

Mode d'emploi



WAVELAB LE 11
Audio Editing And Mastering Software

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.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Tous droits réservés.

WaveLab LE_11.2.0_fr-FR_2023-02-28

Table des matières

5	WaveLab LE Introduction	68	Dossiers de travail/Dossiers de documents
5	Documentation et systèmes d'exploitation	71	Copier des informations audio dans le presse-papiers
5	Système d'Aide	71	Focalisation sur le fichier actif
6	Conventions typographiques	72	Lecture
8	Raccourcis clavier	72	Barre de transport
9	Configuration du système	75	Lancer la lecture à partir de la règle temporelle
9	Connexion du matériel	75	Lecture des canaux audio focalisés
9	Cartes son et lecture en arrière-plan	77	Lecture de scrutation
9	Latence	78	Défilement pendant la lecture
10	ASIO-Guard	78	Lecture dans la fenêtre Montage audio
10	Définition des connexions audio	80	Édition des fichiers audio
15	Télécontrôles	80	Fenêtre d'onde
21	Concepts de WaveLab LE	83	Onglets de l'Éditeur audio
21	Règles générales d'édition	91	Gestion des fichiers dans l'éditeur audio
21	Boîte de dialogue Démarrage	109	Mixage – Rendu de fichiers audio
23	Gestion des fenêtres de base	109	Modification des propriétés audio
23	Sélection de l'audio	110	Métadonnées
29	Curseurs	113	Boîte de dialogue Générateur de silence
29	Renommer des éléments dans les tables	116	Analyse audio
29	Fichiers de crêtes	116	Analyse des fréquences en 3D
30	Précision de traitement	119	Traitement hors ligne
30	Réinitialiser les réponses par défaut	119	Onglet Traiter
32	Fenêtre Espace de travail	120	Application d'un traitement
32	Éditeur audio	121	Boîte de dialogue Gain
32	Montage audio	121	Boîte de dialogue Normaliseur de niveau
33	Éditeur de flux RSS	122	Boîte de dialogue Enveloppe
33	Onglet Fichier	123	Fondus dans les fichiers audio
34	Onglet Info	124	Fondus enchaînés
36	Fenêtres outils	125	Inversion de la phase
36	Fenêtres auto-glissantes	126	Inversion de contenu audio
37	Ancrer et désancrer des fenêtres outils	126	Décalage CC
38	Barre de commandes	126	Rééchantillonner
38	Barre d'état	128	Montage audio
40	Menus contextuels	128	Fenêtre de montage
40	Règle temporelle et Règle de niveau	132	Onglets des montages audio
45	Gestion des onglets	141	Parcours des signaux dans le montage audio
46	Activation du mode Plein écran	141	Créer des montages audio
46	Réinitialisation à l'agencement d'espace de travail par défaut	144	Duplicatas de montages audio
47	Gestion des fichiers	144	Propriétés des montages audio
47	Ouvrir des fichiers	145	Options d'importation des montages audio
48	Fermer des fichiers	145	Références de fichiers audio rompus
48	Enregistrer des fichiers	147	Assemblage du montage audio
50	Suppression des fichiers	154	Édition de clips
50	Renommage de fichiers	166	Gestion des fichiers source des clips
51	Navigateur de fichiers	167	Enveloppes des clips
54	Passer d'un fichier à l'autre	172	Fondus et fondus enchaînés dans les montages audio
54	Fichiers récemment utilisés	175	Mixage et fonction de rendu
56	Fichiers temporaires	176	Fenêtre Notes
56	Annulation et rétablissement	177	Importer des CD audio
56	Édition des valeurs	178	Enregistrement
57	Actions de déplacement	178	Enregistrer dans l'Éditeur audio
59	Zoomer sur la fenêtre Espace de travail		
65	Préréglages		

182	Insertion de marqueurs pendant l'enregistrement
184	Section Maître
184	Fenêtre Section Maître
193	Contourner la Section Maître
194	Rendu dans la Section Maître
197	Préréglages de la Section Maître
201	Suivi des tâches d'arrière-plan
201	Microcoupures
203	Marqueurs
203	Types de Marqueur
203	Fenêtre Marqueurs
206	Créer des marqueurs
208	Suppression de marqueurs
209	Déplacement de marqueurs
209	Parcourir les marqueurs
210	Masquer des marqueurs d'un certain type
210	Conversion du type d'un marqueur unique
210	Renommage de marqueurs
211	Sélection des marqueurs
211	Sélection de l'audio entre des marqueurs
212	Liaison de clips au montage audio
213	Boucles
213	Créer des boucles
215	Importation de CD audio
215	Boîte de dialogue Importer des pistes CD audio
217	Importation de pistes CD audio
218	Flux RSS
218	Éditeur de flux RSS
220	Créer un flux RSS
221	Configurer un serveur FTP pour la publication de flux RSS
222	Publier des flux RSS
223	Vérifier si la publication du flux RSS a fonctionné
224	Personnalisation
224	Personnalisation des fenêtres Onde et Montage
226	Personnalisation des raccourcis
230	Organisation des plug-ins
233	Touch Bar (macOS uniquement)
234	Configurer WaveLab LE
234	Préférences générales
237	Préférences des fichiers audio
241	Préférences des montages audio
245	Index

WaveLab LE Introduction

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.

Documentation

La documentation comprend plusieurs documents.

Pour vous rendre sur steinberg.help, procédez de l'une des manières suivantes :

- Saisissez **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, 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 LE, 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'éditions 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 157

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 9

[Définition des connexions audio](#) à la page 10

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 LE, les autres applications ne peuvent pas accéder à la carte son. De même, si une autre application utilise la carte son, WaveLab LE ne peut pas lancer la lecture.

Vous pouvez exécuter WaveLab LE 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 LE est en arrière-plan**.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Connexions audio](#) à la page 12

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 LE.

Lorsque vous travaillez dans WaveLab LE, 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 10

[Onglet Connexions audio](#) à la page 12

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 10

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 12

Définition des connexions audio

Pour pouvoir lire et enregistrer du contenu audio dans WaveLab LE, vous devez spécifier comment les canaux d'entrée et de sortie internes de WaveLab LE 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 11

[Onglet Connexions audio](#) à la page 12

[Enregistrement](#) à la page 178

Sélection d'un pilote audio

Le pilote audio que vous sélectionnez permet à WaveLab LE 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 12

[Pilote ASIO](#) à la page 11

[Sélectionner le pilote ASIO à faible latence générique \(Windows uniquement\)](#) à la page 11

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 11

[Sélectionner le pilote ASIO à faible latence générique \(Windows uniquement\)](#) à la page 11

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 11

[Onglet Connexions audio](#) à la page 12

Onglet Connexions audio

Cet onglet permet de définir la connexion des bus d'entrée et de sortie internes de WaveLab LE 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.

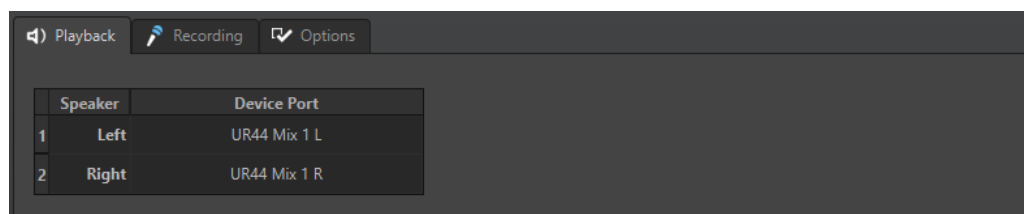
Tableau de bord

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.

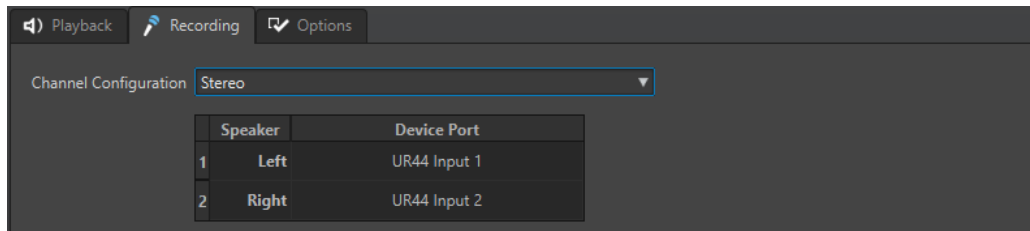
Onglet Lecture



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

Onglet Enregistrement

La première fois qu'un périphérique audio est détecté, WaveLab LE 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 LE.

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 LE est en arrière-plan

Si cette option est activée, WaveLab LE libère le pilote ASIO quand WaveLab LE 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 LE a indiqué au périphérique audio qu'il devait utiliser une nouvelle fréquence d'échantillonnage, le pilote transmet à WaveLab LE 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 LE considère que la fréquence d'échantillonnage a été acceptée et tente de lancer la lecture ou l'enregistrement. Quand WaveLab LE 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 10

[Section Maître](#) à la page 184

[Lecture](#) à la page 72

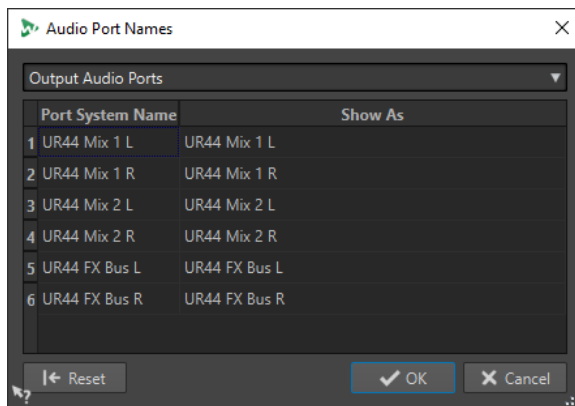
[Enregistrement](#) à la page 178

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

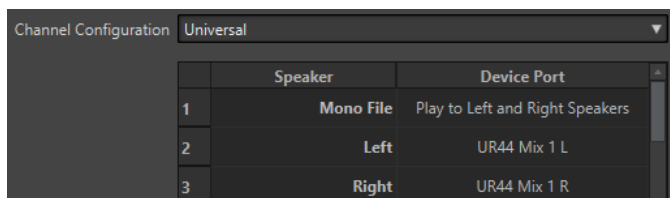
[Onglet Connexions audio](#) à la page 12

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 12

Télécontrôles

Vous pouvez utiliser des périphériques de télécontrôle Steinberg pour commander WaveLab LE.

Plusieurs commandes sont contrôlables à partir des potentiomètres et curseurs de votre périphérique de télécontrôle.

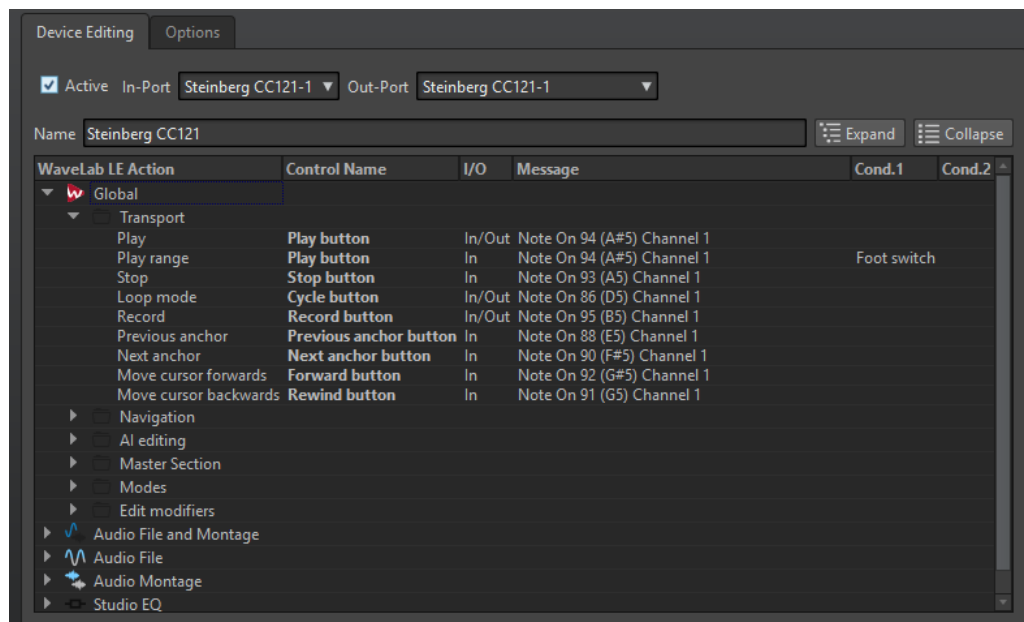
À NOTER

Seuls les télécontrôles de Steinberg sont pris en charge.

Onglet Télécontrôle

Dans cet onglet, vous pouvez sélectionner un périphérique Steinberg pour télécontrôler WaveLab LE et afficher les assignations des périphériques de contrôle MIDI.

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



Onglet Édition du dispositif

Cet onglet vous permet de sélectionner un dispositif de télécontrôle MIDI et de voir le mappage des contrôles.

Actif

Active le périphérique sélectionné et analyse les ports MIDI.

Port entrée/Port sortie

Sélectionnez les ports entrée/sortie du périphérique que vous voulez utiliser.

Nom

Permet de saisir le nom du fichier.

Développer/Réduire

Développe/Réduit l'arborescence du mappage des commandes.

Liste des actions WaveLab LE

Cette arborescence dresse la liste des paramètres que vous pouvez commander par télécontrôle. Le dossier principal représente les contextes. Les paramètres connexes ne peuvent être contrôlés que si le contexte est actif. Par exemple, si un fichier audio est actif.

Un télécontrôle peut être utilisé dans plusieurs contextes si ceux-ci sont exclusifs. Par exemple, les mêmes commandes peuvent être utilisées pour un fichier audio actif ou pour un montage audio actif.

Le dossier **Global** contient des paramètres qui peuvent toujours être contrôlés.

Onglet Options

Émuler la roulette de la souris

Quand cette option est activée, le potentiomètre AI Knob des contrôleurs Steinberg fonctionne comme la molette d'une souris dans l'interface utilisateur de WaveLab LE, mais pas dans les plug-ins.

Éditer le champ numérique ayant le focus

Quand cette option est activée, le potentiomètre AI Knob des contrôleurs Steinberg peut être utilisé pour focaliser les champs numériques souvent présents dans les boîtes de dialogues et les fenêtres de WaveLab LE.

Contrôleur d'intégration avancée CC121

Vous pouvez utiliser le contrôleur d'intégration avancée CC121 de Steinberg pour contrôler WaveLab LE.

Cette section décrit les réglages WaveLab LE configurés en usine pour le CC121. Pour de plus amples informations sur l'utilisation du contrôleur, reportez-vous au manuel fourni avec le CC121. Il faut noter qu'à l'origine, le CC121 avait été conçu pour Cubase. Le mappage qui suit combine les fonctionnalités de WaveLab LE et les commandes du CC121. Les commandes qui ne sont pas mentionnées dans le paragraphe suivant ne sont assignées à aucun paramètre.

Section des canaux

Vous pouvez utiliser toutes les commandes de la section des canaux CC121, à l'exception du fader, pour contrôler les éléments de la piste active dans un montage audio WaveLab LE. Vous pouvez utiliser le fader pour la **Section Maître**.

Fader

Contrôle le fader de la **Section Maître**.

Potentiomètre PAN

Permet de configurer le gain de la piste active.

Rendre muet

Permet de rendre muette ou audible la piste active.

Solo

Permet d'activer/désactiver le mode solo sur la piste active.

CHANNEL SELECT

Sélectionne la piste précédente ou suivante du montage audio.

Pour placer le curseur à l'extrémité du clip précédent/suivant dans le montage audio, maintenez **Alt** enfoncé. Pour placer le curseur à l'extrémité de la région précédente/suivante, maintenez **Maj** enfoncé. Pour placer le curseur sur le marqueur précédent/suivant dans l'**Éditeur audio**, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée.

Section EQ

La section EQ permet de contrôler facilement le plug-in Steinberg Studio EQ.

Si **EQ TYPE** est activé sur le CC121, vous pouvez régler les paramètres du Studio-EQ sélectionné. Tous les paramètres EQ nécessaires, tels que les réglages **Q/F/G** de chaque bande, la sélection du type d'égalisation (**EQ TYPE**) et l'activation ou non du contournement (**ALL BYPASS**) peuvent être configurés. Vous pouvez basculer en mode de navigation WaveLab LE en désactivant **EQ**

TYPE. En mode de navigation WaveLab LE, vous pouvez accéder à d'autres fonctions, comme le défilement, le zoom et le basculement entre les fenêtres.

Bouton **EQ TYPE** activé :

Potentiomètres de largeur de bande (Q)

Règlent la valeur Q (largeur de bande) de chaque bande d'égaliseur.

Potentiomètres de fréquence (F)

Règlent la fréquence centrale de chaque bande d'égaliseur.

Potentiomètres de gain (G)

Règlent le gain de chaque bande d'égaliseur.

On

Active/Désactive les bandes d'égaliseur.

ALL BYPASS

Permet d'activer/désactiver le contournement pour tous les plug-ins dans la **Section Maître**.

Bouton **EQ TYPE** désactivé :

LOW ON

Permet d'ouvrir la fenêtre **Éditeur audio**.

LOW-MID ON

Permet d'ouvrir la fenêtre **Montage audio**.

HIGH ON

Permet d'ouvrir l'onglet des préférences.

Potentiomètre EQ-1 pour le gain (G)

Fait défiler de gauche à droite dans le plan de montage.

Potentiomètre EQ-2 pour le gain (G)

Règle le zoom horizontal sur le plan de montage.

Potentiomètre EQ-3 pour le gain (G)

Règle le zoom vertical sur le plan de montage.

Potentiomètre EQ-4 pour le gain (G)

Permet de faire défiler les pistes dans la fenêtre **Montage audio** ou de défiler verticalement dans l'**Éditeur audio**.

Potentiomètre EQ-1 pour la fréquence (F)

Permet de défiler vers la gauche/droite sur le plan de montage global de l'**Éditeur audio**.

Potentiomètre EQ-2 pour la fréquence (F)

Permet de faire un zoom horizontal avant/arrière sur le plan de montage global de l'**Éditeur audio**.

Potentiomètre EQ-3 pour la fréquence (F)

Permet de faire un zoom vertical avant/arrière sur le plan de montage global de l'**Éditeur audio**.

Potentiomètre EQ-4 pour la fréquence (F)

Permet de défiler verticalement sur le plan de montage global de l'**Éditeur audio**.

Section Transport

Cette section vous permet de contrôler les fonctions de transport de WaveLab LE.

Bouton précédent

Permet de déplacer le curseur vers la gauche.

Bouton Rembobiner

Permet de déplacer le curseur d'édition vers la gauche.

Bouton Avancer

Permet de déplacer le curseur d'édition vers la droite.

Bouton Suivant

Permet de déplacer le curseur vers la droite.

Bouton Boucle

Active/Désactive le mode boucle.

Bouton Stop

Arrête la lecture. Quand vous appuyez à nouveau sur ce bouton, le curseur se cale sur la dernière position de départ. Quand vous appuyez une troisième fois, le curseur se cale sur le début du projet.

Bouton Lecture

Démarre la lecture.

Bouton Enregistrement

Appuyez une fois pour ouvrir la boîte de dialogue **Enregistrement**. Appuyez à nouveau pour lancer l'enregistrement. Appuyez une troisième fois pour arrêter l'enregistrement. Le fichier enregistré s'ouvre dans l'**Éditeur audio**.

Section Fonction

Cette section permet de régler certaines fonctions, comme le niveau des fondus et des enveloppes, à l'aide du potentiomètre VALUE.

Potentiomètre VALUE

Faites pivoter ce potentiomètre pour régler la fonction associée. Appuyez sur le potentiomètre pour rétablir la valeur par défaut du paramètre.

Bouton FUNCTION 1

Permet de régler les paramètres de fondu d'entrée du clip actif.

Bouton FUNCTION 2

Permet de régler les paramètres de sortie du clip actif.

Bouton FUNCTION 3

Permet de régler le niveau d'enveloppe du clip actif.

Bouton FUNCTION 4

Le dernier élément sur lequel vous avez cliqué dans la section **Pichenette** de l'onglet **Éditer** du **Montage audio** est assigné à ce bouton.

Section AI Knob

WaveLab LE peut être contrôlé via le potentiomètre AI Knob des contrôleurs Steinberg CC121, CI2+et CMC-AI. Le potentiomètre AI Knob permet de contrôler le paramètre désigné par la souris.

À NOTER

Le potentiomètre AI Knob ne fonctionne que sur les paramètres automatisables.

Cette section vous permet de contrôler des paramètres à l'aide du potentiomètre AI Knob.

Potentiomètre AI Knob

Ce potentiomètre permet de contrôler les paramètres des plug-ins VST 3, de modifier un champ numérique focalisé et il reproduit le comportement la molette de la souris (par exemple, pour le défilement). Pour contrôler un paramètre avec le potentiomètre AI Knob, placez le pointeur de la souris sur le paramètre à contrôler et faites tourner le potentiomètre. Vous pouvez activer/désactiver l'émulation de la molette de la souris et la modification des champs numériques focalisés dans l'onglet **Options**.

Lock

Lorsque le pointeur de souris désigne un paramètre, appuyez sur LOCK pour contrôler ce paramètre quelle que soit la position du pointeur de la souris par la suite.

Témoin CUBASE READY

Le témoin CUBASE READY n'a aucune fonction dans WaveLab LE.

Section pédale

La pédale a la même fonction que la touche **Maj**. En maintenant la pédale enfoncée tout en tournant le potentiomètre AI Knob, vous pourrez régler des paramètres en précision.

Concepts de WaveLab LE

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

LIENS ASSOCIÉS

[Règles générales d'édition](#) à la page 21

[Gestion des fenêtres de base](#) à la page 23

[Boîte de dialogue Démarrage](#) à la page 21

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

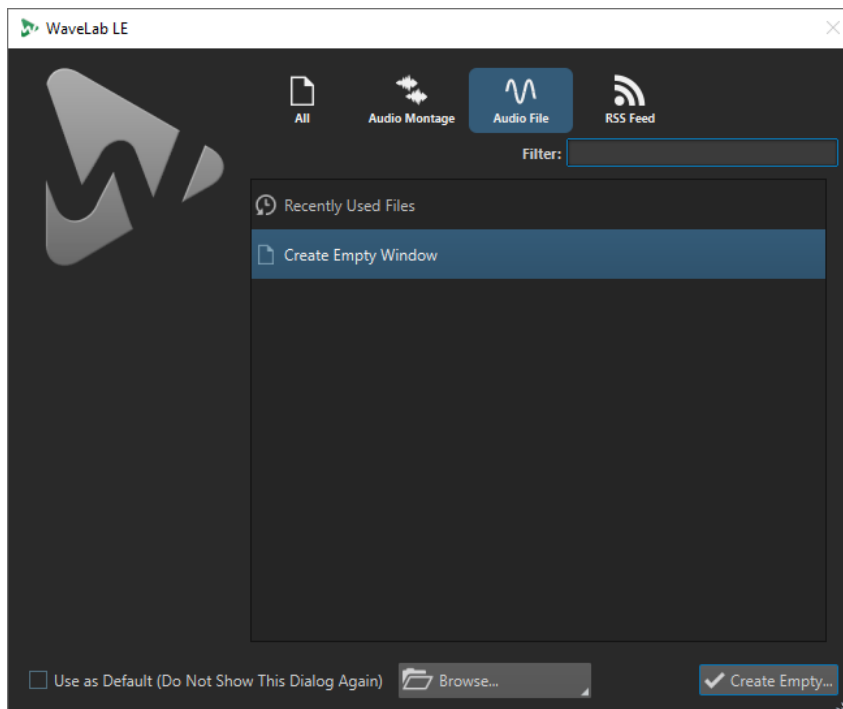
Le comportement du produit est également défini par vos réglages de préférences.

LIENS ASSOCIÉS

[Concepts de WaveLab LE](#) à la page 21

Boîte de dialogue Démarrage

Au démarrage de WaveLab LE, 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 de 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 LE.

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 LE 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 LE.

Parcourir

Permet de sélectionner les fichiers à ouvrir.

Créer vide

Permet de créer une fenêtre WaveLab LE vide.

Gestion des fenêtres de base

WaveLab LE 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 LE](#) à la page 21

Sélection de l'audio

La plupart des types d'édition et de traitement que vous réalisez dans WaveLab LE 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 23

[Sélectionner des canaux dans des fichiers audio](#) à la page 25

Sélection d'une plage par glissement

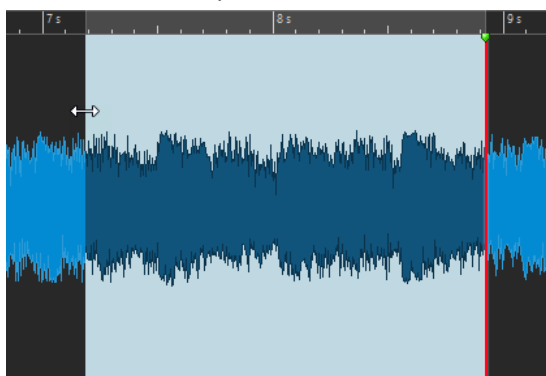
La méthode standard pour sélectionner un intervalle dans la fenêtre d'onde ou dans la fenêtre de montage est le cliquer-glisser.

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 23

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

Sélection de plage audio dans un fichier audio

Vous pouvez éditer, traiter ou lire les sélections d'un fichier audio.

- Pour accéder aux options de sélection de la plage audio, dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.

Les options de sélection suivantes sont disponibles dans la section **Plage sélectionnée** :

Tout

Sélectionne toute la forme d'onde.

Basculer

Permet d'activer/désactiver la plage de sélection.

Étendre

Permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner des options pour créer ou étendre les intervalles de sélection :

- **Étendre jusqu'au début du fichier** étend la sélection jusqu'au début du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection active, une sélection est créée à partir de la position du curseur d'édition.
- **Étendre jusqu'à la fin du fichier** étend la sélection jusqu'à la fin du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection active, une sélection est créée à partir de la position du curseur d'édition.
- **Étendre jusqu'au marqueur précédent** étend le bord gauche de la sélection jusqu'au marqueur le plus proche à gauche ou le début du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection, une sélection est étendue jusqu'à la position du marqueur précédent.
- **Étendre jusqu'au marqueur suivant** étend le bord droit de la sélection jusqu'au marqueur le plus proche à droite ou la fin du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection active, une sélection est étendue jusqu'à la position du marqueur suivant.
- **Étendre jusqu'au curseur** étend la sélection jusqu'à la position du curseur d'édition.
- **Du début du fichier jusqu'au curseur** sélectionne l'intervalle entre le début du fichier audio et la position du curseur d'édition.
- **Du curseur à la fin du fichier** sélectionne l'intervalle entre la position du curseur d'édition et la fin du fichier audio.
- **Du curseur au marqueur précédent** sélectionne l'intervalle entre la position du curseur d'édition et le marqueur précédent ou le début du fichier audio.
- **Du curseur au marqueur suivant** sélectionne l'intervalle entre la position du curseur d'édition et le marqueur suivant ou la fin du fichier audio.
- **Décaler la sélection vers la gauche** permet de déplacer la sélection de sa longueur vers la gauche.
- **Décaler la sélection vers la droite** permet de déplacer la sélection de sa longueur vers la droite.
- **De la position de lecture jusqu'à la fin** permet de créer un intervalle de sélection entre la position de lecture et la fin de la sélection ou la fin du fichier s'il n'y a

pas de sélection. Quand la lecture n'est pas en cours, c'est la position du curseur d'édition qui est utilisée.

- **Du début jusqu'à la position de lecture** permet de créer un intervalle de sélection entre la position de lecture et le début de la sélection ou le début du fichier s'il n'y a pas de sélection. Quand la lecture n'est pas en cours, c'est la position du curseur d'édition qui est utilisée.
- **Doubler la longueur de sélection** double la longueur de la plage de sélection actuelle.
- **Diviser par deux la longueur de sélection** diminue de moitié la longueur de la plage de sélection actuelle.

Canaux

Ouvre un menu permettant de sélectionner les options suivantes :

- **Étendre à tous les canaux** permet d'étendre la plage de sélection actuelle à tous les canaux.
- **Canal gauche seulement** permet de réduire l'intervalle de sélection actuel au canal gauche uniquement.
- **Canal droit seulement** permet de réduire l'intervalle de sélection actuel au canal droit uniquement.

Régions

Ouvre un menu permettant de sélectionner les options suivantes :

- **Région générique** permet de sélectionner la plage comprise entre les marqueurs génériques qui encadrent le curseur d'édition.

LIENS ASSOCIÉS

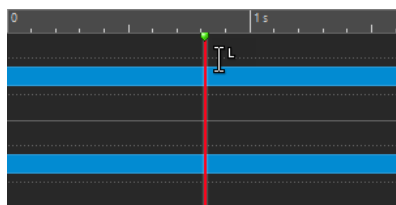
[Éditeur audio](#) à la page 32

Sélectionner des canaux dans des fichiers audio

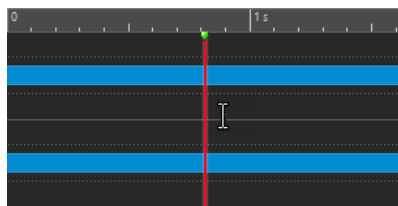
Dans l'**Éditeur audio**, vous pouvez appliquer une opération à un seul canal ou à l'ensemble du signal stéréo.

POSSIBILITÉS

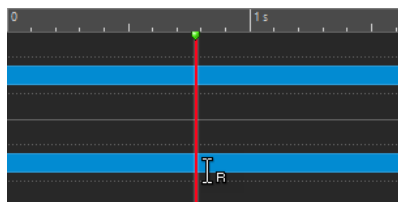
- Le canal sélectionné est déterminé par l'endroit où vous cliquez dans la fenêtre d'onde. Le curseur d'édition indique quel canal est sélectionné. Le pointeur de la souris indique quel canal sera affecté.
- Pour sélectionner le canal gauche, cliquez dans la moitié supérieure du canal gauche.



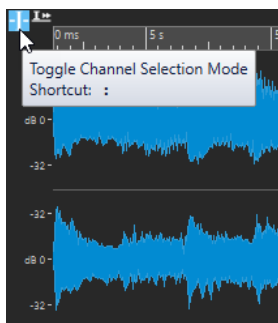
- Pour sélectionner les deux canaux, cliquez dans la partie centrale, entre les canaux gauche et droit.



- 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 23

[Déplacer la plage sélectionnée sur d'autres canaux](#) à la page 26

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

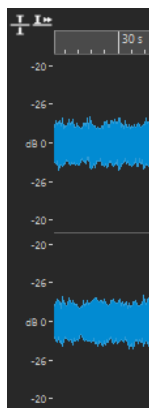
[Lecture des canaux audio focalisés](#) à la page 75

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 l'onglet **Éditer**, à la section **Plage sélectionnée**, cliquez sur **Canaux** et sélectionnez **Étendre à tous les canaux**, **Canal gauche seulement** ou **Canal droit seulement**.
 - 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 25

[Zone de contrôle des canaux](#) à la page 80

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

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 80

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 80

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**.

Effacer la plage sélectionnée

Permet d'effacer la portion du clip comprise dans la plage de sélection sur la piste active, sans remplir l'espace vide.

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 LE 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 LE](#) à la page 21

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 203

[Fenêtre Clips](#) à la page 155

Fichiers de crêtes

Un fichier de crêtes (extension `.gpk`) est créé automatiquement par WaveLab LE quand un fichier audio est modifié ou ouvert dans WaveLab LE 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. Par défaut, le fichier de crêtes est enregistré dans le même emplacement que le fichier audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Reconstruction de l'affichage des crêtes](#) à la page 29

Reconstruction de l'affichage des crêtes

Les fichiers de crêtes sont normalement actualisés automatiquement quand leur date est antérieure à celle du fichier audio. Toutefois, il arrive que la date du fichier audio ne fasse pas

l'objet d'une mise à jour automatique. Vous pouvez dans ce cas forcer une reconstruction du fichier de crêtes.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Vue**.
2. Dans la section **Crêtes**, cliquez sur **Reconstruire l'affichage**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fichiers de crêtes](#) à la page 29

[Onglet Vue \(Éditeur audio\)](#) à la page 83

Précision de traitement

WaveLab LE 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 LE 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 56

[Onglet Audio \(Préférences générales\)](#) à la page 236

Réinitialiser les réponses par défaut

Dans WaveLab LE, 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 236

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 32

[Montage audio](#) à la page 32

[Éditeur de flux RSS](#) à la page 33

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 80

Montage audio

La fenêtre **Montage audio** permet d'assembler des clips audio au sein d'un montage. Vous pouvez arranger, éditer et lire les clips sur les pistes mono et stéréo.

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 128

Éditeur de flux RSS

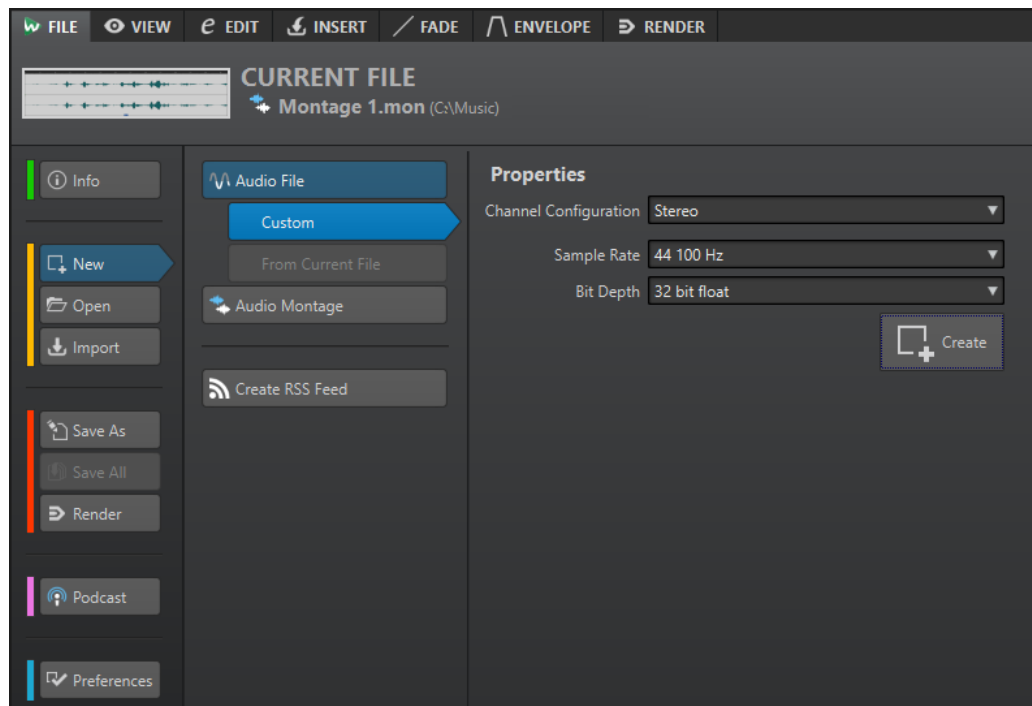
L'**Éditeur de flux RSS** permet d'assembler, de définir et de publier des flux RSS sur internet.

LIENS ASSOCIÉS

[Flux RSS](#) à la page 218

Onglet Fichier

L'onglet **Fichier** est le centre de contrôle de WaveLab LE. 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 LE.



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.

Importer

Permet d'importer des fichiers audio dans un montage audio et des pistes de CD audio à partir d'un CD audio.

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.

Sauver tout

Permet d'enregistrer tous les fichiers modifiés de votre projet à la fois. La liste des fichiers donne un aperçu des fichiers qui ont été modifiés.

Vous pouvez utiliser le filtre pour afficher tous les fichiers modifiés, uniquement les fichiers audio ou uniquement les montages audio.

Exporter

Permet de procéder au rendu du fichier actif.

Préférences

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

- **Global**
- **Connexions audio**
- **Raccourcis**
- **Plug-ins**
- **Télécontrôles**
- **Dossiers**
- **Fichiers audio**
- **Montages audio**

LIENS ASSOCIÉS

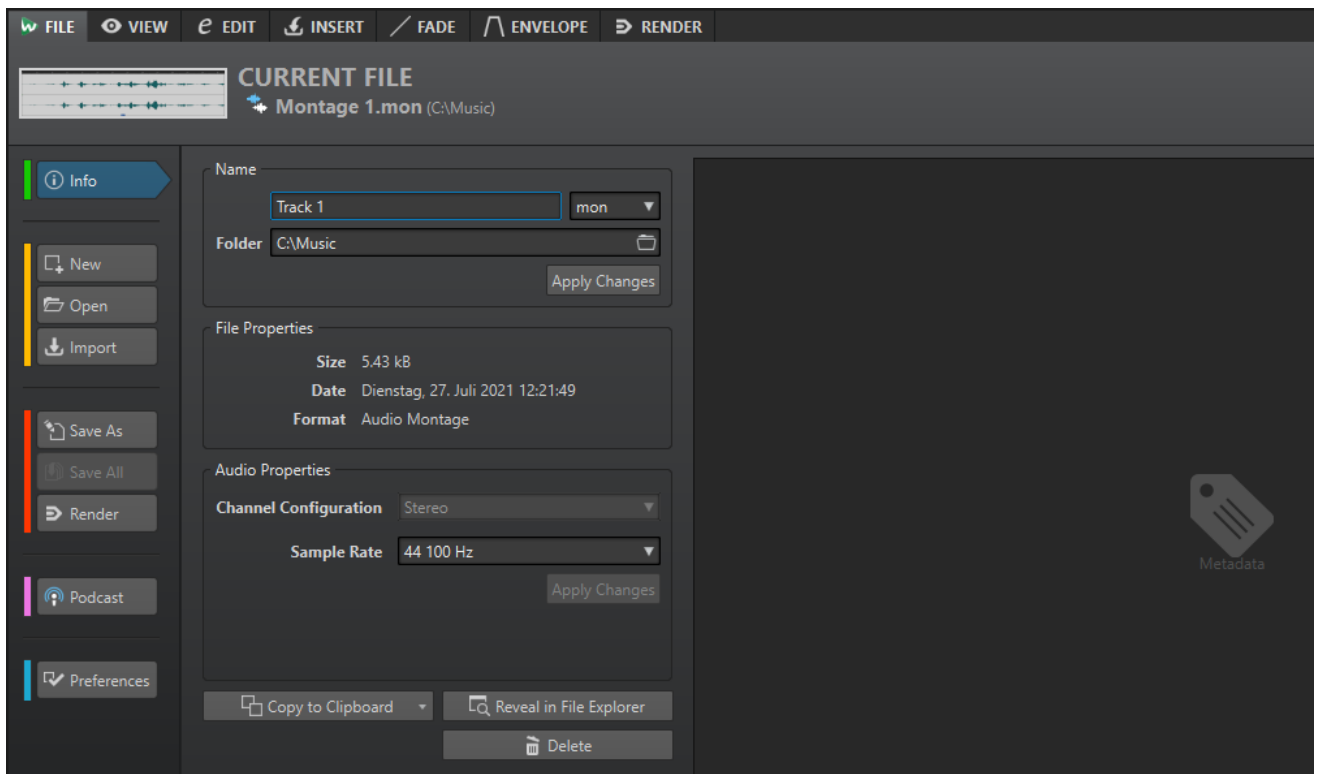
[Onglet Info](#) à la page 34

[Configurer WaveLab LE](#) à la page 234

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 51

Fenêtres outils

Dans WaveLab LE, 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 36

Ouverture et fermeture des fenêtres outils

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

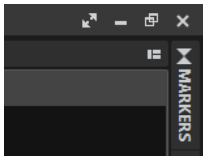
- Pour ouvrir une fenêtre outils, sélectionnez-la dans **Fenêtres outils**.
- Pour fermer une fenêtre outils ancrée, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'onglet de la fenêtre concernée et sélectionnez **Masquer**.
- Pour fermer une fenêtre outils qui n'est pas ancrée, cliquez sur son bouton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

LIENS ASSOCIÉS

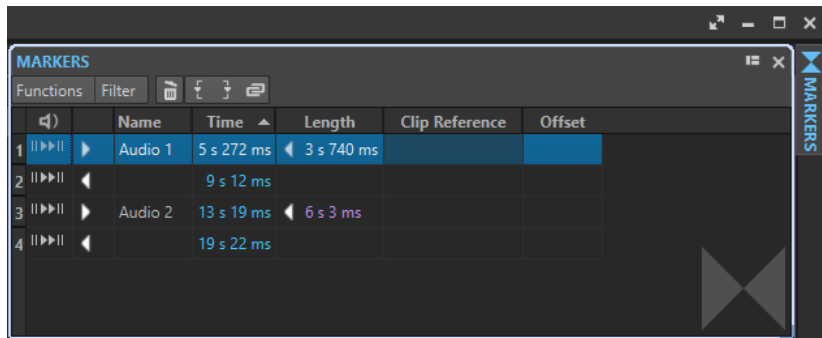
[Fenêtres outils](#) à la page 36

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



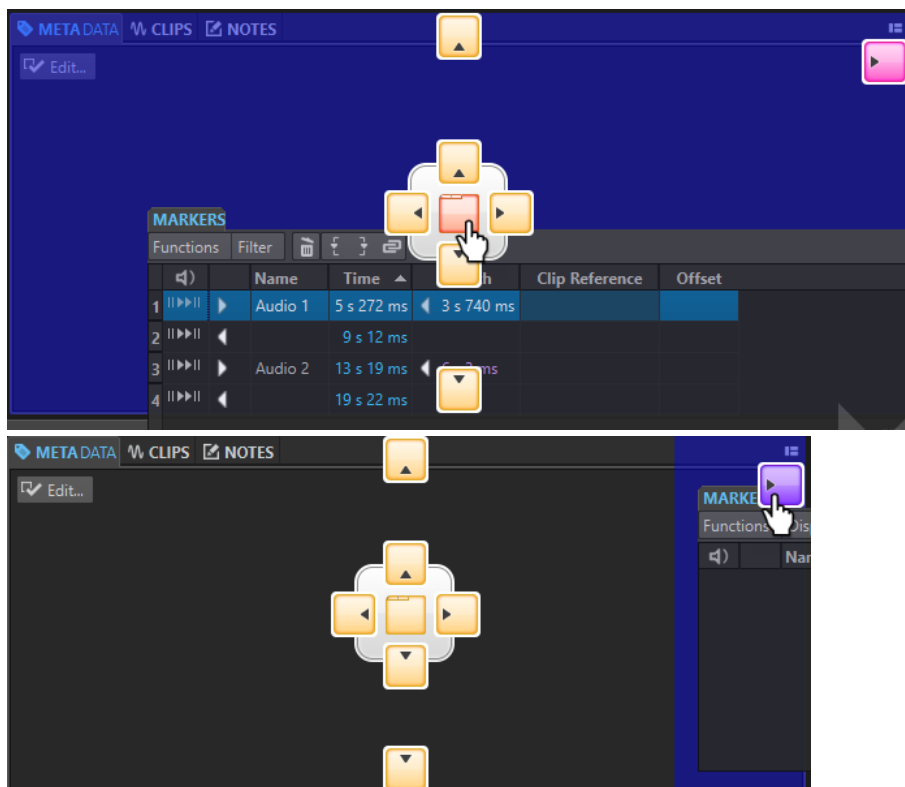
Fenêtre auto-glissante ouverte


Ancrer et désancrer des fenêtres outils

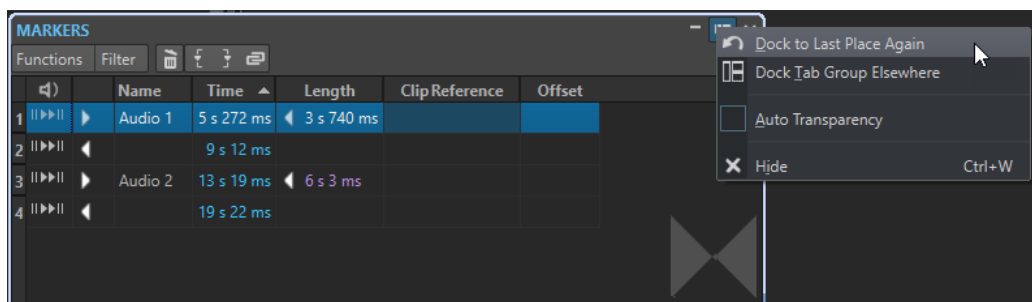
Comme les fenêtres flottantes et auto-glissantes, les fenêtres outils peuvent être ancrées. Vous pouvez les glisser où bon vous semble dans les fenêtres et les ancrer à divers emplacements.

- Pour désancrer une fenêtre outils, faites glisser l'onglet correspondant vers une autre position.
La fenêtre outils est désormais une fenêtre flottante qu'il est possible de déplacer librement.
- Pour ancrer une fenêtre outils, 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 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 36

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.

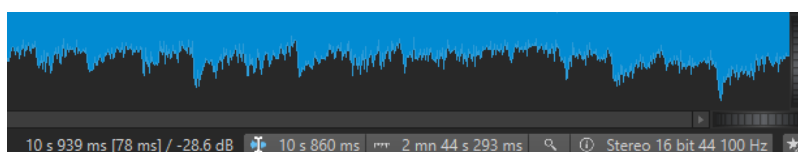
Options d'agencement

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.



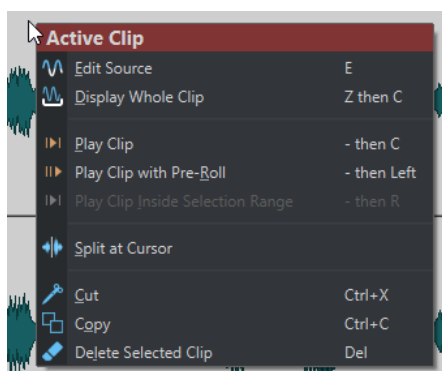
Menus contextuels

Divers menus contextuels sont disponibles dans WaveLab LE. 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 40

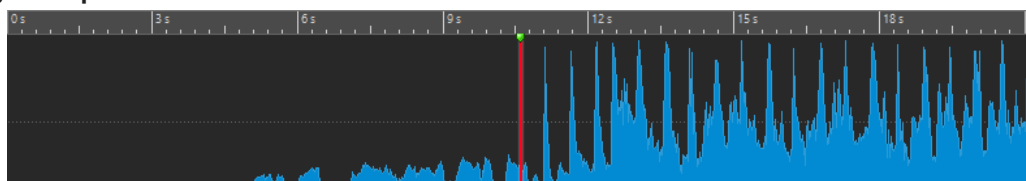
Règle temporelle et Règle de niveau

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.

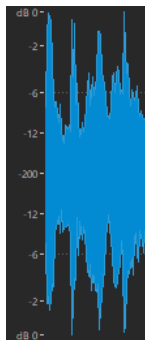
Vous pouvez également déterminer les unités de temps et de niveau affichées. Vous avez le choix entre les unités suivantes :

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

Règle temporelle



Règle de niveau (Éditeur audio uniquement)



LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

[Options de règle temporelle et de règle de niveau](#) à la page 41

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 44

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 40

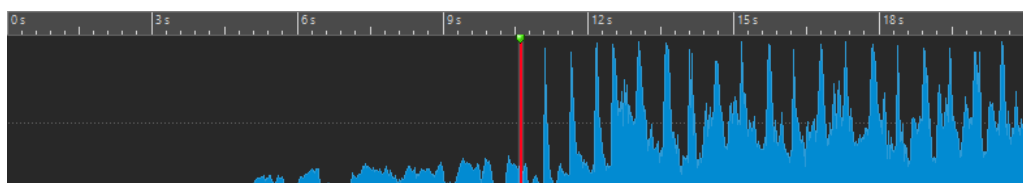
[Menu Règle temporelle](#) à la page 41

[Menu Règle de niveau \(Éditeur audio uniquement\)](#) à la page 42

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 40

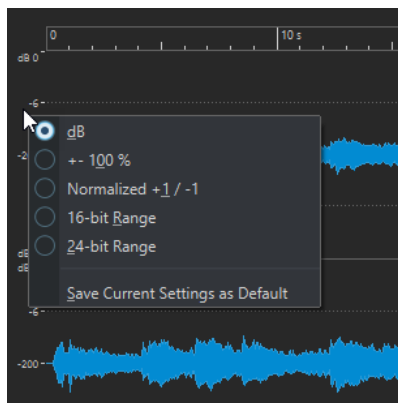
[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 44

[Menu Règle de niveau \(Éditeur audio uniquement\)](#) à la page 42

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 40

[Menu Règle temporelle](#) à la page 41

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 40

[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 44

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.
- Dans l'**Éditeur audio** et dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Vue** et utilisez les options de la section **Curseur**.
- Utilisez les touches de déplacement.
- Double-cliquez sur un marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 40

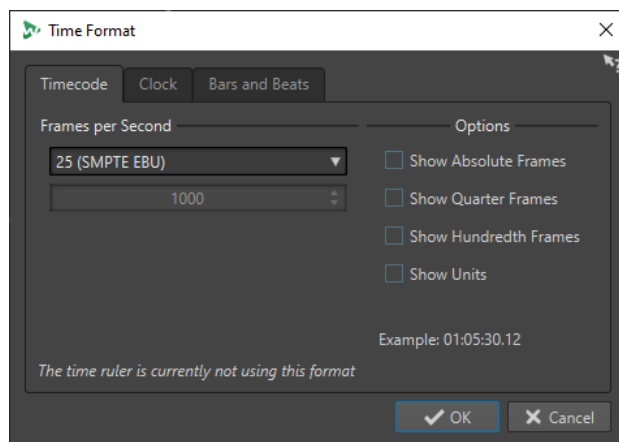
[Boîte de dialogue Format temporel](#) à la page 44

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

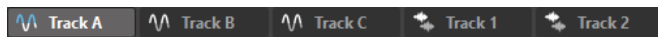
[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 40

Gestion des onglets

Dans WaveLab LE, 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 48

[Créer des montages audio à partir d'un fichier audio](#) à la page 142

Activation du mode Plein écran

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

LIENS ASSOCIÉS

[Ouvrir des fichiers](#) à la page 47

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

[Navigateur de fichiers](#) à la page 51

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 48

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

[Ouverture des fichiers copiés dans le presse-papiers](#) à la page 47

Ouverture des fichiers copiés dans le presse-papiers

Dans WaveLab LE 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 LE, sélectionnez **Fichier > Ouvrir**.
3. Cliquez sur **Ouvrir les fichiers du presse-papiers**.

RÉSULTAT

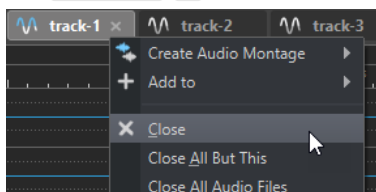
Les fichiers s'ouvrent dans de nouveaux onglets de fichiers.

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 47

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 de sauvegarde, sauf **Enregistrer une copie** effacent l'historique, ce qui signifie qu'après la sauvegarde, vous ne pouvez plus annuler ou rétablir.

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 48

[Enregistrer plusieurs fichiers à la fois](#) à la page 49

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)

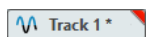
Le fichier utilise un format de fichier décodé et est enregistré.

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.



Enregistrer plusieurs fichiers à la fois

Vous pouvez enregistrer certains ou tous les fichiers simultanément.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la fenêtre **Fichier** et cliquez sur **Sauver tout**.
 2. Sélectionnez les fichiers à sauvegarder.
 3. Cliquez sur **Enregistrer**.
-

Enregistrer des copies des fichiers

Vous pouvez enregistrer des copies des fichiers sur lesquels vous travaillez.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Sauver sous**.
 2. Spécifiez un nom et un chemin d'accès.
 3. Faites un clic droit sur **Sauver** et sélectionnez **Enregistrer une copie**.
-

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 enregistrer le montage audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Renommer des fichiers](#) à la page 51

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

Suppression des fichiers

Vous pouvez supprimer le fichier actif de WaveLab LE.

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 29

[Renommer des fichiers](#) à la page 51

Renommer des fichiers

Vous pouvez renommer des fichiers à partir de WaveLab LE.

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 LE.

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 50

[Onglet Fichier](#) à la page 33

Navigateur de fichiers

La fenêtre **Navigateur de fichiers** permet de parcourir les fichiers depuis WaveLab LE. 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.

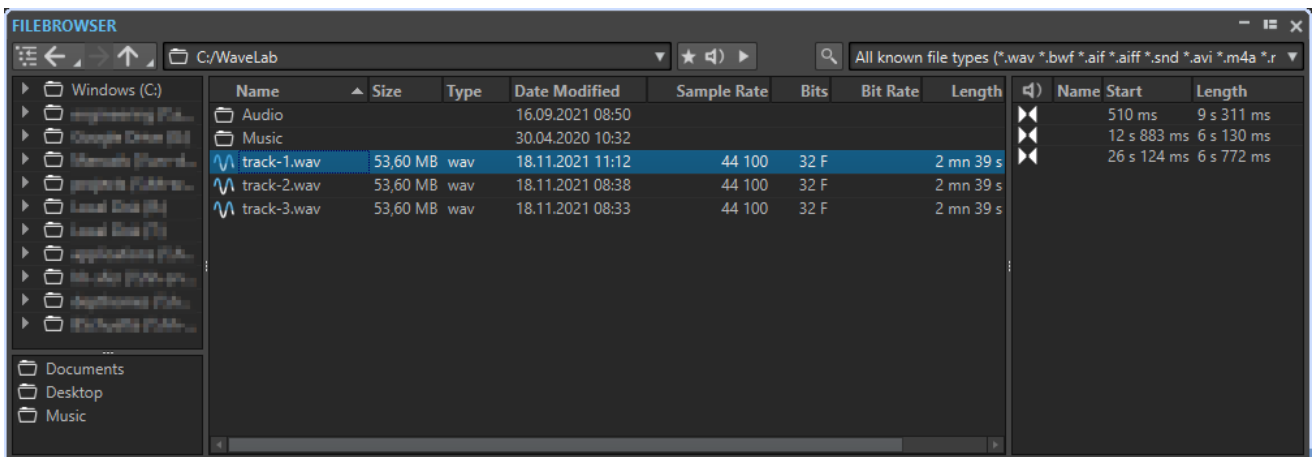
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 51

Fenêtre Navigateur de fichiers

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

- 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

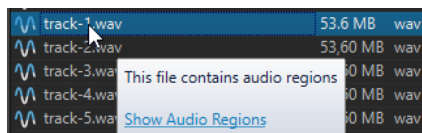
En faisant un clic droit dans la liste de fichiers, vous pouvez sélectionner l'option **Créer un dossier** pour ajouter un nouveau dossier afin de structurer vos fichiers.

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 51

[Onglet Dossiers \(Préférences\)](#) à la page 69

[Ajouter des dossiers à la liste des dossiers favoris](#) à la page 53

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 111

[Onglet Info](#) à la page 34

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 51

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 LE 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**.
-

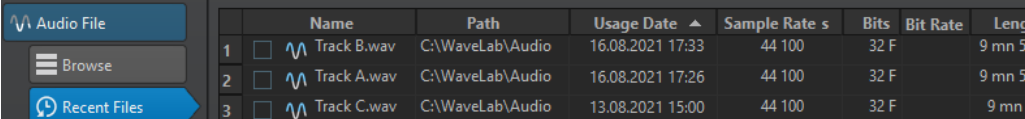
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Fichiers récents](#) à la page 55

Onglet Fichiers récents

Cet onglet permet d'afficher et de gérer tous les fichiers que vous avez récemment utilisés dans WaveLab LE. 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
1	Track B.wav	C:\WaveLab\Audio	16.08.2021 17:33	44 100	32 F		9 mn 5
2	Track A.wav	C:\WaveLab\Audio	16.08.2021 17:26	44 100	32 F		9 mn 5
3	Track C.wav	C:\WaveLab\Audio	13.08.2021 15:00	44 100	32 F		9 mn 5

Afficher uniquement les fichiers créés par WaveLab LE

Permet de n'afficher que les fichiers qui n'ont pas été ouverts depuis leur création par WaveLab LE. 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**.

Définir le nombre de fichiers récemment utilisés devant être affichés

Vous pouvez définir le nombre de fichiers qui doivent figurer dans la liste de fichiers récemment utilisés.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Global**.
 2. Sélectionnez l'onglet **Affichage**.
 3. Dans la section **Historique**, définissez le nombre maximum d'éléments devant figurer dans le menu **Fichier récent**.
-

Fichiers temporaires

WaveLab LE crée des fichiers temporaires afin de stocker les résultats intermédiaires du traitement des fichiers audio et pour les fonctions annuler/rétablir. Vous pouvez définir l'emplacement où WaveLab LE doit enregistrer ces fichiers temporaires et la précision de traitement de ces fichiers.

Par défaut, WaveLab LE crée des fichiers temporaires en 32 bits à virgule flottante. Utilisez l'option **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.

Vous pouvez modifier la précision de traitement des fichiers temporaires grâce à l'option **Fichier temporaires**. Cette option peut être configurée dans les **Préférences générales**, dans l'onglet **Audio**.



LIENS ASSOCIÉS

[Définir les dossiers dans lesquels ouvrir et enregistrer les fichiers](#) à la page 69
[Onglet Audio \(Préférences générales\)](#) à la page 236

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**.

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 ou utilisez le potentiomètre AI Knob de votre contrôleur MIDI.
- 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 LE 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 LE 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 LE, 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

[Ancrer et désancrer des fenêtres outils](#) à la page 37

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 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 51

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 218

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 184

Zoomer sur la fenêtre Espace de travail

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

Zoomer horizontalement

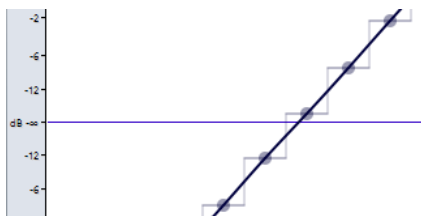
- Lorsque vous êtes au maximum du zoom arrière, l'ensemble du fichier tient dans la fenêtre.
- Lorsque vous êtes au maximum du zoom avant, chaque échantillon occupe plusieurs pixels à l'écran. Vous pouvez alors éditer les formes d'onde à l'échantillon près.

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.

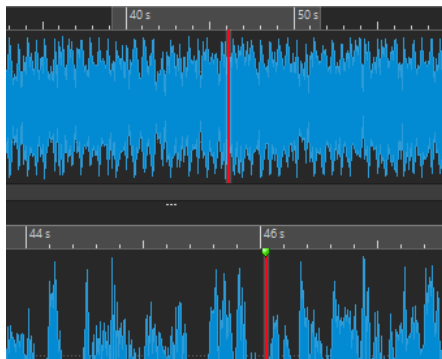
Niveau de zoom élevé

- 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.

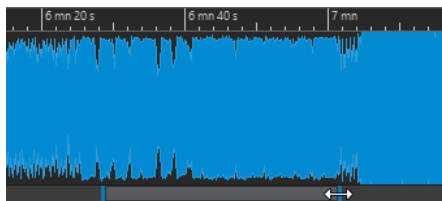


Zoomer dans les sections Vue globale et Vue principale (Éditeur audio uniquement)

- 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.

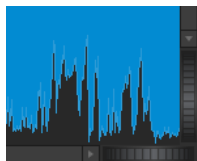


- Pour ajuster le niveau de zoom à l'aide de la barre de défilement, faites glisser les bordures de cette barre.



Utilisation des commandes de zoom

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



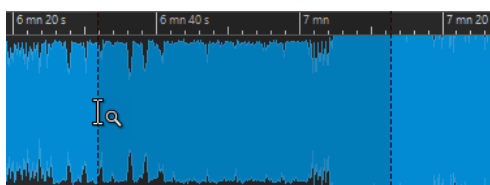
- Pour un zoom horizontal, cliquez sur la commande **Zoom horizontal** et faites glisser la souris vers la gauche ou la droite, ou utilisez la molette de la souris.
- Pour un facteur de zoom minimal, double-cliquez sur la commande de **Zoom horizontal**.
- Pour un zoom vertical, cliquez sur la commande **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 59

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 61

[Utilisation de l'outil Zoom dans la vue globale](#) à la page 61

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 **Vue**.
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 60

[Onglet Vue \(Éditeur audio\)](#) à la page 83

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 60

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 59

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 234

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 59

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 la fenêtre de **Montage audio**, dans l'onglet **Vue**, 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 59

[Onglet Vue \(Éditeur audio\)](#) à la page 83

[Onglet Vue \(Montage audio\)](#) à la page 132

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 134

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 128

[Boutons de zoom dans un montage audio](#) à la page 64

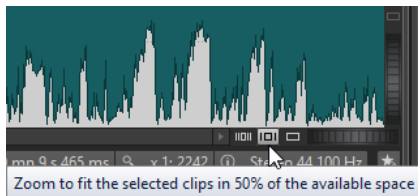
[Afficher plus ou moins de pistes dans les montages audio](#) à la page 64

[Zoomer sur la fenêtre Espace de travail](#) à la page 59

Boutons de zoom dans un montage audio

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

- 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

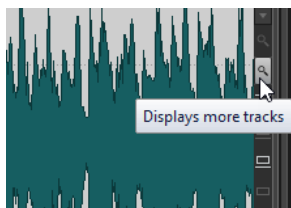
[Zoom sur les montages audio](#) à la page 63

[Afficher plus ou moins de pistes dans les montages audio](#) à la page 64

Afficher plus ou moins de pistes dans les montages audio

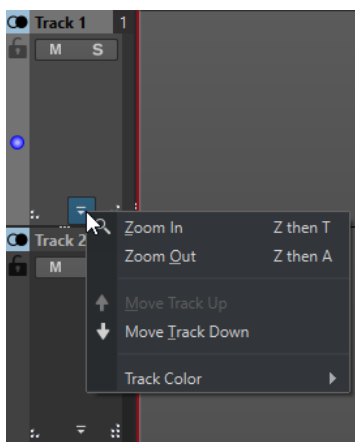
Vous pouvez faire un zoom avant ou un zoom arrière pour afficher plus ou moins de pistes dans la fenêtre **Montage audio**.

- 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 63

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

[Boutons de zoom dans un montage audio](#) à la page 64

Préréglages

Vous pouvez créer des préréglages pour sauvegarder les réglages les plus utilisés. WaveLab LE 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 65

[Chargement des préréglages](#) à la page 65

[Enregistrer des préréglages par défaut pour des plug-ins VST](#) à la page 67

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 65

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 65

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 66

[Restauration des préréglages temporaires](#) à la page 66

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 66

[Restauration des préréglages temporaires](#) à la page 66

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 66

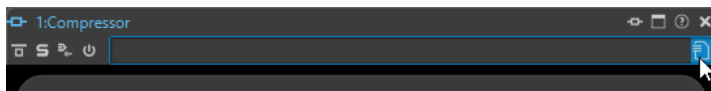
[Enregistrement temporaire des préréglages](#) à la page 66

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 67

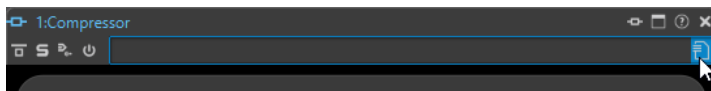
[Supprimer des préréglages par défaut](#) à la page 68

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 préséglages par défaut pour des plug-ins VST](#) à la page 67

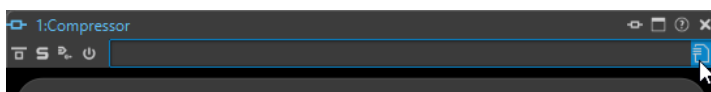
[Supprimer des préséglages par défaut](#) à la page 68

Supprimer des préséglages par défaut

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

PROCÉDER AINSI

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



3. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour les plug-ins VST 3, sélectionnez **Préséglage par défaut > Supprimer le préséglage 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 préséglage d'usine par défaut qui sera appliqué.

LIENS ASSOCIÉS

[Enregistrer des préséglages par défaut pour des plug-ins VST](#) à la page 67

[Charger des préséglages par défaut](#) à la page 67

Dossiers de travail/Dossiers de documents

WaveLab LE distingue deux types de dossiers : les dossiers de travail et les dossiers de documents.

- Dans les dossiers de travail, des fichiers temporaires sont enregistrés.
- Les dossiers de documents contiennent des fichiers spécifiques à WaveLab LE, tels que des fichiers audio, des montages audio, etc.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Dossiers \(Préférences\)](#) à la page 69

Définir les dossiers dans lesquels ouvrir et enregistrer les fichiers

Vous pouvez définir le dossier de documents qui doit s'ouvrir lorsque vous effectuez une opération d'ouverture/enregistrement. Vous pouvez également définir jusqu'à trois dossiers de travail pour les fichiers temporaires.

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez le fichier pour lequel vous souhaitez définir les dossiers.
2. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Dossiers**.
3. Dans l'onglet **Dossiers**, cliquez sur le type de dossier pour lequel vous souhaitez définir un emplacement.
4. Spécifiez un emplacement dans le champ **Dossier**.
5. Facultatif : selon le type de dossier sélectionné, vous pouvez définir des paramètres supplémentaires.

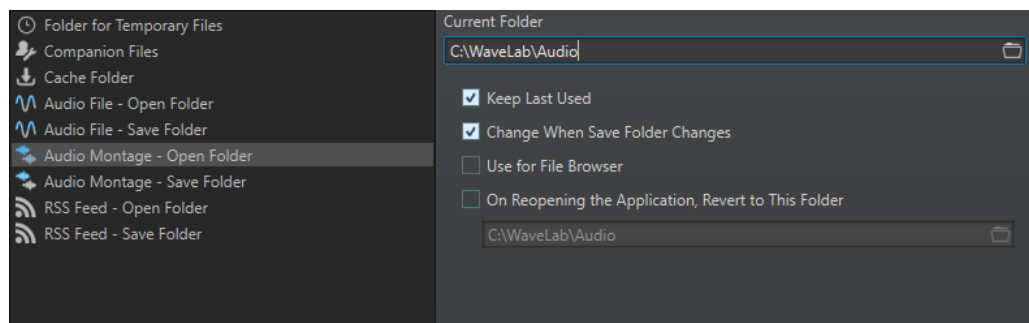
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Dossiers \(Préférences\)](#) à la page 69

Onglet Dossiers (Préférences)

Dans cet onglet, vous pouvez spécifier les dossiers de documents et de travail par défaut pour chaque type de fichier.

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



Dans la liste à gauche, spécifiez le type de dossier pour lequel vous souhaitez définir des paramètres.

Dossier pour les fichiers temporaires

Spécifiez un dossier pour l'enregistrement des fichiers temporaires.

Fichiers compagnon

Définissez un dossier pour l'enregistrement des fichiers compagnons, c'est-à-dire les paramètres d'affichage des fichiers audio.

Dossier cache

Activez l'option **Utiliser un dossier cache pour les fichiers décodés** pour définir un dossier cache. Le dossier cache contient des fichiers .wav qui sont créés lorsque vous utilisez des fichiers compressés, tels que des fichiers MP3. Pour éviter que le dossier cache ne croisse indéfiniment, WaveLab LE vérifie la date de chaque fichier dans ce dossier, et les fichiers qui ont été créés avant un certain nombre de jours sont supprimés. Vous pouvez définir le nombre de jours en configurant l'option **Supprimer les fichiers plus anciens que**.

Quand l'option **Utiliser un dossier cache pour les fichiers décodés** est désactivée, les fichiers compressés sont décodés à chaque fois qu'ils sont ouverts.

Fichier audio – Dossier d'ouverture/Dossier de sauvegarde

Dossiers d'ouverture et de sauvegarde par défaut pour les fichiers audio.

Montage audio – Dossier d'ouverture/Dossier de sauvegarde

Dossiers d'ouverture et de sauvegarde par défaut pour les fichiers de montage audio.

Dans la partie droite de la boîte de dialogue, les paramètres disponibles varient en fonction des éléments sélectionnés.

Dossier actuel

Ce champ indique le dossier utilisé par défaut. Vous pouvez cliquer sur le bouton de dossier à droite pour accéder à un dossier ou en créer un nouveau.

Conserver le dernier utilisé

Utilise le dernier dossier pour l'enregistrement ou l'ouverture des fichiers du type sélectionné.

Changer quand le dossier de sauvegarde change/Changer quand le dossier d'ouverture change

Met à jour le dossier d'ouverture par défaut lorsque vous modifiez le dossier de sauvegarde par défaut, et vice versa. Activez cette option pour le dossier de sauvegarde et le dossier d'ouverture si vous souhaitez qu'un type de fichier particulier utilise le même dossier pour l'ouverture et l'enregistrement de ce type de fichier.

Utiliser pour le navigateur de fichiers

Dans le **Navigateur de fichiers**, le dossier ne change pas quand vous changez de types de fichiers par défaut.

Quand vous activez **Utiliser pour le navigateur de fichiers** et désactivez **Conserver le dernier utilisé**, l'emplacement du dossier que vous avez sélectionné dans le champ **Dossier actuel** de chaque type de fichier est indiqué quand vous changez de type de fichier dans le **Navigateur de fichiers**.

Quand vous activez **Utiliser pour le navigateur de fichiers** et **Conserver le dernier utilisé**, le dossier que vous avez sélectionné dans le champ **Dossier actuel** de chaque type de fichier est indiqué quand vous sélectionnez un type de fichier pour la première fois. Quand vous accédez à un autre dossier dans le **Navigateur de fichiers** par la suite, c'est le comportement **Conserver le dernier utilisé** qui s'applique. Ainsi, le dernier dossier utilisé pour ce type de fichier s'affiche quand vous sélectionnez le type du fichier.

Vous pouvez configurer ces paramètres indépendamment pour chaque type de fichier.

À la réouverture de l'application, revenir à ce dossier

Activez cette option pour revenir à un dossier spécifique à chaque ouverture de WaveLab LE. De cette façon, les modifications apportées aux dossiers d'ouverture/de sauvegarde sont uniquement temporaires et réinitialisées lorsque vous redémarrez WaveLab LE.

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 72

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**.



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 ancres 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.

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).

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.

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 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 213

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

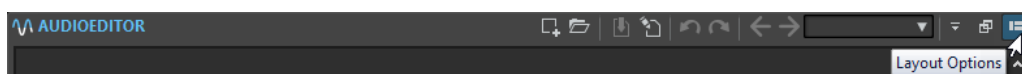
Lance la lecture de la plage sélectionnée en fonction de l'option sélectionnée dans la section **Plages** de la barre de transport.

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**.



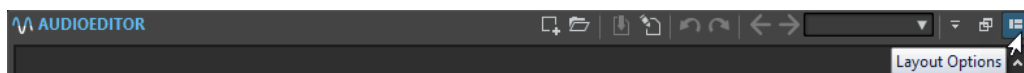
2. Dans la section **Barre de transport**, sélectionnez au choix **Haut**, **Milieu** ou **Bas**.
-

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

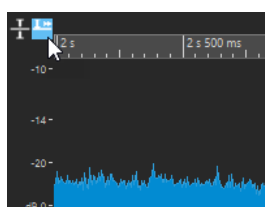
[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 40

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

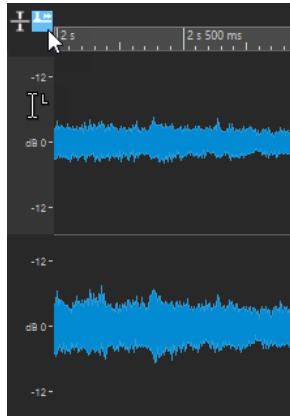
1. Dans l'**Éditeur audio**, activez l'option **Lire les canaux audio focalisés**.



À NOTER

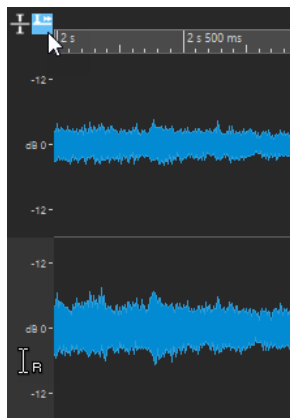
Quand vous utilisez l'option **Lire les canaux audio focalisés** sur des fichiers audio multicanaux, les boutons **Muet** et **Solo** ne sont pas disponibles.

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.



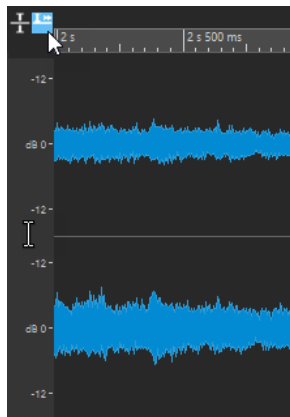
Position du curseur pour la lecture du canal audio gauche

- 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 audio 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 40

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 77

[Lecture de scrutation à l'aide de la règle temporelle](#) à la page 77

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 77

[Préférences de lecture de scrutation](#) à la page 78

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 77

Préférences de lecture de scrutation

Vous pouvez définir le comportement de l'outil **Lecture** dans la boîte de dialogue **Préférences des fichiers audio**.

Sélectionnez **Fichier > Préférences > Fichiers audio**. Voici les options disponibles dans la section **Lecture de scrutation** de l'onglet **Édition** :

- Si **Restreindre à l'Outil de Lecture** est activé, la scrutation n'est pas disponible lorsque vous faites glisser le pointeur de la souris sur la règle temporelle pendant la lecture.
- Le paramètre **Sensibilité** détermine la longueur de la boucle audio lue une fois lorsque vous faites glisser le pointeur de la souris sur la règle temporelle avec l'outil **Lecture**.

LIENS ASSOCIÉS

[Lecture de scrutation](#) à la page 77

[Onglet Édition \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 237

Défilement pendant la lecture

Vous pouvez déterminer comment faire défiler la vue en mode **Lecture**.

- Pour passer en mode de défilement, ouvrez l'**Éditeur audio** ou la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Vue**, puis activez l'une des options de la section **Lecture**.

Vue statique

Désactive le défilement.

La vue suit le curseur

La vue défile automatiquement afin que le curseur de lecture reste visible.

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 129

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

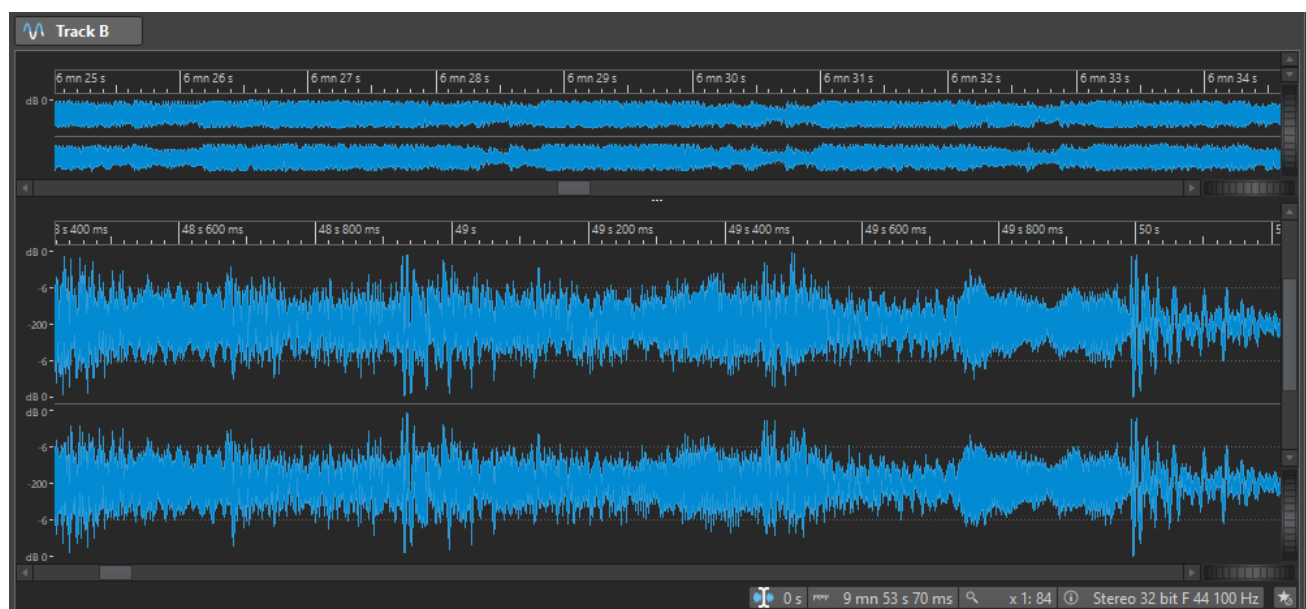
[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

[Gestion des fichiers dans l'éditeur audio](#) à la page 91

[Mixage – Rendu de fichiers audio](#) à la page 109

Fenêtre d'onde

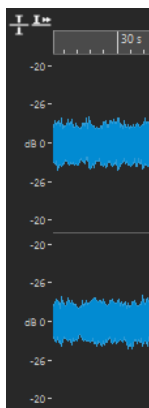
La fenêtre d'onde de l'**Éditeur audio** offre une représentation graphique des fichiers audio. Ici, vous affichez, lisez et éditez des fichiers audio individuels.



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

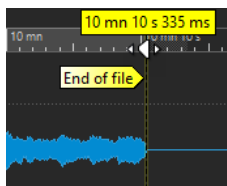
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

Bornes magnétiques dans les fichiers audio

Certaines positions, telles que les marqueurs ou les bordures de sélections, peuvent être calées grâce au magnétisme. Les éléments glissés peuvent se caler à ces positions. Il est ainsi plus facile de les positionner 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.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu Bornes aimantées](#) à la page 81

Menu Bornes aimantées

Ce menu local permet de spécifier quelles positions doivent être magnétiques. Quand l'option **Se caler sur bornes aimantées** est activée, les éléments que vous déplacez se calent sur ces positions.

- Pour ouvrir le menu local **Bornes aimantées**, sélectionnez l'onglet **Éditer** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Bornes aimantées** dans la section **Alignement**.

Vous pouvez laisser les éléments se caler aux positions suivantes :

Début de fichier/Fin de fichier

Les éléments se calent sur le début/la fin du fichier quand ils sont déplacés à proximité de ces positions.

Graduations de la règle temporelle

Les éléments se calent sur les graduations de la règle temporelle quand ils sont déplacés à proximité de ces positions.

Marqueurs

Les éléments se calent sur les marqueurs quand ils sont déplacés à proximité de ces positions.

Bords de la sélection

Les éléments déplacés se calent sur les bordures de sélection quand ils sont déplacés à proximité de ces positions.

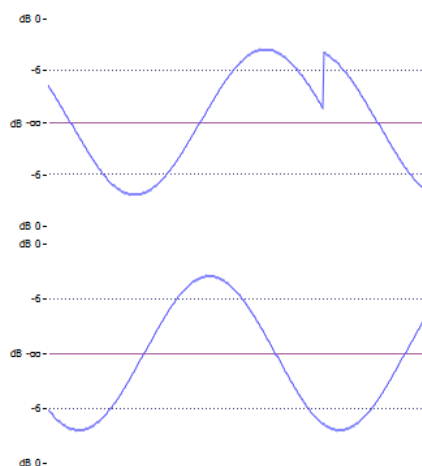
Curseur

Les éléments se calent sur le curseur d'édition quand ils sont déplacés à proximité du curseur.

Passage à zéro

Un passage à zéro est un point auquel la forme d'onde passe l'axe du niveau zéro. Lorsque vous effectuez des opérations d'édition, comme couper, coller ou glisser, assurez-vous que le contenu est inséré à un point de passage à zéro.

Si vous ne réalisez pas ces opérations aux points de passage à zéro, vous risquez d'engendrer des ruptures dans l'onde, ce qui se traduira par des parasites dans le son.



Activez l'option **Passage à zéro** dans l'onglet **Éditer** de l'**Éditeur audio** pour être certain que les sélections que vous effectuez commencent et finissent toujours sur les points de passage à zéro les plus proches.

Configuration de la détection des points de passage à zéro

Vous pouvez faire en sorte que les limites de vos sélections se calent automatiquement sur les points de passage à zéro les plus proches. Dans la boîte de dialogue **Préférences des fichiers audio**, vous pouvez spécifier si vous autorisez l'alignement aux facteurs de zoom élevés, et spécifier la plage de recherche pour la détection des points de passage à zéro.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
2. Dans la section **Alignement**, activez **Passage à zéro**.
3. Sélectionnez **Fichier > Préférences > Fichiers audio**.

4. Dans l'onglet **Préférences des fichiers audio**, sélectionnez l'onglet **Édition**.
 5. Configurez à votre convenance les paramètres de la section **Caler la sélection à un point de passage à zéro**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences des fichiers audio](#) à la page 237

Placement du curseur au point de passage à zéro le plus proche

Vous pouvez placer automatiquement le curseur au point de passage à zéro le plus proche.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Vue**.
 2. Dans la section **Curseur**, cliquez sur **Se caler aux points de passage à zéro**.
-

Onglets de l'Éditeur audio

Les onglets de l'**Éditeur audio** vous donnent accès aux outils et options qui permettent d'éditer les fichiers audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Vue \(Éditeur audio\)](#) à la page 83

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

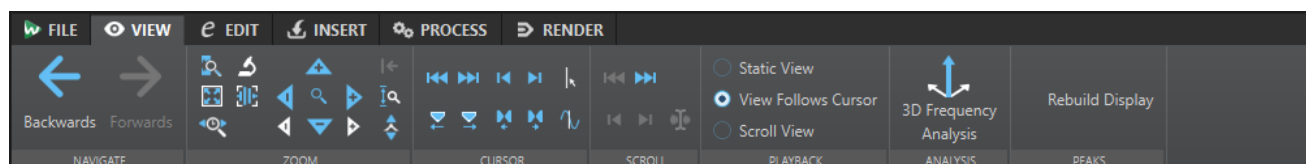
[Onglet Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88

[Onglet Traiter \(Éditeur audio\)](#) à la page 89

[Onglet Rendre \(Éditeur audio\)](#) à la page 90

Onglet Vue (Éditeur audio)

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



Naviguer

Naviguer en arrière/Naviguer en avant

Permet de naviguer jusqu'à la position du curseur, au facteur de zoom et à l'intervalle de sélection précédent/suivant.

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.

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.

Tout voir

Zoom arrière au maximum.

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

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.

Curseur

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

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

Marqueur précédent/Marqueur suivant

Permet de placer le curseur sur le marqueur précédent/suivant.

Début de sélection/Fin de sélection

Permet de placer le curseur au début ou à la fin de la plage temporelle sélectionnée.

Bord de région précédent/Bord de région suivant

Permet de placer le curseur sur le bord de région précédent/suivant.

Se caler aux points de passage à zéro

Place le curseur sur le passage à zéro précédent/suivant.

Position du curseur d'édition

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Position du curseur**, dans laquelle vous pouvez déplacer le curseur.

Défilement

Début/Fin

Permet d'afficher le début ou la fin du signal audio sans déplacer le curseur.

Début de sélection/Fin de sélection

Permet d'afficher le début ou la fin de la sélection audio sans déplacer le curseur.

Défiler jusqu'au curseur

Permet d'afficher la position du curseur.

Lecture

Vue statique

Permet de désactiver le défilement.

La vue suit le curseur

La vue défile automatiquement de manière à ce que le curseur de lecture reste visible.

Défilement de la vue

La vue défile automatiquement afin que le curseur de lecture reste au centre.

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.

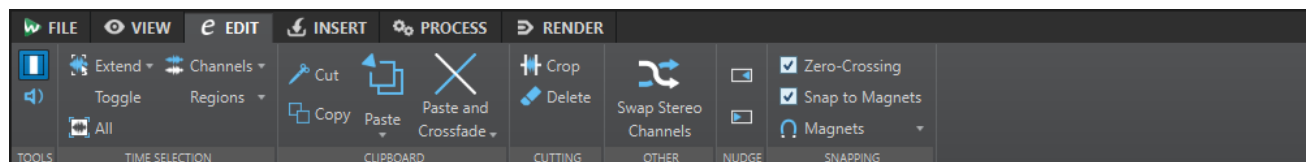
Crêtes

Reconstruire l'affichage des crêtes

Les fichiers de crêtes sont normalement actualisés automatiquement quand leur date est antérieure à celle du fichier audio. Il est toutefois possible que la date du fichier audio soit erronée et qu'elle ne fasse donc pas l'objet d'une mise à jour automatique. Cette option permet de forcer la reconstruction du fichier de crêtes.

Onglet Éditer (Éditeur audio)

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



Outils

Sélection temporelle

Cet outil vous permet de sélectionner une plage temporelle.

Lecture

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

Sélection temporelle

Étendre

Permet d'ouvrir un menu dans lequel vous pouvez sélectionner des options pour créer ou étendre les intervalles de sélection :

- **Étendre jusqu'au début du fichier** étend la sélection jusqu'au début du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection active, une sélection est créée à partir de la position du curseur d'édition.
- **Étendre jusqu'à la fin du fichier** étend la sélection jusqu'à la fin du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection active, une sélection est créée à partir de la position du curseur d'édition.
- **Étendre jusqu'au marqueur précédent** étend le bord gauche de la sélection jusqu'au marqueur le plus proche à gauche ou le début du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection, une sélection est étendue jusqu'à la position du marqueur précédent.
- **Étendre jusqu'au marqueur suivant** étend le bord droit de la sélection jusqu'au marqueur le plus proche à droite ou la fin du fichier audio. S'il n'y a pas de sélection active, une sélection est étendue jusqu'à la position du marqueur suivant.
- **Étendre jusqu'au curseur** étend la sélection jusqu'à la position du curseur d'édition.
- **Du début du fichier jusqu'au curseur** sélectionne l'intervalle entre le début du fichier audio et la position du curseur d'édition.
- **Du curseur à la fin du fichier** sélectionne l'intervalle entre la position du curseur d'édition et la fin du fichier audio.
- **Du curseur au marqueur précédent** sélectionne l'intervalle entre la position du curseur d'édition et le marqueur précédent ou le début du fichier audio.
- **Du curseur au marqueur suivant** sélectionne l'intervalle entre la position du curseur d'édition et le marqueur suivant ou la fin du fichier audio.
- **Décaler la sélection vers la gauche** permet de déplacer la sélection de sa longueur vers la gauche.
- **Décaler la sélection vers la droite** permet de déplacer la sélection de sa longueur vers la droite.
- **De la position de lecture jusqu'à la fin** permet de créer un intervalle de sélection entre la position de lecture et la fin de la sélection ou la fin du fichier s'il n'y a pas de sélection. Quand la lecture n'est pas en cours, c'est la position du curseur d'édition qui est utilisée.
- **Du début jusqu'à la position de lecture** permet de créer un intervalle de sélection entre la position de lecture et le début de la sélection ou le début du fichier s'il n'y a pas de sélection. Quand la lecture n'est pas en cours, c'est la position du curseur d'édition qui est utilisée.
- **Doubler la longueur de sélection** double la longueur de la plage de sélection actuelle.
- **Diviser par deux la longueur de sélection** diminue de moitié la longueur de la plage de sélection actuelle.

Basculer

Permet de basculer la sélection audio.

Tout

Sélectionne toute la forme d'onde.

Canaux

Ce menu local permet de modifier la sélection de canaux.

- **Étendre à tous les canaux** permet d'étendre la plage de sélection actuelle à tous les canaux.
- **Canal gauche seulement** permet de réduire l'intervalle de sélection actuel au canal gauche uniquement.
- **Canal droit seulement** permet de réduire l'intervalle de sélection actuel au canal droit uniquement.

Régions

Ce menu local permet de sélectionner un intervalle entre deux marqueurs.

- **Région générique** permet de sélectionner la plage comprise entre les marqueurs génériques qui encadrent le curseur d'édition.

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.

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.

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.

Autre

Échanger les canaux stéréo

Permet de déplacer l'audio du canal gauche sur le canal droit et vice versa.

Pichenette

Pichenette vers la gauche

Permet de décaler la sélection audio vers la gauche.

Pichenette vers la droite

Permet de décaler la sélection audio vers la droite.

Alignement

Passage à zéro

Si cette option est activée, le début et la fin de la plage sélectionnée se calent à un point de passage par zéro de la forme d'onde.

Si **Passage à zéro** est activé et que vous ajoutez des marqueurs pendant la lecture par l'intermédiaire de raccourcis clavier, les marqueurs se calent sur la forme d'onde au niveau du point de passage à zéro le plus proche.

Voici les types de marqueur disponibles :

- Marqueurs génériques
- Marqueurs de région

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**.

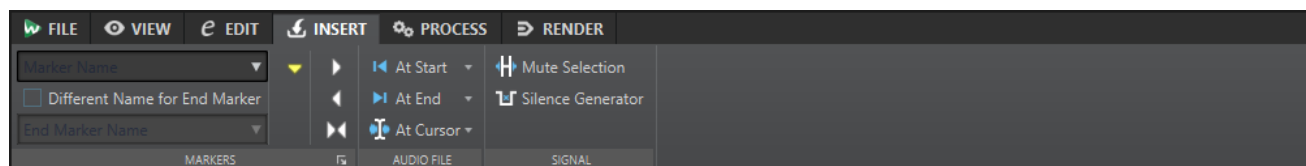
Bornes aimantées

Ce menu local permet de sélectionner les éléments qui doivent s'aligner sur les bornes aimantées.

Onglet Insérer (Éditeur audio)

L'onglet **Insérer** permet d'ajouter des marqueurs, des fichiers audio et des signaux dans le fichier audio.

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



Marqueurs

Nom du marqueur

Permet de saisir le nom du marqueur de début. Si rien n'est entré, un nom générique est utilisé.

Pour éditer les noms par défaut, ouvrez la fenêtre **Marqueurs** et sélectionnez **Fonctions > Noms des marqueurs par défaut**.

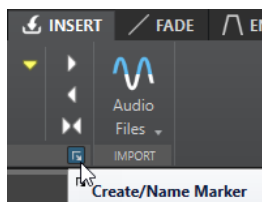
Nom différent pour le marqueur de fin

Si cette option est activée, vous pouvez modifier le nom du marqueur de fin dans le champ **Nom du marqueur de fin**.

Si cette option est désactivée, le nom du marqueur de début est aussi utilisé pour le marqueur de fin.

Créer/Nommer marqueur

Le bouton **Créer/Nommer marqueur** qui se trouve dans le coin inférieur droit de la section **Marqueurs** permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Créer marqueur**. Cette boîte de dialogue vous permet de créer des marqueurs et des paires de marqueurs à la position du curseur d'édition.



Fichier audio

Au début

Permet d'insérer un fichier audio au début du fichier audio actif.

À la fin

Permet d'insérer un fichier audio à la fin du fichier audio actif.

Au curseur

Permet d'insérer un fichier audio à la position du curseur.

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** qui permet d'insérer un silence dans un fichier audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Générateur de silence](#) à la page 113

Onglet Traiter (Éditeur audio)

L'onglet **Traiter** vous donne accès aux outils de traitement hors ligne.

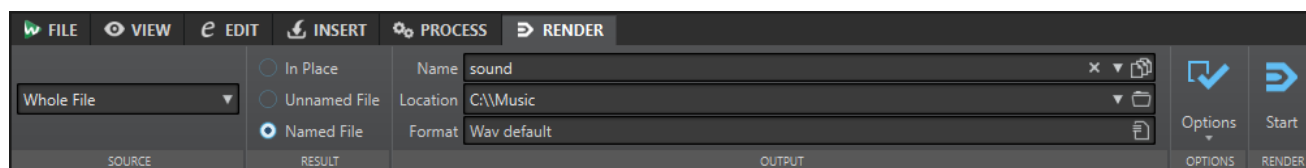
LIENS ASSOCIÉS

[Traitement hors ligne](#) à la page 119

Onglet Rendre (Éditeur audio)

L'onglet **Rendre** permet de mettre à plat les fichiers audio.

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



Source

Le menu local **Source** vous permet de sélectionner la partie du fichier audio que vous souhaitez traiter. Voici les options disponibles :

Tout le fichier

Traite et rend la totalité de la plage audio.

Région marquée spécifique

Permet de traiter un intervalle audio particulier et d'en effectuer le rendu dans un fichier indépendant.

Définissez la région devant être traitée dans le menu local.

Résultat

En place

Si cette option est activée, la plage audio rendue remplace la plage audio source.

Fichier sans nom

Quand cette option est activée, le rendu crée un fichier temporaire sans titre.

Fichier nommé

Quand cette option est activée, vous pouvez définir le nom du fichier de rendu.

Sortie

Nom

Permet de saisir un nom pour le fichier de rendu. Cliquez sur l'icône de flèche pour ouvrir un menu local proposant plusieurs options de nommage.

Emplacement

Permet de sélectionner un dossier de destination pour les fichiers de rendu.

Format

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner un format de fichier.

Options

La source sélectionnée détermine quelles options sont disponibles.

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 transmettent pas à WaveLab LE les informations sur la durée de la traînée. 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 intervalles audio muets sont ignorés et exclus du résultat.

Ouvrir le fichier audio obtenu

Quand 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**. 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

Il est recommandé d'activer cette option afin que les nouveaux fichiers ne soient pas à nouveau traités par les effets qui leur ont déjà été appliqués.

Rendre

Début

Permet de lancer le processus de rendu.

Gestion des fichiers dans l'éditeur audio

Cette section décrit les principales opérations d'édition de l'**Éditeur audio**.

Gestion mono/stéréo

WaveLab LE 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 LE permet d'ouvrir et d'enregistrer des fichiers audio dans plusieurs formats de fichier.

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 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 LE, 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.

WavPack (.wv/.wvc)

Ce format de fichier permet une compression sans perte des signaux audio numériques, y compris des fichiers audio 32 bits flottants.

Windows Media Audio (.wma, .asf)

Format compressé de Microsoft. WaveLab LE 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 99

[Boîte de dialogue Encodage MP3](#) à la page 98

[Fichiers 20 bits, 24 bits et 32 bits flottants](#) à la page 92

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 LE 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.

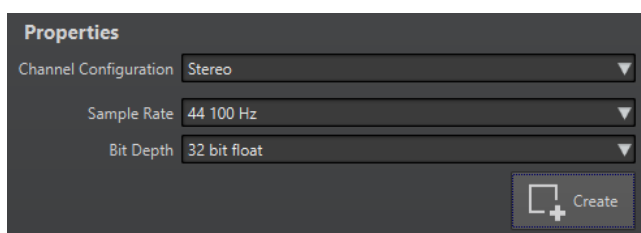
Pour la lecture, WaveLab LE s'adapte automatiquement à la carte que vous avez installée.

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

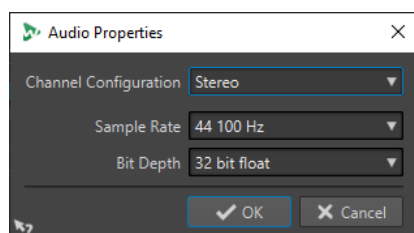
[Boîte de dialogue Propriétés audio](#) à la page 93

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 34

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 94

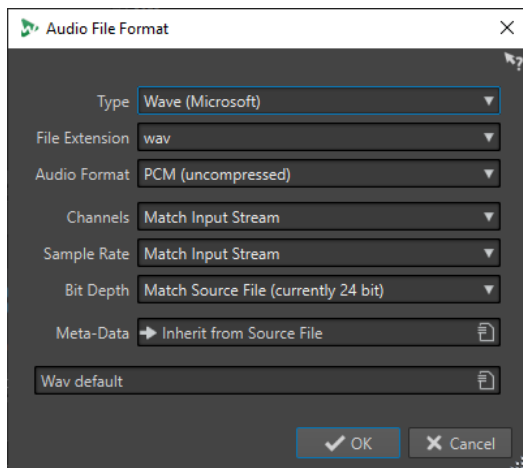
[Changements de format](#) à la page 96

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 LE.



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

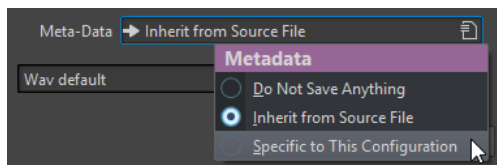
Sélectionnez une profondeur de bit pour le fichier audio. Cette option est uniquement disponible pour des types de fichiers spécifiques.

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 94

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 **Rendre**.

3. Dans la section **Source**, ouvrez le menu local et sélectionnez **Plage audio sélectionnée**.
 4. Dans la section **Sortie**, cliquez sur **Rendre**.
 5. Dans la section **Source**, ouvrez le menu local et sélectionnez **Plage audio sélectionnée**.
 6. Dans la section **Sortie**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
 7. Ouvrez le menu local **Format** et sélectionnez **Éditer format unique**.
 8. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, définissez le format de sortie et cliquez sur **OK**.
 9. Dans la section **Rendre**, cliquez sur **Démarrer le rendu**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

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

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

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 **Rendre**.
 2. Dans la section **Sortie**, définissez un nom de fichier et un emplacement.
 3. Ouvrez le menu local **Format** et sélectionnez **Éditer**.
 4. Dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, ouvrez le menu local **Canaux** et sélectionnez **Canal Gauche** ou **Canal Droit**.
 5. Configurez d'autres paramètres de sortie et cliquez sur **OK**.
 6. Dans la section **Rendre**, cliquez sur **Démarrer le rendu**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Rendre \(Éditeur audio\)](#) à la page 90

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

Créer des préréglages 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 préréglage et cliquez sur **Sauver**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

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

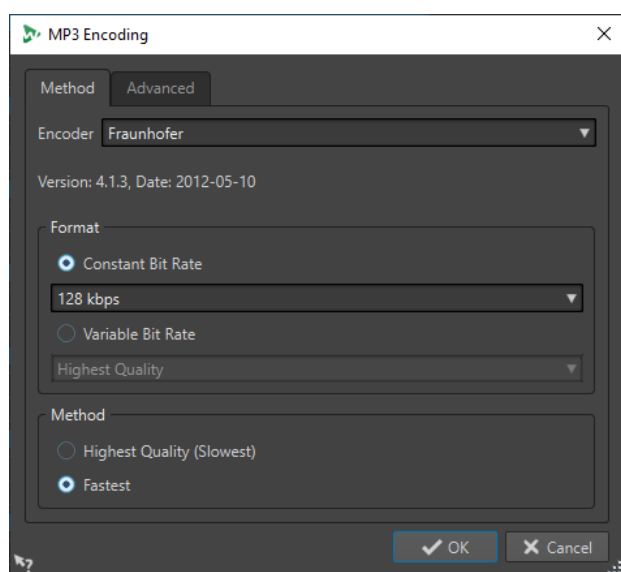
[Boîte de dialogue Ogg Vorbis](#) à la page 100

[Boîte de dialogue Encodage Windows Media Audio](#) à la page 101

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.

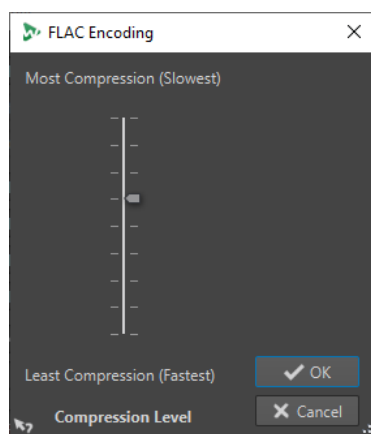
LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 97

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.

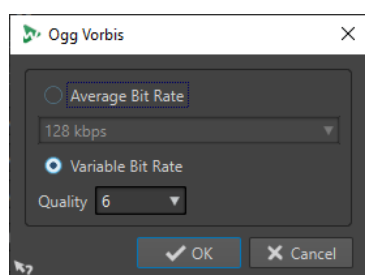
LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 97

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.

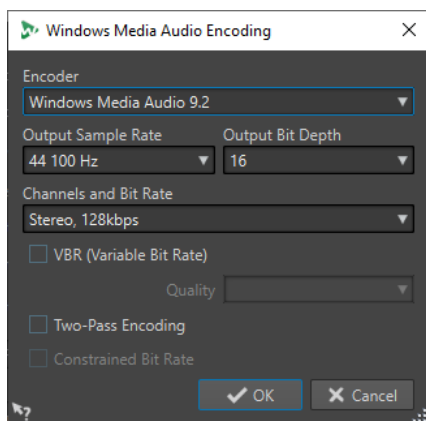
LIENS ASSOCIÉS

[Encodage des fichiers audio](#) à la page 97

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 97

Insertion de fichiers audio dans un autre fichier audio

Vous pouvez assembler un fichier audio à partir de plusieurs fichiers audio.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, ouvrez le fichier audio dans lequel vous souhaitez insérer un autre fichier audio.
 2. Si vous souhaitez insérer un fichier audio à la position du curseur d'édition, activez **Se caler sur bornes aimantées** et activez **Curseur** dans le menu local **Bornes aimantées**.
Le curseur d'édition se cale au point de passage par zéro le plus proche. Cela permet d'éviter les discontinuités.
 3. Sélectionnez l'onglet **Insérer**.
 4. Dans la section **Fichier audio**, sélectionnez l'une des options d'insertion suivantes :
 - **Au début**
 - **À la fin**
 - **Au curseur**Quand vous sélectionnez **Au curseur**, le fichier audio est divisé à la position d'insertion. La partie située après la coupure est déplacée vers la droite.
 5. Dans le menu contextuel, sélectionnez le fichier audio à insérer.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Bornes magnétiques dans les fichiers audio](#) à la page 81

Transformation de sélections en nouveaux fichiers

Vous pouvez convertir les sélections en nouveaux fichiers en les faisant glisser, à l'aide du menu contextuel de la fenêtre d'onde ou en utilisant l'onglet **Rendre** de l'**Éditeur audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Rendre \(Éditeur audio\)](#) à la page 90

[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 80

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 80

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 80

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.
Par exemple, si vous sélectionnez **Mono (Mixage -3 dB)**, le fichier audio obtenu est atténué de 3 dB.
 6. Cliquez sur **OK**.
 7. Cliquez sur **Enregistrer**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

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 80

Changement de canaux dans un fichier stéréo

Vous pouvez intervertir les deux canaux d'un fichier audio, c'est-à-dire remplacer le signal du canal gauche par celui du canal droit, et le signal audio du canal droit par celui du canal gauche.

- Pour intervertir les canaux du fichier audio entier dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**, puis dans la section **Autre**, cliquez sur **Échanger les canaux stéréo**.
- Pour intervertir les canaux sur une seule plage du fichier audio, sélectionnez une plage dans la fenêtre d'onde, sélectionnez l'onglet **Éditer**, puis dans la section **Autre**, cliquez sur **Échanger les canaux stéréo**.

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 80

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 80

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

Déplacement de l'audio à l'aide d'une pichenette

Les outils Pichenette vers la gauche/droite permettent de déplacer l'audio progressivement dans un fichier.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
 2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Éditer**.
 3. Dans la section **Pichenette**, cliquez sur **Pichenette vers la gauche** ou sur **Pichenette vers la droite**.
-

RÉSULTAT

L'audio est déplacé d'un pixel. La distance de déplacement dépend du niveau de zoom avant appliqué. Par exemple, si la barre d'état affiche **x1:256**, la sélection est déplacée de 256 échantillons. La section déplacée remplace l'audio à cette position.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

[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.
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 80

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 80

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 194

[Rendu dans un fichier audio](#) à la page 109

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 **Rendre**.
2. Dans la section **Source**, définissez quelle partie du fichier audio vous souhaitez rendre.
3. Dans la section **Résultat**, activez **Fichier nommé**.
4. Dans la section **Sortie**, cliquez dans le champ **Format**, puis sur **Éditer**.
5. Configurez les paramètres à votre convenance dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**.
6. Cliquez sur **OK**.
7. Facultatif : configurez d'autres paramètres dans l'onglet **Rendre**.
8. Dans la section **Rendre**, cliquez sur **Démarrer le rendu**.

RÉSULTAT

Le fichier audio est rendu.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Rendre \(Éditeur audio\)](#) à la page 90

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

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 34

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

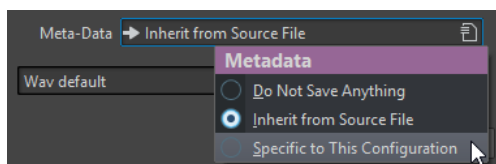
Pour le format MP3, les types de métadonnées suivants sont disponibles :

- ID3v1 et ID3v2, avec prise en charge des images

Pour le format WAV, les types de métadonnées suivants sont disponibles :

- RIFF
- 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 LE intègre plusieurs pré-réglages de métadonnées. Ils sont utilisés comme exemple et peuvent être personnalisés selon les besoins. Vous pouvez charger des pré-réglages de métadonnées à partir du menu contextuel **Pré-réglages de métadonnées** de la boîte de dialogue **Format de fichier audio** ou **Métadonnées**.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 111

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 112

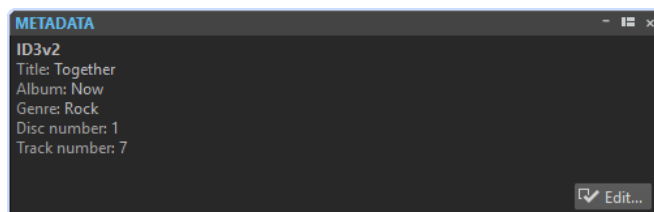
[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

[Pré-réglages de métadonnées](#) à la page 113

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 110

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 112

[Éditer les métadonnées](#) à la page 112

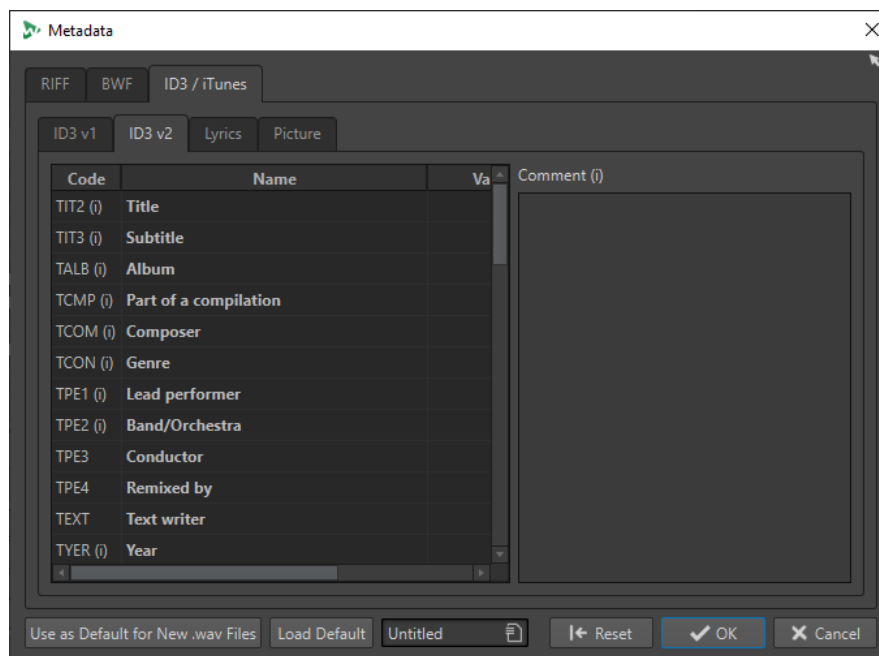
[Fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 51

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 110](#)

[Fenêtre Métadonnées à la page 111](#)

[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

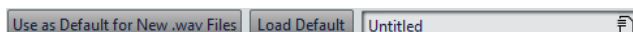
[Métadonnées](#) à la page 110

[Fenêtre Métadonnées](#) à la page 111

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 112

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.

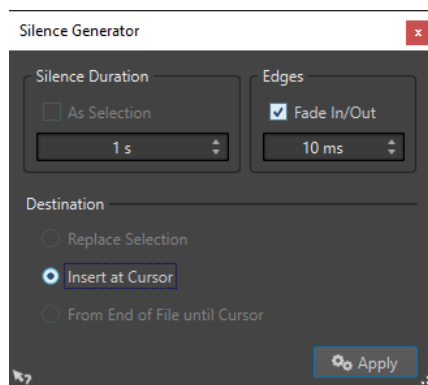
LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Métadonnées](#) à la page 112

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 **Insérer** 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 **Insérer**.
 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

[Onglet Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88

[Boîte de dialogue Générateur de silence](#) à la page 113

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 **Insérer**.
 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 Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88

[Boîte de dialogue Générateur de silence](#) à la page 113

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 **Insérer**.
 3. Dans la section **Signal**, cliquez sur **Rendre muette la sélection**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88

Analyse audio

WaveLab LE intègre la fonction Analyse des fréquences en 3D pour l'analyse des signaux audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Analyse des fréquences en 3D](#) à la page 116

Analyse des fréquences en 3D

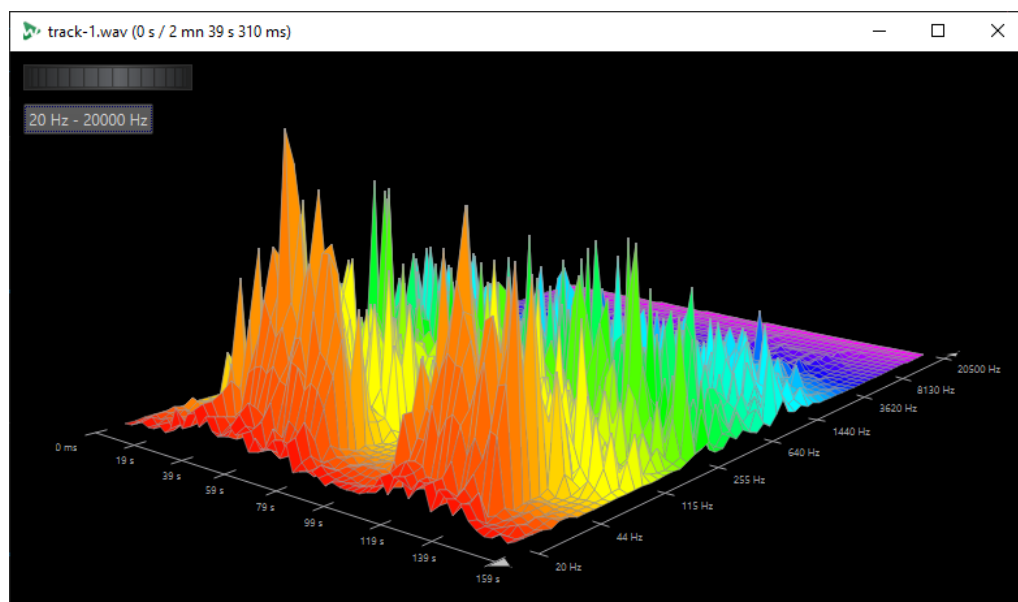
À l'aide de l'analyse des fréquences en 3D, vous pouvez visualiser un fichier audio dans le domaine fréquentiel.

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 LE 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 117

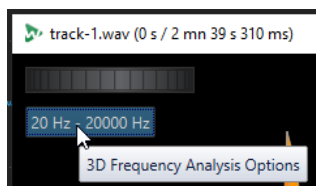
[Boîte de dialogue Options d'analyse des fréquences en 3D](#) à la page 117

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 **Vue**.
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

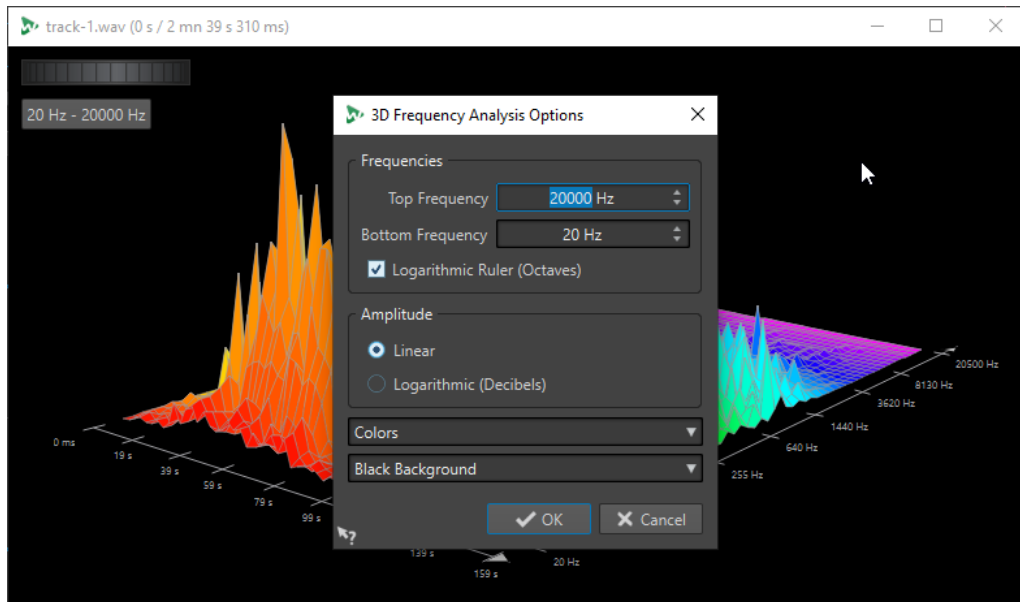
[Onglet Éditer \(Éditeur audio\)](#) à la page 85

[Boîte de dialogue Options d'analyse des fréquences en 3D](#) à la page 117

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 116

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.

LIENS ASSOCIÉS

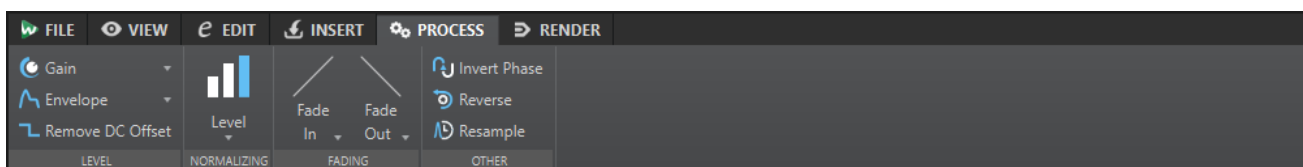
[Onglet Traiter](#) à la page 119

[Application d'un traitement](#) à la page 120

Onglet Traiter

L'onglet **Traiter** vous donne accès aux outils de traitement hors ligne.

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



Niveau

Gain

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Gain**, dans laquelle vous pouvez modifier le niveau d'un fichier audio.

Enveloppe

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Enveloppe**, dans laquelle vous pouvez créer une enveloppe de niveau à appliquer à l'intervalle sélectionné ou à tout le fichier audio.

Cela est utile si vous souhaitez réduire la différence entre des parties bruyantes et silencieuses ou créer un fondu d'entrée/fondu de sortie sophistiqué, par exemple.

Retirer le décalage CC

Le décalage CC dans un fichier affecte la sonie. La fonction **Retirer le décalage CC** permet de réduire à zéro le décalage CC.

Normalisation

Niveau

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Normaliseur de niveau**, dans laquelle vous pouvez modifier le niveau de crête d'un fichier audio.

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 préséglages 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.

Autre

Inverser la phase

Inverse les composantes supérieure et inférieure du signal.

Renverser

Permet d'obtenir l'effet d'une bande lue en sens inverse.

Rééchantillonner

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Fréquence d'échantillonnage**, dans laquelle vous pouvez modifier la fréquence d'échantillonnage d'un enregistrement.

Application d'un traitement

Le traitement peut être appliqué à une sélection ou à un fichier entier. Pour certaines opérations, le traitement du fichier entier est nécessaire.

À NOTER

Quand l'option **Traiter le fichier entier s'il n'existe aucune sélection** est activée dans l'onglet **Édition** des **Préférences des fichiers audio**, l'intégralité du fichier est automatiquement traitée si aucune sélection n'a été effectuée.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la fenêtre d'onde, effectuez une sélection.
2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Traiter**.
3. Sélectionnez le type de traitement que vous souhaitez appliquer.
4. Si une boîte de dialogue apparaît, configurez les paramètres adéquats et cliquez sur **Appliquer** pour procéder au rendu de l'effet dans le fichier.

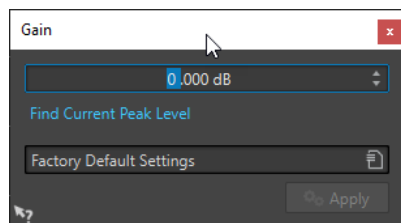
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

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 **Traiter** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Gain** dans la section **Niveau**.



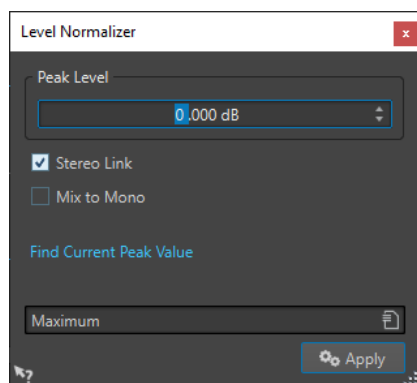
Cliquez sur **Chercher le niveau de crête actuel** pour obtenir un rapport sur le niveau de crête de la sélection audio, ou de l'ensemble du fichier s'il n'y a pas de sélection. Cela est utile si vous souhaitez calculer de combien vous pouvez augmenter le gain total d'un fichier sans écrêtage (de plus 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 **Traiter** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Niveau** dans la section **Normalisation**.



Niveau de crête

Indiquez la valeur de crête (en dB) que doit avoir la sélection audio.

Lien stéréo

Applique le gain aux deux canaux.

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.

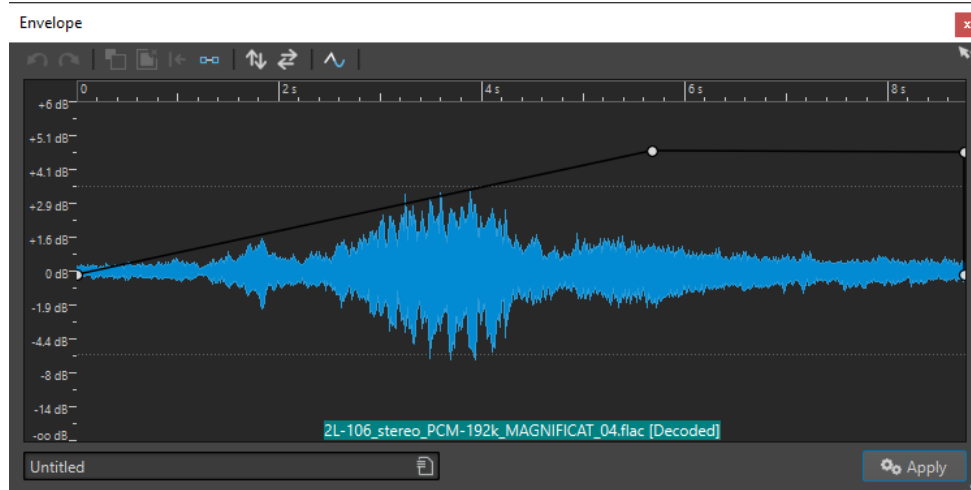
Chercher le niveau de crête actuel

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.

Boîte de dialogue Enveloppe

Cette boîte de dialogue vous permet de créer une enveloppe de niveau qui peut être appliquée à une plage sélectionnée ou à un fichier audio entier. Cela est utile si vous souhaitez réduire la différence entre des parties bruyantes et silencieuses ou créer un fondu d'entrée ou de sortie sophistiqué, par exemple.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Enveloppe**, sélectionnez l'onglet **Traiter** dans l'**Éditeur audio**, puis cliquez sur **Enveloppe** dans la section **Niveau**.



La boîte de dialogue affiche une forme d'onde avec une courbe d'enveloppe (au début, une ligne droite). Une règle verticale indique le niveau en dB et la règle horizontale représente le plan de montage.

Voici les options disponibles :

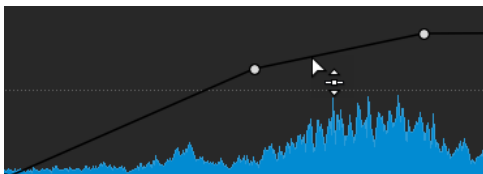
- **Annuler la dernière opération**
- **Rétablir la dernière opération annulée**
- **Désélectionner tous les points de l'enveloppe**
- **Supprimer les points sélectionnés de l'enveloppe**
- **Rétablir les points sélectionnés de l'enveloppe**
- **Réinitialiser toute l'enveloppe**
- **Inverser l'enveloppe par rapport à l'axe horizontal**
- **Renverser la séquence temporelle de l'enveloppe**
- **Commuter le lissage de l'enveloppe**

Opérations d'enveloppe de base

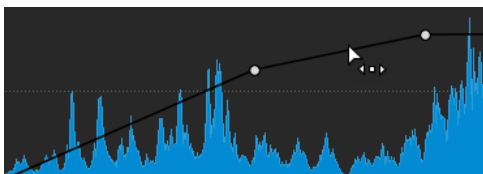
En ajoutant des points à la courbe d'enveloppe, vous pouvez créer une courbe d'enveloppe qui modifie le volume du contenu au fil du temps. Lorsque vous pointez la souris dans l'affichage ou que vous déplacez un point, la position et le niveau en cours changent dans le champ au-dessus de l'affichage.

- Pour ajouter un point, double-cliquez sur la courbe d'enveloppe.
- Pour sélectionner un point, cliquez dessus.
- Pour sélectionner plusieurs points, cliquez et faites glisser le rectangle de sélection ou cliquez sur les points en appuyant sur **Ctrl/Cmd**.

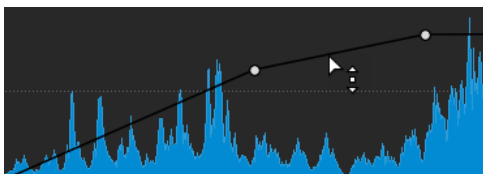
- Pour déplacer un point, cliquez dessus et faites-le glisser. Si plusieurs points sont sélectionnés, ils sont tous déplacés.
- Pour déplacer toute la courbe vers le haut ou le bas, cliquez sur la courbe d'enveloppe et faites-la glisser.



- Pour déplacer verticalement les segments de la courbe, appuyez sur **Ctrl/Cmd**, cliquez sur le segment de la courbe et faites-le glisser vers le haut ou le bas.
- Pour déplacer deux points horizontalement, appuyez sur **Maj**, cliquez sur le segment de la courbe entre les deux points et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.



- Pour déplacer deux points verticalement, appuyez sur **Ctrl/Cmd**, cliquez sur le segment de la courbe délimité par les deux points et faites-le glisser vers le haut ou le bas.



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 **Traiter**.
 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 **Traiter**.

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 125

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.

Inversion de la phase

La commande **Inverser la phase** inverse le signal audio. La principale utilisation de cette fonction est la rectification d'un enregistrement stéréo si l'un des canaux a été enregistré sur une phase différente de l'autre.

Inversion de la phase audio

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : si vous voulez uniquement inverser la phase pendant une certaine plage temporelle du fichier audio, créez une plage de sélection dans la fenêtre d'onde.
 2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Traiter**.
 3. Dans la section **Autre**, cliquez sur **Inverser la phase**.
-

Inversion de contenu audio

L'inversion de tout ou partie d'un fichier audio est comparable à la lecture à l'envers d'une bande magnétique.

PROCÉDER AINSI

1. Facultatif : si vous voulez uniquement inverser une certaine plage temporelle du fichier audio, créez une plage de sélection dans la fenêtre d'onde.
 2. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Traiter**.
 3. Dans la section **Temps et hauteur**, cliquez sur **Renverser**.
-

Décalage CC

On parle de décalage CC lorsque la composante CC (courant continu) du signal est trop importante. Cela survient généralement en raison de combinaisons incorrectes entre les différents types d'équipement d'enregistrement.

Le décalage CC pose problème pour les raisons suivantes :

- Il affecte la position de passage à zéro.
- Certaines options de traitement ne donnent pas des résultats optimaux sur les fichiers comportant un décalage CC.

Suppression du décalage CC

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, ouvrez les fichiers audio où rechercher et corriger le décalage CC.
2. Sélectionnez l'onglet **Traiter**.
3. Dans la section **Niveau**, cliquez sur **Retirer le décalage CC**.

La boîte de dialogue qui apparaît indique le niveau de décalage CC dans le fichier audio. Vous pouvez également créer une plage de sélection dans la fenêtre d'onde et sélectionner cette option afin de ne montrer que le décalage CC sur la plage de sélection.

À NOTER

Cette fonction doit être appliquée à des fichiers entiers, car le problème est généralement présent sur l'ensemble de l'enregistrement.

4. Cliquez sur **OK** pour supprimer le décalage CC.
-

Rééchantillonner

Permet de modifier la fréquence d'échantillonnage d'un enregistrement. Cette option est utile si le fichier à utiliser dans un système audio a été enregistré à une fréquence que ce système ne prend pas en charge.

À NOTER

- La conversion de la fréquence d'échantillonnage d'une fréquence faible vers une valeur plus élevée n'améliore pas la qualité du son. Les fréquences élevées perdues ne peuvent pas être rétablis par la conversion.

- Lors d'un rééchantillonnage vers une fréquence plus basse, le contenu à fréquences élevées est perdu. Par conséquent, la conversion vers une fréquence inférieure suivie d'une conversion vers une fréquence supérieure cause une perte de qualité audio.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Conversion de la fréquence d'échantillonnage](#) à la page 127

Conversion de la fréquence d'échantillonnage

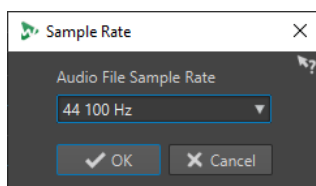
Le rééchantillonnage vous permet de convertir la fréquence d'échantillonnage d'un fichier audio dans une autre fréquence d'échantillonnage.

À NOTER

La conversion de la fréquence d'échantillonnage est toujours appliquée à l'ensemble du fichier.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Éditeur audio**, sélectionnez l'onglet **Traiter**.
2. Dans la section **Temps et hauteur**, cliquez sur **Rééchantillonner**.
3. Dans la boîte de dialogue **Fréquence d'échantillonnage**, sélectionnez une valeur dans la liste déroulante.



4. Cliquez sur **OK**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Rééchantillonner](#) à la page 126

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 le mastering, le travail multimédia, la production de spots radio, etc.

Terminologie de base

Les montages audio peuvent contenir jusqu'à trois pistes audio stéréo ou mono. Vous pouvez les utiliser pour structurer la présentation graphique de votre projet.

Sur une piste audio, vous pouvez placer autant de clips que vous voulez. Ces clips sont des conteneurs pour l'audio, qui incluent des paramètres et des fonctions, telles que courbes d'enveloppe, fondus, etc.

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 128

[Créer des montages audio](#) à la page 141

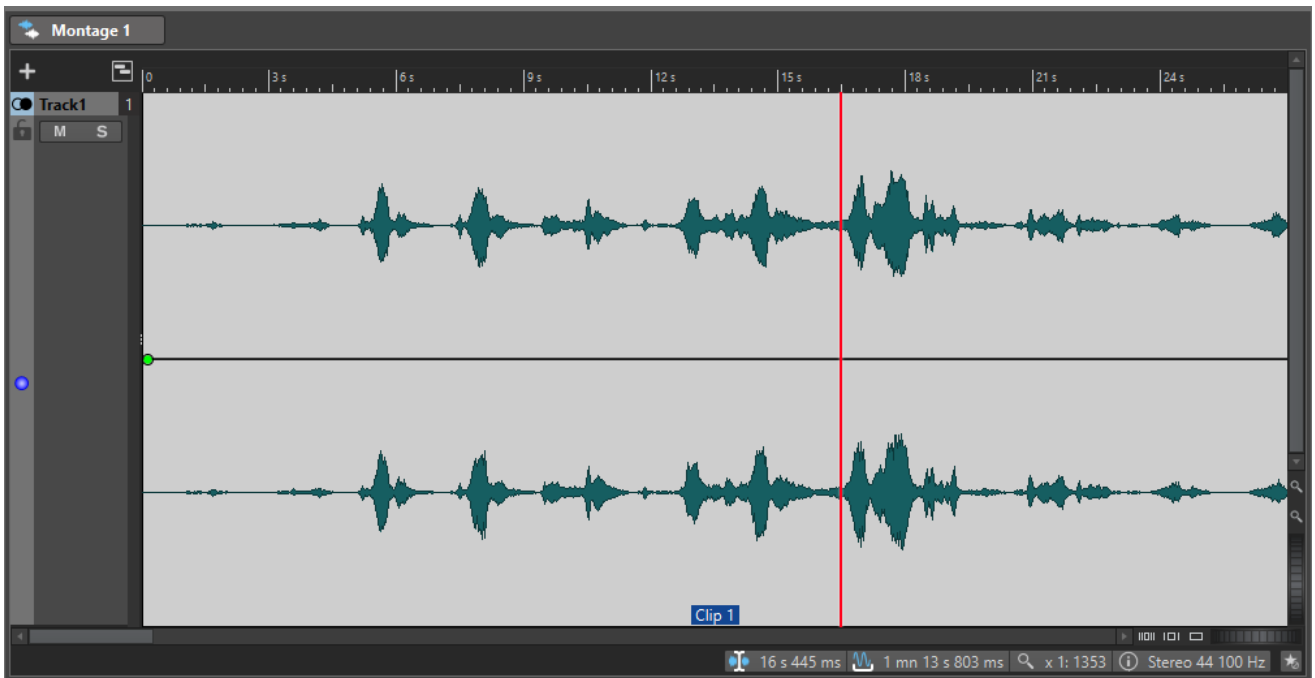
[Assemblage du montage audio](#) à la page 147

[Édition de clips](#) à la page 154

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

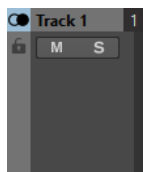
[Onglets des montages audio](#) à la page 132

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

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 :

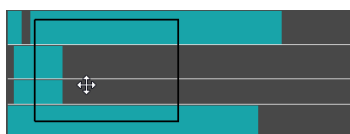
Ajouter une piste

Permet d'ajouter une piste au montage audio.

Navigateur

Ouvre un panneau qui présente une vue d'ensemble du montage audio et permet de rapidement naviguer dedans.

Pour modifier la taille du panneau **Navigateur**, faites un clic droit sur le panneau et sélectionnez **Navigateur réduit**, **Navigateur intermédiaire** ou **Navigateur élargi**.



LIENS ASSOCIÉS

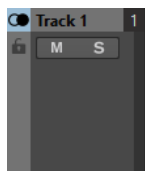
[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 130

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

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.

Bus d'entrée/Routage des canaux de sortie

Permet de sélectionner le **Bus d'entrée**, le **Routage des canaux de sortie** et la boîte de dialogue **Routage des pistes**. Quand vous survolez le bouton avec le pointeur, une infobulle indique les options de routage sélectionnées.

Entrée audio

Permet de sélectionner une entrée audio pour l'enregistrement.

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

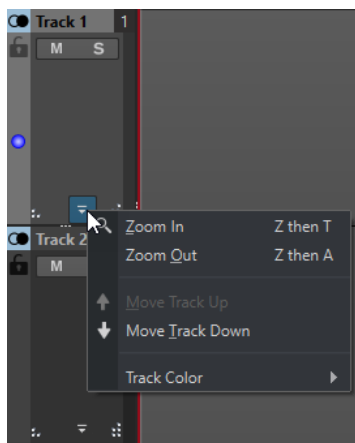
Supprime la piste active.

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.

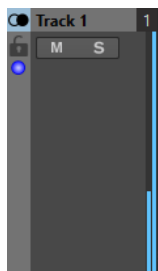
Couleur de piste

Permet d'ouvrir un sous-menu dans lequel il est possible de sélectionner une couleur pour la piste active.

Crête-mètre de piste

Le crête-mètre 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 crête-mètre 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

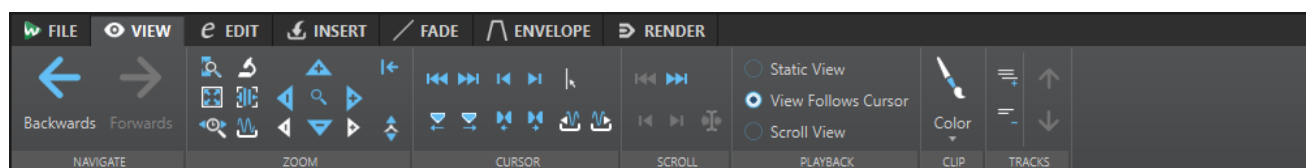
[Zone de contrôle des pistes stéréo et mono](#) à la page 130

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 courbes d'enveloppes et les fondus d'entrée des clips, configurer les paramètres de zoom, analyser le signal audio et procéder au rendu du montage audio.

Onglet Vue (Montage audio)

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Vue**.



Naviguer

Naviguer en arrière/Naviguer en avant

Permet de naviguer jusqu'à la position du curseur, au facteur de zoom et à l'intervalle de sélection précédent/suivant.

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.

Curseur

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

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

Marqueur précédent/Marqueur suivant

Permet de placer le curseur sur le marqueur précédent/suivant.

Début de sélection/Fin de sélection

Permet de placer le curseur au début ou à la fin de la plage temporelle sélectionnée.

Bord de région précédent/Bord de région suivant

Permet de placer le curseur sur le bord de région précédent/suivant.

Position du curseur d'édition

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Position du curseur**, dans laquelle vous pouvez déplacer le curseur.

Bord du clip précédent/Bord du clip suivant

Permet de placer le curseur sur le bord de clip précédent/suivant.

Défilement

Début/Fin

Permet d'afficher le début ou la fin du signal audio sans déplacer le curseur.

Début de sélection/Fin de sélection

Permet d'afficher le début ou la fin de la sélection audio sans déplacer le curseur.

Défiler jusqu'au curseur

Permet d'afficher la position du curseur.

Lecture

Vue statique

Permet de désactiver le défilement.

La vue suit le curseur

La vue défile automatiquement de manière à ce que le curseur de lecture reste visible.

Défilement de la vue

La vue défile automatiquement afin que le curseur de lecture reste au centre.

Clip

Couleur

Permet d'appliquer une couleur au clip actif.

Pistes

Afficher plus de pistes/Afficher moins de pistes

Permet de changer le nombre de pistes affichées dans la fenêtre de montage.

Focus sur la piste précédente/Focus sur la piste suivante

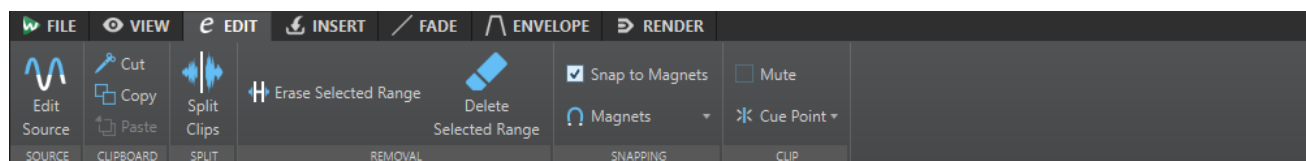
Permet de mettre la piste précédente ou suivante en focus.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglets des montages audio](#) à la page 132

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**.

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

Découper entre les silences

Découpe les fichiers pour que chaque section non silencieuse devienne une région séparée. Si vous sélectionnez cette option, vous pouvez spécifier la durée de région minimale, la durée minimale d'une section silencieuse et le niveau de signal qui doivent être considérés comme du silence.

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.

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

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.
Quand cette option est désactivée, un espace de deux secondes par défaut est utilisé.
- **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.

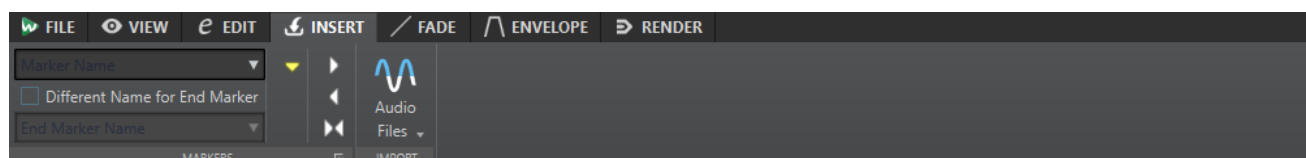
LIENS ASSOCIÉS

[Éditer les fichiers source des clips](#) à la page 166

[Clips et points de repère](#) à la page 165

Onglet Insérer (Montage audio)

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Insérer**.



Marqueurs

Nom du marqueur

Permet de saisir le nom du marqueur de début. Si rien n'est entré, un nom générique est utilisé.

Pour éditer les noms par défaut, ouvrez la fenêtre **Marqueurs** et sélectionnez **Fonctions > Noms des marqueurs par défaut**.

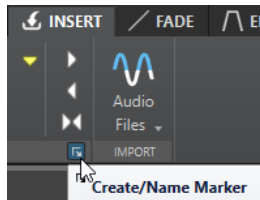
Nom différent pour le marqueur de fin

Si cette option est activée, vous pouvez modifier le nom du marqueur de fin dans le champ **Nom du marqueur de fin**.

Si cette option est désactivée, le nom du marqueur de début est aussi utilisé pour le marqueur de fin.

Créer/Nommer marqueur

Le bouton **Créer/Nommer marqueur** qui se trouve dans le coin inférieur droit de la section **Marqueurs** permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Créer marqueur**. Cette boîte de dialogue vous permet de créer des marqueurs et des paires de marqueurs à la position du curseur d'édition.



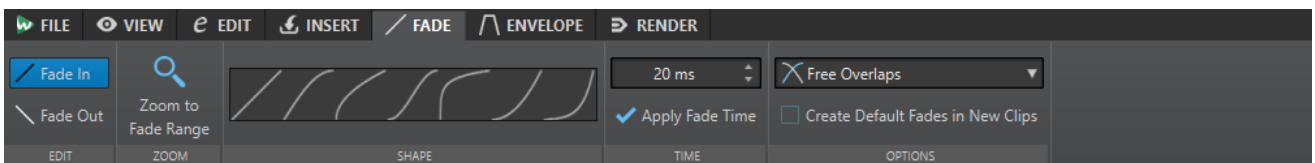
Importer

Fichiers audio

Permet de sélectionner un ou plusieurs fichiers audio qui seront insérés à la position du curseur d'édition sur la piste active.

Onglet Fondu (Montage audio)

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Fondu**.



Éditer

Fondu d'entrée/Fondu de sortie

Permet d'alterner 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 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.

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

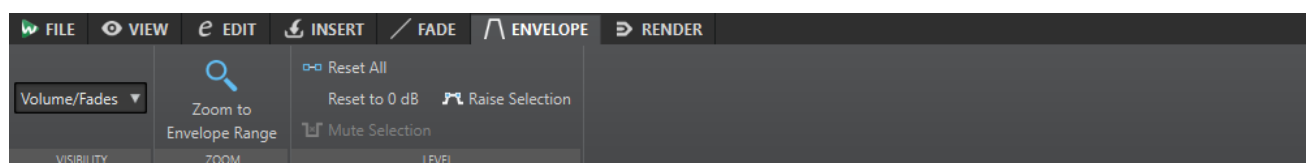
Lorsque cette option est activée, tous les nouveaux clips sont dotés d'un fondu d'entrée et de sortie de forme et longueur par défaut. Pour les clips créés par division d'un clip, seul le temps de fondu par défaut est utilisé.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglets des montages audio](#) à la page 132

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.
- **Balance** : Permet de n'afficher que l'enveloppe de panoramique. Dans le menu qui se trouve en dessous, vous pouvez sélectionner une loi de panoramique.

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.

Ducking

Permet d'ouvrir la boîte de dialogue **Réglages de ducking**. Cette boîte de dialogue vous permet de créer des effets de ducking entre les clips de deux pistes adjacentes, le niveau ou l'effet Send d'un clip étant modifié chaque fois que des clips sont présents sur l'autre piste.

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

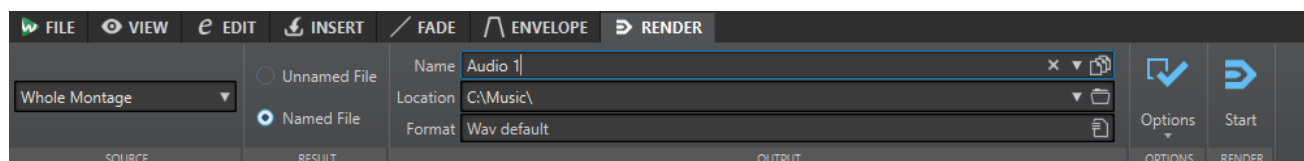
[Enveloppes des clips](#) à la page 167

[Onglets des montages audio](#) à la page 132

Onglet Rendre (Montage audio)

L'onglet **Rendre** permet de mettre à plat les montages audio sous forme de fichiers audio.

- Dans le **Montage audio**, cliquez sur **Rendre**.



Source

Menu local Source

Le menu local **Source** vous permet de sélectionner la partie du montage audio que vous souhaitez traiter. Voici les options disponibles :

Tout le montage

Permet de traiter et de rendre la totalité de la plage audio.

Piste active

Permet de traiter et de rendre la piste active entre le début du premier clip et la fin du dernier clip. Les clips muets ne sont pas rendus.

Région marquée spécifique

Permet de traiter un intervalle audio particulier et d'en effectuer le rendu dans un fichier indépendant.

Définissez la région devant être traitée dans le menu local.

Résultat

Fichier sans nom

Quand cette option est activée, le rendu crée un fichier temporaire sans titre.

Fichier nommé

Quand cette option est activée, vous pouvez définir le nom du fichier de rendu.

Sortie

Nom

Permet de saisir un nom pour le fichier de rendu. Cliquez sur l'icône de flèche pour ouvrir un menu local proposant plusieurs options de nommage.

Emplacement

Permet de sélectionner un dossier de destination pour les fichiers de rendu.

Format

Permet d'ouvrir un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner un format de fichier.

Options

La source sélectionnée détermine quelles options sont disponibles.

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 trainée audio produite par des effets tels que la réverbération est incluse dans le fichier de rendu.

Certains plug-ins ne transmettent pas à WaveLab LE les informations sur la durée de la trainée. 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.

Ouvrir le fichier audio obtenu

Quand 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**. 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

Il est recommandé d'activer cette option afin que les nouveaux fichiers ne soient pas à nouveau traités par les effets qui leur ont déjà été appliqués.

Rendre

Début

Permet de lancer le processus de rendu.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglets des montages audio](#) à la page 132

[Onglet rendre pour la Section Maître](#) à la page 195

Parcours des signaux dans le montage audio

Les signaux audio traversent les diverses sections de WaveLab LE 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.

Les fichiers audio que vous voulez utiliser dans le montage audio doivent avoir la même fréquence d'échantillonnage que celle sélectionnée ici.

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 144

[Créer des montages audio à partir d'un fichier audio](#) à la page 142

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

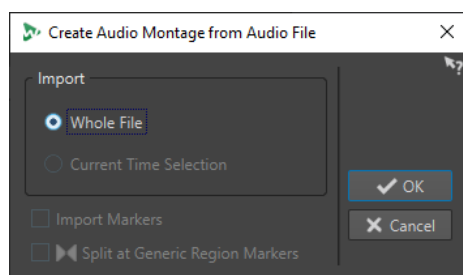
[Boîte de dialogue Créer un montage audio depuis un fichier audio](#) à la page 143

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 142

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 144

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/Cmd**, 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 144

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

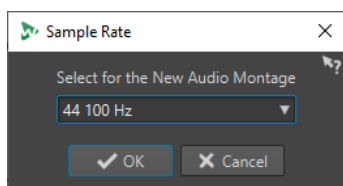
[Duplicatas de montages audio](#) à la page 144

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 144

Options d'importation des montages audio

Vous pouvez importer des fichiers audio et des pistes de CD audio dans un montage audio.

Voici l'option d'importation disponible dans la section **Importer** de l'onglet **Insérer** dans la fenêtre **Montage audio** :

- Pour importer des fichiers audio, cliquez sur **Fichiers audio** et sélectionnez les fichiers audio que vous souhaitez importer à la position du curseur d'édition sur la piste active.
Si vous importez un seul fichier audio, le menu contextuel **Coller** s'ouvre. Vous pouvez ici configurer l'insertion du clip, notamment ce qu'il advient des clips existants, etc.
Si vous importez plusieurs fichiers audio, la boîte de dialogue **Insertion de fichiers audio** s'ouvre. Vous pouvez ici déterminer où les fichiers seront insérés.

Pour accéder aux options d'importation suivantes, sélectionnez **Fichier > Importer**.

- Pour importer des fichiers audio, cliquez sur **Ajouter fichier au montage**, sélectionnez les fichiers audio que vous souhaitez importer, puis cliquez sur **Importer**.
- Pour importer des pistes CD d'un CD audio, cliquez sur **CD audio**. Dans la boîte de dialogue **Importer des pistes CD audio**, accédez aux pistes de CD audio à extraire.

Références de fichiers audio rompues

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 LE 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 146

[Boîte de dialogue Fichiers manquants](#) à la page 147

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

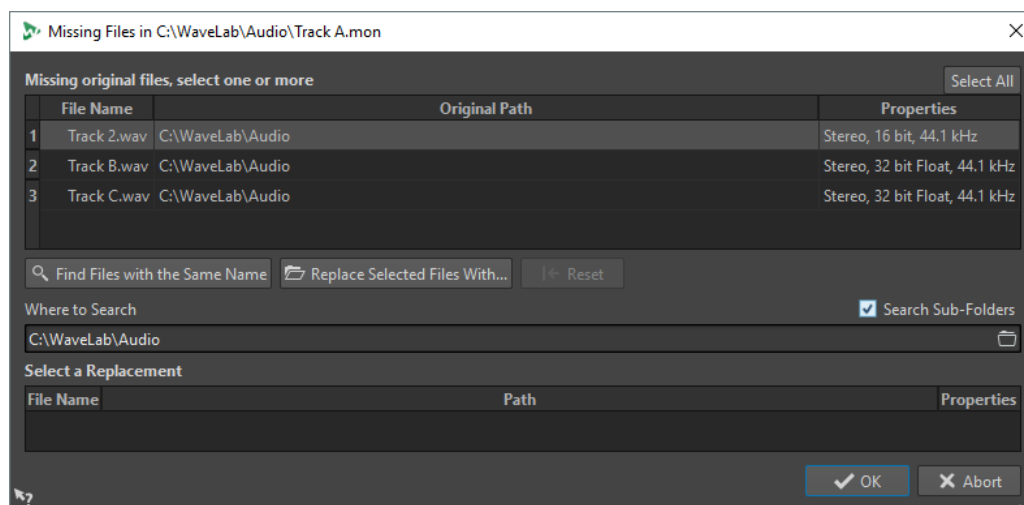
1. Dans la boîte de dialogue **Fichiers manquants**, sélectionnez les références des fichiers audio manquants que vous souhaitez réparer.
 2. Dans le champ **Où chercher**, définissez l'emplacement du nouveau fichier audio à référencer.
 3. Facultatif : activez l'option **Chercher dans les sous-dossiers** si vous souhaitez que la recherche couvre aussi les sous-dossiers.
 4. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour que WaveLab LE 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 147

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 LE 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 148

[Clips](#) à la page 150

Pistes

Les pistes sont les structures qui permettent d'organiser les clips. Les pistes peuvent être des pistes audio mono ou stéréo.

Les pistes audio permettent d'ajouter des clips à un montage audio.

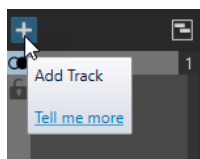
Ajout de pistes

Vous pouvez ajouter des pistes stéréo et des pistes mono.

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 148

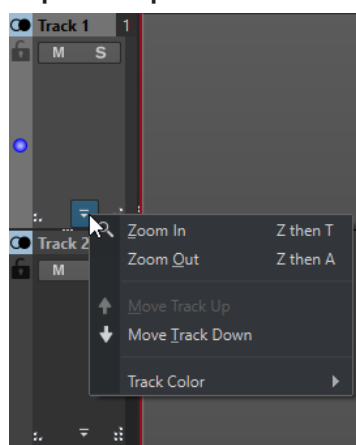
[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

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 148

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

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 148

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

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

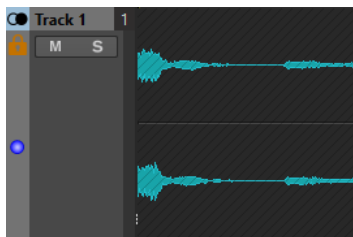
[Pistes](#) à la page 148

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

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 148

[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

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

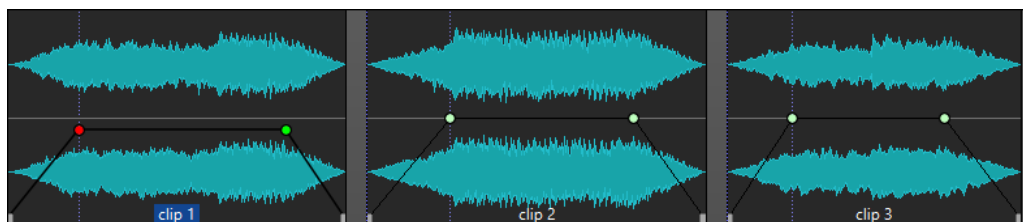
[Zone de contrôle des pistes](#) à la page 129

Clips

Les fichiers audio que vous insérez dans des montages audio sont représentés par des clips. 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, les courbes d'enveloppe, 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 154

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 150

- [Insérer des fichiers audio dans des montages audio par glisser-déplacer](#) à la page 151
- [Insérer des fichiers audio dans des montages audio en utilisant le menu contextuel](#) à la page 151
- [Insérer des fichiers audio dans des montages audio par copier-coller](#) à la page 152
- [Insérer des fichiers audio dans des montages audio en utilisant l'Explorateur de fichiers/Finder macOS](#) à la page 152
- [Insérer des fichiers audio dans des montages audio à partir de la fenêtre Navigateur de fichiers](#) à la page 152
- [Insérer des régions de fichier audio dans des montages audio par glisser-déplacer](#) à la page 153
- [Insérer dans des montages audio des fichiers audio copiés à partir d'autres montages audio](#) à la page 153
- [Insérer des fichiers audio stéréo sur des pistes mono ou vice versa](#) à la page 153
- [Insérer des clips dans des montages audio à partir de la fenêtre Clips](#) à la page 154

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 80
- [Fenêtre de montage](#) à la page 128

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 copiées 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 51

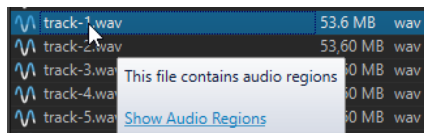
Insérer des régions de fichier audio dans des montages audio par glisser-déplacer

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 51

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.

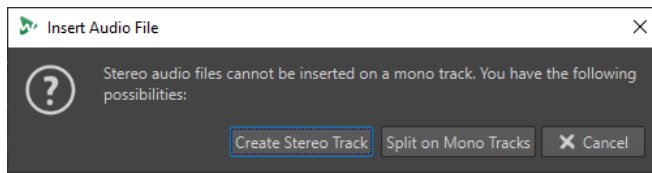
PROCÉDER AINSI

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** :

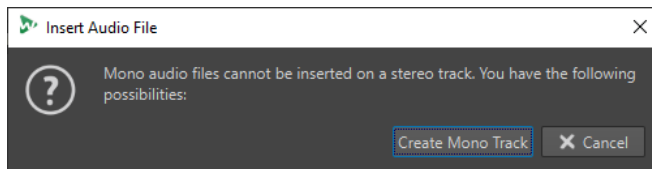
Créer une piste stéréo

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 150

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

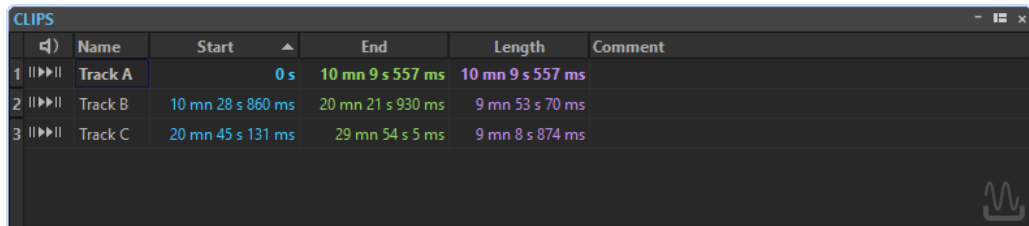
[Clips](#) à la page 150

[Fenêtre Clips](#) à la page 155

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**.



	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
- 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

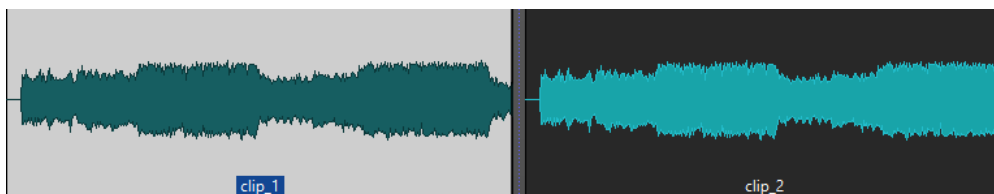
[Fenêtre Clips](#) à la page 155

[Les plages de sélection dans les montages audio](#) à la page 156

[Menu Clip actif](#) à la page 160

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 155

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 155

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

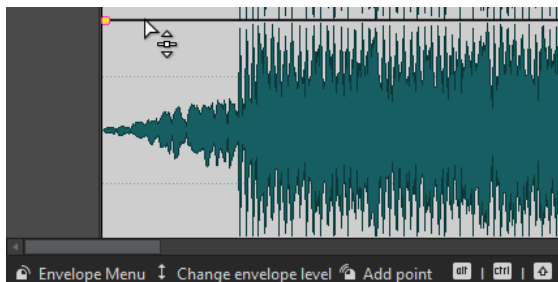
1. Ouvrez la fenêtre **Clips**.
2. Dans la liste des clips, faites glisser un clip vers une autre position.
Pour déplacer plusieurs clips en même temps, sélectionnez-les et faites-les glisser. Si vous avez sélectionné plusieurs clips, tous les clips entre les clips situés à l'extrême gauche et à l'extrême droite sont déplacés.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Clips](#) à la page 155

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

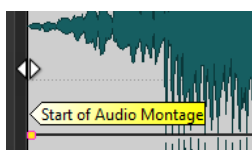


Indique que vous pouvez utiliser une combinaison de modificateurs.

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.

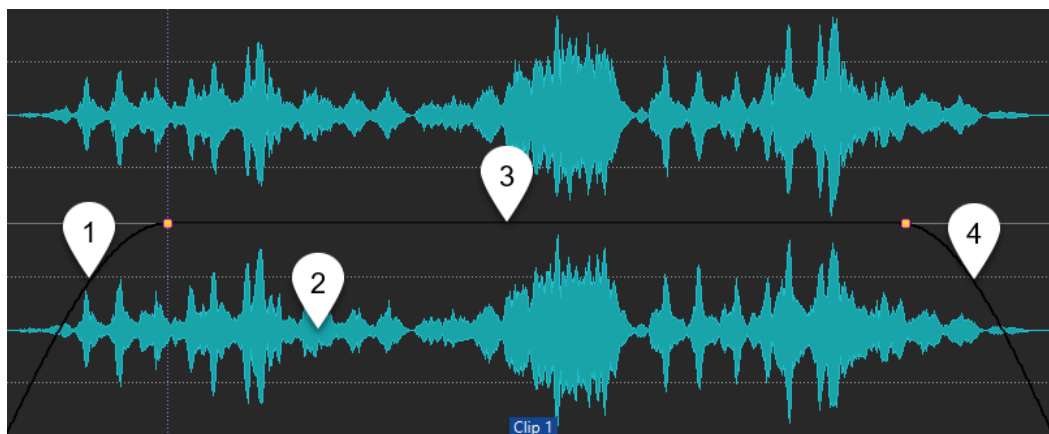
Par exemple, quand vous déplacez ou redimensionnez un clip et que ses bords ou points de repère se rapprochent d'une borne magnétique, le clip se cale à cette position. Une étiquette s'affiche indiquant la position d'alignement.



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 N'importe quelle partie d'un clip**
Permet d'ouvrir le menu local **Clip actif** et d'y éditer le clip actif.
- 3 Section de sustain**
Permet d'ouvrir le menu local **Enveloppe**, dans lequel vous pouvez éditer l'enveloppe.
- 4 Section de fondu de sortie**
Permet d'ouvrir le menu local **Fondu de sortie** et d'y éditer le fondu de sortie.

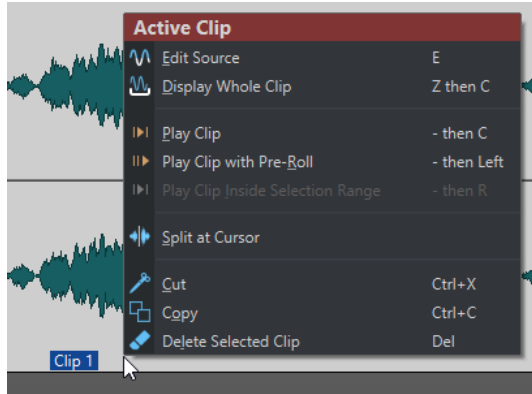
LIENS ASSOCIÉS

[Menu Clip actif](#) à la page 160

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 166

[Menus contextuels des clips](#) à la page 159

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 161

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 161

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 134

[Onglet Fondu \(Montage audio\)](#) à la page 137

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

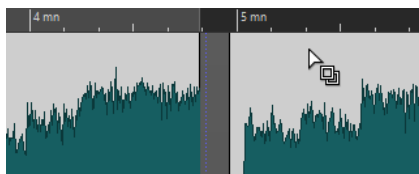
Il est possible de rapidement dupliquer un ou plusieurs clips par glisser-déplacer. Vous pouvez faire glisser ces copies des clips sur d'autres positions de la même piste, sur une autre piste ou sur un autre montage audio.

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

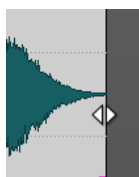
[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 134

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.

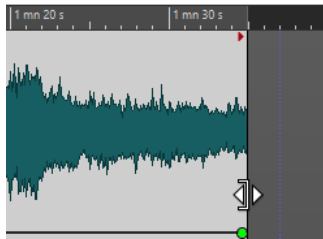
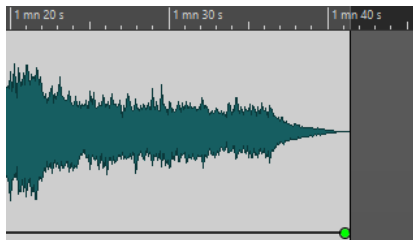
Pour redimensionner un clip, cliquez sur le bord gauche ou droit du clip et déplacez le point de début ou de fin vers la gauche ou la droite. Vous ne pouvez pas faire glisser le bord d'un clip au-delà du point de début ou de fin du fichier audio auquel il fait référence.

Si vous appuyez sur **Alt** lors du redimensionnement, tous les clips sélectionnés sont redimensionnés de la même quantité.



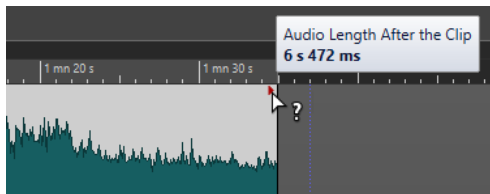
Indicateur de clip redimensionné

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 161

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.

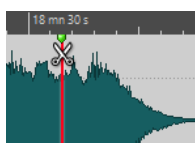
CONDITION PRÉALABLE

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

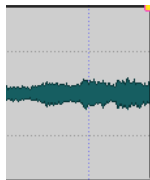
Quand vous supprimez des clips, le fichier audio auquel ils font référence n'est pas supprimé.

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 166

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 165

[Onglet Éditer \(Montage audio\)](#) à la page 134

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 166

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 référant 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.

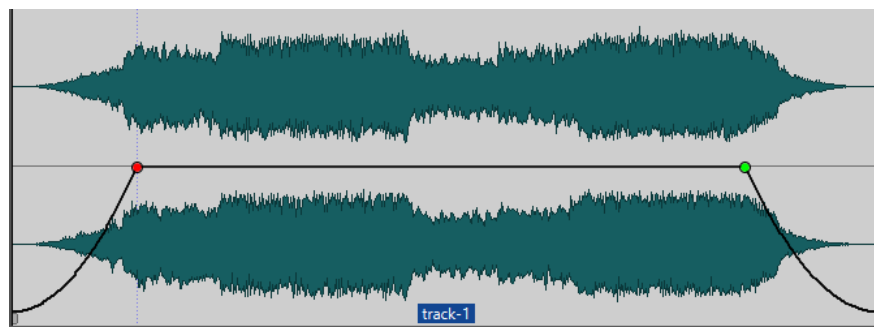
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Enveloppe \(Montage audio\)](#) à la page 138

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 167

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 167

[Onglet Enveloppe \(Montage audio\)](#) à la page 138

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 167

[Onglet Enveloppe \(Montage audio\)](#) à la page 138

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 170

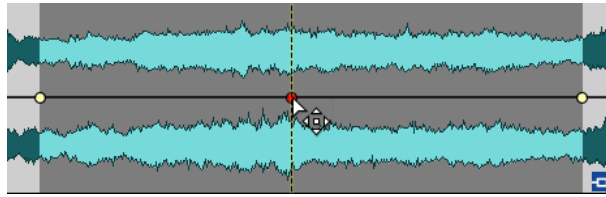
Ajouter des points sur les courbes des enveloppes

Vous pouvez ajouter un ou plusieurs points sur la courbe d'une enveloppe.

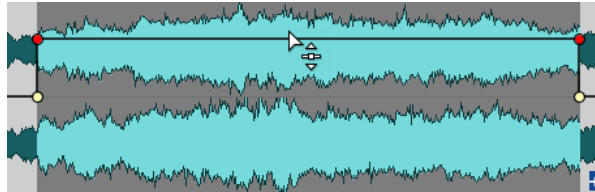
POSSIBILITÉS

- 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.

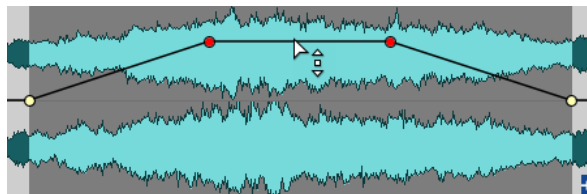


- Pour ajouter quatre points sur la courbe, deux au début de la sélection et deux à la fin, sélectionnez une plage, cliquez sur la courbe et faites-la glisser vers le haut ou le bas.



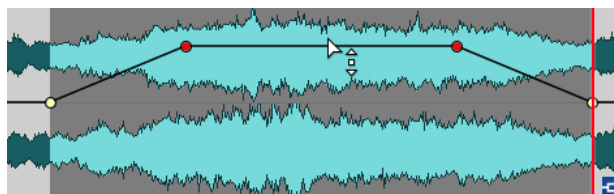
Pour que cela fonctionne, il ne doit pas déjà y avoir de points sur la courbe. L'écart entre le premier et le second point, et entre le troisième et le dernier point est de 20 ms par défaut.

- 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 167

[Édition des courbes d'enveloppes](#) à la page 170

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 167

[Ajouter des points sur les courbes des enveloppes](#) à la page 168

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 168

[Enveloppes des clips](#) à la page 167

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 168

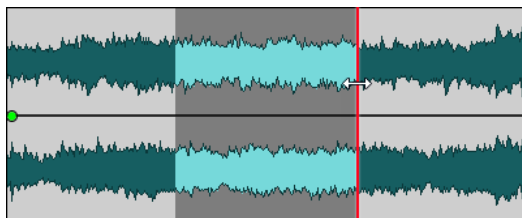
Rendre muets les intervalles sélectionnés sur des clips

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

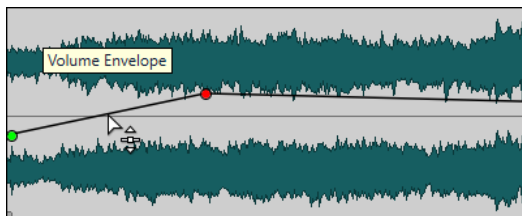
[Édition d'enveloppe de clip](#) à la page 168

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 168

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 172

Créer des fondus dans des clips

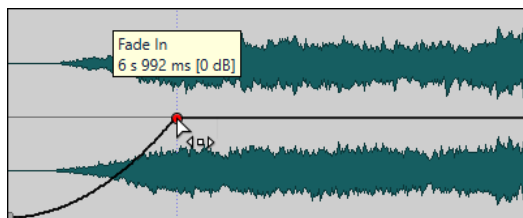
Par défaut, tous les clips affichent des points de jointure de fondu d'entrée et de fondu de sortie. Vous pouvez les faire glisser horizontalement pour créer un fondu d'entrée ou un fondu de sortie pour un clip.

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 172

[Onglet Fondu \(Montage audio\)](#) à la page 137

Menus Fondu d'entrée et Fondu de sortie

Dans ce menu, vous pouvez sélectionner diverses courbes de fondu pré-réglées et d'autres options de fondu.

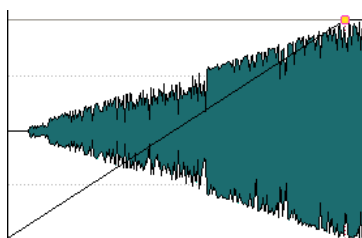
- Pour ouvrir le menu local **Fondu d'entrée** ou **Fondu de sortie**, faites un clic droit sur les points de fondu d'entrée ou de fondu de sortie.

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.

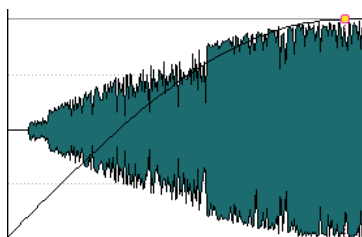
Linear

Permet d'appliquer une modification linéaire du niveau.



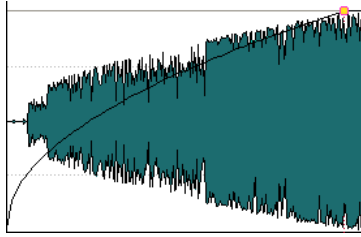
Sinus (*)

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.



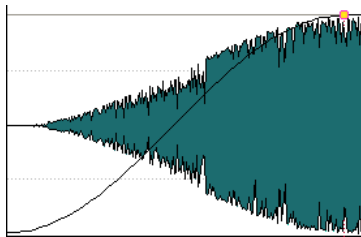
Racine carrée (*)

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.



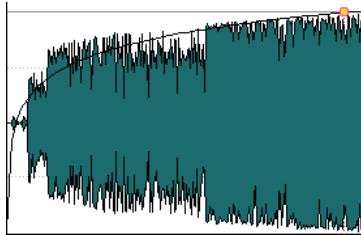
Sinusoïde

Permet de modifier le niveau en fonction d'une moitié de période de la courbe sinusoïdale.



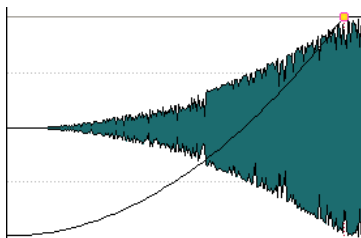
Logarithmique

Permet de modifier le niveau de manière logarithmique.



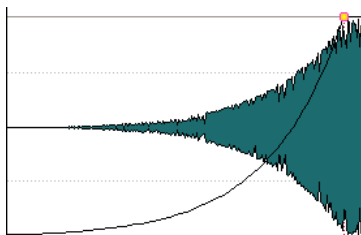
Exponentiel

Permet de modifier le niveau de manière exponentielle.



Exponentiel+

Permet de modifier le niveau fortement de manière exponentielle.



LIENS ASSOCIÉS

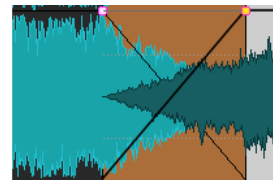
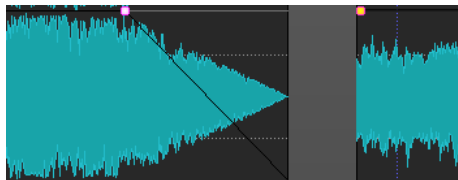
[Fondus et fondus enchaînés dans les montages audio](#) à la page 172

Édition de fondu enchaîné

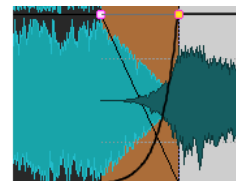
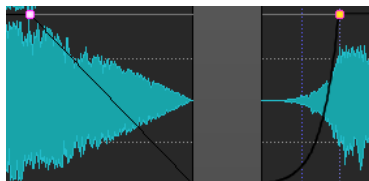
Vous pouvez créer des fondus enchaînés avec des formes et des longueurs indépendantes pour les courbes de fondu d'entrée et de fondu de sortie.

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 161

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 194

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 **Rendre**.
 2. Dans la section **Source**, définissez quelle partie du fichier audio vous souhaitez rendre.
 3. Dans la section **Résultat**, activez **Fichier nommé**.
 4. Dans la section **Sortie**, cliquez dans le champ **Format**, puis sur **Éditer**.
 5. Configurez les paramètres à votre convenance dans la boîte de dialogue **Format de fichier audio**.
 6. Cliquez sur **OK**.
 7. Facultatif : configurez d'autres paramètres dans l'onglet **Rendre**.
 8. Dans la section **Rendre**, cliquez sur **Démarrer le rendu**.
-

RÉSULTAT

Le montage audio est rendu.

LIENS ASSOCIÉS

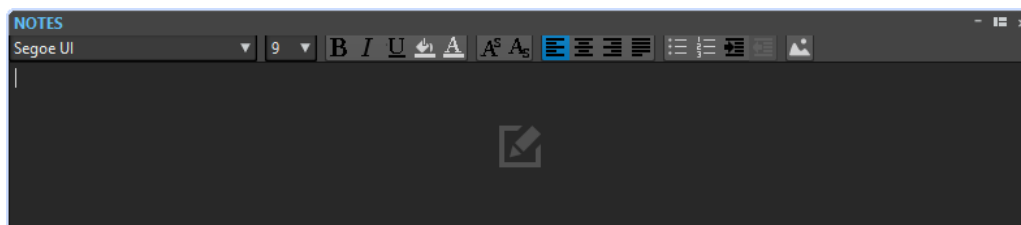
[Mixage et fonction de rendu](#) à la page 175

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

Fenêtre Notes

Cette fenêtre permet de prendre des notes sur la session de montage audio en cours.

- Pour ouvrir la fenêtre **Notes**, ouvrez un montage audio et sélectionnez **Fenêtres outils > Notes**.



Vous pouvez saisir directement le texte dans cette fenêtre et utiliser des commandes d'éditeur de texte HTML standard pour formater le texte, et pour ajouter des images et des listes. Les notes sont sauveées dans le montage audio.

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 178

[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 179

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. Indiquez si vous voulez enregistrer un fichier audio ou une piste de montage audio en sélectionnant l'une des options suivantes :
 - **Créer une nouvelle fenêtre de fichier audio**
 - **Ajouter au fichier audio actif**
 - **Ajouter à la piste active du montage**
6. Choisissez d'afficher le vumètre **Niveau** ou **Spectre** pendant l'enregistrement.
7. 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.
8. Facultatif : vous pouvez suspendre l'enregistrement en cliquant sur le bouton **Pause**.

9. Facultatif : vous pouvez déposer des marqueurs pendant l'enregistrement en cliquant sur les boutons prévus à cet effet.
 10. À la fin de l'enregistrement, cliquez sur **Stop**.
 11. Facultatif : si vous voulez enregistrer une autre prise, cliquez à nouveau sur **Enregistrer**.
-

LIENS ASSOCIÉS

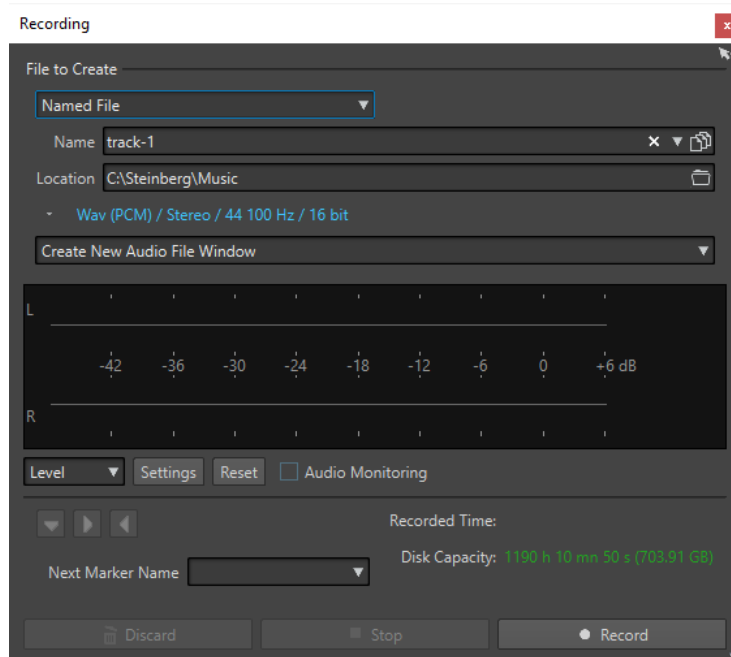
[Boîte de dialogue Enregistrement](#) à la page 179

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

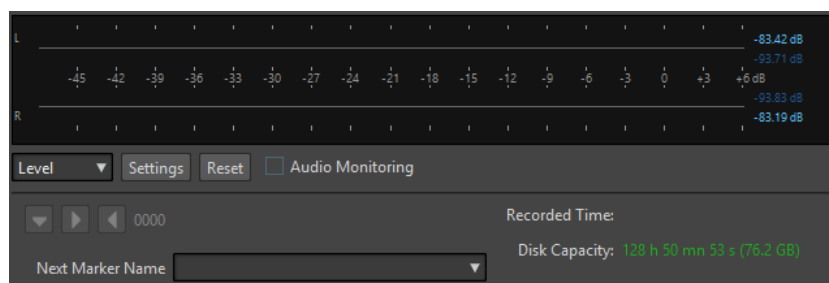
Ouvre la boîte de dialogue **Format de fichier audio**, dans laquelle vous pouvez définir le format de fichier.

Emplacement de l'enregistrement

Permet de déterminer où est enregistré l'audio :

- Quand l'option **Créer une nouvelle fenêtre de fichier audio** est sélectionnée, le signal audio est enregistré dans une nouvelle fenêtre.
- Quand l'option **Ajouter au fichier audio actif** est sélectionnée, le signal audio est enregistré dans la fenêtre de fichier audio active à partir de la position du curseur d'édition. En l'absence de fichier audio, un nouveau fichier est créé.
- Quand l'option **Ajouter à la piste active du montage** est sélectionnée, le signal audio est enregistré dans un montage audio existant à partir de la position du curseur d'édition. En l'absence de montage audio, un nouveau montage est créé.

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.

Nom du prochain marqueur

Éditez le nom du prochain marqueur à insérer.

LIENS ASSOCIÉS

[Boîte de dialogue Format de fichier audio](#) à la page 94

[Niveaumètre et spectromètre pour les enregistrements](#) à la page 181

[Boîte de dialogue Réglages du niveaumètre](#) à la page 181

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 179

Boîte de dialogue Réglages du niveaumètre

Dans la boîte de dialogue **Réglages du niveaumètre**, vous pouvez définir le comportement, l'échelle et la couleur des vumètres.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Réglages du niveaumètre**, ouvrez la fenêtre **Niveaumètre** et sélectionnez **Fonctions > Réglages**.

Crêtemètre

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.

Vumètre (sonie)

Vumètre (sonie)

Permet d'activer/désactiver 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.

Couleurs globales

Cette section permet de sélectionner les couleurs du fond du vumètre, les graduations et des lignes de grille.

Étendue globale (Crêtemètre et Vumètre)

Dans cette section, vous pouvez spécifier les valeurs minimale et maximale de la plage de niveau affichée.

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 179

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. Facultatif : si vous souhaitez nommer les marqueurs que vous insérez plutôt que d'utiliser des marqueurs génériques, saisissez un nom dans le champ **Nom du prochain marqueur**.
 3. Configurez vos paramètres et commencez l'enregistrement.
 4. 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 179

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

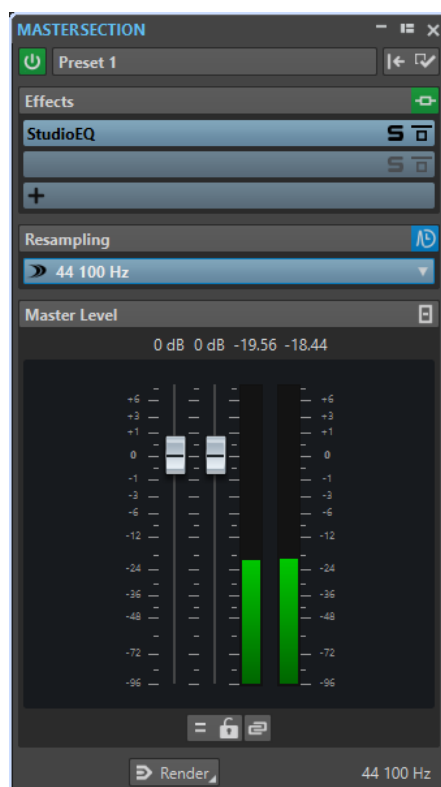
[Fenêtre Section Maître](#) à la page 184

[Rendu dans la Section Maître](#) à la page 194

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 186

[Panneau Rééchantillonnage](#) à la page 190

[Panneau Niveau maître](#) à la page 192

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 LE

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

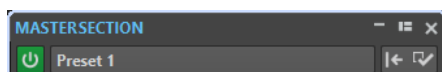
Dans la **Section Maître**, le signal traverse tous les plug-ins, même si certains sont en solo. Cependant, le son n'est pas affecté, car les plug-ins muets sont contournés du flux de traitement de lecture.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 184

Outils de la section Maître

Les outils et options situés en haut de la fenêtre **Section Maître** permettent de configurer différents paramètres avant le rendu du fichier, de configurer des paramètres de contournement et de décider si le signal de lecture doit traverser ou non la **Section Maître**.



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 préréglages 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.

Réglages

Permet d'ouvrir le menu local **Réglages** afin de configurer les paramètres de la **Section Maître**.

Menu local des Réglages

Masquer les fenêtres des plug-ins lorsque la Section Maître n'est pas visible

Quand cette option est activée, les fenêtres des plug-ins sont masquées quand la **Section Maître** n'est pas visible.

Afficher les contrôles de plug-in dans la fenêtre des plug-ins

Quand cette option est activée, les commandes des plug-ins sont affichées dans les fenêtres des plug-ins.

Utiliser une fenêtre de chaîne de plug-ins

Affiche tous les plug-ins ouverts dans la fenêtre de plug-in sous forme d'onglets, ce qui permet de passer rapidement d'un plug-in à un autre.

Les fenêtres de plug-in se déplacent avec la Section Maître

Quand cette option est activée, les fenêtres des plug-ins sont déplacées quand vous déplacez la **Section Maître** flottante.

Visibilité des sections

Permet d'afficher ou de masquer les sections de la **Section Maître**.

Réarranger

Permet de réarranger la **Section Maître** en fonction de la fréquence d'échantillonnage et de la configuration des canaux du fichier audio actif. Le bus interne de la **Section Maître** et tous les plug-ins actifs sont configurés en conséquence.

Cette opération est effectuée automatiquement avant la lecture ou le rendu. Il est parfois utile de réarranger la **Section Maître**, car certains plug-ins n'acceptent pas un signal mono ou stéréo comme entrée, ou une vitesse d'échantillonnage donnée. Dans ce cas, le fait de cliquer sur le bouton vous informe des problèmes, avant la lecture ou le rendu.

L'opération n'a aucun effet si la lecture est déjà en cours ou s'il n'y a pas de fichier audio actif.

LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 184

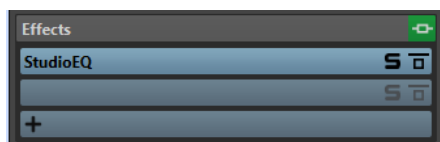
[Enregistrement de pré-réglages de la Section Maître](#) à la page 197

Panneau Effets

Ce panneau de la **Section Maître** vous permet d'ajouter jusqu'à quatre 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 184

Formats de plug-in d'effet pris en charge

WaveLab LE est compatible avec les plug-ins spécifiques à WaveLab LE, avec les plug-ins VST 2 et avec les plug-ins VST 3.

Plug-ins spécifiques à WaveLab LE

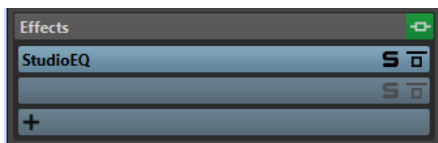
Certains plug-ins spécifiques sont inclus dans WaveLab LE, comme le plug-in **Resampler**, par exemple.

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 LE. 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

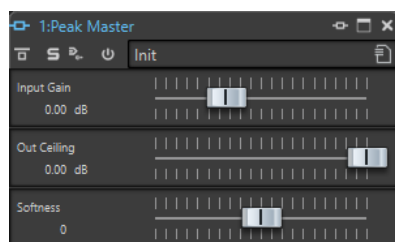
[Panneau Effets](#) à la page 186

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 184

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.

Rendu en place

Permet de traiter le signal audio en place. Les plug-ins contournés sont exclus et des fondus enchaînés sont appliqués aux limites du signal audio rendu.

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 184

[Panneau Effets](#) à la page 186

[Préréglages de plug-ins d'effet](#) à la page 190

[Contourner des effets ou les éteindre ?](#) à la page 189

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.

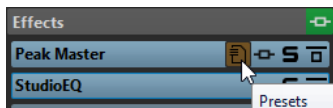
LIENS ASSOCIÉS

[Fenêtre des plug-ins de la Section Maître](#) à la page 188

Préréglages de plug-ins d'effet

WaveLab LE 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 65

[Préréglages pour plug-ins VST 2](#) à la page 190

Préréglages pour plug-ins VST 2

Les plug-in 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 190

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

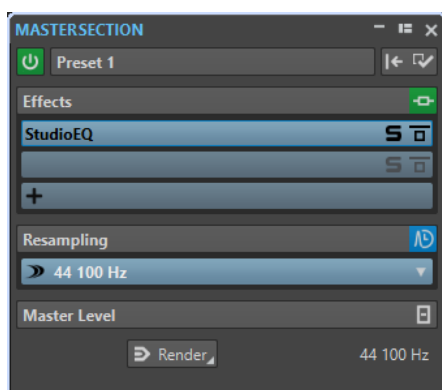
[Onglet Connexions audio](#) à la page 12

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 184

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**.



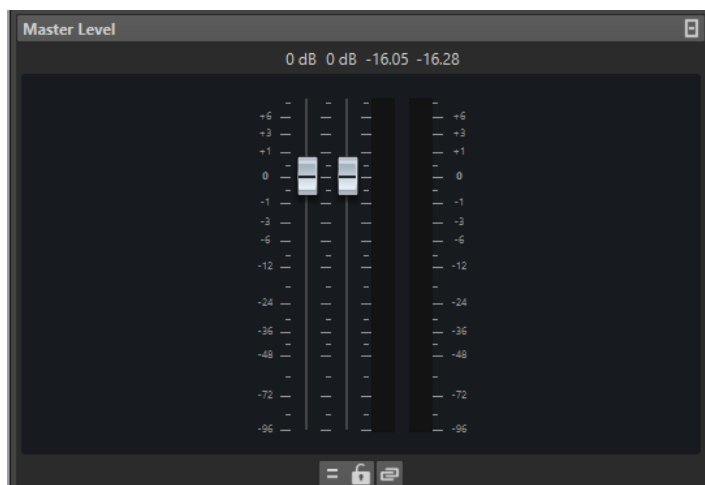
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Rééchantillonnage](#) à la page 190

[Fenêtre Section Maître](#) à la page 184

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'écrouissage, en particulier pendant le mastering. L'écrouissage est indiqué par les indicateurs de clip de la **Section Maître**.

Vumètres

Les vumètres de la **Section Maître** donnent le niveau du signal.

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 écrouissage du signal. Le cas échéant, il est recommandé de procéder comme suit :

- Diminuez les faders.
- Faites un clic droit sur les indicateurs d'écrouissage et sélectionnez **Réinit. les crêtes** pour réinitialiser les indicateurs d'écrouissage.
- Lisez à nouveau la section jusqu'à ce qu'elle soit dénuée d'écrouissage.

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.

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 184

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'écrapage.

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.
-

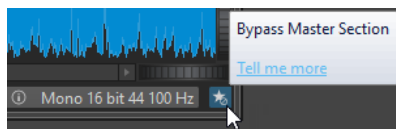
LIENS ASSOCIÉS

[Panneau Niveau maître](#) à la page 192

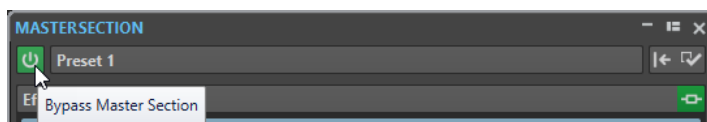
Contourner la Section Maître

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 184

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 184

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 94

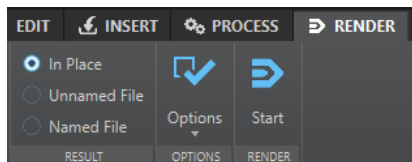
[Créer des préséglages de format de fichier audio](#) à la page 97

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** dans les endroits suivants :

- Dans l'onglet **Rendre** de l'**Éditeur audio**
Pour lancer le rendu en place, cliquez sur **Démarrer**.



- Dans la **Section Maître**, faites un clic droit sur **Rendre** et sélectionnez **Rendu en place**.
- Dans la barre de commandes de la fenêtre d'un plug-in



Quand vous sélectionnez **Rendu en place** à partir de l'onglet **Rendre**, vous pouvez configurer d'autres paramètres de rendu dans le menu local **Options**. Quand vous sélectionnez **Rendu en place** à partir de la **Section Maître** ou de la fenêtre d'un plug-in, les paramètres de rendu suivants sont toujours actifs :

- Fendu d'entrée/sortie aux limites
- Exclure les plug-ins contournés

À NOTER

Une fois qu'une section a été traitée, il est impossible de contourner automatiquement des plug-ins ou la **Section Maître**.

EXEMPLE

Voici un exemple d'utilisation du rendu en place :

Imaginons que vous restaurez un fichier et que vous avez trois plug-ins favoris, par exemple, trois plug-ins DeClicker différents. Vous voulez utiliser celui qui donne les meilleurs résultats.

1. Chargez les trois plug-ins dans la **Section Maître**.
 2. Sélectionnez une région, isolez le plug-in n° 1 et jouez la région.
 3. Isolez le plug-in n° 2 et jouez la région.
 4. Isolez le plug-in n° 3 et jouez la région.
 5. Isolez le plug-in que vous préférez et cliquez sur **Rendu en place** ou appuyez sur **Alt-A**.
-

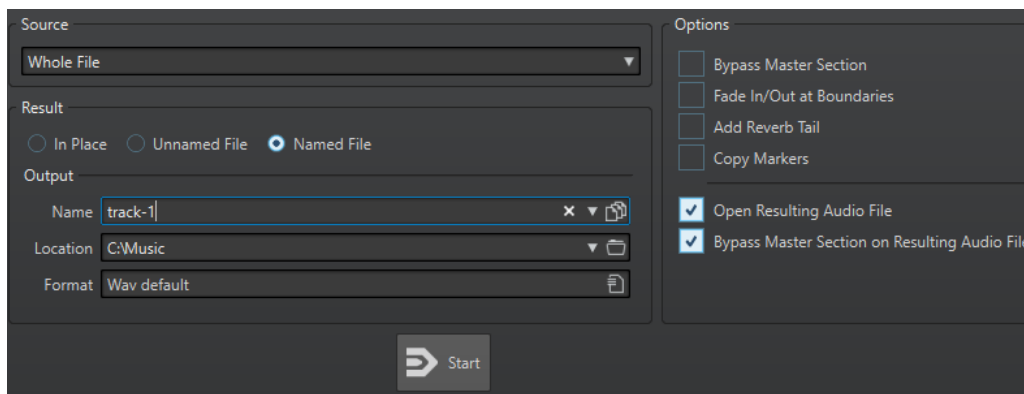
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet rendre pour la Section Maître](#) à la page 195

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 trainée 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 trainée à WaveLab LE. 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

Tout le montage : permet de traiter et de rendre tout le montage audio.

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 197

[Chargement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 199

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

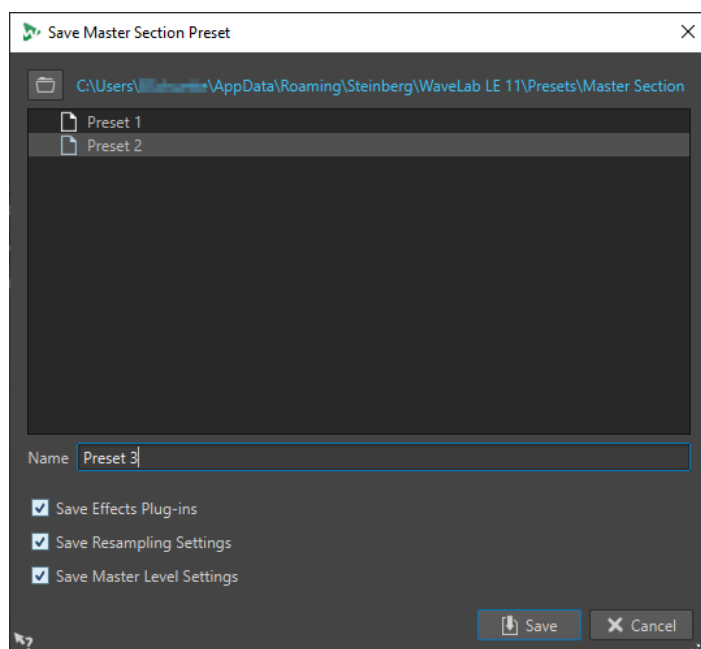
[Boîte de dialogue Sauver le préréglage de la Section Maître](#) à la page 198

[Chargement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 199

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 197

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

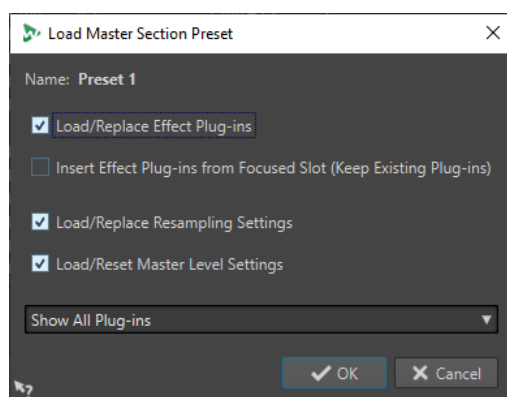
[Boîte de dialogue Charger le préréglage de Section Maître](#) à la page 199

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.

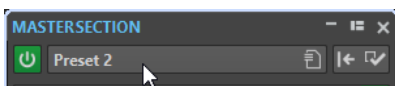
LIENS ASSOCIÉS

[Chargement de préréglages de la Section Maître](#) à la page 199

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 197

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 234

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 201

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 203

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 203

[Créer des marqueurs](#) à la page 206

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.

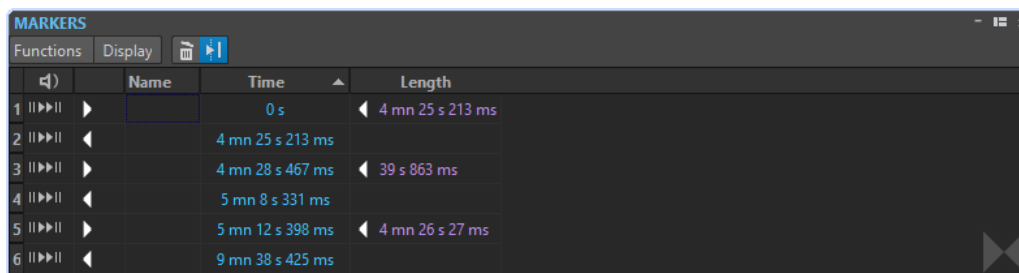
Marqueurs de début et de fin de région

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 **Insérer** et cliquez sur une icône de marqueur dans la section **Marqueurs**.
 - Dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**, sélectionnez l'onglet **Insérer** et cliquez sur **Créer/Nommer marqueur** dans le coin inférieur droit de la section **Marqueurs**. La boîte de dialogue **Créer marqueur** qui s'ouvre vous permet de créer différents types de marqueurs et de paires de marqueurs à la position du curseur d'édition ou sur l'intervalle de sélection.
 - 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.

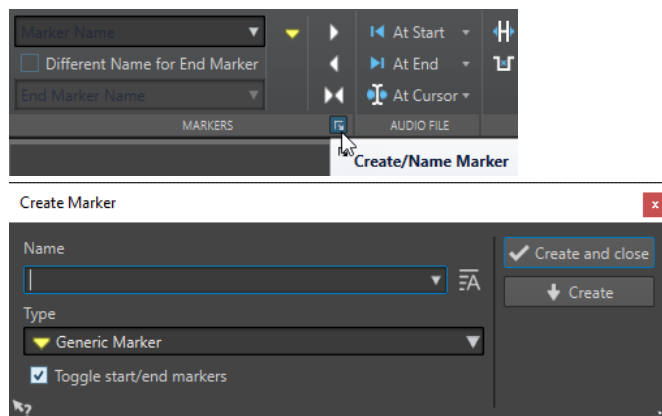
LIENS ASSOCIÉS

- [Fenêtre d'onde](#) à la page 80
- [Fenêtre de montage](#) à la page 128
- [Fenêtre Marqueurs](#) à la page 203
- [Onglet Insérer \(Montage audio\)](#) à la page 136
- [Onglet Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88
- [Suppression de marqueurs](#) à la page 208
- [Boîte de dialogue Créer marqueur](#) à la page 207

Boîte de dialogue Créer marqueur

Cette boîte de dialogue permet de créer différents types de marqueurs et de paires de marqueurs à la position du curseur d'édition ou sur l'intervalle de sélection.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Créer marqueur**, cliquez sur **Créer/Nommer marqueur** dans le coin inférieur droit de la section **Marqueurs** de l'onglet **Insérer** dans l'**Éditeur audio** ou dans la fenêtre **Montage audio**.

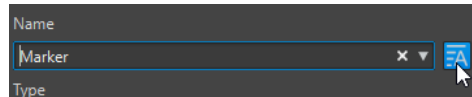


Nom

Permet de saisir le nom du marqueur. Si vous laissez ce champ vide, un nom générique est créé.

Nom par défaut

Quand cette option est activée à droite du champ **Nom**, WaveLab LE suggère un nom générique.



Type

Détermine le type de marqueur à générer.

Basculer entre les marqueurs de début/fin

Quand cette option est activée et que vous créez un marqueur de début, le marqueur de fin correspondant est sélectionné, et vice versa.

Créer et fermer

Permet de créer le marqueur et de fermer la boîte de dialogue **Créer marqueur**.

Créer

Permet de créer le marqueur sans fermer la boîte de dialogue **Créer marqueur**.

LIENS ASSOCIÉS

[Créer des marqueurs](#) à la page 206

[Onglet Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88

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 **Insérer** et sélectionnez un couple de marqueurs 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 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

[Onglet Insérer \(Montage audio\)](#) à la page 136

[Onglet Insérer \(Éditeur audio\)](#) à la page 88

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 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

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 208

[Suppression de marqueurs dans la fenêtre Marqueurs](#) à la page 209

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 208

[Fenêtre d'onde](#) à la page 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

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 203

[Suppression de marqueurs](#) à la page 208

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 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

[Règle temporelle et Règle de niveau](#) à la page 40

Parcourir les marqueurs

Vous pouvez passer au marqueur précédent ou suivant à l'aide des boutons de marqueur correspondants.

- Pour vous caler sur le marqueur précédent/suivant, sélectionnez l'onglet **Vue**, puis dans la section **Curseur**, cliquez sur **Déplacer le curseur au marqueur précédent/Déplacer le curseur au marqueur suivant**.
- Pour définir le curseur d'onde sur une position de marqueur, dans la fenêtre d'onde ou de montage, double-cliquez sur un triangle de marqueur.

LIENS ASSOCIÉS

[Marqueurs](#) à la page 203

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 203

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 203

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, sélectionnez **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

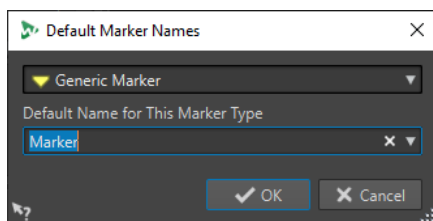
[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 203

[Boîte de dialogue Noms des marqueurs par défaut](#) à la page 210

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 203

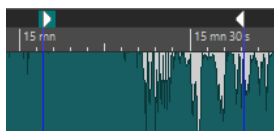
[Renommage de marqueurs](#) à la page 210

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 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 203

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 80

[Fenêtre de montage](#) à la page 128

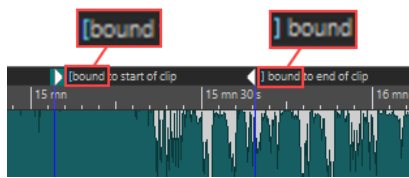
[Fenêtre Marqueurs](#) à la page 203

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 203

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 LE, 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 213

Créer des boucles

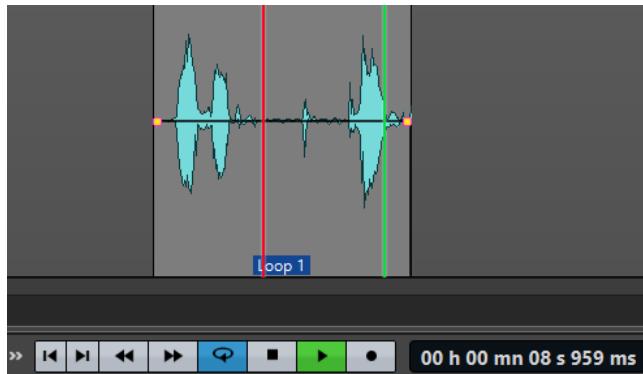
Vous pouvez lire en boucle la sélection audio et modifier la boucle pendant la lecture.

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 LE 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.

À NOTER

L'importation de pistes CD audio est techniquement plus compliquée que la lecture de fichiers depuis un CD-ROM ou un disque dur car des secteurs audio peuvent être difficiles à détecter. Certains CD qui ne sont pas entièrement conformes à la norme CD peuvent causer des problèmes, en particulier quand ils sont protégés contre la copie.

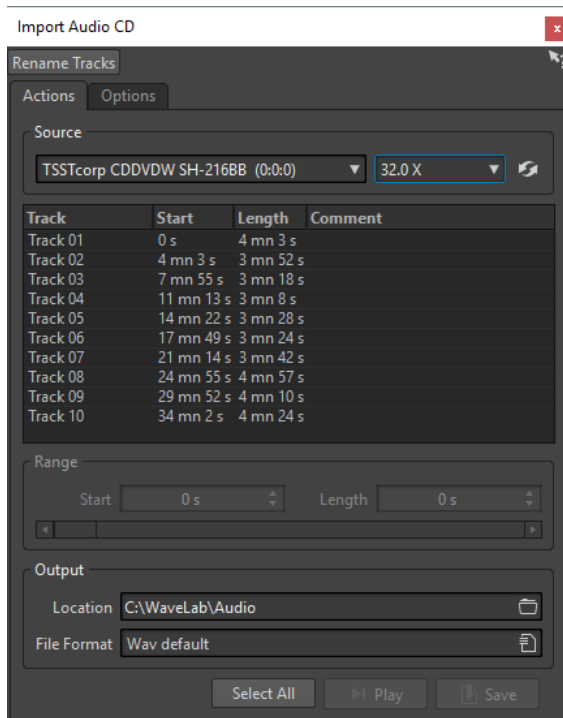
LIENS ASSOCIÉS

[Importation de pistes CD audio](#) à la page 217

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 LE 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 215

Importation de pistes CD audio

Vous pouvez importer de l'audio à partir CD audio dans les projets WaveLab LE.

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 215

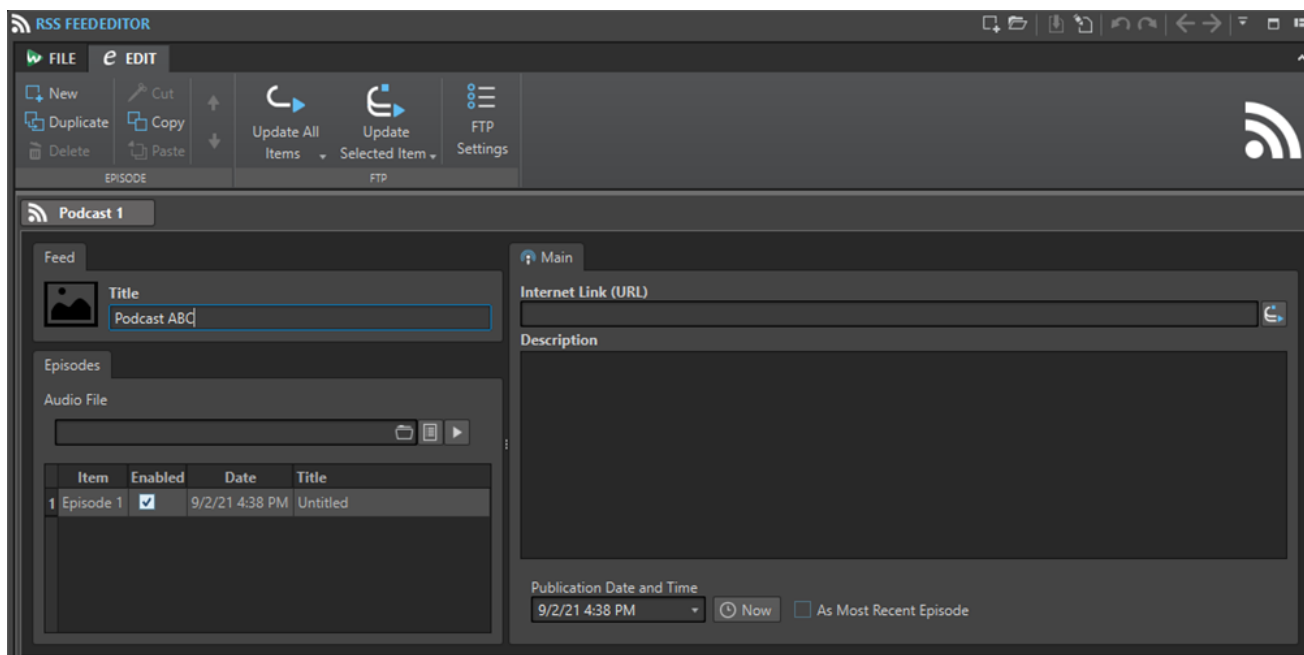
Flux RSS

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.

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.

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 LE. 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.

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

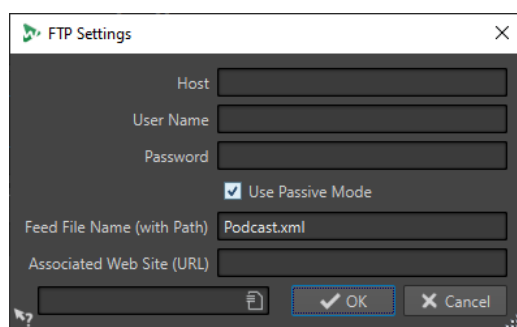
[Éditeur de flux RSS](#) à la page 218

[Boîte de dialogue Réglages FTP](#) à la page 221

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.

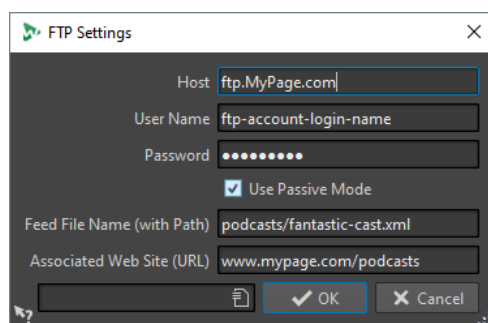
Nom de fichier du flux (avec le chemin d'accès)

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 LE.

CONDITION PRÉALABLE

Configurez les paramètres FTP dans WaveLab LE.

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 218

[Configurer un serveur FTP pour la publication de flux RSS](#) à la page 221

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 218

Personnalisation

Personnaliser signifie définir des paramètres de sorte que le programme présente le fonctionnement et l'apparence souhaités.

LIENS ASSOCIÉS

[Personnalisation des fenêtres Onde et Montage](#) à la page 224

[Personnalisation des raccourcis](#) à la page 226

[Organisation des plug-ins](#) à la page 230

[Touch Bar \(macOS uniquement\)](#) à la page 233

Personnalisation des fenêtres Onde et Montage

Pour modifier le style de la fenêtre d'onde/de montage, ajustez les couleurs des formes d'onde, du fond, des lignes de curseur, etc., et l'apparence de la règle et des autres détails de la fenêtre.

Voici les différentes méthodes de personnalisation :

- Modification du style par défaut.
- Affectation de styles différents, selon des conditions spécifiques. Par exemple, un type ou un nom de fichier spécifique.

LIENS ASSOCIÉS

[Affectation de couleurs personnalisées à la fenêtre d'onde ou de montage](#) à la page 224

[Affectation de couleurs personnalisées en fonction des conditions](#) à la page 225

Affectation de couleurs personnalisées à la fenêtre d'onde ou de montage

PROCÉDER AINSI

1. Selon que vous souhaitez personnaliser les couleurs de la fenêtre d'onde ou de la fenêtre de montage, procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour la fenêtre d'onde, sélectionnez **Fichier > Préférences > Fichiers audio** et sélectionnez l'onglet **Style**.
 - Pour la fenêtre de montage, sélectionnez **Fichier > Préférences > Montages audio** et sélectionnez l'onglet **Style**.
 2. Sélectionnez la partie à colorer dans la liste **Parties**.
 3. Spécifiez une couleur à l'aide du sélecteur ou des champs RVB.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Personnalisation des fenêtres Onde et Montage](#) à la page 224

[Onglet Style \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 238

[Onglet Style \(Préférences des montages audio\)](#) à la page 241

[Copie des paramètres de couleur](#) à la page 225

Affectation de couleurs personnalisées en fonction des conditions

Vous pouvez attribuer automatiquement des couleurs aux clips en fonction de leurs noms ou des propriétés de leurs fichiers audio.

IMPORTANT

Si vous redéfinissez des couleurs, prenez soin d'éviter celles qui pourraient faire disparaître certains éléments.

PROCÉDER AINSI

1. Selon que vous souhaitez personnaliser les couleurs de la fenêtre d'onde ou de montage, effectuez l'une des actions suivantes :
 - Pour la fenêtre d'onde, sélectionnez **Fichier > Préférences > Fichiers audio** et sélectionnez l'onglet **Style**.
 - Pour la fenêtre de montage, sélectionnez **Fichier > Préférences > Montages audio** et sélectionnez l'onglet **Style**.
 2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Dans **Préférences des fichiers audio**, sélectionnez une des options **Conditionnel** dans le menu local en haut de la boîte de dialogue.
 - Dans les **Préférences de montages audio**, dans la liste **Parties**, sélectionnez l'une des entrées **Personnalisé**.
 3. Spécifiez une couleur à l'aide du sélecteur ou des champs RVB.
 4. Dans la section **Ce style est utilisé si ces conditions sont remplies**, spécifiez les conditions.
 5. Cliquez sur **OK**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Personnalisation des fenêtres Onde et Montage](#) à la page 224

[Onglet Style \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 238

[Onglet Style \(Préférences des montages audio\)](#) à la page 241

[Copie des paramètres de couleur](#) à la page 225

Copie des paramètres de couleur

Quand vous configurez les paramètres de couleur de la fenêtre d'onde ou de la fenêtre de montage, vous pouvez copier la configuration de couleurs d'une partie ou de toutes les parties d'un choix de couleurs personnalisé.

CONDITION PRÉALABLE

Vous pouvez assigner des couleurs personnalisées dans la fenêtre d'onde et dans la fenêtre de montage à partir de l'onglet **Style** des **Préférences des fichiers audio** et des **Préférences des montages audio**.

POSSIBILITÉS

- Pour copier un paramètre de couleur, sélectionnez la partie dont vous souhaitez copier la couleur, puis **Copier couleur**. Sélectionnez ensuite la partie sur laquelle vous souhaitez copier la couleur et sélectionnez **Coller**.
 - Pour copier tous les paramètres d'une couleur personnalisée, faites glisser le nom de celle-ci sur un autre nom de couleur personnalisée et cliquez sur **OK**.
-

LIENS ASSOCIÉS

[Personnalisation des fenêtres Onde et Montage](#) à la page 224

[Onglet Style \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 238

[Onglet Style \(Préférences des montages audio\)](#) à la page 241

Personnalisation des raccourcis

Dans WaveLab LE, 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 LE.

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.

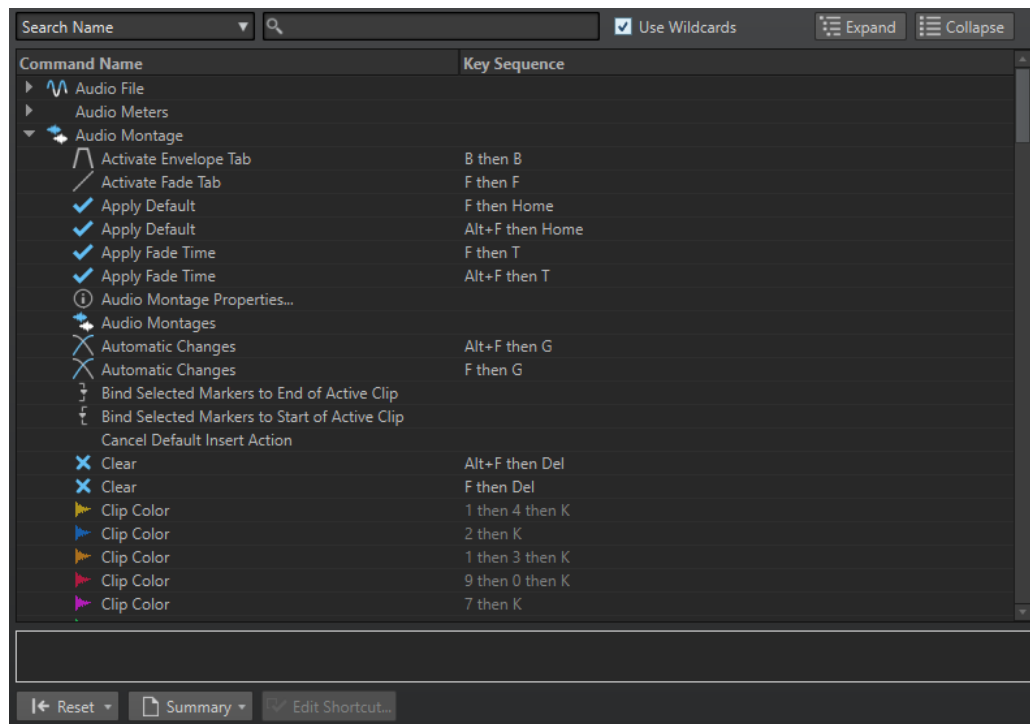
LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 226

Onglet Raccourcis (Préférences)

Cet onglet permet de personnaliser les raccourcis de WaveLab LE. Il affiche la liste des raccourcis déjà assignés aux commandes et options de menu de WaveLab LE.

- 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 226

[Édition des raccourcis](#) à la page 227

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

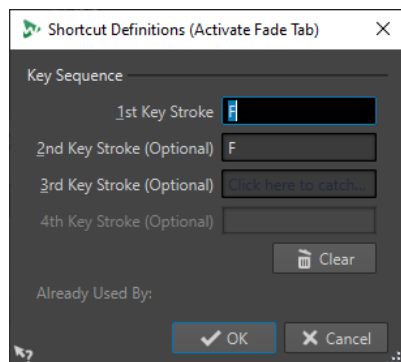
[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 226

[Boîte de dialogue Définitions des raccourcis](#) à la page 228

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 227

[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 226

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 Télécontrôle](#) à la page 16

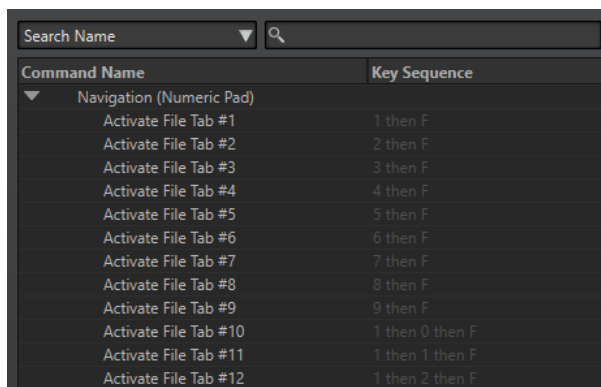
[Onglet Raccourcis \(Préférences\)](#) à la page 226

[Boîte de dialogue Définitions des raccourcis](#) à la page 228

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 226

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 226

Organisation des plug-ins

WaveLab LE est fourni avec divers plug-ins. Vous pouvez empêcher l'ouverture de certains plug-ins dans WaveLab LE et ajouter des plug-ins supplémentaires.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Plug-ins \(Préférences\)](#) à la page 231

[Ajout de plug-ins VST supplémentaires](#) à la page 230

[Exclusion de plug-ins](#) à la page 230

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 LE)**, 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 231

Exclusion de plug-ins

Vous pouvez spécifier une liste de plug-ins que WaveLab LE 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 231

Onglet Plug-ins (Préférences)

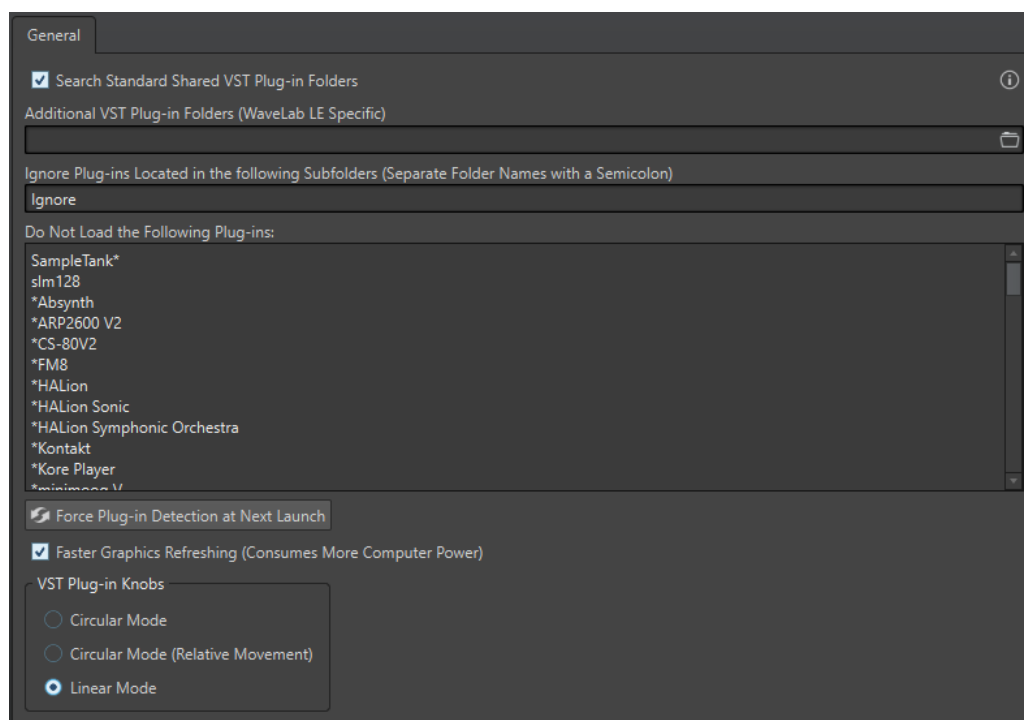
Cet onglet vous donne accès à de nombreuses options pour gérer vos plug-ins VST.

Vous pouvez spécifier où WaveLab LE 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 LE.

- Pour ouvrir les **Préférences des plug-ins**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Plug-ins**.

Onglet Général

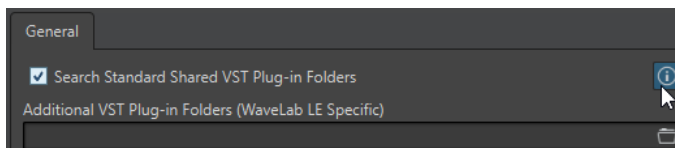


Rechercher les dossiers communs et standards des plug-ins VST

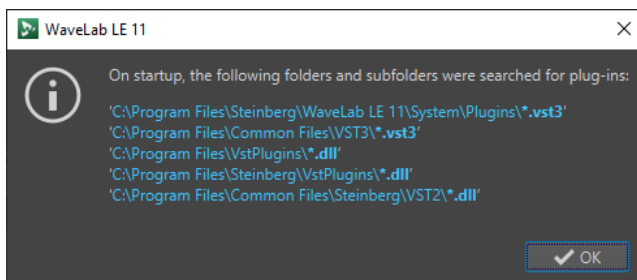
Quand cette option est activée, WaveLab LE recherche les plug-ins VST dans le dossier des plug-ins VST par défaut.

Informations sur les dossiers recherchés

Cliquez sur l'icône info ⓘ pour voir dans quels dossiers WaveLab LE recherche les plug-ins au démarrage.



Si vous ne trouvez pas un plug-in dans WaveLab LE, ces informations vous permettent de déterminer si vous avez indiqué le bon dossier, par exemple.



Dossier plug-in VST supplémentaire (spécifique à WaveLab LE)

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 LE lors de la recherche de plug-ins VST.

Ne pas charger les plug-ins suivants

Permet de spécifier des plug-ins que WaveLab LE 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 LE. Pour réduire le temps de démarrage de WaveLab LE, les plug-ins ne sont pas analysés à chaque démarrage de WaveLab LE. Toutefois, WaveLab LE 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 LE 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 LE.

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 LE, désactivez cette option et redémarrez WaveLab LE. 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 LE. La Touch Bar change automatiquement en fonction de l'endroit de WaveLab LE 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 233

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 LE 11 > 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 233

Configurer WaveLab LE

Vous pouvez configurer WaveLab LE en fonction de vos besoins.

À NOTER

Les paramètres que vous configurez dans les préférences sont appliqués quand vous changez de fenêtre dans WaveLab LE.

Préférences générales

Les **Préférences générales** s'appliquent à l'ensemble de WaveLab LE. Avant que vous commenciez à travailler avec WaveLab LE, 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 234

[Onglet Graphique \(Préférences générales\)](#) à la page 234

[Onglet Audio \(Préférences générales\)](#) à la page 236

[Onglet Options \(Préférences générales\)](#) à la page 236

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 234

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 LE.

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 LE 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 LE, 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 LE au démarrage

Détermine si le logo de WaveLab LE 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 234

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 LE 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 LE reconvertit les échantillons en 64 bits à virgule flottante sans perte.
- Quand vous sélectionnez **32 bit flottant**, WaveLab LE 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 LE 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 LE crée lors du traitement audio.

Par défaut, WaveLab LE 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 56

[Préférences générales](#) à la page 234

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 234

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 LE. 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 LE travaille avec les fichiers audio et de crête.

- Pour ouvrir l'onglet **Préférences des fichiers audio**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Fichiers audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Édition \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 237

[Onglet Style \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 238

Onglet Édition (Préférences des fichiers audio)

Graphique

Afficher la vue globale à l'ouverture des nouveaux fichiers audio

Si cette option est activée, la vue globale s'affiche également quand un fichier audio est ouvert. Quand elle est désactivée, seule la vue principale est affichée.

Vue supérieure : indicateur passif couvrant aussi la forme d'onde

Quand cette option est activée, l'indicateur d'étendue affiché dans la règle temporelle de la vue supérieure couvre également la zone de la forme d'onde. Contrairement à l'indicateur de règle temporelle, l'indicateur d'étendue est passif et ne peut pas être modifié.

Émulation de forme d'onde analogique au niveau de zoom des échantillons

Quand cette option est activée et que vous zoomez sur une forme d'onde au niveau de l'échantillon sur l'axe temporel, vous voyez une émulation analogique de la forme d'onde.

Zoom automatique pour vues globales

Quand cette option est activée et que vous ouvrez un fichier audio, le zoom de la vue globale est ajusté pour afficher le fichier tout entier.

Afficher l'extension des fichiers dans les onglets

Si cette option est activée, les onglets affichent les noms des fichiers avec leur extension. Par exemple, « piano.mp3 » au lieu de « piano ».

Nombre de secondes à afficher à l'ouverture

Permet de définir la plage temporelle devant être affichée quand vous ouvrez un fichier audio pour la première fois. WaveLab LE convertit cette plage temporelle au facteur de zoom approprié.

Fichier audio entier

Si cette option est activée, le zoom de la vue principale est ajusté pour afficher le fichier tout entier.

Édition

Traiter le fichier entier s'il n'existe aucune sélection

Si ceci est activé et qu'un traitement doit être appliqué à un fichier audio, le fichier entier est traité s'il n'y a pas de sélection audio. Dans la même situation, si l'option n'est pas activée, un message est affiché.

Autoriser l'annulation des éditions après l'enregistrement du fichier

Quand cette option est activée, il est possible d'annuler des éditions après avoir enregistré le fichier. Vous pouvez désactiver cette option si vous souhaitez utiliser moins d'espace disque ou supprimer tous les fichiers temporaires au moment où le fichier est enregistré.

Lecture de scrutation

Restreindre à l'Outil de Lecture

Quand cette option est activée, la fonction n'est enclenchée que si l'**Outil de Lecture** est utilisé.

Sensibilité

Permet de définir la durée de micro-boucle audio qui est effectuée en déplaçant la souris sur la règle temporelle.

Caler la sélection à un point de passage à zéro

Ne pas s'aligner aux points de passage à zéro si zoom important

Si cette option est activée, l'alignement ne se fait pas si la forme d'onde est affichée avec un facteur de zoom élevé.

Étendue de recherche

Permet de définir la distance à laquelle WaveLab LE recherche un point de passage à zéro vers la gauche et la droite.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences des fichiers audio](#) à la page 237

[Lecture de scrutation](#) à la page 77

Onglet Style (Préférences des fichiers audio)

Cet onglet permet de définir des couleurs personnalisées pour les différentes parties de la fenêtre d'onde.

Thème

Permet de sélectionner le style par défaut et les styles conditionnels.

Parties

Affiche les parties pouvant être colorées. Cliquez sur une partie pour éditer la couleur.

Masquer (pour certaines parties uniquement)

Masque la partie sélectionnée.

Ligne pointillée (pour certaines parties uniquement)

Change la ligne en ligne pointillée.

Transparence (pour certaines parties uniquement)

Permet d'éditer le degré de transparence de l'élément sélectionné.

Taille (pour certaines parties uniquement)

Permet d'éditer la taille de l'élément sélectionné.

Changer les deux canaux, si applicable

Permet de configurer des paramètres de couleur distincts pour le côté gauche et le côté droit d'un fichier stéréo. Si cette option est activée, les paramètres pour le côté gauche sont automatiquement reflétés du côté droit, et vice versa.

Curseur de lecture estompé pour les canaux muets

Quand cette option est activée, le curseur de lecture est transparent sur les canaux audio muets.

Changer à la fois les vues principale et globale

Permet de configurer des paramètres de couleur distincts pour la vue principale de la vue globale et le côté droit d'un fichier stéréo. Si cette option est activée, les paramètres pour la vue principale sont automatiquement reflétés sur la vue globale, et vice versa.

Sélecteur de couleurs

Permet de sélectionner une couleur pour la partie sélectionnée. Cliquez sur le cercle extérieur afin de sélectionner la teinte. Cliquez sur le triangle afin d'ajuster la saturation et la luminosité.

Rouge/Vert/Bleu

Permet de spécifier les composantes rouge, vert et bleu du spectre chromatique RVB.

Copier couleur

Copie la couleur en cours dans le presse-papiers.

Coller

Colle la couleur depuis le presse-papiers.

Ce style est utilisé si ces conditions sont remplies

Ces options permettent de définir les conditions dans lesquelles un certain style de couleur est appliqué.

L'extension du fichier est parmi

Si cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux fichiers avec l'extension spécifiée. Séparer les extensions avec un caractère « ; ».

Le nom contient un quelconque de ces mots-clés

Si cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux fichiers contenant certains mots-clés dans leur nom. Séparer les mots-clés avec un caractère « ; ».

La fréquence d'échantillonnage est comprise entre

Quand cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux fichiers qui ont une fréquence d'échantillonnage dans la plage spécifiée.

La profondeur de bit est comprise entre

Quand cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux fichiers qui ont une profondeur de bit dans la plage spécifiée.

Le nombre de canaux est

Quand cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux fichiers qui ont le nombre de canaux spécifié.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences des fichiers audio](#) à la page 237

[Colorer les éléments de l'Éditeur audio](#) à la page 240

Colorer les éléments de l'Éditeur audio

Vous pouvez assigner des couleurs personnalisées à divers éléments de l'**Éditeur audio**. En fonction de l'élément sélectionné, vous pouvez définir des paramètres supplémentaires, notamment pour la transparence, l'apparence, ou pour indiquer qu'une ligne doit être en pointillés, par exemple.

Canal Gauche/Canal Droit

Forme d'onde

Couleur de la forme d'onde.

Forme d'onde (sélectionnée)

Couleur de la partie sélectionnée de la forme d'onde.

Contour de forme d'onde

Couleur du contour de la forme d'onde.

Contour de forme d'onde (sélectionné)

Couleur du contour de la partie sélectionnée de la forme d'onde.

Fond haut

Couleur de la partie supérieure du fond.

Fond haut (sélectionné)

Couleur de la partie sélectionnée de la partie supérieure du fond.

Fond bas

Couleur de la partie inférieure du fond.

Fond bas (sélectionné)

Couleur de la partie sélectionnée de la partie inférieure du fond.

Axe principal de la forme d'onde

Couleur et style de l'axe principal de la forme d'onde.

Axe 50% de la forme d'onde

Couleur et style de l'axe 50 % de la forme d'onde.

Éléments de forme d'onde

Séparateur de canaux

Couleur de la ligne de séparation des canaux.

Curseur (édition)

Couleur, largeur et transparence du curseur d'édition.

Curseur (édition, pas de focalisation)

Couleur du curseur d'édition pour un fichier sans focalisation.

Curseur (lecture)

Couleur du curseur au cours de la lecture.

Indicateurs d'anticipation et de dépassement

Couleur des indicateurs d'anticipation et de dépassement.

Ligne des marqueurs

Couleur des lignes des marqueurs et transparence facultative.

Ligne d'indicateur de modification

Couleur de la ligne d'indicateur de modification.

Tête d'indicateur de modification

Couleur de la tête de l'indicateur de modification.

Indicateur de fin de fichier

Couleur de l'indicateur de fin de fichier.

Style de la règle temporelle

Couleur et style de la règle temporelle.

Police de la règle temporelle

Couleur et taille de la police de la règle temporelle.

Style de la règle de niveau

Couleur, style et transparence de la règle de niveau.

Police de la règle de niveau

Couleur et taille de la police de la règle de niveau.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences des fichiers audio](#) à la page 237

[Onglet Style \(Préférences des fichiers audio\)](#) à la page 238

Préférences des montages audio

Cette boîte de dialogue vous permet de configurer paramètres généraux qui s'appliquent à tous les montages audio ou uniquement au montage audio actif.

- Pour ouvrir l'onglet **Préférences des montages audio**, sélectionnez **Fichier > Préférences > Montages audio**.

LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Style \(Préférences des montages audio\)](#) à la page 241

Onglet Style (Préférences des montages audio)

Cet onglet vous permet d'attribuer des couleurs personnalisées aux clips et parties d'un clip dans la fenêtre de montage.

Thème

Permet d'alterner entre les différents thèmes de couleurs de WaveLab LE.

Parties

Affiche les parties pouvant être colorées. Cliquez sur une partie pour éditer la couleur.

Case à cocher

Permet de sélectionner plusieurs parties afin de toutes les colorer à la fois.

Annuler

Annule la dernière modification. Cette action est également possible après avoir enregistré le fichier.

Rétablir

Permet de rétablir des modifications qui ont été annulées. Cette action est également possible après avoir enregistré le fichier.

Cacher

Masque la partie sélectionnée.

Changer les deux canaux, si applicable

Vous avez la possibilité de définir des paramètres de couleur différents pour les côtés gauche et droit des clips stéréo. Si cette option est activée, les paramètres définis pour le côté gauche sont automatiquement appliqués au côté droit et vice versa.

Curseur de lecture estompé pour les pistes muettes

Quand cette option est activée, le curseur de lecture est transparent sur les pistes muettes.

Sélecteur de couleurs

Permet de sélectionner une couleur pour la partie sélectionnée. Cliquez sur le cercle extérieur afin de sélectionner la teinte. Cliquez sur le triangle afin d'ajuster la saturation et la brillance.

Rouge/Vert/Bleu

Permet de spécifier les composantes rouge, vert et bleu du spectre chromatique RVB.

Copier couleur

Copie la couleur en cours dans le presse-papiers.

Coller

Colle la couleur depuis le presse-papiers.

Ce style est utilisé si ces conditions sont remplies

Ces options permettent de définir les conditions dans lesquelles un certain style de couleur est appliqué.

L'extension du fichier est parmi

Si cette option est activée, le style de couleur est appliqué aux clips faisant référence à un fichier possédant une extension spécifique. Séparer les extensions avec un caractère « ; ».

Le nom contient un quelconque de ces mots-clés

Quand cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux clips dont les noms contiennent certains mots-clés. Séparer les mots-clés avec un caractère « ; ».

La fréquence d'échantillonnage est comprise entre

Quand cette option est activée, le style de couleur est appliqué aux clips faisant référence à un fichier dont la fréquence d'échantillonnage est comprise dans la plage définie.

La profondeur de bit est comprise entre

Quand cette option est activée, le style de couleur est appliqué aux clips faisant référence à un fichier dont la profondeur de bit est comprise dans la plage définie.

Le nombre de canaux est

Quand cette option est activée, le style de couleur est automatiquement appliqué aux clips qui ont le nombre de canaux défini.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences des montages audio](#) à la page 241

[Colorer les éléments des montages audio](#) à la page 243

Colorer les éléments des montages audio

Vous pouvez assigner des couleurs personnalisées à divers éléments de la fenêtre de montage.

Couleurs des clips

Les styles de clips suivants sont disponibles :

Région de fondu enchaîné

Permet de définir la couleur de fond pour les régions de chevauchement de clips.

Par défaut

Couleurs par défaut des clips pour lesquels vous n'avez sélectionné aucune couleur spécifique.

Verrouillé

Couleurs utilisées pour les clips entièrement verrouillés.

Muet

Couleurs utilisées pour les clips muets.

Personnalisé

Ces options correspondent aux éléments des sous-menus de couleur. Vous pouvez configurer des conditions dans la section **Ce style est utilisé si ces conditions sont remplies** pour les situation où vous souhaitez que ces options s'appliquent automatiquement.

Voici les éléments de couleur disponibles :

Fond haut/bas

Couleurs de fond du clip. Les fonds obtenus sont des fondus progressifs allant des couleurs supérieures aux couleurs inférieures.

Forme d'onde (normale/sélectionnée)

Couleur de forme d'onde des clips sélectionnés et non sélectionnés.

Contour de forme d'onde (normal/sélectionné)

Couleur du contour de la forme d'onde des clips sélectionnés et non sélectionnés.

Bord

Bords droit et gauche du clip.

Bord (sélectionné)

Bordures droite et gauche des clips sélectionnés.

Axe (niveau zéro)

Couleur de la ligne en pointillés horizontale qui indique le niveau zéro au milieu d'un clip.

Axe (niveau moitié)

Couleur de la ligne en pointillés horizontale qui indique, à partir du milieu d'un clip, le niveau 50 % vers le haut et vers le bas.

Séparateur de canal (clip stéréo)

Ligne de division entre les deux côtés d'un clip stéréo.

Nom du clip

Étiquette du nom du clip.

Nom du clip actif

Étiquette du nom du clip actif.

Fond du nom du clip actif

Fond de l'étiquette de nom du clip actif.

Divers

Fond haut/bas

Couleurs du fond de la vue des pistes pour les zones sans clip.

Fond (plage sélectionnée) haut/bas

Couleurs de fond dans les plages sélectionnées.

Curseur (édition)/Curseur (édition, pas de focus)/Curseur (lecture)

Couleur du curseur correspondant.

Ligne des marqueurs

Couleur des lignes des marqueurs dans le montage audio.

Ligne du point de repère/Ligne du point de repère de fin

Couleur des lignes verticales en pointillés du point de repère et du point de repère de fin.

Lignes de la grille temporelle

Couleur de la règle temporelle quand l'option est activée dans le menu de la règle temporelle.

LIENS ASSOCIÉS

[Préférences des montages audio](#) à la page 241

[Onglet Style \(Préférences des montages audio\)](#) à la page 241

Index

A

- Actions de déplacement [57](#)
- Agencement de l'espace de travail
 - Réinitialisation [46](#)
- Aide [5](#)
- AIFF [91](#)
- Alignement [81](#), [159](#)
 - Passage à zéro [82](#)
- Analyse
 - Analyse audio [116](#)
 - Analyse des fréquences en 3D [116](#)
- Analyse audio [116](#)
- Analyse des fréquences en 3D [116](#)
 - Options [117](#)
- Annuler [56](#)
- ASIO
 - Pilote [11](#)
 - Pilote à faible latence générique [11](#)
- ASIO-Guard [10](#)
 - Configuration [10](#)
 - Connexions audio [12](#)
 - Latence [9](#)
- Attributs
 - Boîte de dialogue Métadonnées [112](#)
 - Métadonnées [110](#)
- Audio
 - Analyse [116](#)
 - Copie [107](#)
 - Déplacement [105](#)
 - Inversion [126](#)
 - Préférences [236](#)
 - Sélection [23](#)
 - Sélection de page [23](#)

B

- Barre d'état [38](#)
- Barre de commandes [38](#)
- Barre de transport [72](#)
 - Bouton Lecture [73](#)
 - Bouton Stop [73](#)
 - Masquer [74](#)
 - Position [74](#)
- Bornes magnétiques
 - Fichiers audio [81](#)
 - Montages audio [159](#)
- Boucles [213](#)
 - Création [213](#)
 - Lecture [73](#)
- Bouton Stop [73](#)
- Bus
 - Connexions audio [12](#)
- BWF
 - Métadonnées [110](#)

C

- Canaux
 - Plage sélectionnée [26](#)
 - Sélection [25](#)
 - Stéréo en mono [193](#)
- Canaux audio
 - Lecture [75](#)
- Cartes son [9](#)
- CC121
 - Commandes [17](#)
 - Télécontrôles [15](#)
- CD audio
 - Importation [177](#)
 - Importer [215](#)
- CD audio simplifié
 - Importation [145](#)
- Chemin du signal
 - Montage audio [141](#)
- Clip
 - Actif [160](#)
 - Menu contextuel [159](#)
- Clip actif [160](#)
- Clips [150](#)
 - Assemblage du montage audio [147](#)
 - Déplacement [161](#)
 - Division [164](#)
 - Duplication [162](#)
 - Éditer les fichiers source des clips [166](#)
 - Édition [154](#)
 - Fenêtre [155](#)
 - Fondu enchaîné [161](#)
 - Gestion des fichiers source des clips [166](#)
 - Groupage automatique [161](#)
 - Insérer des clips audio dans des montages audio [150](#)
 - Lecture [79](#)
 - Montage audio [128](#)
 - Points de repère [165](#)
 - Réarrangement [157](#)
 - Redimensionnement [163](#)
 - Réorganisation [157](#)
 - Sélection [155](#)
 - Superposition [162](#)
 - Suppression [165](#)
- Code temporel
 - Format [44](#)
- Configuration
 - WaveLab [234](#)
- Configuration de canal
 - Propriétés audio [93](#)
- Connexions audio [9](#)
 - Bus [12](#)
 - Définition [10](#)
 - Onglet [12](#)
 - Pilote [11](#)

- Conversion
 - Fréquence d'échantillonnage 127
 - Mono à stéréo 103
 - Rééchantillonner 126
 - Stéréo à mono 103
 - Types de Marqueur 210
- Copie
 - Fichiers 49
 - Information audio dans le presse-papiers 71
- Couleurs
 - Éditeur audio 240
 - Fenêtre d'onde 224, 238
 - Fenêtre de montage 224
 - Montages audio 241
 - Onglets 48
- Crêtemètre de piste 132
- Crêtes
 - Crêtemètre de piste 132
- Curseur
 - Définition de la position 44
 - Indicateur de position du curseur 157
- Curseurs 29
- D**
- Décalage CC 126
 - Suppression 126
- Défilement
 - Pendant la lecture 78
- Démarrage
 - Boîte de dialogue 21
- Déplacement d'audio 105
- Diviser
 - Clips 164
- Division
 - Pistes stéréo en pistes mono 150
- Dossiers 68
 - Définition 69
 - Onglet 69
- Dossiers de documents 68
- Dossiers de travail 68
- Double précision
 - Fichiers temporaires 56
 - Précision de traitement 236
- E**
- Écrêtage
 - Niveau Maître 192
- Éditeur audio 32
 - Cliquer-déplacer 57
 - Couleurs 240
 - Fenêtre d'onde 80
 - Onglet Éditer 85
 - Onglet Insérer 88
 - Onglet Rendre 90
 - Onglet Traiter 89, 119
 - Onglet Vue 83
 - Onglets 83
 - Zone de contrôle des canaux 80
- Éditeur de flux RSS 33
- Édition des valeurs 56
- Effets
 - Contourner 189
 - Éteindre 189
 - Microcoupures 201
 - Préréglages 190
 - Section Maître 186
- Encodage
 - Fichiers audio 97
 - FLAC 99
 - MP3 98
 - Ogg 100
 - WMA 101
- Enregistrement 178
 - Boîte de dialogue 179
 - Configuration 178
 - Fichiers 48
 - Fichiers multiples 49
 - Indicateur de capacité du disque 182
 - Marqueurs 182
 - Montages audio 50
 - Onglet 12
 - Préréglages de la Section Maître 197
 - Spectromètre 181
 - Vumètre de niveau 181
- Enveloppe 167
 - Boîte de dialogue 122
 - Fondus 167
 - Opérations 122
 - Panoramique 167
 - Pour les clips 167
 - Volume 167
- Enveloppes
 - Enveloppes de niveau 167
- Enveloppes de clips 167
 - Affichage 167
 - Ajouter des points sur la courbe 168
 - Édition 168
 - Édition des courbes 170
 - Masquer 168
 - Niveau 172
 - Niveau de la sélection 171
 - Réinitialisation des courbes 170
 - Rendre muet un intervalle de sélection de clip 171
 - Sélection 168
- Espace de travail
 - Éléments 32
 - Fenêtre 32
 - Fenêtres auto-glissantes 36
- F**
- Faible latence générique
 - Pilote 11
- Fenêtre active 71
- Fenêtre d'onde 80
 - Couleurs 224
 - Personnalisation 224
 - Zone de contrôle des canaux 80
- Fenêtre de montage
 - Couleurs 224
 - Personnalisation 224
- Fenêtre des plug-ins
 - Section Maître 188

- Fenêtre Flux RSS
 - Faire glisser 58
 - Fenêtre Montage audio
 - Onglet Éditer 134
 - Onglet Enveloppe 138
 - Onglet Fondu 137
 - Onglet Insérer 136
 - Onglet Rendre 139
 - Onglet Vue 132
 - Zone de contrôle des pistes 129
 - Fenêtre Notes 176
 - Fenêtres auto-glissantes 36
 - Fenêtres outils 36
 - Ancrage et désancrage 37
 - Ouverture et fermeture 36
 - Fichiers
 - À propos 47
 - Copier 49
 - Enregistrement 48
 - Fenêtre active 71
 - Fermeture 48
 - Ouverture 47
 - Ouvrir à partir du presse-papiers 47
 - Passer d'un fichier à l'autre 54
 - Récemment utilisés 54
 - Rendu 194
 - Renommer 50
 - Suppression 50
 - Temporaires 56
 - Fichiers audio
 - Création 93
 - Enregistrement 94
 - Enregistrement dans un autre format 94
 - Fondus 123
 - Préférences 237
 - Fichiers de crêtes 29
 - Reconstruction 29
 - Fichiers flottants 92
 - Fichiers manquants 145
 - Boîte de dialogue 147
 - Fichiers temporaires 56
 - FLAC 91
 - Encodage 99
 - Flux RSS 218
 - Création 220
 - Éditeur 218
 - Publication 222
 - Réglages FTP 221
 - Vérification 223
 - Fondus
 - Créer des fondus d'entrée et des fondus de sortie 123
 - Dans les fichiers audio 123
 - Dans les montages audio 172
 - Enveloppe 167
 - Fondus enchaînés 124
 - Fondus simplifiés 124
 - Types 173
 - Fondus dans des clips
 - Courbes 173
 - Création 172
 - Fondus enchaînés 124
 - Création 124
 - Dans les montages audio 172
 - Options de Coller avec fondu enchaîné 125
 - Fondus enchaînés dans des clips
 - Édition 175
 - Format temporel
 - Boîte de dialogue 44
 - Formats de fichiers
 - AIFF 91
 - FLAC 91
 - Modification 96
 - MP3 91
 - MPEG 91
 - Ogg 91
 - WavPack 91
 - WMA 91
 - Formats de fichiers audio 91
 - Boîte de dialogue 94
 - Modification 96
 - Fréquence d'échantillonnage
 - Conflits 108
 - Conversion 127
 - Montage audio 144, 145
 - Pilote audio 191
 - Propriétés audio 93
 - Rééchantillonner 126
 - FTP
 - Flux RSS 221
 - Publier des flux RSS 221
- ## G
- Gain
 - Boîte de dialogue 121
 - Gauche/Droite
 - Niveau Maître 192
 - GPK
 - Fichiers de crêtes 29
 - Graphique
 - Préférences 234
- ## H
- Horloge
 - Format 44
- ## I
- ID3
 - Métadonnées 110
 - Importation
 - Options d'importation des montages audio 145
 - Pistes de CD audio 215
 - Vidéo dans des montages audio 145
 - Indicateur de capacité du disque 182
 - Indicateur de position de la souris 157
 - Inversion de contenu audio 126
 - Inversion de la phase 125

L

- Langue [234](#)
- Latence [9](#)
- Lecture [72](#)
 - Barre de transport [72](#)
 - Boucles [73](#)
 - Bouton Lecture [73](#)
 - Bouton Stop [73](#)
 - Canal audio sélectionné [75](#)
 - Clips [79](#)
 - Dans la fenêtre Montage audio [78](#)
 - Défilement [78](#)
 - En tâche de fond [9](#)
 - Lancer à partir de la règle temporelle [75](#)
 - Lecture de scrutation [77](#)
 - Raccourcis [74](#)
- Lecture de scrutation [77](#)
 - À l'aide de la règle temporelle [77](#)
 - Outil Lecture [77](#)
 - Préférences [78](#)
- Level Normalizer
 - Boîte de dialogue [121](#)
- Ligne d'information [157](#)

M

- M4A
 - Préréglages de métadonnées [113](#)
- Marqueurs [203](#)
 - Conversion des types de marqueurs [210](#)
 - Création [206](#)
 - Déplacement [209](#)
 - Duplication [208](#)
 - Enregistrement [182](#)
 - Fenêtre [203](#)
 - Liaison avec les clips [212](#)
 - Masquer [210](#)
 - Renommer [210](#)
 - Se caler sur [209](#)
 - Sélection [211](#)
 - Suppression [208](#)
 - Types [203](#)
- Matériel
 - Connexion [9](#)
- Menus contextuels [40](#)
 - Clip actif [160](#)
- Mesures et battements
 - Format [43](#)
 - Réglages [43](#)
- Métadonnées [110](#)
 - Boîte de dialogue [112](#)
 - Édition [112](#)
 - Fenêtre [111](#)
 - Préréglages [113](#)
- Microcoupures [201](#)
 - ASIO-Guard [10](#)
- Mid/Side
 - Niveau Maître [192](#)
- Mixage
 - Fichiers audio [109](#)
 - Montages audio [175](#)

Mixer

- Canaux stéréo sur des canaux mono [193](#)

Monitoring

- Tâches en arrière-plan [201](#)

Mono

- En stéréo [103](#)
- Gestion [91](#), [107](#)
- Haut-parleur dédié [15](#)

Montages audio [32](#), [128](#)

- Assemblage [147](#)
- Chemin du signal [141](#)
- Cliquer-déplacer [57](#)
- Couleurs [241](#)
- Création [141](#)
- Créer à partir d'un fichier audio [142](#)
- Duplicatas [144](#)
- Enregistrement [50](#)
- Fenêtre [128](#)
- Fondus [172](#)
- Fondus enchaînés [172](#)
- Onglets [132](#)
- Préférences [241](#)
- Propriétés [144](#)
- Références de fichiers audio rompues [145](#)

MP3 [91](#)

- Encodage [98](#)
- Préréglages de métadonnées [113](#)

MP4

- Préréglages de métadonnées [113](#)

MPEG

- MP3 [91](#), [98](#)

Muet

- Pistes [78](#)

N**Navigateur [129](#)****Navigateur de fichiers [51](#)**

- Dossiers favoris [53](#)
- Fenêtre [51](#)

Naviguer [56](#)**Niveau**

- Niveau Maître [192](#)

Niveau de volume

- Crêtemètre de piste [132](#)

Niveau Maître

- Section Maître [192](#)

Normalisation

- Level Normalizer [121](#)

O**Ogg [91](#)**

- Encodage [100](#)

Onglet Fichier [33](#)**Onglet Fichiers récents [55](#)****Onglet Info [34](#)****Onglets**

- Couleurs [48](#)
- Indicateur de modifications non sauvegardées [48](#)

P

- Panoramique
 - Enveloppe 167
 - Enveloppes de clips 167
- Passage à zéro 82
- Personnalisation 224
 - Fenêtre d'onde 224
 - Fenêtre de montage 224
 - Préréglages 65
 - Raccourcis 226
- Pichenettes
 - Déplacement d'audio 106
- Pilote
 - ASIO 11
 - Audio 11
 - Faible latence générique 11
- Pilote audio 11
 - Fréquence d'échantillonnage 191
- Pistes 148
 - Affichage de plus ou moins 64
 - Ajout 148
 - Assemblage du montage audio 147
 - Déplacement dans la liste des pistes 148
 - Mute 78
 - Redimensionner 149
 - Solo 78
 - Solo inactif 78
 - Suppression 149
 - Verrouillage et déverrouillage 149
 - Zone de contrôle des pistes 129
- Plage sélectionnée
 - Déplacement 26
- Plein écran
 - Activation 46
- Plug-ins
 - Ajout de plug-ins VST 230
 - Contourner 189
 - Éteindre 189
 - Exclusion 230
 - Organisation 230
 - Préférences 231
 - Préréglages d'effets 190
 - Section Maître 187
- Plug-ins VST
 - Ajout 230
- Points de repère
 - Ajout 166
 - Clips 165
- Précision de traitement 30
 - Préférences 236
- Préférences
 - Audio 236
 - Fichiers audio 237
 - Général 234
 - Global 234
 - Graphique 234
 - Montages audio 241
 - Options 236
 - Plug-ins 231
- Préférences générales
 - Audio 236
 - Général 234

- Préférences générales (*Suite*)
 - Graphique 234
 - Options 236
- Préréglages 65
 - Chargement 65
 - Enregistrement 65
 - Format de fichier audio 97
 - Métadonnées 113
 - Modification 66
 - Préréglage d'effet par défaut 67
 - Section Maître 197
 - Suppression 66
 - Temporaires 66
 - VST 2 190
- Préréglages d'effet par défaut
 - Charger 67
 - Enregistrer 67
 - Suppression 68
- Préréglages de la Section Maître 197
 - Chargement 199
 - Enregistrement 197
- Préréglages temporaires 66
 - Enregistrer 66
 - Restaurer 66
- Profondeur de bit 30
 - Propriétés audio 93
- Propriétés
 - Montage audio 144
 - Propriétés audio 34
- Propriétés audio
 - Boîte de dialogue 93
 - Modification 109
 - Onglet Info 34

R

- Raccourcis
 - Boîte de dialogue Définitions des raccourcis 228
 - Édition 227
 - Lecture 74
 - Liste 230
 - Onglet 226
 - Personnalisation 226
- Raccourcis clavier
 - Indexés 229
 - Personnalisation 226
 - Séquences de touches 228
- Rééchantillonnage 127
 - Section Maître 190
- Rééchantillonner 126
- Références de fichiers audio rompues 145
- Règle
 - Mesures et battements 43
 - Règle de niveau 40
 - Règle temporelle 40
- Règle de niveau 40
 - Options 41
- Règle temporelle 40
 - Menu 41
 - Options 41
- Rendu
 - En place 195
 - Fichiers 194

- Rendu (*Suite*)
 - Fichiers audio [109](#)
 - Microcoupures [201](#)
 - Montage audio vers fichier audio [176](#)
 - Montages audio [175](#)
 - Section Maître [194](#)
 - Rendu en place [195](#)
 - Renommer
 - Fichiers [50](#)
 - Marqueurs [210](#)
 - Répercussion
 - Déplacer des clips et leur appliquer un fondu enchaîné [161](#)
 - Réponses par défaut
 - Réinitialiser [30](#)
 - Rétablir [56](#)
- S**
- Sauvegardes
 - Sauvegardes automatiques [50](#)
 - Section Maître [184](#)
 - Canaux stéréo sur des canaux mono [193](#)
 - Chargement de préséglages de la Section Maître [199](#)
 - Chemin du signal [185](#)
 - Enregistrement de préséglages de la Section Maître [197](#)
 - Faire glisser [58](#)
 - Fenêtre [184](#)
 - Fenêtre des plug-ins [188](#)
 - Formats de plug-in d'effet pris en charge [187](#)
 - Fréquence d'échantillonnage [191](#)
 - Onglet Rendre [195](#)
 - Outils [185](#)
 - Panneau Effets [186](#)
 - Panneau Niveau maître [192](#)
 - Panneau Rééchantillonnage [190](#)
 - Préséglages [197](#)
 - Réglages [185](#)
 - Rendu [194](#)
 - Sélection
 - Déplacement [27](#)
 - Étendre [28](#)
 - Réduire [28](#)
 - Remplacement par du silence [114](#)
 - Rendre muet [115](#)
 - Suppression [28](#)
 - Séquences de touches [228](#)
 - Silence
 - Générateur [113](#)
 - Insertion [114](#)
 - Remplacement d'une sélection par du silence [114](#)
 - Solo
 - Pistes [78](#)
 - Solo inactif [78](#)
 - Solo inactif
 - Pistes [78](#)
 - steinberg.help [5](#)
 - Stéréo
 - Diviser des pistes stéréo en pistes mono [150](#)
 - En mono [103](#), [193](#)
 - Gestion [91](#), [107](#)
 - Système
 - Configuration [9](#)
- T**
- Tâches en arrière-plan
 - Annuler [201](#)
 - Microcoupures [201](#)
 - Monitoring [201](#)
 - Télécontrôles
 - CC121 [15](#), [17](#)
 - Onglet [16](#)
 - Tempo
 - Format des vumètres [43](#)
 - Touch Bar [233](#)
 - Personnalisation [233](#)
 - Traitement hors ligne [119](#)
 - Application [120](#)
 - Trames par seconde
 - Format [44](#)
 - Types de Marqueur [203](#)
 - Conversion [210](#)
- V**
- Volume
 - Enveloppe [167](#)
 - VST 2
 - Préséglages [190](#)
 - Vumètre
 - Réglages [181](#)
 - Vumètre de niveau
 - Réglages [181](#)
 - Vumètres
 - Enregistrement [181](#)
- W**
- WAV
 - Préséglages de métadonnées [113](#)
 - WaveLab
 - Configuration [234](#)
 - Langue [234](#)
 - WavPack [91](#)
 - Windows
 - Gestion [23](#)
 - Windows Media Audio
 - Encodage [101](#)
 - WMA [91](#)
 - Encodage [101](#)
- Z**
- Zone de contrôle des canaux [80](#)
 - Zone de contrôle des pistes [129](#)
 - Crête-mètre de piste [132](#)
 - Navigateur [129](#)
 - Pistes mono [130](#)
 - Pistes stéréo [130](#)
 - Zoom [59](#)
 - Commandes de zoom [60](#)
 - Montage audio [63](#)

Zoom (*Suite*)

Options [62](#)

Outil Zoom [60](#)

utilisation de la souris [61](#)

utilisation du clavier [62](#)