre qu'une touche.

Si vous utilisez plusieurs raccourcis clavier, assurez-vous qu'ils n'interfèrent pas les uns avec les autres. Par exemple, si vous utilisez le raccourci **Maj - L**, **M** et définissez le raccourci **Maj - L**, le second est sans effet.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Raccourcis**.
2. Dans la liste des commandes, sélectionnez celle pour laquelle vous souhaitez définir une séquence de touches et cliquez sur **Éditer le raccourci** ou double-cliquez dans la colonne **Séquence de touches** pour la commande correspondante.
3. Dans la boîte de dialogue **Définitions des raccourcis**, cliquez dans les champs **Touche** et appuyez sur les boutons que vous souhaitez utiliser dans la séquence de touches du raccourci.
4. Cliquez sur **OK**.

---

### RÉSULTAT

Désormais, lorsque vous appuyez sur les touches/boutons spécifiés dans la boîte de dialogue, l'opération correspondante est effectuée. Vous devez appuyer sur les touches les unes après les autres.

### LIENS ASSOCIÉS

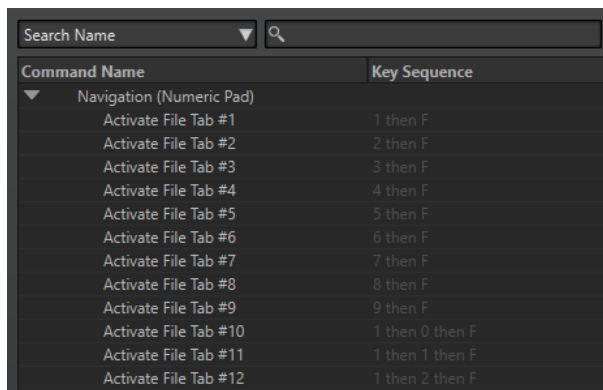
[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 260

[Boîte de dialogue Définitions des raccourcis](#) à la page 262

## Raccourcis clavier indexés

Les raccourcis clavier indexés permettent d'accéder rapidement à un emplacement spécifique du projet, par exemple, un marqueur ou un emplacement de la **Section Maître**.

Les raccourcis clavier indexés sont répertoriés dans l'onglet **Raccourcis** de la section **Navigation (pavé numérique)**.



Command Name	Key Sequence
Navigation (Numeric Pad)	
Activate File Tab #1	1 then F
Activate File Tab #2	2 then F
Activate File Tab #3	3 then F
Activate File Tab #4	4 then F
Activate File Tab #5	5 then F
Activate File Tab #6	6 then F
Activate File Tab #7	7 then F
Activate File Tab #8	8 then F
Activate File Tab #9	9 then F
Activate File Tab #10	1 then 0 then F
Activate File Tab #11	1 then 1 then F
Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- Pour déclencher un raccourci clavier indexé, saisissez le numéro de l'élément auquel accéder et appuyez sur la touche correspondante du clavier.

---

#### EXEMPLE

Pour accéder au 5e marqueur dans la fenêtre du fichier, appuyez sur la touche **5** du pavé numérique de votre clavier, puis sur **M**.

Pour accéder au 10e onglet de fichier, appuyez sur la touche **1** du pavé numérique de votre clavier, puis sur **0** et sur **F**.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 260

## Création de la liste de tous les raccourcis

Il est possible de générer un fichier HTML regroupant tous les raccourcis et d'imprimer une liste de ces raccourcis.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Raccourcis**.
  2. Cliquez sur **Résumé** et sélectionnez l'une des options suivantes :
    - Pour ouvrir la boîte de dialogue **Aperçu avant impression**, qui permet d'imprimer la liste de tous les raccourcis, sélectionnez **Aperçu avant impression**. Pour que l'**Aperçu avant impression** soit disponible, une imprimante doit être connectée.
    - Pour afficher la liste de tous les raccourcis au format HTML dans votre navigateur standard, sélectionnez **Rapport HTML**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 260

## Organisation des plug-ins

WaveLab Cast est fourni avec divers plug-ins. Vous pouvez empêcher l'ouverture de certains plug-ins dans WaveLab Cast et ajouter des plug-ins supplémentaires.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Plug-ins \(Préférences\)](#) à la page 265

[Ajout de plug-ins VST supplémentaires](#) à la page 265

[Exclusion de plug-ins](#) à la page 265



## Ajout de plug-ins VST supplémentaires

Vous pouvez spécifier des dossiers contenant des plug-ins VST supplémentaires. Cela est utile si vous utilisez des plug-ins VST tiers que vous ne souhaitez pas enregistrer dans le dossier VST standard.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Plug-ins**.
2. Dans la section **Dossiers plug-in VST supplémentaires (spécifiques à WaveLab Cast)**, cliquez sur l'icône de dossier et accédez au dossier contenant les plug-ins VST à ajouter.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Plug-ins \(Préférences\)](#) à la page 265

## Exclusion de plug-ins

Vous pouvez spécifier une liste de plug-ins que WaveLab Cast ne doit pas ouvrir.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Plug-ins**.
2. Dans la section **Ne pas charger les plug-ins suivants**, tapez le nom du plug-in que vous ne souhaitez pas ouvrir :
  - Entrez le nom exact du fichier, sans chemin d'accès, ni extension.
  - Entrez un nom par ligne.
  - Si vous faites précéder le nom du caractère « \* », tous les plug-ins contenant ce nom sont ignorés.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Plug-ins \(Préférences\)](#) à la page 265

## Onglet Plug-ins (Préférences)

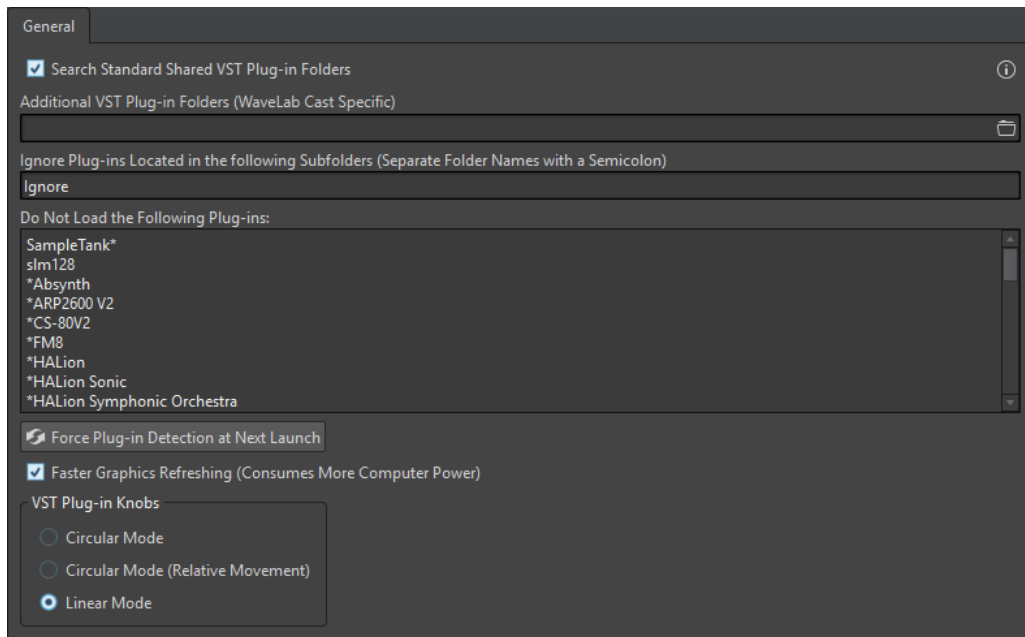
Cet onglet vous donne accès à de nombreuses options pour gérer vos plug-ins VST.

Vous pouvez spécifier où WaveLab Cast doit rechercher vos plug-ins VST et les plug-ins qu'il doit ignorer. Vous pouvez également déterminer comment les commandes de plug-in VST répondent aux actions de la souris et la fréquence de mise à jour des graphiques.

Si vous utilisez votre propre structure de fichiers pour organiser et enregistrer les plug-ins VST, cette boîte de dialogue vous permet de déterminer les plug-ins qui sont chargés et ceux qui sont ignorés. Cette option vous sera utile si vous souhaitez désactiver un plug-in spécifique ou ignorer les plug-ins que vous n'utilisez jamais avec WaveLab Cast.

- Pour ouvrir les **Préférences des plug-ins**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Plug-ins**.


## Onglet Général

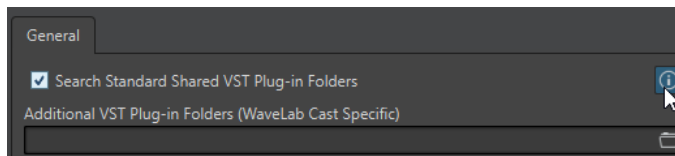


### Rechercher les dossiers communs et standards des plug-ins VST

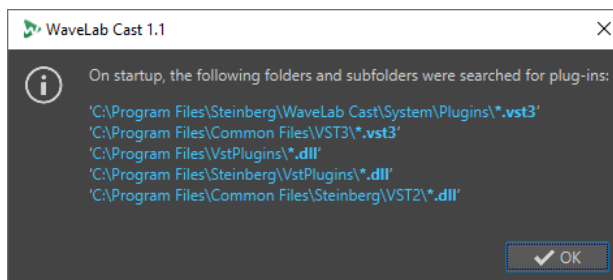
Quand cette option est activée, WaveLab Cast recherche les plug-ins VST dans le dossier des plug-ins VST par défaut.

### Informations sur les dossiers recherchés

Cliquez sur l'icône info  pour voir dans quels dossiers WaveLab Cast recherche les plug-ins au démarrage.



Si vous ne trouvez pas un plug-in dans WaveLab Cast, ces informations vous permettent de déterminer si vous avez indiqué le bon dossier, par exemple.



### Dossier plug-in VST supplémentaire (spécifique à WaveLab Cast)

Permet de spécifier des dossiers supplémentaires contenant des plug-ins VST.

### Ignorer les plug-ins situés dans les sous-dossiers suivants (séparer les noms par un point virgule)

Permet d'indiquer le nom des dossiers ignorés par WaveLab Cast lors de la recherche de plug-ins VST.

### Ne pas charger les plug-ins suivants

Permet de spécifier des plug-ins que WaveLab Cast ne doit pas ouvrir. Entrez les noms des fichiers, sans chemin d'accès, ni extension. Saisissez chaque nom de plug-in sur une nouvelle ligne.

Si vous faites précéder le nom d'un caractère \*, tous les plug-ins contenant ce nom sont ignorés.

### Forcer la détection des plug-ins au prochain lancement

Analyse les plug-ins lors du prochain lancement de WaveLab Cast. Pour réduire le temps de démarrage de WaveLab Cast, les plug-ins ne sont pas analysés à chaque démarrage de WaveLab Cast. Toutefois, WaveLab Cast conserve une liste de plug-ins et la met à jour automatiquement à chaque fois qu'une modification de date ou de taille est détectée.

### Ignorer les plug-ins mis à jour lors de la détection des plug-ins

Quand cette option est activée, WaveLab Cast ne vérifie pas si les propriétés des plug-ins actualisés ont été modifiées. Si certains de vos plug-ins sont souvent actualisés, cette option permet d'accélérer le démarrage de WaveLab Cast.

Néanmoins, certains éditeurs réunissent plusieurs plug-ins dans un seul fichier. Si vous savez que certains plug-ins ont été ajoutés par l'éditeur mais n'apparaissent pas dans WaveLab Cast, désactivez cette option et redémarrez WaveLab Cast. Vous pourrez ensuite réactiver cette option.

### Rafraîchissement plus fréquent de l'affichage (consomme plus de puissance d'ordinateur)

Actualise les graphismes des plug-ins VST plus fréquemment.

### Boutons plug-ins VST

Permet de définir le mode d'utilisation des boutons dans les plug-ins. Les options disponibles sont **Mode circulaire**, **Mode circulaire (mouvement relatif)** et **Mode linéaire**.

## Touch Bar (macOS uniquement)

La Touch Bar située en haut de votre clavier contient des raccourcis pour les fonctions de WaveLab Cast. La Touch Bar change automatiquement en fonction de l'endroit de WaveLab Cast où vous vous trouvez et vous donne accès à un sous-ensemble d'options. Vous pouvez personnaliser la Touch Bar en fonction de vos besoins.

### À NOTER

La Touch Bar est uniquement disponible sur certains produits Apple.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Personnaliser la Touch Bar \(macOS uniquement\)](#) à la page 267

## Personnaliser la Touch Bar (macOS uniquement)

Vous pouvez personnaliser la Touch Bar à partir de la fenêtre de personnalisation de la Touch Bar.

---

### POSSIBILITÉS

- Pour ouvrir la fenêtre de personnalisation de la Touch Bar, sélectionnez **WaveLab Cast > Personnaliser la Touch Bar**.

- Pour ajouter une option dans la Touch Bar, utilisez votre curseur pour faire glisser les options de votre choix de la fenêtre de personnalisation dans la Touch Bar. Quand vous avez terminé, tapez **Effectué** dans la Touch Bar ou cliquez sur **Effectué** à l'écran.
  - Pour réorganiser les options dans la Touch Bar, faites-les glisser vers la gauche ou la droite.
  - Pour supprimer des options de la Touch Bar, faites-les glisser vers le haut ou le bas en dehors de la Touch Bar.
- 

LIENS ASSOCIÉS

[Touch Bar \(macOS uniquement\)](#) à la page 267

# Configurer WaveLab Cast

Vous pouvez configurer WaveLab Cast en fonction de vos besoins.

## À NOTER

Les paramètres que vous configurez dans les préférences sont appliqués quand vous changez de fenêtre dans WaveLab Cast.

## Préférences générales

Les **Préférences générales** s'appliquent à l'ensemble de WaveLab Cast. Avant que vous commenciez à travailler avec WaveLab Cast, nous vous recommandons d'éditer ces préférences en fonction de vos besoins.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue des **Préférences générales**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Global**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Général \(Préférences générales\)](#) à la page 269

[Onglet Graphique \(Préférences générales\)](#) à la page 269

[Onglet Audio \(Préférences générales\)](#) à la page 271

[Onglet Formats \(Préférences générales\)](#) à la page 271

[Onglet Options \(Préférences générales\)](#) à la page 272

## Onglet Général (Préférences générales)

Cet onglet permet de modifier la langue de l'interface utilisateur. Pour que la modification prenne effet, vous devez redémarrer le programme.

- Pour ouvrir l'onglet **Général** des **Préférences générales**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Global** et cliquez sur **Général**.

### LIENS ASSOCIÉS

[Préférences générales](#) à la page 269

## Onglet Graphique (Préférences générales)

Cet onglet permet de modifier de nombreux aspects de l'interface utilisateur qui s'appliquent à l'ensemble de l'application. Ces options offrent des informations et des fonctions sur l'utilisation qui peuvent être désactivées pour désengorger l'interface.

- Pour ouvrir l'onglet **Graphique** des **Préférences générales**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Global** et cliquez sur **Graphique**.

### Style

#### Thème

Permet d'alterner entre les différents thèmes de couleurs de WaveLab Cast.

## Options diverses

### Afficher l'application en haute DPI (Windows uniquement)

Quand cette option est activée et que votre configuration graphique prend en charge la haute résolution, WaveLab Cast s'affiche en haute résolution. Quand votre configuration graphique ne prend pas en charge la haute résolution, cette option est ignorée.

#### À NOTER

Les fenêtres des plug-ins ne s'affichent pas en haute résolution. Si les fenêtres des plug-ins vous semblent trop petites, désactivez l'option **Afficher l'application en haute DPI**.

### Limiter l'échelle à des multiples de 100

Quand cette option est activée, seuls les facteurs d'échelle qui sont multiples de 100 sont pris en charge. Par exemple, si vous utilisez un facteur d'échelle de 150 %, dans WaveLab Cast, l'échelle utilisée est de 200 %.

Quand cette option est désactivée, il est possible d'utiliser des échelles intermédiaires (par exemple 150 %).

### Utiliser le sélecteur de fichiers système pour ouvrir les fichiers

Quand cette option est activée, le sélecteur de fichiers standard s'ouvre quand vous sélectionnez **Sauver sous**.

### Ouvrir le sélecteur de fichiers rapide lors de la sauvegarde de fichiers

Quand cette option est activée et que vous enregistrez un fichier en utilisant le raccourci d'enregistrement, une boîte de dialogue s'ouvre à la place de l'onglet **Fichier**.

### Masquer les onglets inutilisés du ruban

Quand cette option est activée, les onglets inutilisés sont masqués du ruban.

### Afficher le Logo WaveLab Cast au démarrage

Détermine si le logo de WaveLab Cast est affiché à l'initialisation.

### Afficher les infobulles

Si cette option est activée, des infobulles sont affichées quand vous placez le curseur de la souris sur des marqueurs ou des boutons de la barre de commandes.

### Masquer les fenêtres les plus en avant lorsque l'application n'est pas active (Windows uniquement)

Quand cette option est activée, toutes les fenêtres flottantes sont automatiquement cachées quand une autre application devient active. Quand cette option est désactivée, ces fenêtres restent au-dessus des fenêtres des autres applications.

## Historique

### Nombre maximum d'entrées dans les menus de Fichiers récents

Détermine le nombre maximal de fichiers répertoriés dans les menus des fichiers récents.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Préférences générales](#) à la page 269

## Onglet Audio (Préférences générales)

Cet onglet vous permet de configurer les préférences audio (la précision de traitement, par exemple).

- Pour ouvrir l'onglet **Audio** des **Préférences générales**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Global** et cliquez sur **Audio**.

### Précision de traitement

Le **Traitement plug-in** vous permet de sélectionner la précision de traitement des plug-ins.

- Quand vous sélectionnez **64 bit flottant** et que le plug-in est capable de traiter des échantillons en 64 bits, le traitement se déroule en 64 bits sans perte.  
Quand un plug-in ne peut prendre en charge que des échantillons en 32 bits, WaveLab Cast convertit tous les échantillons en 64 bits à virgule flottante en 32 bits à virgule flottante avant de les envoyer au plug-in. Une fois le traitement du plug-in terminé, WaveLab Cast reconvertit les échantillons en 64 bits à virgule flottante sans perte.
- Quand vous sélectionnez **32 bit flottant**, WaveLab Cast convertit tous les échantillons en 64 bits à virgule flottante en 32 bits à virgule flottante avant de les envoyer au plug-in. Une fois le traitement du plug-in terminé, WaveLab Cast reconvertit les échantillons en 64 bits à virgule flottante sans perte.

Dans les menus des plug-ins, les mentions « 32F » et « 64F » qui figurent à côté du nom des plug-ins indiquent si un plug-in prend en charge le format 32 bits à virgule flottante ou le format 64 bits à virgule flottante.

#### À NOTER

Avec le traitement en 64 bits à virgule flottante, vous bénéficiez de la double précision mais le temps de traitement est légèrement plus long qu'en 32 bits à virgule flottante.

**Fichier temporaires** vous permet de sélectionner la précision des fichiers temporaires que WaveLab Cast crée lors du traitement audio.

Par défaut, WaveLab Cast crée des fichiers temporaires en 32 bits à virgule flottante. Utilisez **64 bit flottant** si vous souhaitez créer des fichiers audio en 64 bits à virgule flottante ou des fichiers PCM 32 bits.

#### À NOTER

Les fichiers temporaires en 64 bits à virgule flottante bénéficient de la double précision, mais leur lecture et leur écriture sont plus longues que celles des fichiers 32 bits à virgule flottante, et ils sont deux fois plus volumineux.

### LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers temporaires](#) à la page 53

[Préférences générales](#) à la page 269

## Onglet Formats (Préférences générales)

Cet onglet permet d'ajuster les paramètres pour certains formats et unités audio que WaveLab Cast utilise.

- Pour ouvrir l'onglet **Formats** des **Préférences générales**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Global** et cliquez sur **Formats**.

## Formats

### Utiliser le standard AES17 pour les valeurs de RMS

Détermine la manière dont les valeurs RMS sont signalées.

- Si cette option est activée, le niveau affiché pour un fichier audio sinusoïdal à pleine échelle est de 0 dB. Ce qui est conforme à la norme AES17.
- Si cette option est désactivée, le niveau affiché pour un fichier audio sinusoïdal à pleine échelle est de -3 dB.

### Hauteur de A3 (utilisée pour les conversions note-fréquence)

Définit la hauteur de référence dans WaveLab Cast. Les conversions note-fréquence tiennent compte de cette référence.

### Créer des noms de fichiers compatibles Windows (macOS uniquement)

Certains caractères des noms de fichiers, par exemple, | et \, ne sont pas pris en charge par Windows. Quand cette option est activée et que vous enregistrez un fichier, WaveLab Cast convertit les caractères incompatibles de sorte qu'ils soient pris en charge par Windows.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences générales](#) à la page 269

## Onglet Options (Préférences générales)

Cet onglet permet de réinitialiser les boîtes de message par défaut.

- Pour ouvrir l'onglet **Options** des **Préférences générales**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Global** et cliquez sur **Options**.

### Réinitialiser les réponses par défaut

Réinitialise toutes les options de boîtes de message à leurs réglages par défaut. Par exemple, toutes les options **Ne plus afficher** sont désactivées.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences générales](#) à la page 269

## Préférences des fichiers audio

Cette boîte de dialogue permet de définir les paramètres d'édition dans l'**Éditeur audio**. Cependant, ces paramètres affectent aussi d'autres parties de WaveLab Cast. Vous pouvez choisir des valeurs par défaut pour l'édition et la lecture, ajuster l'apparence des affichages de forme d'onde et déterminer la manière dont WaveLab Cast travaille avec les fichiers audio et de crête.

- Pour ouvrir l'onglet **Préférences des fichiers audio**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Fichiers audio**.

### Support du format de fichier RF64

Si cette option est activée, WaveLab Cast crée des fichiers WAV qui peuvent être plus gros que 2 Go.

#### À NOTER

Ce format de fichier n'est pas pris en charge par toutes les applications.

---



### **Écrire les marqueurs dans l'en-tête des fichiers WAV (Format RIFF/Format BWF)**

Si cette option est activée, les marqueurs sont enregistrés dans les en-têtes de fichier WAV. Ainsi, les marqueurs sont toujours disponibles, même si vous ouvrez les fichiers dans une autre application.

Quand l'option **Écrire les marqueurs dans l'en-tête de fichiers WAV (Format RIFF)** est activée, les marqueurs sont inscrits au format RIFF dans les en-têtes de fichiers WAV. Cependant, WaveLab Cast offre plus d'options de marqueurs que le format RIFF.

Quand l'option **Écrire les marqueurs dans l'en-tête de fichiers WAV (Format BWF)** est activée, les marqueurs sont inscrits au format BWF dans les en-têtes de fichiers WAV. Ce format remplace le format RIFF plus ancien. Néanmoins, toutes les applications ne prennent pas en charge le format BWF.

# Index

## A

- AAC 90
  - Encodage 98
- Actions de déplacement 55
- Agencement de l'espace de travail
  - Réinitialisation 44
- Aide 9
- AIFF 90
- Ajout
  - Pistes vidéo 240
- Alignement 85, 164
- Analyse
  - Analyse audio 117
  - Analyse des fréquences en 3D 127
  - Analyse Globale 117
  - Normaliseur de sonie 131
  - Spectroscope 234
  - Type 118
  - Utilisation des vumètres 230
- Analyse audio 117
- Analyse des fréquences en 3D 127
  - Options 129
- Analyse Globale 117
  - Exécution 125
  - Onglet Crêtes 118
  - Onglet Erreurs 123
  - Onglet Extra 123
  - Onglet Hauteur 122
  - Onglet Sonie 120
  - Résultats 125
  - Type 118
- Annuler 55
- Anticipation 75
  - Boîte de dialogue 76
- ASIO
  - Pilote 15
  - Pilote à faible latence générique 15
- ASIO-Guard 14
  - Configuration 14
  - Connexions audio 16
  - Latence 13
- Attributs
  - Boîte de dialogue Métadonnées 111
  - Métadonnées 109
- Audio
  - Analyse 117
  - Copie 106
  - Déplacement 105
  - Extraire depuis un fichier vidéo 241
  - Préférences 271
  - Remplacement 114
  - Remplacer dans une vidéo 242
  - Sélection 22
  - Sélection de page 22

## B

- Barre d'état 36
- Barre de commandes 35
- Barre de transport 68
  - Bouton Lecture 71
  - Bouton Stop 72
  - Masquer 78
  - Position 78
- Bornes magnétiques
  - Fichiers audio 85
  - Montages audio 164
- Boucles 235
  - Création 235
  - Lecture 75
- Bouton Stop 72
- Bus
  - Connexions audio 16
- BWF
  - Métadonnées 109

## C

- Cadences de trame
  - Vidéo 246
- Canaux
  - Plage sélectionnée 24
  - Sélection 23
  - Stéréo en mono 212
- Canaux audio
  - Lecture 79
- Cartes son 13
- CD audio
  - Importation 192
  - Importer 237
- Censeur Bip 114
- Chemin du signal
  - Montage audio 147
- Clip
  - Actif 165
  - Menu contextuel 164
- Clip actif 165
- Clips 155
  - Assemblage du montage audio 152
  - Convertir 169
  - Déplacement 166
  - Division 170
  - Duplication 167
  - Éditer les fichiers source des clips 172
  - Édition 159
  - Fenêtre 160
  - Fondu enchaîné 166
  - Gestion des fichiers source des clips 172
  - Groupage automatique 166

- Clips (*Suite*)
    - Insérer des clips audio dans des montages audio [155](#)
    - Lecture [82](#)
    - Montage audio [136](#)
    - Points de repère [171](#)
    - Réarrangement [162](#)
    - Redimensionnement [168](#)
    - Rendu [169](#)
    - Réorganisation [162](#)
    - Sélection [160](#)
    - Superposition [167](#)
    - Suppression [171](#)
  - Code temporel
    - Format [42](#)
  - Codecs
    - Vidéo [245](#)
  - Configuration
    - WaveLab [269](#)
  - Configuration de canal
    - Propriétés audio [92](#)
  - Connexions audio [13](#)
    - Bus [16](#)
    - Définition [14](#)
    - Onglet [16](#)
    - Pilote [15](#)
  - Conversion
    - Mono à stéréo [103](#)
    - Stéréo à mono [103](#)
    - Types de Marqueur [227](#)
  - Convertir
    - Clips [169](#)
  - Copie
    - Information audio dans le presse-papiers [67](#)
  - Couleurs
    - Onglets [46](#)
  - Crêtemètre de piste [141](#)
  - Crêtes
    - Analyse Globale [118](#)
    - Crêtemètre de piste [141](#)
  - Crêtes réelles
    - Analyse [118](#)
    - EBU R-128 [28](#)
    - Level Normalizer [130](#)
    - Vumètre de niveau [231](#)
  - Curseur
    - Définition de la position [42](#)
    - Indicateur de position du curseur [162](#)
  - Curseurs [26](#)
- D**
- Décalage CC
    - Analyse Globale [123](#)
  - DeEsser [183](#)
  - DeHummer [183](#)
  - Démarrage
    - Boîte de dialogue [20](#)
  - DeNoiser [183](#)
  - Dépassement [75](#)
    - Boîte de dialogue [76](#)
  - Déplacement d'audio [105](#)
  - Discontinuités
    - Détection [124](#)
  - Diviser
    - Clips [170](#)
  - Division
    - Pistes stéréo en pistes mono [155](#)
  - Double précision
    - Fichiers temporaires [53](#)
    - Précision de traitement [271](#)
  - Ducking
    - Application [178](#)
    - Pistes [178](#)
    - Réglages pour les pistes [179](#)
- E**
- EBU R-128 [28](#)
    - Définition de la référence de sonie [271](#)
    - Normaliseur de sonie [131](#)
  - Écrêtage
    - Détection [124](#)
    - Niveau Maître [211](#)
    - Provoquer [131](#)
  - Éditeur audio [30](#)
    - Cliquer-déplacer [56](#)
    - Fenêtre d'onde [84](#)
    - Zone de contrôle des canaux [84](#)
  - Éditeur de flux RSS [31](#)
  - Édition des valeurs [55](#)
  - Effets
    - Ajout [188](#)
    - Annulation des modifications [190](#)
    - Contourner [209](#)
    - Effets de piste [183](#)
    - Éteindre [209](#)
    - Fenêtre Inspecteur de piste [183](#)
    - Gain [190](#)
    - Microcoupures [220](#)
    - Préréglages [209](#)
    - Réarrangement [190](#)
    - Retirer [189](#)
    - Section Maître [206](#)
    - Zone de contrôle des pistes [189](#)
  - Effets de la piste
    - Ajout [188](#)
    - Réarrangement [190](#)
    - Retirer [189](#)
  - Effets de sortie de montage
    - Réarrangement [190](#)
  - Effets du clip
    - Réarrangement [190](#)
  - Encodage
    - AAC [98](#)
    - Fichiers audio [96](#)
    - FLAC [100](#)
    - MP2 [99](#)
    - MP3 [96](#)
    - Ogg [100](#)
    - Podcast [249](#)
    - WMA [101](#)
  - Enregistrement [193](#)
    - Boîte de dialogue [194](#)
    - Bus [197](#)

- Enregistrement (*Suite*)
  - Configuration [193](#)
  - Fenêtre Montage audio [196](#)
  - Fichiers [46](#)
  - Indicateur de capacité du disque [196](#)
  - Marqueurs [202](#)
  - Montages audio [47](#)
  - Onglet [16](#)
  - Plusieurs pistes [199](#)
  - Préréglages de la Section Maître [216](#)
  - Propriétés automatiques de fichier [198](#)
  - Propriétés de fichier personnalisées [199](#)
  - Spectromètre [196](#)
  - Vumètre de niveau [196](#)
- Enveloppe [173](#)
  - Fondus [173](#)
  - Panoramique [173](#)
  - Pour les clips [173](#)
  - Volume [173](#)
- Enveloppes
  - Enveloppes de niveau [173](#)
- Enveloppes de clips [173](#)
  - Affichage [173](#)
  - Ajouter des points sur la courbe [174](#)
  - Édition [174](#)
  - Édition des courbes [175](#)
  - Masquer [174](#)
  - Niveau [177](#)
  - Niveau de la sélection [176](#)
  - Réinitialisation des courbes [176](#)
  - Rendre muet un intervalle de sélection de clip [176](#)
  - Sélection [173](#)
- EQ [183](#)
- Erreurs
  - Analyse Globale [123](#)
- Espace de travail
  - Éléments [30](#)
  - Fenêtre [30](#)
  - Fenêtres auto-glissantes [34](#)
- Étirement temporel
  - Vitesse de lecture [76](#)
- Extraire
  - Audio [241](#)
  
- F**
- Faible latence générique
  - Pilote [15](#)
- Fenêtre active [67](#)
- Fenêtre d'onde [84](#)
  - Zone de contrôle des canaux [84](#)
- Fenêtre des plug-ins
  - Section Maître [207](#)
- Fenêtre Flux RSS
  - Faire glisser [57](#)
- Fenêtre Montage audio
  - Onglet Éditer [141](#)
  - Onglet Enveloppe [146](#)
  - Onglet Fondu [145](#)
  - Zone de contrôle des pistes [137](#)
- Fenêtres auto-glissantes [34](#)
- Fenêtres de vumètres
  - Ancrage et désancrage [34](#)
  - Ouverture et fermeture [230](#)
- Fenêtres outils [33](#)
  - Ancrage et désancrage [34](#)
  - Ouverture et fermeture [33](#)
- Fichiers
  - À propos [45](#)
  - Enregistrement [46](#)
  - Favoris [53](#)
  - Fenêtre active [67](#)
  - Fermeture [46](#)
  - Ouverture [45](#)
  - Ouvrir à partir du presse-papiers [45](#)
  - Passer d'un fichier à l'autre [51](#)
  - Récemment utilisés [52](#)
  - Rendu [213](#)
  - Renommer [48](#)
  - Suppression [48](#)
  - Temporaires [53](#)
- Fichiers audio
  - Création [91](#)
  - Enregistrement [92](#)
  - Enregistrement dans un autre format [93](#)
  - Fondus [133](#)
  - Préférences [272](#)
- Fichiers de crêtes [27](#)
- Fichiers favoris [53](#)
  - Filtrage [54](#)
  - Onglet [53](#)
- Fichiers flottants [91](#)
- Fichiers manquants [150](#)
  - Boîte de dialogue [152](#)
- Fichiers temporaires [53](#)
- FLAC [90](#)
  - Encodage [100](#)
- Flux RSS [252](#)
  - Création [256](#)
  - Éditeur [252](#)
  - Options [256](#)
  - Publication [258](#)
  - Réglages FTP [257](#)
  - Vérification [259](#)
- Fondus
  - Créer des fondus d'entrée et des fondus de sortie [133](#)
  - Dans les fichiers audio [133](#)
  - Dans les montages audio [180](#)
  - Enveloppe [173](#)
  - Fondus enchaînés [134](#)
  - Fondus simplifiés [134](#)
  - Types [181](#)
- Fondus dans des clips
  - Courbes [181](#)
  - Création [180](#)
- Fondus enchaînés [134](#)
  - Création [134](#)
  - Dans les montages audio [180](#)
  - Options de Coller avec fondu enchaîné [135](#)
- Fondus enchaînés dans des clips
  - Édition [182](#)
- Format des conteneurs
  - Vidéo [245](#)

Format temporel  
Boîte de dialogue [42](#)

Formats  
Préférences [271](#)  
Vidéo [245](#)

Formats de fichiers  
AAC [90](#)  
AIFF [90](#)  
FLAC [90](#)  
Modification [95](#)  
MP2 [90](#)  
MP3 [90](#)  
MPEG [90](#)  
Ogg [90](#)  
RF64 [90](#)  
WMA [90](#)

Formats de fichiers audio [90](#)  
Boîte de dialogue [93](#)  
Modification [95](#)

Forme d'onde  
Restauration [115](#)

FPS  
Vidéo [246](#)

Fréquence d'échantillonnage  
Conflits [107](#)  
Montage audio [150](#)  
Pilote audio [211](#)  
Propriétés audio [92](#)

FTP  
Flux RSS [257](#)  
Publier des flux RSS [257](#)

**G**

Gain  
Boîte de dialogue [130](#)  
Effets [190](#)  
Fenêtre Inspecteur de piste [183](#)

Gauche/Droite  
Niveau Maître [211](#)

GPK  
Fichiers de crêtes [27](#)

Graphique  
Préférences [269](#)

**H**

Hauteur [122](#)  
Analyse Globale [122](#)

Horloge  
Format [42](#)

**I**

ID3  
Métadonnées [109](#)

Importation  
Pistes de CD audio [237](#)  
Vidéo [241](#)

Indicateur de capacité du disque [196](#)  
Indicateur de position de la souris [162](#)

Insertion  
Vidéo [241](#)

Inspecteur de piste  
Afficher/Masquer les panneaux [188](#)  
Ajout d'effets [188](#)  
Fenêtre [183](#)

## L

Langue [269](#)

Latence [13](#)

Lecture [68](#)  
À partir d'un point d'ancrage ou jusqu'à un point d'ancrage [72](#)  
Anticipation [75](#)  
Barre de transport [68](#)  
Boucles [75](#)  
Bouton Lecture [71](#)  
Bouton Stop [72](#)  
Canal audio sélectionné [79](#)  
Clips [82](#)  
Dans la fenêtre Montage audio [82](#)  
Dépassement [75](#)  
En tâche de fond [13](#)  
Lancer à partir de la règle temporelle [78](#)  
Lecture de scrutation [80](#)  
Plages audio [72](#)  
Raccourcis [77](#)  
Speed [76](#)  
Lecture de scrutation [80](#)  
À l'aide de la règle temporelle [81](#)  
Outil Lecture [81](#)

Level Normalizer  
Boîte de dialogue [130](#)

Ligne d'information [162](#)

Loudness  
Analyse Globale [120](#)  
EBU R-128 [28](#)  
Normalisation [131](#)  
Référence [271](#)

## M

M4A  
Préréglages de métadonnées [112](#)

Marqueurs [221](#)  
Conversion des types de marqueurs [227](#)  
Création [224](#)  
Déplacement [226](#)  
Duplication [225](#)  
Enregistrement [202](#)  
Fenêtre [221](#)  
Liaison avec les clips [228](#)  
Masquer [226](#)  
Points chauds [126](#)  
Renommer [227](#)  
Sélection [228](#)  
Suppression [225](#)  
Types [221](#)

Matériel  
Connexion [13](#)

Maximizer [183](#)

- Menus contextuels 37
  - Clip actif 165
- Mesures et battements
  - Format 41
  - Réglages 41
- Métadonnées 109
  - Boîte de dialogue 111
  - Édition 112
  - Fenêtre 110
  - Préréglages 112
- Microcoupures 220
  - ASIO-Guard 14
- Mid/Side
  - Niveau Maître 211
- Mixage
  - Fichiers audio 108
  - Montages audio 191
- Mixer
  - Canaux stéréo sur des canaux mono 212
- Monitoring
  - Entrée 201
  - Monitoring direct 202
  - Tâches en arrière-plan 220
- Monitoring des entrées 201
- Monitoring direct 202
- Mono
  - En stéréo 103
  - Gestion 90, 106
  - Haut-parleur dédié 19
- Montages audio 30, 136
  - Assemblage 152
  - Chemin du signal 147
  - Cliquer-déplacer 56
  - Création 147
  - Créer à partir d'un fichier audio 147
  - Duplicatas 149
  - Enregistrement 47
  - Fenêtre 136
  - Fondus 180
  - Fondus enchaînés 180
  - Onglets 141
  - Propriétés 150
  - Références de fichiers audio rompues 150
- MP2 90
  - Encodage 99
- MP3 90
  - Encodage 96
  - Préréglages de métadonnées 112
- MP4 90
  - Préréglages de métadonnées 112
- MPEG
  - MP2 90, 99
  - MP3 90, 96
- MPEG-4 90
- Muet
  - Pistes 82
- N**
- Navigateur 137
- Navigateur de fichiers 49
  - Dossiers favoris 51
  - Fenêtre 49
- Naviguer 55
- Niveau
  - Niveau Maître 211
- Niveau de volume
  - Crête-mètre de piste 141
- Niveau Maître
  - Section Maître 211
- Normalisation
  - Level Normalizer 130
  - Loudness 131
- Normaliseur de sonie
  - Boîte de dialogue 131
- O**
- Ogg 90
  - Encodage 100
- Onglet Fichier 31
- Onglet Fichiers récents 52
- Onglet Info 32
- Onglets
  - Couleurs 46
  - Indicateur de modifications non sauvegardées 46
- Outil Crayon 115
- P**
- Panoramique
  - Enveloppe 173
  - Enveloppes de clips 173
  - Fenêtre Inspecteur de piste 183
- Personnalisation 260
  - Préréglages 63
  - Raccourcis 260
- Pilote
  - ASIO 15
  - Audio 15
  - Faible latence générique 15
- Pilote audio 15
  - Fréquence d'échantillonnage 211
- Piste
  - Vidéo 240
- Pistes 153
  - Affichage de plus ou moins 62
  - Ajout 153
  - Assemblage du montage audio 152
  - Déplacement dans la liste des pistes 153
  - Ducking 178
  - Effets 183
  - Mute 82
  - Redimensionner 153
  - Solo 82
  - Solo inactif 82
  - Suppression 154
  - Verrouillage et déverrouillage 154
  - Zone de contrôle des pistes 137
- Plage sélectionnée
  - Déplacement 24
- Plages audio
  - Lecture 72
- Plein écran
  - Activation 44

- Plug-ins
    - Ajout de plug-ins VST 265
    - Contourner 209
    - Effets de piste 183
    - Éteindre 209
    - Exclusion 265
    - Fenêtre Inspecteur de piste 183
    - Organisation 264
    - Préférences 265
    - Préréglages d'effets 209
    - Section Maître 207
  - Plug-ins VST
    - Ajout 265
  - Podcast 248
    - Encodage 249
    - Onglet Publier 250
    - Services d'hébergement 248
    - Téléversement 249
  - Point d'ancrage
    - Lecture 72
    - Lire depuis un point d'ancrage 73
    - Lire jusqu'à un point d'ancrage 73
  - Points chauds
    - Focalisation 127
    - Marqueurs 126
  - Points de repère
    - Ajout 171
    - Clips 171
  - Précision de traitement 27
    - Préférences 271
  - Préférences
    - Audio 271
    - Fichiers audio 272
    - Formats 271
    - Général 269
    - Global 269
    - Graphique 269
    - Options 272
    - Plug-ins 265
  - Préférences générales
    - Audio 271
    - Formats 271
    - Général 269
    - Graphique 269
    - Options 272
  - Préréglages 63
    - Chargement 64
    - Enregistrement 63
    - Fenêtres de vumètres 231
    - Format de fichier audio 96
    - Métadonnées 112
    - Modification 64
    - Préréglage d'effet par défaut 65
    - Section Maître 216
    - Suppression 64
    - Temporaires 64
    - VST 2 209
  - Préréglages d'effet par défaut
    - Charger 66
    - Enregistrer 65
    - Suppression 66
  - Préréglages de la Section Maître 216
    - Chargement 218
    - Enregistrement 216
  - Préréglages temporaires 64
    - Enregistrer 64
    - Restaurer 65
  - Profondeur de bit 27
    - Propriétés audio 92
  - Propriétés
    - Montage audio 150
    - Propriétés audio 32
  - Propriétés audio
    - Boîte de dialogue 92
    - Modification 109
    - Onglet Info 32
- ## R
- Raccourcis
    - Boîte de dialogue Définitions des raccourcis 262
    - Édition 262
    - Lecture 77
    - Liste 264
    - Onglet 260
    - Personnalisation 260
  - Raccourcis clavier
    - Indexés 263
    - Personnalisation 260
    - Séquences de touches 263
  - Rééchantillonnage
    - Section Maître 210
  - Références de fichiers audio rompues 150
  - Règle
    - Mesures et battements 41
    - Règle de niveau 38
    - Règle temporelle 38
  - Règle de niveau 38
    - Options 39
  - Règle temporelle 38
    - Menu 39
    - Options 39
  - Rendu
    - Clips 169
    - En place 214
    - Fichiers 213
    - Fichiers audio 108
    - Microcoupures 220
    - Montage audio vers fichier audio 191
    - Montages audio 191
    - Section Maître 213
  - Rendu en place 214
  - Renommer
    - Fichiers 48
    - Marqueurs 227
  - Répercussion
    - Déplacer des clips et leur appliquer un fondu enchaîné 166
  - Réponses par défaut
    - Réinitialiser 29
  - Restauration
    - Forme d'onde 115
  - Rétablir 55
  - Reverb 183

RF64 90

## S

Sauvegardes

Sauvegardes automatiques 47

Section Maître 204

Canaux stéréo sur des canaux mono 212

Chargement de préséglages de la Section Maître 218

Chemin du signal 205

Enregistrement de préséglages de la Section Maître 216

Faire glisser 57

Fenêtre 204

Fenêtre des plug-ins 207

Formats de plug-in d'effet pris en charge 207

Fréquence d'échantillonnage 211

Onglet Rendre 214

Outils 205

Panneau Effets 206

Panneau Niveau maître 211

Panneau Rééchantillonnage 210

Préréglages 216

Réglages 205

Rendu 213

Sélection

Déplacement 25

Étendre 25

Réduire 25

Remplacement par du silence 113

Rendre muet 114

Suppression 26

Séquences de touches 263

Services d'hébergement

Podcast 248

Silence

Générateur 112

Insertion 114

Remplacement d'une sélection par du silence 113

Solo

Pistes 82

Solo inactif 82

Solo inactif

Pistes 82

Spectroscope 234

steinberg.help 9

Stéréo

Diviser des pistes stéréo en pistes mono 155

En mono 103, 212

Gestion 90, 106

Système

Configuration 13

## T

Tâches en arrière-plan

Annuler 220

Microcoupures 220

Monitoring 220

Tempo

Format des vumètres 41

Touch Bar 267

Personnalisation 267

Traitement hors ligne 130

Trames par seconde

Format 42

Types de Marqueur 221

Conversion 227

## U

Utilisation des vumètres 230

Fenêtres 230

Préréglages 231

## V

Vidéo 240

Cadences de trame 246

Codecs 245

Compatibilité de fichier 245

Copier des clips vidéo 243

Désactiver l'édition des pistes vidéo 243

Éditer le signal audio 243

Extraire l'audio 241

Fenêtre 244

Format des conteneurs 245

Importation 241

Insertion 241

Mode vidéo suit l'édition 243

Piste vidéo 240

Pistes 240

Remplacer le signal audio 242

Rogner des clips vidéo 243

Voice Exciter 183

Volume

Enveloppe 173

VST 2

Préréglages 209

Vumètre

Réglages 233

Vumètre de niveau 231

Réglages 233

Vumètre de panoramique

Réglages 233

Vumètre de niveau 231

Vumètres

Enregistrement 196

Réglages 231

Réinitialisation 231

Spectroscope 234

Vumètre de niveau 231

Vumètre de panoramique 231

## W

WAV

Préréglages de métadonnées 112

WaveLab

Configuration 269

Langue 269

Windows

Gestion 22



Windows Media Audio

Encodage [101](#)

WMA [90](#)

Encodage [101](#)

## Z

Zone de contrôle des canaux [84](#)

Zone de contrôle des pistes [137](#)

Ajout d'effets [189](#)

Crêtemètre de piste [141](#)

Navigateur [137](#)

Pistes mono [137](#)

Pistes stéréo [137](#)

Pistes Vidéo [140](#)

Zoom [57](#)

Commandes de zoom [58](#)

Montage audio [62](#)

Options [61](#)

Outil Zoom [59](#)

utilisation de la souris [60](#)

utilisation du clavier [60](#)