

celemony\_ **melodyne**  
plugin

mode d'emploi

## **Mode d'emploi de Melodyne plugin Version 1.0 rev1**

Cette documentation imprimée se réfère à *Melodyne plugin 1.0*. Veuillez rechercher dans le dossier de votre programme des documentations mises à jour au format pdf. De plus, les dernières documentations peuvent toujours être téléchargées sur [www.celemony.com](http://www.celemony.com).

Auteur: Uwe G.Hoenig, Stefan Lindlahr

Traduction: Thierry Fisch

### **Celemony Software GmbH**

Valleystr. 25, 81371 München, Allemagne

[www.celemony.com](http://www.celemony.com)

Assistance : [support@celemony.com](mailto:support@celemony.com)

Le manuel et le logiciel décrits dans ce document font l'objet d'une licence formelle. Ils ne peuvent être utilisés et copiés que selon les dispositions de ce contrat de licence. Les données contenues dans le manuel ne sont fournies qu'à but informatif et peuvent être modifiées sans préavis. Les informations contenues dans le manuel ne constituent pas un engagement légal de Celemony Software GmbH.

Celemony n'est pas responsable d'éventuelles informations erronées ou inexactes contenues dans le manuel. Le manuel ni aucune partie de celui-ci ne peut être reproduit ou transmis sans la permission expresse préalable de Celemony Software GmbH.

Melodyne est une marque déposée de Celemony Software GmbH. Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs. Apple, Mac, AudioUnit et Mac OS X sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium et Intel sont des marques déposées d'Intel Corporation. Rewire est une marque déposée de Propellerhead Software.

© Celemony Software GmbH, 2008

Tous droits réservés

Dear Melodyne customer,

You can find the Melodyne Handbook in pdf format in English, German, Spanish, French and Japanese on our web site: [www.celemony.com](http://www.celemony.com) along with the latest version of Melodyne and a whole variety of tips and tricks designed to help you make the best possible use of the program. Check it out. It's well worth a visit.

Lieber Melodyne-Kunde,

Das vorliegende Melodyne-Handbuch finden Sie als pdf in den Sprachen Englisch, Deutsch, Spanisch, Französisch und Japanisch auch auf unserer Webseite unter [www.celemony.com](http://www.celemony.com). Dort finden Sie auch die jeweils aktuellste Version von Melodyne und viele Tipps und Trick rund um das Programm. Ein Besuch lohnt sich also...

Melodyne ユーザー様へ

Melodyne の取扱説明書は、英語、独語、西語、仏語、そして日本語の各言語で PDF ファイルによって、Celemony 社の Web サイト ([www.celemony.com](http://www.celemony.com)) に用意されています。またこのサイトでは、Melodyne の最新アップデートや使い方に関するヒントなども見つけることができます。ぜひこのサイトへアクセスしてください。

Estimados clientes.

En nuestro sitio web [www.celemony.com](http://www.celemony.com) encontrará el manual de Melodyne en formato pdf, disponible en Inglés, Alemán, Español, Francés y Japonés. Además encontrará la última versión del programa y una amplia variedad de trucos y sugerencias diseñados para ayudarle a lograr el mejor uso posible de Melodyne. Compruébelo; vale la pena una visita.

Cher Client Melodyne,

Vous trouverez le Guide d'utilisation de Melodyne au format PDF en Anglais, Allemand, Espagnol, Français et Japonais sur notre site web: [www.celemony.com](http://www.celemony.com), ainsi que la toute dernière version de Melodyne et toutes sortes de trucs et astuces conçus pour vous permettre de tirer tout le parti possible du logiciel. Ne manquez pas d'y faire une visite, vous n'y perdrez pas votre temps.

## Contenu

Bienvenue dans Melodyne plugin .....	6
Vue d'ensemble: La surface de Melodyne plugin .....	8
Vue d'ensemble: Les outils de Melodyne plugin .....	10
<b>1. Installation et autorisation .....</b>	<b>12</b>
Installation sur le Mac .....	12
Installation sous Windows .....	13
Activation et myCelemony .....	14
Activation en ou hors ligne .....	16
Activation temporaire.....	19
Activation iLok .....	19
Etes-vous à jour ? .....	22
<b>2. Introduction:</b>	
<b>Comment fonctionne Melodyne plugin .....</b>	<b>23</b>
Melodyne plugin et l'hôte .....	24
Stratégies de travail .....	26
Les particularités des hôtes .....	28
<b>3. Emploi.....</b>	<b>30</b>
Astuce: essai de tempos différents .....	34
<b>4. Fonctions de l'interface et des menus .....</b>	<b>36</b>
Présentation .....	36
Menus de Melodyne plugin .....	38
Le menu Réglages.....	38
Le menu Sélection .....	40
Le menu Edition .....	40
Le menu Algorithme .....	41
Le menu Affichage .....	42
Le menu Aide .....	36

Autres éléments de l'interface.....	43
Sélection de la grille temporelle.....	43
Sélection de la grille de hauteur .....	43
Afficher/masquer la portée .....	44
Zoom et défilement .....	44
<b>5. Outils et fonctions d'édition .....</b>	<b>46</b>
Edition de la hauteur avec l'outil principal .....	47
La grille pour l'édition de hauteur.....	49
La macro-commande Corriger hauteur .....	49
Edition du timing avec l'outil principal .....	51
Correction automatique de timing .....	55
Elongation/compression temporelle (time-stretch) "normale" .....	57
Edition des séparateurs de notes et des segments avec l'outil principal.....	57
Les outils pour l'édition de hauteur .....	60
L'outil d'édition de formants .....	65
L'outil Amplitude.....	66
Outils pour modifier le timing .....	67
L'outil de séparation de notes .....	69
Correction de la détection automatique .....	72
Appendice .....	74
Vue d'ensemble des fonctions des touches spéciales et du clic droit...75	
Vue d'ensemble des fonctions du double-clic .....	75
Index .....	77

## **Bienvenue dans Melodyne plugin**

*Melodyne plugin* vous offre un moyen simple et pratique pour utiliser la technologie plébiscitée de Melodyne, qui a démontré sa valeur dans des studios du monde entier, dans votre séquenceur audio/MIDI ou station de travail audio numérique ("l'hôte") et de l'intégrer à votre flux de production.

La spécialité de *Melodyne plugin*, c'est l'édition des parties vocales: aucune autre solution du marché ne vous offre une plus grande flexibilité, qualité sonore et musicalité pour cette tâche délicate. De nos jours, il existe peu de productions professionnelles dans lesquelles aucun produit Melodyne n'a été utilisé pour optimiser les voix. L'auditeur peut ne pas se rendre compte qu'une telle édition a été effectuée, mais c'est précisément ce qui est recherché. Le grand avantage de la technologie Melodyne est qu'elle sonne de façon remarquable et totalement naturelle — même quand des changements assez conséquents ont été apportés à la hauteur ou au timing.

Vous pouvez tirer parti de ces caractéristiques spéciales non seulement pour l'édition de parties vocales mais aussi pour celle de quasiment tout instrument joué en monophonie. Par exemple, vous pouvez utiliser *Melodyne plugin* pour corriger et optimiser – ou même créer quelque chose de nouveau en remodelant radicalement – des enregistrements de saxophone, flûte, violon, basse ou encore de guimbarde. Le seul impératif pour la partie est d'être constituée d'une seule ligne dont la hauteur peut être détectée; en d'autres termes, une partie dans laquelle il n'y a jamais deux notes ou plus jouant simultanément ni des notes se superposant. Comme l'application d'une reverb peut entraîner le chevauchement de notes, des enregistrements "secs" (c'est-à-dire sans réverbération) conviennent mieux à l'édition avec *Melodyne plugin*.

Avec *Melodyne plugin*, vous pouvez toutefois éditer des enregistrements aussi bien percussifs que mélodiques. Un algorithme spécial est prévu pour les boucles de batterie, les pistes de percussions et similaires, et il offre aussi des possibilités

d'édition d'une grande souplesse et d'une haute qualité qui vont bien au-delà du découpage ("slicing") conventionnel.

*Melodyne plugin* fonctionne un peu différemment des plug-ins conventionnels, aussi veuillez lire attentivement ce manuel afin d'apprendre comment opère le logiciel – même si vous êtes déjà familiarisé avec d'autres produits Melodyne.

Le manuel est divisé en chapitres, que voici:

### **1. Installation et autorisation**

Il ne fait pas de doute que vous voudrez tout de suite essayer *Melodyne plugin*. Ce chapitre couvre l'essentiel de l'installation et de l'autorisation d'emploi du plug-in.

### **2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin**

Ce chapitre traite des principes essentiels de fonctionnement du plug-in et de ses applications de base; vous devez le lire avant de commencer à travailler avec *Melodyne plugin*. Les points particulièrement importants ("points essentiels") sont en gras.

### **3. Emploi**

Ce chapitre explique comment utiliser *Melodyne plugin*.

### **4. Fonctions de l'interface et des menus**

Ce chapitre vous présente rapidement l'interface utilisateur, décrivant la fonction de toutes les commandes et de tous les choix de menus.

### **5. Outils et fonctions d'édition**

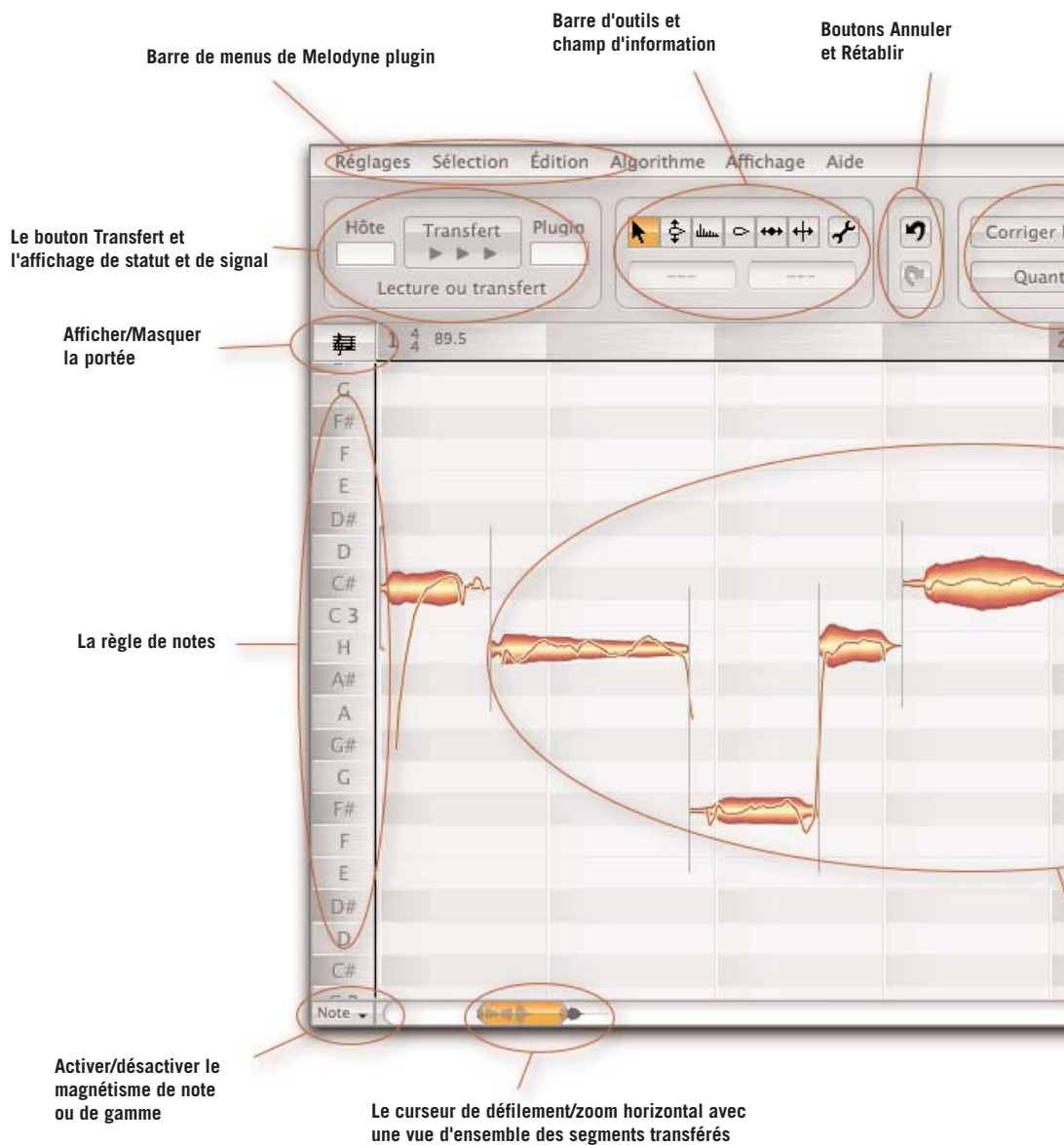
Ce chapitre vous présente les outils et fonctions offerts par *Melodyne plugin* pour l'édition des données audio.

Il est maintenant temps de vous souhaiter du plaisir et du succès avec *Melodyne plugin*,

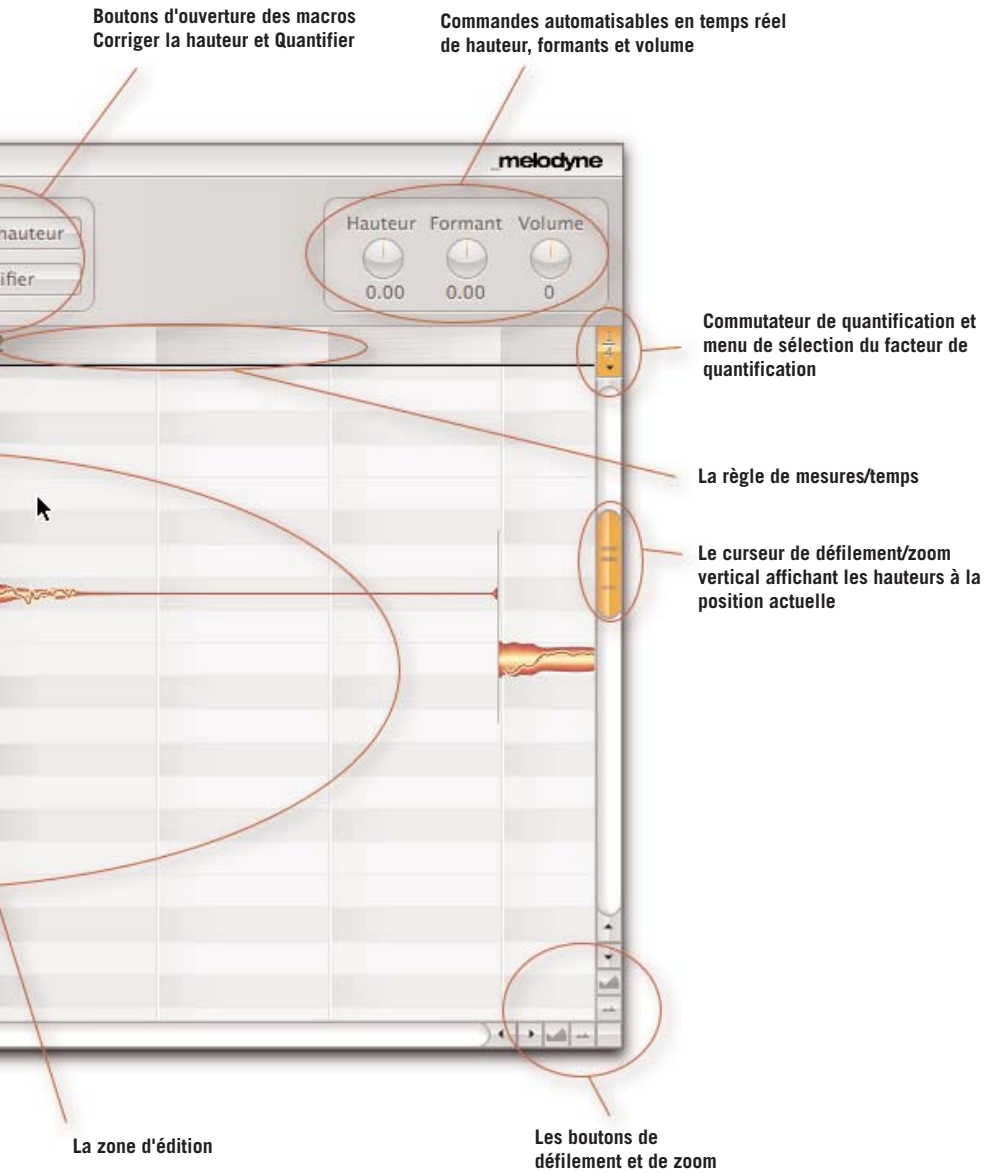
Tout le personnel de Celemony

## Vue d'ensemble: La surface de Melodyne plugin

### Vue d'ensemble: La surface de Melodyne plugin



## Vue d'ensemble: La surface de Melodyne plugin



### Vue d'ensemble: Les outils de Melodyne plugin

#### Outil principal

Au début d'une note, il permet de la déplacer (sans contrainte si la touche [ALT] est enfoncée)

Au milieu d'une note, il modifie sa hauteur (par paliers d'un centième au lieu d'un demi-ton si la touche [ALT] est enfoncée)

Au milieu d'une note, il modifie sa hauteur (par paliers d'un centième au lieu d'un demi-ton si la touche [ALT] est enfoncée)

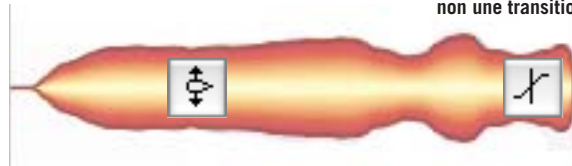


Au dessus ou sous une note, il permet de créer une séparation de note, de la supprimer (double-clic) ou de la déplacer. Avec la touche [ALT] enfoncée, il permet de créer des segments, ou de les réunir si ces derniers ne faisaient qu'un à l'origine

#### Outil d'édition de la hauteur

Au début ou au milieu d'une note, il quantise la hauteur au demi-ton inférieur ou supérieur (cadre bleu), d'un double-clic

À la fin d'une note, il contrôle la transition avec la note suivante. Double-cliquez pour afficher ou non une transition

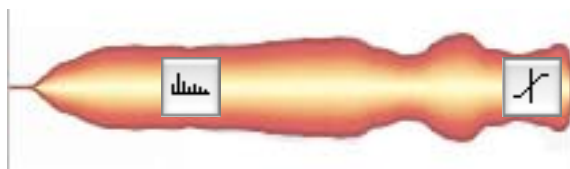


Sous-outil de modulation de la hauteur — vibrato —, et de dérivation de la hauteur. Ces outils ne sont pas contextuels. Supprimez/restaurez le vibrato ou la dérivation en un double-clic

#### Outil d'édition des formants

Au début ou au milieu d'une note, il permet d'éditer les formants (seulement lorsque l'algorithme de lecture 'mélodique' est sélectionné). Double-cliquer remplace les barres de formants à leur position d'origine

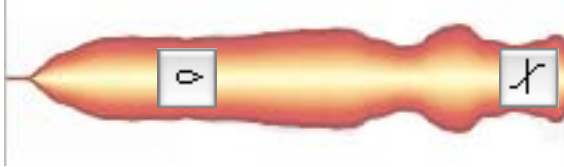
À la fin d'une note, il contrôle la transition des formants avec ceux de la suivante.



## Outil d'édition de l'amplitude

Au début ou au milieu d'une note, il modifie son amplitude. Double-cliquez pour muter/dé-muter une note

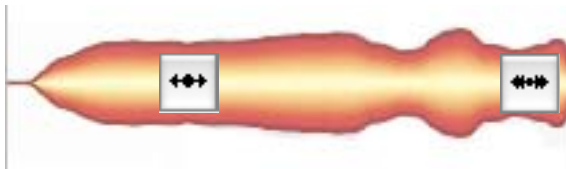
À la fin d'une note, il contrôle la transition d'amplitude avec la suivante.



## Outil d'édition temporelle

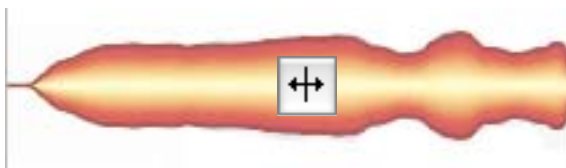
Au début ou au milieu d'une note, il permet de modifier sa position (Sans contrainte si la touche [Alt] est enfoncée). Double-cliquez afin de quantiser sur la position rythmique 'idéale'(silhouette bleue dans un cadre bleu)

À la fin de la note, il permet de modifier sa durée (Sans contrainte si la touche [Alt] est enfoncée)



## Outil de séparation de note

Au dessus ou sous une note, il permet de créer ou supprimer des séparations de note (double-clic), et de les déplacer. Avec la touche [Alt] enfoncée, il permet de créer des segments, ou de les réunir si ces derniers ne faisaient qu'un à l'origine



# 1. Installation et autorisation

Pour commencer, vous devez installer *Melodyne plugin* sur votre ordinateur. Pour cela, lancez le programme d'installation que vous trouverez sur le CD ROM ou que vous avez téléchargé par internet. Veuillez noter que la zone de téléchargement et le CD d'installation contiennent un certain nombre d'autres éléments qui, en dehors du programme d'installation lui-même, peuvent être intéressants pour vous. Ce sont:

- un dossier intitulé "Movies" contenant quatre vidéos vous présentant *Melodyne plugin* et ses possibilités
- un dossier avec de petits exemples d'arrangements pour différents hôtes que vous pouvez utiliser pour essayer et apprendre à utiliser *Melodyne plugin*
- une version de démonstration de Melodyne studio

*Melodyne plugin* évolue constamment. Veuillez vérifier sur internet s'il n'existe pas une version plus récente que celle présente sur votre CD d'installation.

## Installation sur le Mac



Lancez le programme d'installation.

### Le programme d'installation pour le plug-in AU

Si vous avez téléchargé *Melodyne plugin* sur internet, vous avez donc déjà sélectionné le plug-in approprié à l'interface que vous envisagez d'employer: VST, AU ou RTAS. Si par

contre vous installez le logiciel depuis le CD, les plug-ins pour toutes les interfaces disponibles seront par défaut installés. Pour limiter l'installation à seulement une (ou deux) interfaces, cliquez sur le bouton Options dans le programme d'installation et sélectionnez les interfaces que vous envisagez d'employer.

## 1. Installation et autorisation

<input checked="" type="checkbox"/> Melodyne plugin AudioUnit	Install	25,0MB
<input checked="" type="checkbox"/> Melodyne plugin VST	Install	29,7MB
<input checked="" type="checkbox"/> Melodyne plugin RTAS	Install	30,5MB

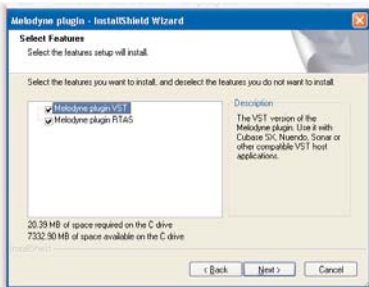
**Le programme d'installation sur le CD vous permet de sélectionner en genre et en nombre les interfaces de plug-in que vous désirez employer**

A partir de là, suivez les instructions à l'écran. Après quelques minutes, l'installation sera terminée et vous pourrez poursuivre avec l'étape d'autorisation.

### Installation sous Windows

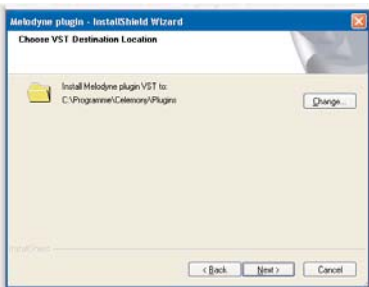
Lancez le programme d'installation.

Si vous avez téléchargé *Melodyne plugin* sur internet, vous avez donc déjà sélectionné le plug-in approprié à l'interface que vous envisagez d'employer: VST, AU ou RTAS. Si par contre vous installez le logiciel depuis le CD, les plug-ins pour toutes les interfaces disponibles seront par défaut installés. Pour limiter l'installation à seulement une (ou deux) interfaces, cliquez sur le bouton Options dans le programme d'installation et sélectionnez les interfaces que vous envisagez d'employer.



**Sélectionnez les interfaces que vous désirez employer**

Si vous avez sélectionné l'interface VST (seule ou non), il vous sera demandé de choisir le dossier de plug-ins VST pour l'installation.



**Choisissez le dossier de plug-ins VST que vous désirez employer**

A partir de là, suivez les instructions à l'écran. Après quelques minutes, l'installation sera terminée et vous pourrez poursuivre avec l'étape d'autorisation.

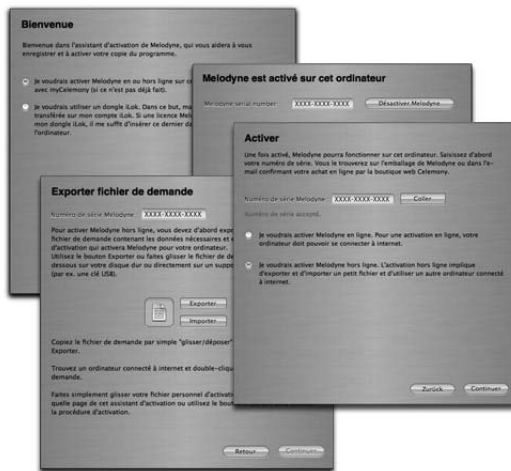
## 1. Installation et autorisation

### Activation et myCelemony

Avant de pouvoir utiliser *Melodyne plugin* sur votre ordinateur, vous devez vous enregistrer comme utilisateur sur myCelemony et activer *Melodyne plugin*. Cette procédure ne prend généralement que quelques minutes et ne doit être accomplie qu'une fois.

"S'enregistrer" signifie ouvrir un compte utilisateur dans la section myCelemony du site web de Celemony. Cela se fait en conjonction avec l'activation de *Melodyne plugin* (voir ci-dessous). Vous pouvez ensuite accéder à ce compte depuis tout ordinateur connecté à internet en saisissant votre nom d'utilisateur et votre mot de passe ([www.celemony.com/mycelemony](http://www.celemony.com/mycelemony)). Votre compte myCelemony est constitué d'un profil utilisateur et d'un affichage des produits arrangés hiérarchiquement. Vous pouvez:

- voir tous les produits Celemony que vous avez activés ainsi que leur état d'activation;
- télécharger les derniers programmes d'installation pour vos produits ainsi que les mises à jour correspondantes;
- dans certains cas, télécharger d'autres produits Celemony à prix avantageux voire gratuitement;
- choisir quel type de bulletin d'informations Celemony vous désirez recevoir et modifier vos autres données personnelles.

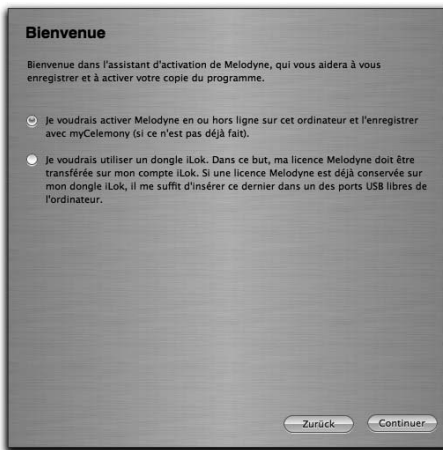


**Votre compte myCelemony est la clé pour prendre en main vos produits Celemony ainsi que pour les utiliser et en tirer le meilleur parti (mises à jour, mises à niveau etc.).**

"L'activation" est la procédure d'autorisation d'emploi de votre copie de *Melodyne plugin* sur un ordinateur déterminé. Vous devez activer *Melodyne plugin* afin de pouvoir l'utiliser indéfiniment. Nous distinguons trois façons d'activer *Melodyne plugin*:

- l'activation en ligne, dans laquelle *Melodyne plugin* établit une liaison directe avec le serveur myCelemony et qui nécessite donc que votre ordinateur dédié à la musique soit connecté à internet;
- l'activation hors ligne, qui se fait en exportant et en important de petits fichiers, et qui nécessite seulement d'avoir accès à internet depuis un ordinateur quelconque (bureau, cybercafé, ...);
- iLok, qui implique l'emploi d'un dongle ("clé") iLok de protection anti-copie de Pace et nécessite de posséder un dongle iLok et d'avoir accès à internet depuis un ordinateur quelconque (bureau, cybercafé,...).

Un assistant d'activation intégré à *Melodyne plugin* vous offre toutes les options mentionnées ci-dessus et vous guide au travers de toutes les étapes nécessaires à l'enregistrement et à l'activation. Cet assistant démarre automatiquement la première fois que vous lancez *Melodyne plugin* et il peut par la suite être ouvert en choisissant "Licence" dans le menu "Réglages". Quand vous lancez *Melodyne plugin* pour la première fois après l'installation, vous voyez la page de bienvenue de l'assistant:



Choisissez d'activer le programme ou de transférer une licence à votre dongle iLok. Ensuite, cliquez sur "Continuer". Si vous avez déjà un iLok avec une licence valable de *Melodyne plugin*, insérez le dongle iLok dans un port USB libre de votre ordinateur pour utiliser *Melodyne plugin*. Dès que *Melodyne plugin* détecte une licence valable sur l'iLok, l'assistant vous en informe. Vous pouvez alors fermer la fenêtre et travailler avec *Melodyne plugin*.

## 1. Installation et autorisation

### Activation en ou hors ligne

Elle rend possible l'activation de *Melodyne plugin* sur un ordinateur particulier. Un même numéro de série de *Melodyne plugin* peut être activé sur un maximum de deux ordinateurs en même temps. Après avoir sélectionné cette option, cliquez sur "Continuer". L'assistant affichera alors la page d'activation où vous devez d'abord saisir votre numéro de série. Vous le trouverez soit dans le mode d'emploi imprimé de *Melodyne plugin*, soit dans l'e-mail de confirmation de votre achat venant de notre boutique en ligne. Choisissez maintenant d'effectuer l'activation en ligne ou hors ligne, ou encore d'activer *Melodyne plugin* temporairement pour commencer (voir ci-dessous). Quand vous avez fait votre choix, cliquez sur "Continuer".

### Activation en ligne

Si vous n'avez pas encore enregistré votre numéro de série de *Melodyne plugin*, l'assistant lancera votre navigateur internet, trouvera le site myCelemony et ouvrira la page de profil client. Sur le Mac, il vous sera demandé lors de l'activation de saisir le mot de passe d'administrateur de votre ordinateur; sous Windows, vous devez vous identifier comme administrateur pour activer *Melodyne plugin*. C'est nécessaire pour que *Melodyne plugin* puisse stocker le fichier de licence de myCelemony à la racine de votre ordinateur.

Note: Si vous avez déjà un compte myCelemony, vous n'avez pas à en ouvrir un second (et devriez même éviter de le faire par souci de clarté). A la place, cliquez sur le lien de la page de profil client qui vous mène à la page d'identification (Login) pour myCelemony, où vous pouvez alors vous identifier en saisissant votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Cela assurera l'enregistrement de votre nouveau *Melodyne plugin* dans votre compte myCelemony existant.

En page de profil client myCelemony, saisissez les données requises et confirmez en cliquant sur "Continuer Activation". Dans la page de confirmation qui suit, il vous sera demandé par myCelemony de revenir à l'assistant d'activation dans *Melodyne plugin* où vous devez cliquer sur "Continuer". *Melodyne plugin* téléchargera alors les données d'activation du serveur myCelemony et achèvera le processus d'activation.

Si vous avez déjà enregistré *Melodyne plugin* et voulez effectuer une seconde ou nouvelle activation (pour votre ordinateur portable, par exemple, ou après avoir changé de disque dur), après avoir saisi votre numéro de série, sélectionnez "Activer en ligne" et cliquez sur "Continuer". *Melodyne plugin* communiquera alors automatiquement avec le serveur myCelemony et mènera lui-même l'activation.

### Activation hors ligne

L'activation hors ligne implique 3 étapes:

1. exporter un fichier de demande d'activation depuis l'assistant d'activation
2. transférer ce fichier à un ordinateur capable de se connecter à internet et d'envoyer le fichier à myCelemony
3. télécharger le fichier d'activation, le faire glisser et le déposer sur l'assistant d'activation.

Si vous avez opté pour l'activation hors ligne, la page "Exporter fichier de demande" apparaît:



Exportez le fichier par glisser-déposer sur votre disque dur et transférez-le (par exemple à l'aide d'une clé USB) à un ordinateur ayant accès à internet. Le fichier de demande est un petit fichier HTML avec une page web locale qui doit ouvrir votre navigateur quand vous double-cliquez dessus. Si ce n'est pas le cas, ouvrez manuellement le fichier depuis votre navigateur (la commande adéquate doit s'appeler "Ouvrir Page" ou quelque chose d'avoisinant). Sur la page web locale affichée, vous verrez un bouton. Cliquez dessus pour établir la connexion avec myCelemony et transférer les données requises pour l'activation. Puis saisissez les données nécessaires dans le profil client de votre nouveau compte myCelemony et confirmez votre saisie en cliquant sur "Continuer Activation".

## 1. Installation et autorisation

Si vous avez déjà un compte myCelemony, vous n'avez pas à en ouvrir un nouveau et cela ne serait que source de confusion. A la place, cliquez sur le lien de la page de profil client qui vous mène à la page d'identification (Log In), puis identifiez-vous à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe. Votre nouveau *Melodyne plugin* sera alors enregistré dans votre compte myCelemony existant.

Dès que les données auront été transférées au serveur myCelemony et traitées, myCelemony vous proposera de télécharger le fichier d'activation. Cliquer sur le lien lancera le téléchargement. L'endroit exact où le fichier arrivera sur votre ordinateur dépend des réglages de votre navigateur. Veuillez les contrôler si vous ne trouvez pas le fichier après l'avoir téléchargé.

Amenez ce fichier dans votre ordinateur dédié à la musique et lancez *Melodyne plugin*. Quand l'assistant d'activation apparaît, faites simplement glisser le fichier d'activation et déposez-le dans sa fenêtre. Il vous sera à nouveau demandé le mot de passe d'administrateur de votre ordinateur sur lequel la page de statut d'assistant apparaîtra pour confirmer la réussite de l'activation.



**Quand vous voyez cette page, vous savez que le processus d'activation s'est achevé. Vous pouvez maintenant fermer l'assistant et travailler avec *Melodyne plugin* sans restriction.**

### Activation temporaire

Si vous ne pouvez pas décider immédiatement de la forme d'activation à employer, *Melodyne plugin* vous laisse le temps d'y penser: après la première installation, vous pouvez utiliser le logiciel durant dix jours après avoir saisi le numéro de série, ce qui permet de commencer immédiatement à travailler. L'activation temporaire n'est possible qu'après la première installation de *Melodyne plugin* sur un ordinateur.

Après avoir sélectionné cette option, cliquez sur "Continuer". L'assistant vous informera alors que *Melodyne plugin* a été activé pour une période de dix jours. Vous pouvez maintenant fermer l'assistant et utiliser *Melodyne plugin*. Nous vous recommandons toutefois d'effectuer l'activation définitive dès que possible. Sinon, l'activation temporaire risque d'expirer juste au mauvais moment...

### Activation iLok

Vous pouvez aussi activer *Melodyne plugin* à l'aide d'un dongle USB ("clé") iLok de protection anti-copie fabriqué par Pace ([www.pace.com](http://www.pace.com)). Quand cette solution est choisie, votre licence *Melodyne plugin* est transférée à un dongle iLok, rendant possible l'emploi du logiciel sur une variété d'ordinateurs – à condition, bien entendu, que *Melodyne plugin* ait été installé sur chacun d'entre eux et que vous insériez le dongle dans un port USB chaque fois que vous voulez utiliser un ordinateur. Cela vous permet en effet d'emmener avec vous votre copie de *Melodyne plugin* si vous travaillez régulièrement dans plusieurs studios différents. Un iLok peut contenir plusieurs licences différentes, y compris celles d'autres fabricants, aussi n'avez-vous pas besoin d'un dongle différent pour chaque logiciel que vous avez choisi d'activer ainsi.

Pour utiliser le système d'activation iLok, il vous faut:

- un dongle iLok de protection anti-copie (que vous pouvez acheter dans votre magasin de musique local; Celemony ne vend pas de dongles iLok);
- ouvrir un compte iLok sur [www.ilock.com](http://www.ilock.com) (à moins d'en avoir déjà un);
- transférer votre licence *Melodyne plugin* sur votre compte iLok (cela se fait via le site web [myCelemony](http://myCelemony.com) que l'assistant ouvrira pour vous;
- transférer votre licence *Melodyne plugin* de votre compte iLok au dongle iLok (cela se fait sur [www.ilok.com](http://www.ilok.com) où vous trouverez les instructions nécessaires).

## 1. Installation et autorisation

*Note: Si vous optez pour l'activation iLok, vous n'aurez plus accès à l'activation d'un ordinateur spécifique par Celemony.*

Quand, depuis la page de bienvenue de l'assistant d'activation, vous sélectionnez "activation iLok" et cliquez sur le bouton "Continuer", une nouvelle page s'ouvre dans l'assistant pour demander une licence iLok. Saisissez d'abord votre numéro de série. Vous le trouverez soit dans le mode d'emploi imprimé de *Melodyne plugin*, soit dans l'e-mail de confirmation de votre achat venant de notre boutique en ligne. Vous pouvez transférer votre licence sur votre compte iLok soit en ligne depuis votre ordinateur de musique soit hors ligne depuis un autre ordinateur ayant accès à internet. Choisissez l'option désirée et cliquez sur "Continuer".

### **Demande de transfert de votre licence iLok en ligne**

*Melodyne plugin* lancera votre navigateur internet, ouvrira le site web myCelemony et vous connectera à la page de profil client.

*Note: Si vous avez déjà un compte myCelemony, vous n'avez pas à en ouvrir un nouveau et cela ne serait que source de confusion. A la place, cliquez sur le lien de la page de profil client pour atteindre la page d'identification (Login) de myCelemony. Identifiez-vous maintenant à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe. Cela assurera l'enregistrement de votre nouveau Melodyne plugin dans votre compte myCelemony existant.*

En page de profil client myCelemony, saisissez les données requises et confirmez en cliquant sur "Continuer Activation". Cela vous mènera à une page dans laquelle vous devez saisir le nom de votre compte iLok ("iLok User ID"). Veillez à bien le saisir correctement (le nom tient compte des majuscules) sinon le transfert de licence échouera. Cliquez maintenant sur le bouton "Transférer". Le serveur myCelemony se connectera au serveur [www.ilok.com](http://www.ilok.com) pour vérifier qu'il existe bien un compte portant le nom que vous avez saisi. Si c'est le cas, il transférera votre licence *Melodyne plugin* vers ce compte. Une fois le transfert initié, vous pouvez fermer la page myCelemony.

### **Demande de transfert de licence iLok hors ligne**

Le transfert hors ligne d'une licence implique deux étapes supplémentaires:

1. exporter un fichier de demande depuis l'assistant d'activation;
2. transférer ce fichier à un ordinateur capable de se connecter à internet et d'envoyer le fichier à myCelemony.

Quand vous optez pour une activation hors ligne, la première page à apparaître est celle pour exporter le fichier de demande.

Exportez le fichier de demande par glisser-déposer sur votre disque dur et transférez-le (par exemple à l'aide d'une clé USB) à un ordinateur ayant accès à internet. Le fichier de demande est un petit fichier HTML avec une page web locale qui doit ouvrir automatiquement votre navigateur quand vous double-cliquez dessus. Si cela n'est pas le cas, ouvrez manuellement le fichier à l'aide de la commande "Ouvrir Page", ou quelque chose d'avoisinant, de votre navigateur. Sur la page web locale affichée, vous verrez un bouton. Cliquez dessus pour établir la connexion avec myCelemony et transférer les données requises pour l'activation.

*Note: Si vous avez déjà un compte myCelemony, vous n'avez pas à en ouvrir un nouveau (et cela ne serait que source de confusion). A la place, cliquez sur le lien de la page de profil client pour atteindre la page d'identification (Login), et identifiez-vous maintenant à l'aide de votre nom d'utilisateur et de votre mot de passe.*

En page de profil client myCelemony, saisissez les données requises et confirmez en cliquant sur "Continuer Activation". Cela vous mènera à une page dans laquelle vous devez saisir le nom de votre compte iLok ("iLok User ID"). Veillez à bien le saisir correctement (le nom tient compte des majuscules) sinon le transfert de licence échouera. Puis cliquez sur le bouton transférer. Le serveur myCelemony se connectera alors au serveur [www.ilok.com](http://www.ilok.com) pour d'abord vérifier qu'il existe bien un compte portant le nom indiqué, et, si c'est le cas, pour y transférer la licence. Une fois le transfert terminé, vous pouvez fermer la page myCelemony.

### **Transfert de la licence de votre compte iLok à votre dongle**

Naviguez jusqu'au site web iLok ([www.ilok.com](http://www.ilok.com)) et identifiez-vous. Votre licence *Melodyne plugin* doit maintenant être sur votre compte. En suivant les instructions données sur le site iLok, transférez la licence à votre dongle iLok. Une fois le transfert terminé, vous pouvez fermer votre navigateur. Dès lors, rien qu'en insérant le dongle dans un port USB libre, vous pouvez activer *Melodyne plugin* sur l'ordinateur de votre choix – à condition bien sûr qu'il réponde aux besoins de configuration système de *Melodyne plugin* et que *Melodyne plugin* (le programme lui-même) y ait été préalablement installé. Sinon, vous devez installer l'application de façon normale; l'iLok ne contient que la licence, pas le programme lui-même !

Notez que si vous utilisez *Melodyne plugin* sur plusieurs ordinateurs différents, vos préférences (sélection de pilote audio, raccourcis clavier, comportement du programme etc.) seront indépendantes sur chaque ordinateur. En d'autres termes, elles sont conservées dans l'ordinateur et pas dans le dongle iLok. Si vous avez affecté toute une série de raccourcis clavier à diverses fonctions sur un ordinateur

## 1. Installation et autorisation

et si vous voulez les transférer dans un autre, vous pouvez le faire en copiant d'un ordinateur à l'autre le fichier Preferences que vous trouverez et amènerez à l'emplacement suivant:

Mac: /[votre nom d'utilisateur]/Bibliothèque/Preferences/Melodyne Preferences

Windows XP: C:\Program Files\Celemony\Melodyne 3.x\Melodyne.pref

Windows Vista: C:\Users\[votre nom d'utilisateur]\AppData\Roaming\Celemony Software GmbH\Melodyne.pref

### **Etes-vous à jour ?**

*Melodyne plugin* est constamment amélioré. Veuillez vérifier s'il n'existe pas une version de programme plus récente que celle de votre CD d'installation. Si vous avez déjà installé *Melodyne plugin*, vous pouvez faire cela simplement en cliquant sur la commande Chercher les mises à jour dans le menu Aide. Sinon, visitez [www.Celemony.com](http://www.Celemony.com). Veuillez noter que vous pouvez aussi accéder au site web Celemony, à notre département Support ou à nos pages de FAQ directement depuis le programme — à nouveau via le menu Aide.

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin

*Melodyne plugin* ne travaille pas en temps réel comme un plug-in d'effet conventionnel. En d'autres termes, il ne traite pas le signal audio au moment où il le reçoit, comme le font un effet écho ou un effet chorus; un tel mode de travail lui est logiquement impossible, puisque *Melodyne plugin* peut aussi éditer le timing des notes (leur position et leur durée), ce qui ne peut bien évidemment être fait que quand elles sont toutes "là" et après qu'il ait pu les étudier; malgré sa technologie sophistiquée, *Melodyne plugin* ne peut pas voir dans le futur ! Nous avons par conséquent adopté une approche différente vous permettant de tirer parti de tout l'éventail de possibilités d'édition de *Melodyne plugin*, qui vont bien au-delà d'une simple correction de hauteur, et pour cela il lui est nécessaire d'analyser au préalable les données et de reconnaître ("détecter") les notes individuelles. Ceci nous amène au premier de nos points essentiels:

**Si vous désirez éditer une partie de données audio à l'aide de *Melodyne plugin*, vous devez d'abord la "lui faire lire". Quand vous faites cela, le plug-in enregistre le passage, l'analyse, puis l'affiche dans son propre éditeur pour que vous puissiez commencer à travailler.**

Ce n'est qu'en le faisant ainsi lire au préalable que vous permettez à *Melodyne plugin* de raccourcir, allonger et quantifier les notes; modifier individuellement leur volume; et faire d'autres choses à côté. Avec un plug-in travaillant entièrement en temps réel, de telles choses seraient impossibles (en l'absence d'une machine à voyager dans le temps ...) sans accroître la latence générale de l'hôte jusqu'à un niveau inutilisable au travers de l'emploi d'une mémoire tampon d'une taille correspondant au temps nécessaire à l'analyse prédictive.

Une fois que vous avez fait lire les données par le plug-in, ou plus exactement que vous avez transféré les données au plug-in, il fonctionne ensuite en temps réel: si vous changez la hauteur d'une note dans l'éditeur, si vous modifiez sa durée ou utilisez les fonctions automatiques de correction de hauteur ou de timing, les

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin

changements sont affichés et audibles immédiatement – c-à-d. sans aucune latence – dans le contexte, naturellement, de votre arrangement en cours.

Vous savez maintenant que les données audio nécessitant une édition par le plug-in doivent lui être transférées au préalable. *Melodyne plugin* enregistre ces signaux et les conserve sur votre disque dur. Ce sont ces fichiers, créés par *Melodyne plugin* – et pas les fichiers audio créés par votre hôte – qui forment la base de toute édition effectuée dans le plug-in.

Mais pourquoi *Melodyne plugin* n'accède-t-il pas simplement au fichier audio existant utilisé par l'hôte ? Malheureusement, il ne servirait à rien de révéler au plug-in l'emplacement de ce fichier, puisque le fichier en question n'a aucune idée de quand et où seront reproduites ses parties, de celles qui seront dupliquées, auront été supprimées ou se verront appliquer des paramètres de lecture particuliers; et pour que *Melodyne plugin* puisse faire un usage intelligent de ces données, il doit savoir toutes ces choses et reproduire dans son propre éditeur les résultats de l'édition que vous avez déjà effectuée dans l'hôte. Il n'y a donc pas d'autre alternative que le transfert des données.

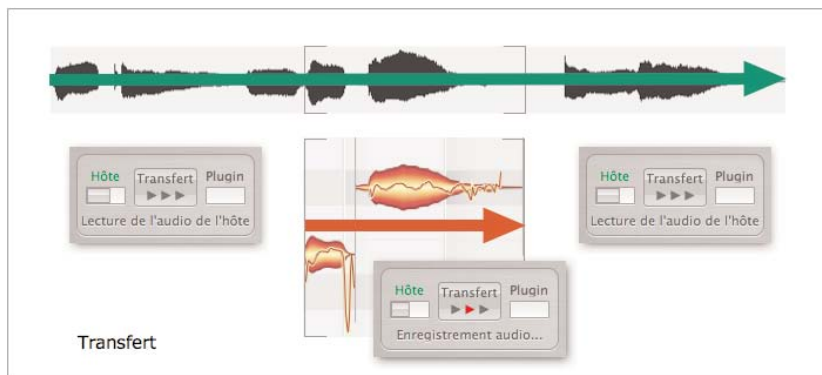
### Melodyne plugin et l'hôte

La question qui se pose maintenant est: comment interagissent les données audio sur la piste de l'hôte et celles transférées dans *Melodyne plugin* ? A cela, il existe une réponse simple, notre second point essentiel:

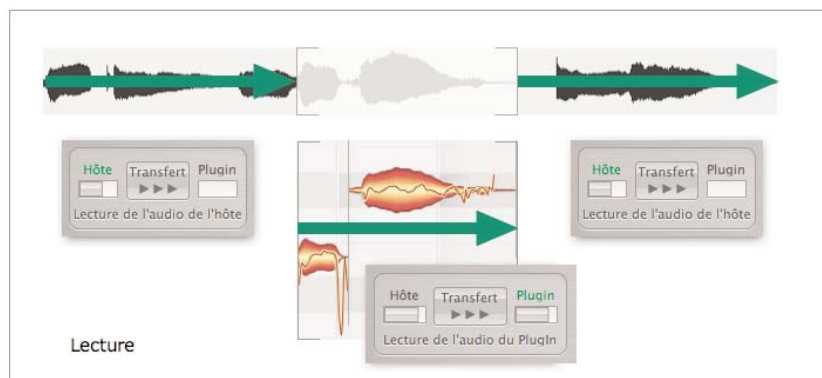
**Dans ces parties chronologiques où l'audio a été transféré à *Melodyne plugin* et où des notes sont visibles dans l'éditeur de ce dernier, vous entendrez le plug-in et pas la piste de l'hôte; à l'opposé, dans les parties chronologiques où rien n'a été transféré au plug-in ou dans lesquelles aucune note n'est visible dans son éditeur, vous entendrez la piste de l'hôte et pas le plug-in.**

Vous pouvez transférer au plug-in autant de passages d'autant de parties différentes de la piste de l'hôte que vous le désirez; le plug-in en conserve une image globale. Chaque fois qu'il y a des notes dans son éditeur, il les reproduit et en même temps coupe le son de la piste de l'hôte; à tous les autres endroits, c'est le plug-in qui est silencieux, laissant passer le signal de l'hôte. Vous pouvez comparer cela, si vous le voulez, à un aiguillage ferroviaire automatique qui donne la priorité au plug-in quand il a des notes à jouer, mais qui laisse sinon le signal de l'hôte passer le reste du temps.

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin



Un segment audio est transféré dans *Melodyne plugin*



***Melodyne plugin* effectue automatiquement la commutation entre le signal de la piste de l'hôte et celui du plug-in**

Ce mécanisme précis à l'échantillon près rend possible le transfert de l'hôte au plug-in de simples notes si vous le désirez: pour faire cela, transférez au plug-in un court passage contenant la "fausse note"; puis supprimez toutes les notes qui l'entourent, pour qu'il ne reste que la note que vous voulez corriger. Quand la lecture atteint la note en question, *Melodyne plugin* bascule de la sortie de la piste de l'hôte à sa propre sortie, puis l'inverse dès que la note est terminée. En d'autres termes, seule la note que vous voulez corriger sera affectée; les autres seront lues sur la piste de l'hôte exactement comme avant.

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin

Maintenant que vous savez comment fonctionne *Melodyne plugin* et comment il bascule automatiquement de ses propres signaux à ceux de l'hôte, un certain nombre de questions se posent concernant votre "stratégie de travail" personnelle, puisqu'il y a maintenant deux "couches audio": le signal d'origine sur la piste de l'hôte et les passages que vous avez transférés au plug-in. Que se passe-t-il si, après avoir transféré un passage au plug-in, vous le modifiez, le supprimez ou le réenregistrez dans l'hôte ? La réponse à cette question constitue notre troisième point essentiel:

### ***Melodyne plugin* n'a aucun moyen d'avoir connaissance d'éventuels changements apportés à la piste de l'hôte.**

Si vous réorganisez les données dans la piste de l'hôte et si ces changements affectent des parties chronologiques où il y a des notes dans le plug-in, vous devrez apporter les changements correspondants aux données du plug-in; sinon, le plug-in fera les commutations entre son signal et celui de l'hôte aux mauvais moments, et vous entendrez les notes de "l'ancien" arrangement encore présentes dans le plug-in. Le même principe s'applique si vous supprimez des données sur la piste de l'hôte ou si vous les remplacez par de nouvelles.

Pourquoi le plug-in ne peut-il pas tenir compte des changements apportés à la piste de l'hôte ? La raison est que les interfaces servant communément à relier les plug-ins ne prennent pas en charge le type d'échange d'informations (entre plug-in et hôte) que cela nécessiterait. Les diverses interfaces pour plug-in sont simplement conçues pour diriger l'audio de l'hôte au plug-in et vice-versa, conjointement à quelques informations rudimentaires nécessitées par la synchronisation.

*Melodyne plugin* utilise adroitement les diverses interfaces de plug-in pour permettre un type d'édition audio très perfectionné qui n'était pas envisagé quand ces interfaces ont été conçues, mais il reste cependant dans la conception des interfaces pour plug-in des limitations techniques et conceptuelles qui créent des obstacles que même *Melodyne plugin* ne peut pas surmonter.

### **Stratégies de travail**

Pour travailler de façon aussi transparente que possible et sans confusion avec les deux signaux audio (la piste hôte et les données transférées au plug-in), deux stratégies de base viennent immédiatement à l'esprit; il n'est pas nécessaire d'adopter servilement l'une d'entre elles, mais les connaître vous aidera à optimiser votre flux de production avec *Melodyne plugin*.

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin

Supposons que vous ayez enregistré des voix sur une des pistes de l'hôte et que vous désiriez apporter des corrections à certains passages ou les éditer d'une autre façon. Nous présumerons que toutes les mesures n'occupent pas encore leur position finale: vous pourrez par exemple vouloir copier ultérieurement les voix du troisième refrain dans le premier; en d'autres termes, l'arrangement de la piste n'est pas encore définitif mais la piste fonctionne simplement comme une sorte de conteneur pour les diverses prises, que vous n'avez pas encore triées, nettoyées, et déplacées jusqu'à leur destination finale.

Une approche serait de transférer en totalité les données audio de la piste dans *Melodyne plugin*, où vous pourriez supprimer les erreurs et optimiser les données. Une fois cela fait, vous pourriez "convertir" les résultats sur le disque dur et simplement remplacer l'ancien fichier audio de la piste de l'hôte par celui nouvellement créé. Vous pourriez ensuite désactiver *Melodyne plugin*, car il aurait alors fait son travail, les changements ayant été "immortalisés" dans un nouveau fichier audio. Si vous travaillez de cette façon, vous pouvez alors continuer de copier et de déplacer des segments des voix (maintenant optimisés) sur la piste de l'hôte jusqu'à ce que tout soit à la place désirée.

*Note: la fonction "Report", "Conversion", "Rendu" ou "Mixage audio" (son nom varie d'un hôte à l'autre) donne un nouveau fichier audio (ou plusieurs) créé par l'hôte sur votre disque dur à partir des signaux d'une ou plusieurs pistes – après que le traitement (y compris dans ce cas les changements introduits par Melodyne plugin) leur ait été appliqué.*

La seconde approche implique de repousser l'emploi de *Melodyne plugin* tant que vous n'avez pas arrangé la piste: commencez par dépouiller vos enregistrements vocaux, en supprimant les mauvaises prises, en copiant et en plaçant les bonnes aux bons endroits. Ce n'est qu'une fois le processus d'arrangement terminé que vous pourrez transférer la piste – ou plus exactement les parties qui nécessitent une optimisation – au plug-in. Comme les données de la piste ont déjà été arrangées, il n'y a plus le même risque de voir votre travail avec le plug-in rendu obsolète par des changements apportés ultérieurement à l'arrangement dans l'hôte (souvenez-vous: de tels changements doivent être reproduits dans le plug-in, en déplaçant dans le plug-in les notes affectées jusqu'aux positions chronologiques qu'elles occupent dans l'hôte). C'est ensuite à vous de choisir, avec cette seconde approche, si vous préférez convertir la piste de l'hôte et la piste du plug-in pour créer un nouveau fichier audio, ou si vous préférez attendre et laisser le plug-in décider de la source à utiliser et quand le faire. Si vous voulez transférer le morceau dans un autre ordinateur sur lequel *Melodyne plugin* n'est pas installé,

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin

alors naturellement, vous n'avez pas d'autre choix que de convertir les données. Cela s'applique aussi si la charge de calcul du processeur de votre ordinateur atteint un niveau critique, car reproduire une piste ainsi convertie nécessite beaucoup moins de puissance de calcul que reproduire une piste avec traitement en temps réel.

Une approche hybride peut être de commencer par transférer la totalité de la piste avec toutes ses prises dans *Melodyne plugin*, où vous pourriez en un seul passage corriger les erreurs les plus importantes à l'aide des macros de correction de hauteur et de timing, avant de convertir les résultats vers l'application hôte. Si vous désirez ultérieurement revenir à des passages individuels dans *Melodyne plugin* pour des "ajustements microchirurgicaux", il ne faudra qu'un second transfert dans le plug-in en réutilisant la même procédure.

Les approches que nous avons exposées servent simplement à éviter une éventuelle confusion causée par le fait qu'il existe de l'audio à deux niveaux: celui de l'application hôte et celui du plug-in. Vous êtes bien entendu libre de ne transférer que les passages nécessitant une édition de la piste de l'hôte au plug-in, et de travailler avec les signaux combinés de la piste de l'hôte et du plug-in. Toutefois, si vous faites cela, n'oubliez pas que tout changement apporté aux données audio dans la piste de l'hôte doit être reproduit dans le plug-in; sinon, vous pouvez simplement supprimer les passages en question dans le plug-in et transférer les nouvelles versions de l'hôte au plug-in pour édition supplémentaire.

### Les particularités des hôtes

Nous avons déjà observé que *Melodyne plugin* ne peut rien quant aux limitations conceptuelles et techniques de l'interface pour plug-in; il en est de même pour les particularités de certaines applications hôtes. Comme *Melodyne plugin* fonctionne en tant que plug-in dans l'environnement de l'hôte, il en est dépendant et est sujet non seulement aux limitations imposées par l'interface mais aussi aux limitations supplémentaires, quelles qu'elles soient, résultant des particularités spécifiques de l'hôte. Ceci nous amène à notre quatrième point essentiel:

***Melodyne plugin* ne peut faire plus que ce que l'hôte lui laisse faire. Si, par exemple, l'hôte ne traite les plug-ins que dans les zones chronologiques où il y a réellement de l'audio dans la piste de l'hôte (comme c'est le cas avec Logic et DP), ces limitations se reflètent inévitablement dans la façon d'interagir avec *Melodyne plugin*.**

## 2. Introduction: Comment fonctionne Melodyne plugin

Si votre hôte entre dans cette catégorie, il peut parfois arriver que des notes soient visibles dans *Melodyne plugin* et doivent donc pouvoir être entendues durant la lecture, mais qu'en fait vous n'entendiez rien, la raison étant l'absence d'audio en ce point chronologique de la piste de l'hôte, soit parce que vous avez déplacé le passage en question ailleurs dans le morceau après l'avoir transféré dans *Melodyne plugin*, soit parce que vous l'avez tout simplement supprimé. Dans de tels cas, il existe un moyen simple de contournement du problème: copiez un morceau d'audio "silencieux" (par exemple, un segment d'audio converti ne contenant que du silence) à l'endroit correspondant de la piste de l'hôte; cela forcera l'hôte à traiter le plug-in.

Selon l'application que vous utilisez comme hôte, vous pouvez rencontrer d'autres limitations, y compris celles qui viendront d'apparaître après la mise à jour de l'hôte; mettre à jour votre logiciel hôte peut aussi avoir l'effet opposé, faisant disparaître des limitations présentes auparavant. Celemony teste *Melodyne plugin* sur un grand nombre d'applications hôtes, afin de pouvoir offrir des astuces et moyens de contourner les problèmes rencontrés. Comme c'est un processus permanent et que les informations fournies sont basées sur l'hypothèse que vous mettrez régulièrement à jour votre logiciel pour tirer parti de ses dernières améliorations, ce manuel n'est bien évidemment pas le meilleur endroit pour traiter de ceci. A la place, vous trouverez dans la section FAQ du site web Celemony ([www.celemony.com/faq\\_plugin](http://www.celemony.com/faq_plugin)) une mine d'informations constamment mises à jour – triées par application hôte. Si jamais vous avez la sensation que quelque chose ne fonctionne pas comme cela devrait, c'est le premier endroit où rechercher une solution: la section dédiée à votre application hôte dans la FAQ.

## 3. Emploi

Vous devez maintenant avoir compris comment fonctionne *Melodyne plugin* et avoir une idée de la façon la plus efficace de l'employer. Dans le chapitre suivant, nous verrons plus en détail l'utilisation pratique de *Melodyne plugin*, avant d'examiner l'interface utilisateur et les fonctions auxquelles elle donne accès.

*Note: veuillez ne pas oublier que Melodyne plugin ne répond pas aux commandes du clavier; celles-ci affectant toujours l'hôte ! Si vous voulez supprimer une note à l'intérieur du plug-in, vous devez employer la commande Supprimer du menu Edition plutôt que la touche [Suppr] de votre clavier ? sinon, vous supprimerez en fait l'objet actuellement sélectionné dans l'application hôte. Il en est de même pour les fonctions Annuler et Rétablir; les raccourcis clavier conventionnels de ces fonctions annuleront ou rétabliront la dernière action dans l'hôte, pas dans le plug-in. Si vous voulez utiliser les fonctions Annuler et Rétablir dans Melodyne plugin, vous ne pouvez accéder à ces commandes qu'au travers du menu ou via les boutons correspondants à la surface du plugin. Autrement, les résultats ne seront pas ceux escomptés.*

Pour utiliser *Melodyne plugin* afin d'éditer les données audio d'une des pistes de votre application hôte, procédez comme suit:

**1) Chargez *Melodyne plugin* comme effet par Insertion dans la piste.** Si possible, sélectionnez le premier emplacement d'insertion, en repoussant plus loin dans la chaîne de traitement du signal tout autre effet que vous souhaitez aussi utiliser. *Melodyne plugin* fonctionne mieux sur des données "sèches", enregistrées proprement; pour cette raison, il vaut mieux éviter de placer des effets en amont. Les effets les plus problématiques à cet égard sont reverb, écho, chorus et équivalents, car ils rendent difficile voire impossible la détection des notes dans les données audio. Un égaliseur ou un compresseur posent moins de problèmes, mais vous devriez quand même les placer après *Melodyne plugin* dans la chaîne de traitement du signal, car autrement, quand les résultats de votre édition seront transférés, l'égaliseur et/ou le compresseur seront transférés en même temps, ce qui signifie que vous ne pourrez plus les changer.

**2) Placez le curseur de lecture de l'hôte au début des notes que vous voulez éditer et cliquez sur le bouton Transfert en haut à gauche de l'interface de *Melodyne plugin*.** Les trois flèches du bouton clignoteront en rouge pour indiquer que *Melodyne plugin* est prêt à enregistrer (c'est-à-dire qu'il est armé pour l'enregistrement).



**Le bouton Transfert arme *Melodyne plugin* pour l'enregistrement**

*Note : La première fois que vous utilisez Melodyne plugin, Il vous est demandé de sélectionner un dossier d'enregistrement temporaire, qui sera utilisé par Melodyne pour stocker les passages de données audio qu'il enregistre. Vous pourrez ultérieurement sélectionner un autre dossier temporaire dans la fenêtre de dialogue Préférences de Melodyne plugin. Si vous le voulez, vous pouvez aussi déplacer dans un dossier individuel (de préférence dans votre dossier projet) les données enregistrées par une occurrence du plug-in et ainsi entraîner l'écriture dans ce dossier des enregistrements ultérieurs faits avec cette occurrence. C'est utile si, au lieu de convertir immédiatement les données, vous désirez passer à un projet avec Melodyne plugin ouvert conjointement aux données qui y sont déjà transférées. Vous trouverez plus d'informations sur la gestion des fichiers dans la section décrivant les commandes de menu.*

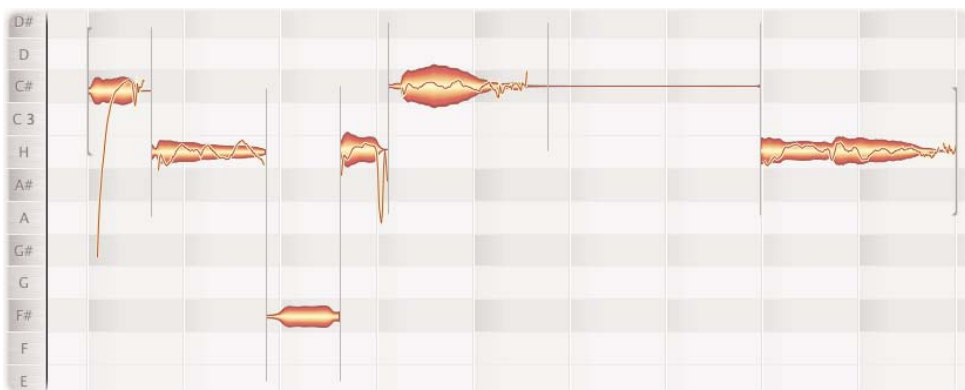
**3) Lancez la lecture de l'hôte, afin de transférer les données au plug-in.** Les flèches du bouton Transfert clignotent maintenant à la suite, et la couleur orange dans l'éditeur indique que l'enregistrement est en cours. Vous pouvez aussi activer le bouton Transfert alors que l'hôte est déjà en reproduction, auquel cas *Melodyne plugin* passe instantanément en mode enregistrement.

**4) Stoppez la lecture de l'hôte ou pressez à nouveau le bouton Transfert du plug-in afin d'arrêter le transfert.** *Melodyne plugin* analysera alors les données transférées, affichant pendant ce temps une barre de progression. Dès que l'analyse est terminée, les notes s'affichent sous la forme de "gouttes" dans l'éditeur de *Melodyne plugin*.

Selon leurs caractéristiques, *Melodyne plugin* interprètera les données comme étant "mélodiques" ou "percussives" et sélectionnera automatiquement l'algorithme de lecture correspondant ainsi que la façon appropriée d'afficher les

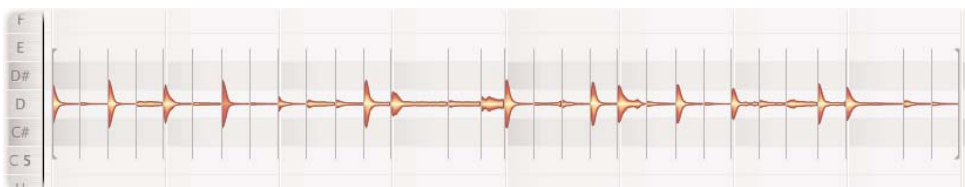
### 3. Emploi

données dans l'éditeur. Si les données sont mélodiques, les gouttes apparaissent à différentes positions verticales, donnant la hauteur de chacune.



#### Un segment audio mélodiques dans l'éditeur

Avec des données percussives, à l'opposé, les gouttes sont affichées sur une note standard, puisqu'aucune hauteur n'a été détectée; pour la même raison, il n'y a pas non plus de courbe de hauteur.



#### Un segment contenant des données percussives dans l'éditeur

Les possibilités d'édition sont quelque peu différentes pour les données mélodiques et percussives. Vous en apprendrez plus à ce sujet dans le chapitre traitant des outils et des fonctions d'édition.

**5) Transférez de la piste de l'hôte au plug-in tout autre passage nécessitant une édition.** Vous pouvez transférer des données de l'hôte au plug-in par courts segments – un petit bout ici, un petit bout là ? et *Melodyne plugin* enregistrera chaque fois un nouveau segment à l'endroit chronologiquement correct, supplantant tout enregistrement existant s'il y a coïncidence. Vous devez par conséquent faire attention à ne pas effacer accidentellement, par un nouveau transfert, un travail que vous avez déjà fait. Toutefois, si cela se produit, vous pouvez utiliser la

fonction Annuler du menu Edition de *Melodyne plugin* ou le bouton correspondant; cela annulera le transfert et restaurera le contenu précédent du plug-in.

*Note: si votre morceau contient des changements complexes de mesure et si vous transférez des données qui viennent après ces changements dans le plug-in, il peut arriver que la règle de mesures du plug-in ne corresponde plus à celle de l'hôte et les barres de mesures apparaîtront au mauvais endroit – même si les notes transférées sonnent toujours bien. La solution est de transférer à Melodyne plugin tous les passages contenant un changement de format de mesure – même si vous n'envisagez aucunement de les éditer (vous pouvez supprimer immédiatement les notes qu'ils contiennent si vous le voulez). En transférant simplement ces passages, vous permettrez à Melodyne plugin d'être informé des changements de mesure, afin qu'il place les barres de mesure restantes aux mêmes endroits que dans l'hôte. Si votre hôte est un de ceux évoqués au deuxième chapitre qui ne traitent les plug-ins qu'aux endroits où de l'audio est présent sur la piste, et que ce n'est pas le cas à un des moments où s'effectue un changement de format de mesure, utilisez l'astuce suggérée précédemment: copiez de "l'audio silencieux" dans les mesures contenant le changement de format de mesure.*

**6) Editez les données transférées jusqu'à ce que les résultats soient satisfaisants. Une description des outils et fonctions offerts pour cela par *Melodyne plugin* est fournie dans un chapitre spécial intitulé "Outils et fonctions d'édition".**

Une astuce: avant de commencer à éditer, faites particulièrement attention aux débuts et aux fins des segments que vous avez transférés. Souvenez-vous que c'est à ces moments que *Melodyne plugin* commute la lecture entre la sortie de l'hôte et la sienne; si vous avez commencé ou terminé le transfert au milieu d'une note, cette commutation se fera au cours de la note, avec sans doute pour résultat un clic indésirable, que vous n'auriez pas eu si vous aviez commencé ou terminé le transfert entre deux notes. La meilleure idée est par conséquent de commencer le transfert légèrement avant le passage que vous voulez éditer et de le terminer légèrement après. Vous pouvez alors simplement supprimer les notes "à cheval", ce qui garantit que l'entrée et la sortie du passage à éditer se feront précisément aux bons moments.

**7) "Convertissez" ou "reportez" les résultats de votre édition.** C'est l'étape finale dans l'utilisation de *Melodyne plugin*, bien qu'elle ne soit pas obligatoire. La fonction "Report", "Rendu", "Conversion" ou "Mixage audio" (son nom varie d'un hôte à l'autre) donne un nouveau fichier audio (ou plusieurs) créé par l'hôte sur votre disque dur à partir des signaux d'une ou plusieurs pistes – après que le traitement

### 3. Emploi

(y compris dans ce cas les changements introduits par *Melodyne plugin*) leur ait été appliqué.

Si vous avez utilisé *Melodyne plugin* sur une piste et avez converti cette piste (ou sa partie éditée), le résultat sera un nouveau fichier audio contenant la version éditée des données. Vous pouvez alors déplacer ce fichier audio dans la piste d'origine de l'hôte au point chronologique où s'est effectuée la conversion. Ainsi, vous remplacerez le passage originellement transféré dans *Melodyne plugin* par un nouveau fichier reflétant les résultats de votre édition. Maintenant, vous pouvez – et devez – désactiver *Melodyne plugin* dans cette piste, car il a terminé son travail et n'est plus nécessaire, et continuer de travailler comme avant avec les régions audio de votre hôte.

Nous avons précédemment mentionné que l'étape 7 n'était pas obligatoire: à la place de la conversion, vous pouvez simplement laisser *Melodyne plugin* effectuer aux moments opportuns la commutation entre la sortie de la piste (ou des pistes) de l'hôte et sa propre sortie, durant l'étape de mastering. Bien sûr, si vous envisagez de faire passer le morceau à quelqu'un d'autre ou de le transférer à un autre ordinateur sur lequel *Melodyne plugin* n'est pas installé, alors vous devez convertir la ou les pistes depuis lesquelles vous avez transféré des données à *Melodyne plugin*. Vous pouvez de toute façon vouloir faire cette conversion pour réduire la charge de calcul du processeur de votre ordinateur, ou pour terminer votre travail avec le plug-in et rendre "permanents" les résultats de votre édition.

#### **Astuce: essai de tempos différents**

*Melodyne plugin* vous offre un moyen simple d'expérimenter différents tempos durant la phase de composition pour voir celui qui rend le mieux. Pour cela, insérez une occurrence de *Melodyne plugin* dans chacune des pistes audio de votre production et transférez-y la totalité du contenu de la piste. Maintenant, vous pouvez accélérer ou ralentir la lecture à volonté et vos pistes audio suivront tout changement comme si elles ne contenaient que des données MIDI – ou des instruments virtuels. Vous devez toutefois garder ce qui suit à l'esprit:

- Il est préférable de rechercher le tempo assez tôt dans le processus de production quand, par exemple, tout ce que vous avez enregistré (en dehors des pistes MIDI) tient sur une poignée de pistes audio: la basse, une boucle de batterie, et les voix principales, par exemple ? moins vous aurez d'occurrences du plug-in à utiliser, moindre sera la charge pour le processeur de votre ordinateur.

- Les changements de tempo n'affecteront que les données transférées au plug-in, pas celles des pistes de l'hôte, aussi les deux seront-elles désynchronisées; cela peut entraîner une confusion visuelle (ce que vous verrez ne sera pas ce que vous entendrez) et dans les pauses entre les notes des données transférées, les pistes de l'hôte entreront en jeu. Pour éviter cela, remplacez les pistes d'origine de l'hôte par de l'audio silencieux. Avec certains hôtes, tel Logic (comme expliqué au Chapitre 2), cet audio silencieux doit couvrir toute la durée du morceau; sinon, comme nous l'avons déjà vu, l'absence d'audio en un point quelconque de la piste hôte coupera la reproduction du plug-in.
- Une fois que vous avez établi le nouveau tempo, il est préférable de convertir individuellement toutes les pistes audio et de remplacer l'audio silencieux des pistes de l'hôte par les fichiers convertis. Une fois cela fait, les formes d'onde affichées à l'écran correspondront à nouveau à l'audio entendu; en d'autres termes, l'affichage et la lecture seront de nouveau synchronisés.

Si vous voulez utiliser Melodyne de façon régulière et intensive pour expérimenter des tempos différents, il est de notre devoir de vous signaler que les éditions multipistes de Melodyne (Melodyne cre8 et Melodyne studio), lorsqu'elles sont reliées à l'hôte via MelodyneBridge ou ReWire, offrent un moyen encore plus rapide et plus intuitif de faire cela.

# 4. Fonctions de l'interface et des menus

## Présentation



La barre de menus se trouve en haut de la fenêtre *Melodyne plugin*. Un tour des divers menus suit l'introduction.

Sous celle-ci, sur la gauche de l'écran se trouve le panneau de transfert contenant le bouton Transfert, un interrupteur à bascule servant à activer et désactiver le transfert de données au plug-in, dont le fonctionnement a été décrit au Chapitre 3. De part et d'autre de ce bouton se trouvent des indicateurs de niveau intitulés "Hôte" et "Plug-in". Si ce que vous entendez est le signal de l'hôte, le mot "Hôte" est éclairé en vert et l'indicateur de niveau adjacent affiche le niveau du signal; si, à l'opposé, c'est le signal du plug-in que vous entendez, le mot "Plug-in" sera éclairé en vert et l'indicateur de niveau adjacent affichera le niveau du signal. Cela vous permet de savoir en un instant quel signal vous entendez à un moment donné. Sous le bouton Transfert se trouve une ligne de texte indiquant le statut de transfert actuel.

Le second cadre à partir de la gauche contient les outils pour l'édition des données audio ainsi que l'Inspecteur, qui affiche des informations sur les notes sélectionnées et qui peut servir à saisir de nouvelles valeurs. Le bouton un peu détaché des autres et affichant une clé anglaise sert à activer le mode Correction d'analyse, dans lequel vous pouvez ramener à la bonne hauteur n'importe quelle note dont la hauteur n'a pas été correctement identifiée par *Melodyne plugin* (généralement en la plaçant une ou plusieurs octaves plus haut ou plus bas). Vous trouverez des informations

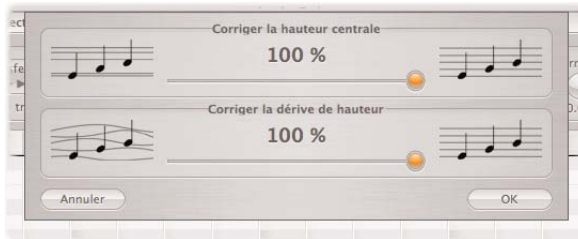
## 4. Fonctions de l'interface et des menus

plus détaillées sur le mode Correction d'analyse au Chapitre 5.

Le troisième cadre à partir de la gauche contient les boutons Annuler et Rétablir sur plusieurs niveaux, chacun reproduisant les fonctions de la commande éponyme du menu Edition. Les boutons Annuler et Rétablir sont grisés quand il n'y a rien à annuler ou rétablir.

Le cadre suivant contient les boutons servant à solliciter les macros automatiques Corriger la hauteur et Quantifier. Ceux-ci ouvrent des fenêtres modales, ce qui signifie que tant qu'elles restent ouvertes, vous ne pouvez plus sélectionner de notes ni utiliser aucune autre fonction du plug-in. Les effets de tout changement de paramètre effectué à l'aide des fenêtres sont immédiatement affichés et entendus.

Vous trouverez des informations plus détaillées concernant l'usage de ces macros au Chapitre 5.



**Le panneau Corriger la hauteur**



**Le panneau Quantifier utilisé pour corriger le timing et re-quantifier les notes**

Le cadre de droite contient des commandes rotatives pour le contrôle en temps réel de la hauteur, des formants et du niveau de volume; elles peuvent être automatisées dans l'hôte ou assignées à un boîtier de faders MIDI (ou les deux). Un clic droit sur les commandes Hauteur ou Formant ouvre un menu contextuel dans lequel vous pouvez sélectionner la plage de contrôle entre trois options:  $\pm 2$ ,  $\pm 12$  ou  $\pm 24$  demi-tons. Ces commandes vous offrent un accès rapide aux paramètres les plus importants des données, mais ce ne sont pas des "commandes d'édition": en fait, elles n'affectent pas votre travail dans l'éditeur ni le statut

## 4. Fonctions de l'interface et des menus

affiché des notes. Leur action consiste à ajouter ou retrancher quelque chose en temps réel aux valeurs réglées dans l'éditeur, traitant ainsi de la même façon toutes les notes présentes dans le plug-in. Veuillez noter qu'avec des données percussives (ou pour être plus précis: quand l'algorithme de lecture Percussif est sélectionné), la transposition des formants n'est pas possible; la commande Formant est par conséquent désactivée.

Veuillez noter que la transposition de hauteur en temps réel est principalement destinée à réaliser des effets. Les paramètres en temps réel devant réagir rapidement, le degré d'authenticité sonore obtenu en interne ne peut pas être le même que lorsque la mélodie est modifiée à l'aide des « gouttes ». Pour obtenir une qualité sonore optimale, vous devez accomplir la véritable modification des mélodies à l'aide des gouttes, en réservant aux effets l'emploi de la transposition en temps réel.

### Menus de Melodyne plugin

*Melodyne plugin* possède sa propre petite barre de menus donnant accès aux divers réglages et fonctions d'édition. Il existe six menus au total: *Réglages*, *Sélection*, *Edition*, *Algorithme*, *Affichage* et *Aide*.

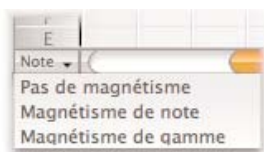
### Le menu Réglages

La commande *Tonalité & mode* ouvre une petite fenêtre modale où vous pouvez sélectionner dans une liste un mode, une tonalité (la tonique ou première note de la gamme) et un diapason général.



Sélectionner une tonalité agit sur ce qui se produit quand vous déplacez verticalement les notes alors que la fonction Magnétisme de gamme a été activée dans le coin inférieur

gauche de la fenêtre; Quand Magnétisme de gamme est sélectionné, la règle de notes à gauche de l'éditeur change d'apparence et vous pouvez sélectionner une tonalité en cliquant sur sa tonique dans la règle, et alterner entre mode majeur et mode mineur par shift-clic sur cette tonique.

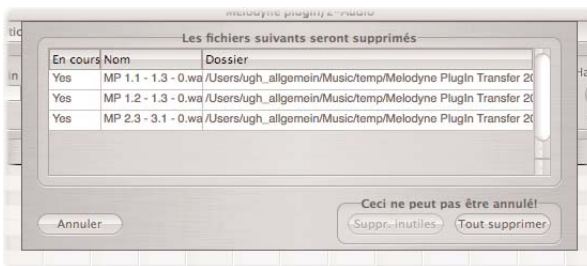


C'est ici que vous activez la fonction Magnétisme de gamme

## 4. Fonctions de l'interface et des menus

Les commandes *Déplacer/enregistrer fichiers dans...* et *Jeter les fichiers enregistrés...* vous aident à gérer les fichiers audio créés par *Melodyne plugin*. La première fois que vous lancez le plug-in, il vous est demandé de sélectionner un dossier d'enregistrement temporaire; c'est là (par la suite sans vous le demander) que *Melodyne plugin* conservera tous les fichiers contenant l'audio transféré. Si vous voulez sauvegarder dans un dossier individuel les données enregistrées par une occurrence du plug-in en vue de transférer la totalité du projet (y compris ces données) dans un autre ordinateur, sélectionnez la commande *Déplacer/enregistrer fichiers dans...* Une boîte de dialogue de sélection de fichier s'ouvrira pour vous permettre de sélectionner un emplacement de stockage. Quand vous confirmez votre choix, les enregistrements déjà faits par cette occurrence du plug-in sont transférés dans le dossier sélectionné et tous les fichiers créés ultérieurement par cette occurrence de plug-in y seront conservés aussi. Après sélection d'un nouveau dossier d'enregistrement, veillez à sauvegarder votre projet, afin d'entériner la nouvelle référence de stockage pour les fichiers.

La commande *Jeter les fichiers enregistrés* est là pour vous aider à mettre de l'ordre. Elle est particulièrement utile quand vous avez fini le travail sur une piste particulière et avez converti les résultats dans un nouveau fichier audio que vous mettez à la place des données d'origine dans la piste de l'hôte (vous trouverez plus d'informations sur cette manière de travailler dans le Chapitre 3). Choisissez *Jeter les fichiers enregistrés...* avant de retirer *Melodyne plugin* de la piste. Une fenêtre modale s'ouvrira, contenant une liste de tous les segments audio transférés à l'occurrence actuelle du plug-in.



La liste des segments audio transférés

A côté de chaque segment, vous verrez une indication de son utilisation ou non par le plug-in (comme ce sera le cas si vous l'avez déjà supprimé du plug-in – les notes ne sont plus dans le plug-in mais leur fichier audio est toutefois encore sur votre disque dur). Vous avez alors le choix de supprimer du disque tous les fichiers qui ont été créés par cette occurrence du plug-in ou seulement ceux qui ne sont plus utilisés. En utilisant régulièrement cette fonction, vous pouvez vous assurer par

## 4. Fonctions de l'interface et des menus

suppression des fichiers et fragments de fichier désormais inutiles que votre dossier d'enregistrement ne consomme pas inutilement de l'espace de votre disque dur. Veuillez toutefois noter que les fichiers supprimés ne peuvent pas être restaurés.



Si après le chargement d'un projet Melodyne plugin ne trouve pas les fichiers audio transférés, une fenêtre apparaît avec une liste correspondante. Vous pouvez double-cliquer sur les éléments de la liste pour resituer les fichiers manquants.

La commande *Préférences...* ouvre aussi une petite fenêtre modale dans laquelle vous trouverez trois options; avec la première, vous déterminez la taille de la fenêtre du plug-in, avec la seconde, vous pouvez sélectionner un dossier servant de dossier d'enregistrement temporaire et avec la troisième, vous choisissez votre langue favorite (veuillez noter que le changement de langue n'entre en vigueur qu'après avoir quitté et relancé votre hôte).



### La fenêtre Préférences

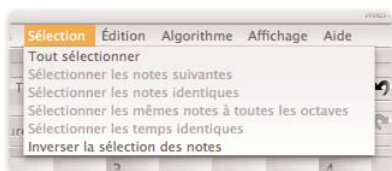
Vous pouvez choisir entre trois tailles de fenêtre standard en plus d'une taille personnelle définissable par l'utilisateur. Veuillez noter que la fenêtre de plug-in doit être fermée puis

rouverte pour qu'un tel changement entre en vigueur !

Enfin, la commande *Licence...* ouvre la fenêtre Licence. C'est là que vous autorisez le plug-in pour votre ordinateur; une procédure décrite au Chapitre 1.

### Le menu Sélection

Dans ce menu, vous trouverez diverses commandes aux noms évocateurs et concernant la sélection des notes. Une astuce: si vous voulez supprimer un passage que vous venez juste de trans-



## 4. Fonctions de l'interface et des menus

férer au plug-in, il n'est pas nécessaire de sélectionner toutes les notes puis de choisir Supprimer. Il est beaucoup plus simple de cliquer sur le bouton Annuler.

### Le menu Edition

Ce menu contient les commandes *Annuler et Rétablir*, que vous pouvez aussi demander en cliquant sur les boutons correspondants à la surface du plug-in.

La commande suivante sert à supprimer les notes sélectionnées. Rappelez-vous que quand vous supprimez une note du plug-in, vous rendez à nouveau audible la piste hôte en ce point du morceau. Si ce que vous voulez obtenir à cet endroit est un silence, vous devez couper le son de la note en question plutôt que supprimer la note. Pour cela, double-cliquez sur la note avec l'outil Amplitude; vous trouverez plus d'informations sur la coupure du son des notes au Chapitre 5.



*Note: veuillez ne pas oublier que Melodyne plugin ne répond pas aux commandes du clavier; celles-ci affectant toujours l'hôte ! Si vous voulez supprimer une note à l'intérieur du plug-in, vous devez employer la commande Supprimer du menu Edition plutôt que la touche [Suppr] de votre clavier ? sinon, vous supprimerez en fait l'objet actuellement sélectionné dans l'application hôte. Il en est de même pour les fonctions Annuler et Rétablir; les raccourcis clavier conventionnels de ces fonctions annuleront ou rétabliront la dernière action dans l'hôte, pas dans le plug-in. Si vous voulez utiliser les fonctions Annuler et Rétablir dans Melodyne plugin, vous ne pouvez accéder à ces commandes qu'au travers du menu ou via les boutons correspondants à la surface du plug-in. Autrement, les résultats ne seront pas ceux escomptés.*

Les commandes restantes dans le menu Edition sont contenues dans des sous-menus qui correspondent aux outils de *Melodyne plugin*. Ces commandes sont traitées dans la section dédiée aux outils dans le Chapitre 5.

### Le menu Algorithme

Dans ce menu, vous pouvez choisir d'employer l'algorithme de lecture pour données mélodiques ou percussives; votre choix affectera toutes les notes de cette occurrence du plug-in. Initialement, *Melodyne plugin* détermine automatiquement (en se basant sur



## 4. Fonctions de l'interface et des menus

sa propre analyse des données) lequel des deux algorithmes semble le plus approprié, mais vous pouvez inverser sa décision, si vous le désirez, à l'aide de ce menu. L'expérimentation s'avèrera payante si les données ont un caractère à la fois percussif et mélodique, comme une ligne de basse slap ou du scat vocal.

L'algorithme pour données mélodiques affiche les notes transférées de façon à ce que vous puissiez lire leur hauteur dans la règle de notes; il affiche aussi une courbe de hauteur et vous permet de transposer les formants. L'algorithme pour données percussives, à l'opposé, affiche la même hauteur pour toutes les notes, puisque dans les données percussives, les sons n'ont généralement pas de hauteur reconnaissable; pour la même raison, cet algorithme n'affiche pas de courbe de hauteur. L'algorithme Percussif est conçu pour préserver les transitoires et le timing des données même après des changements assez drastiques. Contrairement à l'algorithme pour données mélodiques, l'algorithme Percussif ne vous permet pas de transposer les formants.

### Le menu Affichage

Ce menu contient trois options relatives à l'affichage du plug-in.

Si vous sélectionnez *Défilement automatique*, l'affichage de l'éditeur suit à tout moment la position

actuelle dans le morceau ? à moins, bien entendu, que vous ne fassiez défiler manuellement l'affichage ou ne tiriez une note, auquel cas la fonction de défilement automatique sera temporairement désactivée (afin de vous donner plus de temps pour examiner le passage en question ou pour effectuer l'édition désirée). Dès que vous stoppez et relancez la lecture de l'hôte, la fonction de défilement automatique est réactivée.

Les deux autres options concernent l'affichage de la courbe de hauteur et celui des séparations de notes (les lignes verticales grises entre les gouttes de note); vous pouvez choisir de les afficher ou non. Veuillez toutefois noter que la courbe de hauteur sera affichée quel que soit le choix fait ici quand les outils Hauteur, Formants ou Séparation de notes sont sélectionnés.

Les séparations de notes sont affichées quel que soit le choix fait ici quand l'outil principal de sélection ou l'outil Séparation de notes sont sélectionnés.

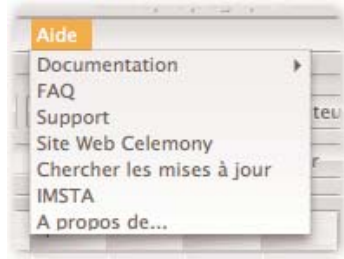


## 4. Fonctions de l'interface et des menus

### Le menu Aide

Le menu Aide permet un accès direct à la documentation du plug-in ainsi qu'à un certain nombre de pages web:

- la page de la Foire Aux Questions (FAQ) Celemony
- la page *Support* de Celemony vers laquelle vous pouvez vous tourner au cas où vous ne trouveriez pas une réponse en page FAQ
- la page d'accueil du site web Celemony
- la commande *Chercher les mises à jour* vérifie sur internet s'il existe une version de *Melodyne plugin* plus récente que celle que vous employez
- la commande *IMSTA* vous amène directement au site web de l'International Music Software Trade Association, dont Celemony est membre et dont le but est de combattre le piratage des logiciels.

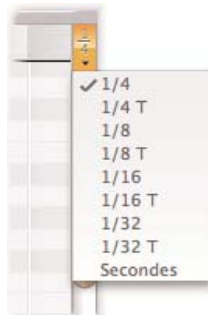


### Autres éléments de l'interface

#### Sélection de la grille temporelle

Quand vous déplacez les notes horizontalement ou quand vous modifiez leur longueur, une grille sélectionnée dans un menu situé à droite de la règle de mesures peut influencer le comportement du plug-in. Cliquer brièvement sur ce bouton active/désactive la fonction de magnétisme de la grille, tandis que maintenir le bouton de la souris un peu plus longtemps pressé ouvre un menu déroulant, dans lequel vous pouvez sélectionner la résolution de grille – les options étant n'importe quelle valeur de note ou encore des Secondes. Veuillez toutefois noter que selon la résolution du zoom de l'affichage, des mouvements ayant jusqu'à quatre fois plus de précision que la résolution de grille choisie sont possibles. Si vous avez par exemple sélectionné une noire ("1/4") et suffisamment zoomé en avant, vous pourrez déplacer les notes par intervalles aussi petits qu'une double-croche ("1/16").

*Note: si vous maintenez enfoncée la touche Alt pendant que vous tirez les notes, la fonction de magnétisme est temporairement désactivée.*



Le menu de grille temporelle

## 4. Fonctions de l'interface et des menus

### Sélection de la grille de hauteur

Quand vous déplacez les notes verticalement (c'est-à-dire que vous les transposez), une autre grille entre en jeu, et celle-ci se sélectionne dans le coin inférieur gauche de la fenêtre du plug-in.



Le menu Magnétisme de hauteur

Ici, les options sont au nombre de trois:

- *Pas de magnétisme* – les notes peuvent être librement transposées en termes de hauteur
- *Magnétisme de note* – les notes se caleront sur le demi-ton le plus proche
- *Magnétisme de gamme* – les notes se caleront sur le demi-ton le plus proche de la gamme (tonalité plus mode) définie dans le menu *Réglages*. Pour déterminer une gamme, sélectionnez sa première note (sa tonique) en cliquant sur la note correspondante dans la règle de notes en marge gauche de l'afficheur, l'alternance entre mode majeur et mode mineur se faisant par shift-clic sur cette note.

*Note: si vous maintenez enfoncée la touche Alt pendant que vous tirez les notes, la fonction de magnétisme est temporairement désactivée.*

### Afficher/masquer la portée

Si vous désirez voir les notes affichées de façon conventionnelle (sur une portée) et les éditer dans un affichage à ce format, cliquez sur l'icône de "portée avec clef de sol" à l'extrême gauche de la barre de mesures. Vous pouvez tirer les notes vers le haut ou le bas dans la portée afin de les transposer. Cliquez une seconde fois sur l'icône pour masquer la portée.



Le bouton Afficher/masquer la partition

### Zoom et défilement

*Melodyne plugin* vous offre plusieurs façons différentes de déterminer quelle partie des données est affichée, et à quelle taille, dans la fenêtre d'édition à un moment donné.

Les icônes du coin inférieur droit de l'écran peuvent servir à zoomer et à faire défiler l'affichage; pour le faire défiler, utilisez les icônes de flèche; pour zoomer en avant ou en arrière (c'est-à-dire augmenter ou diminuer la résolution d'affichage), utilisez les icônes ayant le motif à crêtes.



#### Les icônes Défilement et Zoom

*Melodyne plugin* vous propose aussi des barres de défilement horizontale et verticale, qui peuvent aussi être utilisées pour changer la résolution d'affichage: tirez sur le milieu des curseurs pour faire défiler l'affichage et sur les extrémités des curseurs pour zoomer en avant ou en arrière. Vous verrez dans le curseur une représentation miniature des hauteurs ou des positions de note; les données situées en dehors de la plage de hauteur à la résolution de zoom sélectionnée (ou qui le seraient si vous faisiez défiler jusque là) sont grisées.



#### Les curseurs horizontal et vertical de zoom/défilement



**Tirez sur le centre du curseur pour déplacer la fenêtre d'affichage et sur ses bords pour augmenter ou diminuer la résolution d'affichage**

Enfin, deux outils supplémentaires vous permettent de faire défiler l'affichage et de zoomer à la fois horizontalement et verticalement. Si vous maintenez enfoncée la touche Commande (la touche Pomme sur Mac; la touche Ctrl sur PC), le curseur se change en une main qui peut servir à déplacer le point de focalisation de la fenêtre de l'éditeur dans n'importe quelle direction. Si en même temps vous maintenez enfoncée la touche Alt, le curseur se change en loupe que vous pouvez utiliser pour augmenter ou réduire la résolution d'affichage en cliquant et en tirant vers le haut ou vers le bas (pour changer la résolution verticale) et/ou vers les côtés (pour changer la résolution horizontale).

# 5. Outils et fonctions d'édition

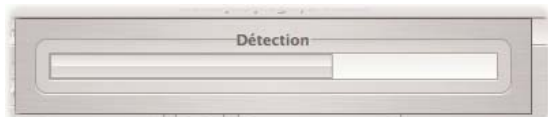
Dans ce chapitre, vous découvrirez les diverses options d'édition qu'offre *Melodyne plugin* et comment utiliser les outils et fonctions correspondants.

Pour éviter toute confusion ou frustration, il n'est pas seulement conseillé mais d'une importance cruciale que vous compreniez comment travaille *Melodyne plugin* avant de le mettre en œuvre; si vous ne l'avez pas déjà fait, veuillez lire le Chapitre 2, qui expose les principes de base.

Pour essayer les techniques décrites ci-dessous, vous devez d'abord transférer un fichier audio au plug-in; la façon de faire est expliquée au Chapitre 3. Pour commencer, choisissez un enregistrement avec un contenu mélodique pur, comme une voix seule, un solo de saxophone ou quelque chose de ce genre, car c'est avec ce type de données que vous pouvez le plus facilement explorer les fonctions d'édition de *Melodyne plugin*.

Vous trouverez inclus dans *Melodyne plugin* un dossier contenant un certain nombre de fichiers audio servant d'exemples; ceux-ci conviennent bien pour essayer les fonctions que nous allons décrire, aussi faute d'autres données sous la main, vous pouvez les employer.

Dès que vous avez effectué le transfert d'un segment audio depuis votre hôte, *Melodyne plugin* l'analyse; cette analyse (que nous appelons "détection") est à la base des étonnantes possibilités d'édition offertes par le programme. Une barre de progression vous tient informé de l'avancée de l'analyse.



Pour information, *Melodyne plugin* conserve les informations glanées lors de cette analyse dans un fichier séparé dans le même dossier que le fichier audio enreg-

*istré (qui est généralement le dossier d'enregistrement temporaire que vous avez sélectionné au premier lancement du plug-in) et il porte le même nom mais avec l'extension de nom de fichier ".mdd".*

Une fois le processus d'analyse terminé, le fichier s'affiche dans la zone d'édition – complet avec les célèbres "gouttes" de Melodyne indiquant la hauteur centrale exacte et l'enveloppe d'amplitude de chaque note. Si les données transférées sont purement mélodiques, les gouttes sont affichées à des niveaux qui varient avec leur hauteur; vous pouvez discerner la hauteur de chaque note en vous référant à la règle de notes dans la marge de gauche. Si, à l'opposé, les données ont été identifiées comme percussives ou "non mélodiques", les gouttes sont affichées sur une ligne horizontale et il n'y a pas de courbe de hauteur.

Vous pouvez maintenant commencer l'édition.

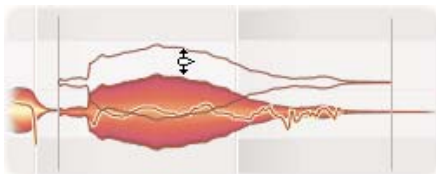
### **Edition de la hauteur avec l'outil principal**

Assurez-vous d'avoir sélectionné l'outil représenté par le pointeur de souris standard en forme de flèche; c'est ce que nous appelons "l'outil principal" dans *Melodyne plugin*.



#### **L'outil principal**

Déplacez le pointeur de la souris dans la zone d'édition sur le centre de l'une des gouttes. Vous noterez que l'apparence du pointeur change quand ce dernier se transforme en outil d'édition de hauteur: cliquez sur une goutte et tirez-la vers le haut ou le bas; quand vous relâchez le bouton de la souris, vous constatez que vous avez augmenté ou diminué la hauteur de la note. Avec cette méthode de "glisser-déposer", vous pouvez transposer les notes vers le haut ou le bas de n'importe quel nombre de demi-tons, comme si vous déplaçiez des notes MIDI dans un séquenceur. Vous n'êtes bien sûr pas obligé de déplacer les notes une à une: vous pouvez sélectionner une phrase entière, en encadrant plusieurs notes ou en maintenant la touche Maj (Shift) pendant que vous les sélectionnez, et la transposer vers le haut ou le bas de la même façon; dans les deux cas, quand vous bougez une des gouttes, les autres suivent le mouvement.



**Cliquer sur la zone centrale d'une goutte et la tirer vers le haut ou le bas augmente ou diminue la hauteur de la note**

## 5. Outils et fonctions d'édition

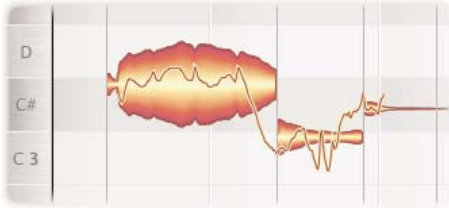
*Astuce: quand vous avez transféré un fichier assez long, les gouttes peuvent être trop petites pour être facilement attrapées et déplacées de la façon décrite; dans ce cas, cliquez sur les icônes de zoom horizontal et de zoom vertical dans le coin inférieur droit de l'écran ou utilisez les curseurs de défilement/zoom dans les barres de défilement pour augmenter la résolution de l'affichage. Avec l'outil de navigation (la "main"), que vous activez en maintenant enfoncée la touche Command, vous pouvez saisir le contenu de l'écran et le déplacer. Vous pouvez aussi utiliser cet outil pour zoomer en maintenant enfoncée en plus la touche ALT, avant ou durant le mouvement; suite à quoi la résolution horizontale et/ou verticale de l'affichage augmentera ou diminuera.*

Lorsque vous transposez une note ou une série de notes sur un intervalle plus grand qu'un demi-ton — une quinte, par exemple — vous pouvez noter que les caractéristiques timbrales de la source, que ce soit une voix ou un instrument, sont préservées: au lieu de l'effet Mickey Mouse ou Dark Vador dont souffrent les outils de transposition conventionnels, vous obtenez un résultat remarquablement similaire à ce que serait la même voix chantant ou le même instrument jouant dans un registre différent.

Si vous connaissez les principes acoustiques mis en œuvre ici, vous aurez deviné pourquoi : lorsqu'il transpose, *Melodyne plugin* préserve la position des formants (en quelque sorte l'empreinte acoustique), donnant par là même un effet bien plus réaliste que les transposeurs conventionnels, qui se contentent d'augmenter ou d'abaisser la fréquence de la totalité de la forme d'onde, ce qui décale du même coup les formants.

*Note: Il peut arriver en de rares occasions que les caractéristiques sonores d'un enregistrement empêchent Melodyne plugin d'identifier correctement la hauteur véritable d'une note, d'où généralement une confusion avec la même note une octave plus haut ou plus bas. Dans de tels cas, il existe un moyen facile de corriger manuellement la détection, mais nous y reviendrons plus tard dans ce chapitre.*

Regardez un instant le fond de la zone d'édition. Vous noterez qu'il est constitué de rayures horizontales (ou "lignes") alignées sur la note de la marge gauche (ou "règle de notes") qu'elles représentent. Si vous examinez plus en détail les gouttes (notes) de votre enregistrement audio, vous remarquerez probablement que toutes les notes ne se trouvent pas exactement au milieu de leur ligne; elles se situent même parfois à la frontière entre deux lignes adjacentes.



Ici, l'intonation est médiocre

C'est ici qu'entre en jeu l'option d'accord fin de Melodyne: amenez une fois encore le pointeur sur le milieu de la goutte, mais cette fois maintenez enfoncée la touche Alt avant de cliquer et déplacez la note en gardant cette touche enfoncée. Ainsi, au lieu de changer la hauteur d'un demi-ton à la fois, vous pouvez régler finement la hauteur de la note et la ramener au milieu de la ligne désirée – c'est-à-dire exactement sur la hauteur correcte.

### La grille pour l'édition de hauteur

Dans le coin inférieur gauche de la fenêtre du plug-in, vous trouverez un bouton qui vous permet d'activer la grille d'édition de hauteur. Si vous cliquez sur ce bouton et maintenez enfoncé le bouton de la souris, un menu s'ouvre pour offrir un choix entre trois options:

- *Pas de magnétisme*: vous pouvez librement déplacer les notes, exactement comme quand vous maintenez enfoncée la touche Alt alors que la grille est active
- *Magnétisme de note*: vous pouvez déplacer les notes sur une grille divisée en demi-tons; c'est le réglage standard
- *Magnétisme de gamme*: les notes ne peuvent être calées que sur les degrés de la gamme sélectionnée dans le menu *Réglages* (voir aussi le Chapitre 4)



### Le menu Magnétisme de hauteur

Quand vous activez la grille de gamme, la règle de notes devient une échelle de sélecteurs. Cliquez sur une note pour en faire la tonique (c'est-à-dire définir la tonalité) en utilisant la touche Maj (Shift) pour alterner entre les modes majeur et mineur. La hauteur des gouttes sélectionnées s'ajustera automatiquement en se calant sur la note la plus proche dans la tonalité choisie. Avec la grille de gamme, vous pouvez rapidement transposer dans une autre tonalité une voix ou une ligne instrumentale à une seule voix.

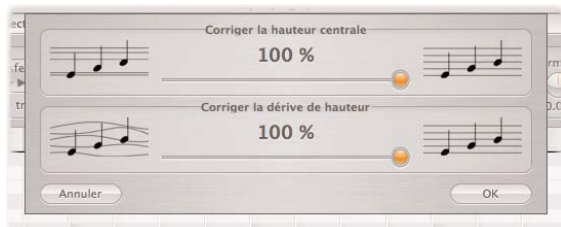


**Quand le magnétisme de gamme est activé, cliquer sur une note la définit comme la tonique de la gamme**

## 5. Outils et fonctions d'édition

### La macro-commande Corriger hauteur

Il n'est pas nécessaire de corriger laborieusement à la main chaque fausse note une par une. *Melodyne plugin* offre une macro pour la correction automatique des notes. Commencez la lecture; cliquez quelque part dans le fond de la zone d'édition (pour désélectionner toutes les notes); et cliquez sur le bouton Corriger hauteur dans la zone d'édition.



La macro Corriger hauteur

La fenêtre de dialogue Corriger hauteur s'ouvre, affichant deux curseurs de commande. Le curseur supérieur sert à spécifier la rigueur du recalage sur la hauteur voulue des notes nécessitant une correction. Vous constaterez que le réglage par défaut (100%) ramène toutes les gouttes exactement au centre de leurs lignes respectives, tandis que des réglages plus modérés améliorent l'intonation sans pour autant imposer ce qui pourrait être ressenti comme une perfection exagérément "mécanique"; avec un réglage de 50%, par exemple, les notes inexactes font la moitié du chemin en direction de la "perfection" et pas plus. Bougez le curseur et faites des essais jusqu'à ce que vous trouviez l'équilibre le plus satisfaisant musicalement.

*Melodyne plugin* fait une distinction importante entre le vibrato, qui est généralement intentionnel, et la dérive de hauteur, qui ne l'est pas. Lorsque par exemple les instrumentistes à cordes et les guitaristes classiques agitent la main qui bloque la corde, c'est pour imprimer du vibrato (une fluctuation rapide de la hauteur de la note qui lui donne plus de plénitude et de sonorité). Quand *Melodyne plugin* corrige la hauteur des fausses notes, il veille à ne pas supprimer ce vibrato, qui est un élément important de l'expression musicale. Par contre, lorsqu'un chanteur ou une chanteuse dérive durant une longue note tenue jusqu'à ce qu'elle soit fausse, il s'agit rarement d'un effet voulu mais plus souvent d'une mauvaise technique de respiration ou d'une erreur d'inattention. C'est pour cela que *Melodyne plugin* vous offre la possibilité de corriger toute dérive involontaire par rapport à la hauteur correcte sans supprimer le vibrato. (Bien entendu, vous pouvez aussi choisir de supprimer le vibrato ou de l'atténuer, mais nous aborderons cette question plus tard.)

Si vous ne corrigez que la hauteur centrale à l'aide du curseur supérieur, la dérive de hauteur persiste. Vous pouvez toutefois l'éliminer aussi avec le curseur inférieur. Montez-le à 100% et écoutez le résultat: les fluctuations d'intonation disparaissent mais tout vibrato ou trille présent dans le signal est conservé. Cela montre, si c'est encore nécessaire, à quel point l'analyse du signal par *Melodyne plugin* est sophistiquée et quelle est la délicatesse des interventions possibles.

Les deux paramètres de correction de hauteur, Corriger la hauteur centrale et Corriger la dérive de hauteur, sont complètement indépendants : c'est-à-dire que vous pouvez régler une rigueur différente (de 0 à 100 %) pour chacun des paramètres. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, quittez la fonction avec OK; si vous préférez laisser les choses telles qu'avant l'ouverture de la fenêtre Corriger hauteur, quittez la fonction avec Annuler. Vous pouvez à tout moment utiliser la fonction Annuler pour inverser les changements apportés par la macro.

*Note : Si aucune note n'est sélectionnée au moment où vous ouvrez la boîte de dialogue Corriger hauteur, Melodyne plugin en déduit que vous désirez "corriger la hauteur de toutes les notes"; si au contraire vous avez sélectionné une ou plusieurs notes, seules celles-ci seront affectées par les éventuelles modifications que vous apporterez. Dans ce contexte, prenez bien note des diverses options de sélection des notes offertes par le sous-menu du menu Edition.*

Maintenant que vous maîtrisez les fonctions de base pour l'édition de hauteur de *Melodyne plugin*, il faut insister sur le fait que celles-ci ne fonctionnent comme décrit que sur des données audio monophoniques. Le problème avec les données polyphoniques est que *Melodyne plugin* n'a aucun moyen de n'isoler qu'une des multiples notes jouant en même temps, aussi le jeu de fonctions disponibles pour l'édition de hauteur est-il alors beaucoup plus limité. Il en est de même pour les données percussives.

Avant de présenter encore plus de fonctions pour l'édition de la hauteur en liaison avec les autres outils offerts par *Melodyne plugin*, nous traiterons brièvement de certaines autres possibilités fondamentales mais non moins fascinantes: celles servant à la manipulation du timing et du tempo des enregistrements audio.

## 5. Outils et fonctions d'édition

### Edition du timing avec l'outil principal

*Melodyne plugin* vous permet de modifier individuellement non seulement la hauteur mais aussi la position et la durée des notes à l'aide de l'outil principal. C'est à ces possibilités que nous nous intéresserons dans les paragraphes suivants. Transférez une boucle de batterie des fichiers audio fournis avec *Melodyne plugin* et utilisez-la pour essayer les techniques que nous allons vous décrire.

Comme *Melodyne plugin* vous permet de modifier individuellement la hauteur des notes, il doit bien évidemment savoir où une note commence et où elle finit. Si l'outil flèche est sélectionné dans la zone d'édition de *Melodyne plugin* ou si l'option Séparations de notes est cochée dans le menu Affichage, ces informations sont affichées sous la forme de fines lignes verticales.



#### Un séparateur de notes

Vous pouvez avoir remarqué, en éditant des hauteurs de note, que le pointeur de la souris (une flèche dans la plupart des parties de l'écran) change d'apparence quand il approche d'une goutte et la survole : au centre d'une goutte, il prend l'aspect de l'outil d'édition de hauteur, et si vous approchez du début ou de la fin de la goutte, il change encore d'aspect pour devenir un outil d'édition temporelle.



**Avec l'outil contextuel d'édition temporelle placé à l'avant de la goutte, vous pouvez déplacer le début d'une note et à l'arrière déplacer sa fin; en d'autres termes, vous pouvez changer la position et la longueur de la note**

En cliquant avec cet outil au début d'une note et en tirant le pointeur vers la droite ou la gauche, vous pouvez déplacer le début de cette note, avec pour résultat un raccourcissement de la note précédente correspondant à l'allongement de la note. Une utilisation évidente de ce type de fonction est la remise en place d'une interprétation inexacte; placer la fin et le début des notes parfaitement au bon endroit.

*Note: Veuillez ne pas confondre le déplacement d'un séparateur de notes (voir aussi la section suivante de ce chapitre) avec le déplacement du début d'une note. Quand vous déplacez un séparateur de notes, vous modifiez le point auquel une note se termine et auquel la suivante commence; vous déplacez sur une certaine distance un marqueur indiquant une frontière dans les données de notes. Les notes ne sont étirées ou compressées que quand vous déplacez vous-même le début ou la fin d'une ou de plusieurs notes en saisissant et en tirant les gouttes, pas les séparateurs de notes.*



**En cliquant sur ce bouton, vous pouvez activer/désactiver la grille horizontale; si vous cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris, un menu s'ouvre dans lequel vous pouvez sélectionner le pas de la grille**

Pouvoir à volonté étirer et rétrécir des notes a aussi des implications créatives. Pour vous donner un exemple: sélectionnez une note; supprimez-la avec la commande Supprimer du menu Edition; et tirez le début de la note suivante vers la gauche pour combler le vide que vous avez créé. Avec de telles techniques, vous pouvez faire varier votre enregistrement d'une façon très souple.

Si vous étirez ou rétrécissez des notes, vous remarquerez rapidement que vos mouvements sont quantifiés (par pas). De la même façon que les gouttes se calent sur les demi-tons quand vous modifiez leur hauteur, une grille temporelle entre en jeu quand vous modifiez leur position ou leur durée. L'outil d'édition temporelle modifie la durée (longueur) des notes par intervalles qui vont – si l'affichage est suffisamment agrandi – jusqu'à une finesse maximale d'un quart de pas de la grille affichée en zone d'édition. Si la résolution d'affichage n'est pas suffisante, la précision ne sera que de la moitié ou de la totalité d'un pas affiché dans la grille. Si vous faites un grand zoom arrière, l'affichage présentera moins de pas qu'indiqué dans le menu. La grille standard affiche des noires; quand vous modifiez la longueur, l'intervalle minimal d'ajustement est donc d'une double-croche.

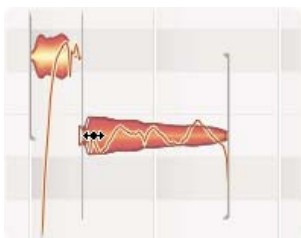
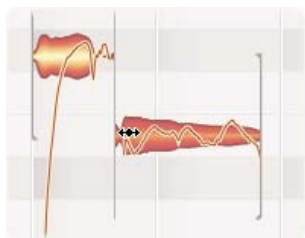
Grâce à un commutateur situé dans le coin supérieur droit de la zone d'édition, vous pouvez changer ou désactiver la grille. Vous pouvez aussi désactiver tempo-

## 5. Outils et fonctions d'édition

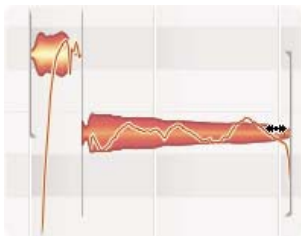
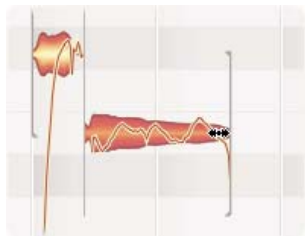
rairement la grille en maintenant enfoncée la touche Alt, comme vous le faites pour la hauteur.

*Veillez noter: les notes (leur fin) sont toujours déplacées d'une valeur correspondant au pas actuel, elles ne se calent pas sur le pas de grille actuel – tout décalage par rapport à la position dans la grille est par conséquent conservé après déplacement. Vous pouvez si vous le désirez changer cela pour un réglage fin en maintenant enfoncée la touche Alt.*

Jusqu'à présent, nous avons modifié la longueur d'une note qui était immédiatement suivie par une autre. Dans ce cas, peu importe que vous tiriez la fin de la première note ou le début de la suivante – l'effet est le même: dans chaque cas, une note est étirée et l'autre rétrécie proportionnellement. Dans le cas de notes sans voisine à droite ou des deux côtés (par exemple suite à la suppression des notes adjacentes), les choses sont différentes. Si vous tirez sur la gauche une telle note, elle est déplacée sans aucune modification de sa longueur. Si elle est précédée par une note à son contact, celle-ci sera étirée ou rétrécie suite au mouvement.



**Si vous tirez par l'avant une note isolée, vous la déplacez sans aucun changement de sa longueur**



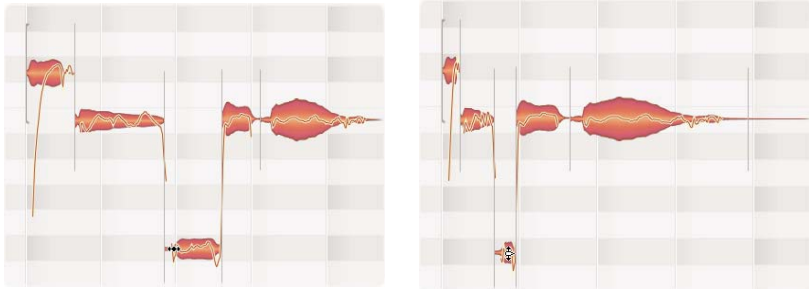
**Si vous tirez par l'arrière une note isolée, vous modifiez sa longueur**

Faisons une pause le temps de vous entraîner à déplacer et à redimensionner les notes; s'il n'y a pas de notes isolées dans votre fichier, effacez-en quelques-unes pour vous faire de la place afin de travailler. Pour l'instant, désactivez la quantification. Lorsque la manipulation de ces outils sera devenue pour vous une seconde nature, passez au paragraphe suivant. Et n'oubliez pas que s'il y a des "trous" dans

la séquence de notes du plug-in, le signal de l'hôte se fera entendre pendant ceux-ci, à condition qu'il y ait de l'audio dans ces parties sur la piste de l'hôte. Pour vos essais, vous devriez donc déplacer les notes du plug-in sur une position chronologique (dans la règle temporelle) où il n'y a pas d'audio dans l'hôte ou remplacer les données de l'hôte par de l'audio "muet" (donc du silence).

Si vous sélectionnez deux ou plusieurs notes adjacentes, elles se comporteront comme une seule: si vous tirez sur le début du groupe, toutes les notes du groupe suivent (auquel cas, s'il n'y a pas d'espace libre après la dernière note, celle-ci est étirée ou rétrécie). Si vous tirez la fin du groupe vers la droite, toutes les notes du groupe seront étirées.

Quand vous étirez une note au sein d'une sélection, toutes les notes sélectionnées qui se trouvent devant cette note sont dans une certaine mesure regroupées et étirées proportionnellement. La partie de la sélection située après la note est aussi traitée comme un groupe et rétrécie proportionnellement. Le comportement décrit s'applique quand vous tirez l'arrière de la note; si vous tirez sur l'avant de la note, la totalité du groupe est toujours déplacée de la même façon, quelle que soit la note déplacée. Si la grille temporelle est activée, le positionnement de la note saisie est quantifié. Les bords des notes étirées proportionnellement ne tombent pas sur les lignes de grille.



**Quand vous tirez ou rétrécissez plusieurs notes, les notes situées avant et après la note saisie sont traitées comme un groupe et étirées/compressées proportionnellement**

### **Correction automatique de timing**

Comme pour la correction de hauteur, *Melodyne plugin* offre la possibilité de corriger automatiquement les erreurs de timing; cela signifie qu'au lieu de laborieusement corriger chaque note une à une, vous pouvez laisser le plug-in faire les réglages musicalement intelligents pour le timing de tout ou partie des notes.

## 5. Outils et fonctions d'édition

Si vous avez lu les sections traitant du réglage de la longueur et de la position des notes, vous aurez probablement deviné ce que cela implique: les débuts de note se calent sur la ligne de grille la plus proche, *Melodyne plugin* modifiant la longueur des notes, préservant le côté naturel — en termes de hauteur, timbre et volume – des transitions situées entre elles.

Essayez maintenant la fonction. Sélectionnez quelques notes dont le timing a besoin d'être amélioré ou cliquez sur le fond de la zone d'édition pour annuler la sélection actuelle et cliquez sur le bouton Quantifier.



La fenêtre de la macro Quantifier

Vous pourriez, si vous le désiriez, quitter immédiatement avec OK, corrigeant ainsi efficacement toutes les irrégularités de timing dans le fichier ou la sélection en deux clics de souris, mais pour le moment expérimentez différents réglages en essayant de bien comprendre leurs implications musicales. Si vous observez les gouttes pendant que vous déplacez le curseur Rigueur de quantification, vous constaterez que l'étendue de leur déplacement, de leur étirement ou de leur contraction pour se caler sur les lignes de grille dépend de la position du curseur.

À présent, portons notre attention sur les boutons de groove de référence au dessus de la commande de rigueur de correction. Comme vous pouvez le constater, le choix par défaut est "Aucun". Dans ce cas, *Melodyne plugin* n'utilise pas de grille indépendante mais détermine de façon intelligente (en se basant sur son analyse antérieure du matériel audio) où chaque note est censée commencer, et combien de temps elle est censée durer; en général, vous verrez qu'il ne se trompe pas et que les notes se retrouvent au bon endroit, avec la bonne valeur; mais occasionnellement — même *Melodyne plugin* ne peut pas lire dans les esprits — vous devrez parfois en corriger une ou deux manuellement, grâce à l'outil d'édition temporelle.

Si vous préférez par contre régler manuellement le facteur de quantification (la finesse des intervalles de grille), cliquez sur le bouton approprié; vous en observerez immédiatement les effets : des lignes de grille apparaissent aux intervalles choisis, et les départs et fins des notes sélectionnées s'ajustent en

conséquence. Essayez durant un moment les fonctions de quantification, car les implications musicales des diverses options se comprennent mieux par l'écoute.

Si vous avez déjà utilisé un séquenceur MIDI, vous avez sûrement déjà fait à peu près la même chose avec des données MIDI. Mais ici, il y a une différence de taille : *Melodyne plugin* quantifie intelligemment, pas mécaniquement. Ainsi, vous n'êtes pas obligé de régler le facteur de quantification sur la plus petite valeur de note du morceau. Avoir réglé le facteur de quantification sur 1/4 T ne signifie pas que les notes de valeur inférieure seront systématiquement arrondies, et que tous les débuts de notes seront recalés sur la ligne de grille la plus proche (comme ce serait le cas avec une quantification MIDI traditionnelle). Au lieu de cela, *Melodyne plugin* change le rythme sous-jacent et les accentuations rythmiques des notes pour parfaitement les adapter à la grille sélectionnée, autorisant des notes ayant une valeur plus faible que celle de la grille actuellement sélectionnée.

### **Elongation/compression temporelle (time-stretch) "normale"**

Le tempo de lecture de l'audio dans *Melodyne plugin* est variable. Le plug-in lui-même n'a toutefois pas de paramètre de tempo; il suit constamment le tempo du programme. Si ce tempo est modifié, les données audio du plug-in suivent et sont lues d'autant plus vite ou plus lentement. La qualité sonore que peut produire *Melodyne plugin* tout en appliquant les réglages les plus extrêmes de compression et d'élongation temporelle étonne même les professionnels de l'audio les plus aguerris et justifie encore plus l'approche technologique adoptée par Celemony. Si vous désirez utiliser ces qualités de *Melodyne plugin* pour du time-stretch normal sur un fichier audio, vous pouvez faire comme ceci:

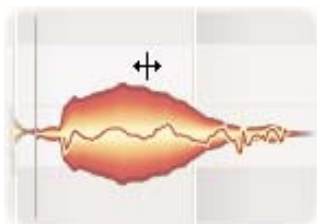
- chargez le fichier en question dans votre hôte et réglez le tempo de ce dernier sur le tempo du fichier;
- transférez le fichier dans *Melodyne plugin*;
- réglez le tempo de votre hôte pour qu'il corresponde au tempo désiré; le plug-in reproduira alors le fichier à ce tempo;
- reportez ou convertissez (selon le cas) le segment correspondant dans votre hôte sous forme d'un nouveau fichier audio sur le disque dur.

Le fichier obtenu sur le disque dur aura maintenant le tempo auquel était réglé l'hôte au moment de l'opération de rendu ("conversion").

## 5. Outils et fonctions d'édition

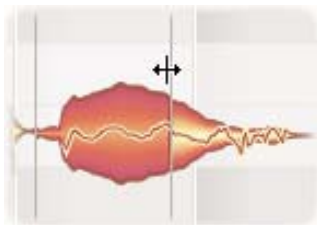
### Edition des séparateurs de notes et des segments avec l'outil principal

Lorsque vous amenez l'outil flèche sur un séparateur de notes, il change de forme pour devenir l'outil de séparation de notes. Vous pouvez utiliser cela pour déplacer librement sur la gauche ou la droite la frontière entre deux notes; par "librement", nous entendons "indépendamment du facteur de quantification actuel"; en d'autres termes, les extrémités de note ne sont pas ramenées sur la ligne de grille la plus proche.

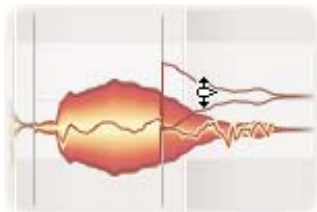


**L'outil de séparation de notes et la note à fractionner**

Lorsqu'il est positionné juste au dessus ou en dessous d'une note, l'outil flèche devient également l'outil de séparation de notes; si vous double-cliquez alors, une nouvelle ligne de séparation apparaît à cet endroit, scindant la note en deux. En soi, cette opération n'entraîne pas de différence sonore, mais elle vous permet, par exemple, de modifier la hauteur de la première partie de la note (celle située à gauche du séparateur nouvellement créé) tout en laissant la deuxième partie intacte, et vice versa. Supposons par exemple que vous vouliez créer une échappée ou une cambiata (ou tout autre ornement), n'existant pas dans l'enregistrement d'origine.



**Avec l'outil de séparation de notes, double-cliquez sur le point où vous voulez diviser la note; un nouveau séparateur de notes apparaîtra; la note est maintenant divisée en deux**



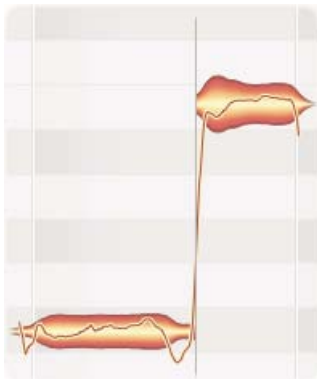
**Vous pouvez maintenant saisir la seconde partie par son milieu avec l'outil Modifier la hauteur et la transposer indépendamment de la première**

Lorsque vous divisez une note, *Melodyne plugin* calcule séparément la hauteur moyenne de chacune des deux parties et essaie de sélectionner le meilleur point de division possible. Par conséquent, le nouveau séparateur créé peut apparaître légèrement à droite ou à gauche de l'endroit où vous avez cliqué. Vous pouvez néanmoins déplacer ce point de division en tirant le séparateur et le positionner exactement où vous le souhaitez.

Si vous double-cliquez sur un séparateur de note existant, il disparaît. Si vous placez le pointeur de la souris sur un séparateur de notes en tenant la touche Alt enfoncée, il se transforme en outil de séparation en segments; si vous double-cliquez alors sur le séparateur de notes, il se transforme en séparateur de segments, symbolisé par une paire de crochets dos à dos. Mais qu'est-ce qu'un séparateur de segments et qu'est-ce qu'un segment?

La réponse courte est: chaque fois que vous transférez des données audio dans *Melodyne plugin*, un segment ayant les gouttes correspondantes apparaîtra dans sa zone d'édition. Mais les segments ne servent pas simplement à distinguer les différents transferts; ils ont aussi des implications qui vont bien au-delà de cela.

Comme nous l'avons mentionné, et comme vous l'avez sans aucun doute observé au cours de vos propres essais, les notes contiguës dans *Melodyne plugin* restent contiguës: aucun vide ne se crée quand vous raccourcissez une note; à la place, la note suivante commence plus tôt et est allongée pour combler l'espace libéré. De cette façon, l'effet legato est conservé; mais il existe une autre raison à cela qui deviendra plus claire si vous regardez à nouveau la courbe de hauteur que *Melodyne plugin* affiche après avoir analysé des données monophoniques.



**Dans le cas de notes consécutives, *Melodyne plugin* tient toujours compte de leur contexte**

Avec la voix humaine et avec beaucoup d'instruments autres que le piano et les instruments à percussion, le début d'une note dépend de ce qui a été joué avant: la note marquant le début de chaque phrase musicale est en général plus attaquée et articulée que les suivantes qui ont tendance à s'enchaîner pour se fondre entre elles – avec plus ou

## 5. Outils et fonctions d'édition

moins de portamento (effet de glissement d'une note à l'autre). Selon la nature du fichier audio que vous avez chargé, cela peut immédiatement sauter aux yeux en observant la courbe de hauteur. Pour *Melodyne plugin*, aucune note n'est une "entité en soi", à moins qu'elle ne soit vraiment isolée; sinon, lorsque vous déplacez et redimensionnez des notes, *Melodyne plugin* prend bien soin de préserver la musicalité des transitions. La plupart du temps, c'est ce que vous recherchez: pouvoir corriger les imperfections rythmiques d'un enregistrement



sans pour autant créer un vide à chaque fois qu'une note a besoin d'être écourtée; mais dans certains cas, vous préférerez modifier la fin ou le début d'une note sans affecter les notes adjacentes; en d'autres termes, pouvoir traiter chaque note comme une entité indépendante. C'est là qu'intervient l'outil de séparation de segments, auquel nous avons fait allusion plus haut. La séparation de segments fonctionne comme suit:

### L'outil de séparation de segments et un séparateur de segments

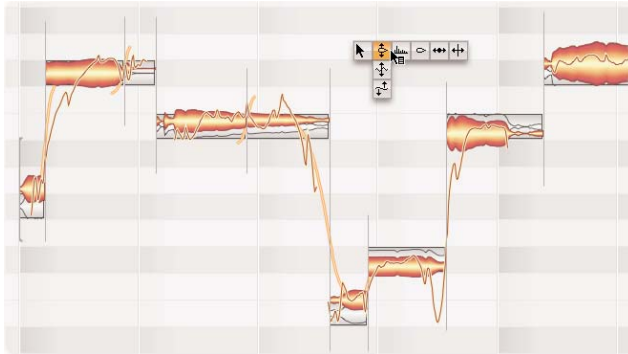
- Si vous double-cliquez sur un séparateur de notes existant avec l'outil de séparation de segments ou avec l'outil de séparation de notes en tenant la touche Alt enfoncée, vous le transformez en séparateur de segments, symbolisé par un crochet légèrement plus épais qu'un séparateur de notes normal. La note en question est alors isolée de ses voisines, ce qui vous permet de la déplacer sans que celles-ci en soient affectées. Quand vous supprimez une note d'un segment existant, cela donne deux nouveaux segments: un de chaque côté de la goutte sélectionnée. Dans le cas le plus simple, un segment est constituée d'une seule goutte.
- Double-cliquer à nouveau sur un séparateur de segments en fait de nouveau un séparateur de notes normal. Mais attention: ceci n'est possible que si les notes (sections) voisines se touchaient avant la séparation des segments. Dans le cas contraire, le séparateur de segments situé entre elles ne peut pas être retiré. Il n'est pas possible de relier deux transferts adjacents.

## Les outils pour l'édition de hauteur

Dans l'outil principal de *Melodyne plugin*, vous disposez déjà de ce qui est de toute évidence un jeu très performant d'options d'édition; mais ce n'est pas et de

loin tout ce que *Melodyne plugin* a à offrir. Dans ce chapitre, nous étudierons les autres outils, qui offrent des méthodes supplémentaires d'édition des données audio. On y accède en cliquant sur l'interface utilisateur ou par clic droit (ou Ctrl-clic sur le Mac) dans la zone d'édition.

Le premier outil de la série après l'outil flèche vous est sûrement familier: c'est l'outil d'édition de hauteur que nous avons rencontré précédemment. C'était alors toutefois l'un des aspects possibles de l'outil principal, en fonction du contexte : il apparaissait en effet lorsque vous ameniez la flèche au centre d'une note, et disparaissait de la même manière lorsque vous l'en éloigniez. Mais si l'outil principal peut être plus pratique quand vous planifiez de modifier à la fois le timing et la hauteur d'une note, l'outil dédié à la modification de hauteur offre un large éventail de fonctions pour ne corriger que les problèmes d'intonation.

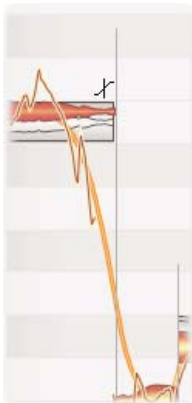


**L'affichage de goutte avec l'outil d'édition de hauteur sélectionné**

Quand cet outil est activé, vous voyez un petit cadre gris contenant la silhouette de chaque goutte dans le demi-ton le plus proche de celle-ci (ou dans la note la plus proche de la gamme sélectionnée, si la fonction Magnétisme de gamme est activée). Cette goutte "fantôme" indique où devrait être la véritable goutte si la note à laquelle elle se réfère était parfaitement juste. Pour corriger la hauteur d'une note, double-cliquez simplement sur sa goutte avec l'outil d'édition de hauteur et la goutte se calera sur la position indiquée par la silhouette (c'est-à-dire la note fantôme). Pour quantifier la hauteur de plusieurs notes de cette façon, sélectionnez-les et double-cliquez sur n'importe quelle note de cette sélection.

Sous la barre d'outils, vous verrez deux champs d'information. Quand vous sélectionnez une note avec l'outil d'édition de hauteur, ces champs affichent le nom de la note et la déviation (en centièmes de demi-ton) de sa hauteur centrale par rapport à la hauteur idéale. Vous pouvez éditer ces valeurs directement, afin de

## 5. Outils et fonctions d'édition



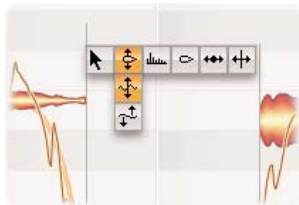
transposer la note comme désiré. Cela fonctionne aussi quand plusieurs notes sont sélectionnées, bien que dans ce cas ce soit des valeurs relatives qui seront affichées.

Quand vous faites passer l'outil d'édition de hauteur du début ou du milieu de la note à la fin de celle-ci, il se transforme en outil de transition de hauteur.

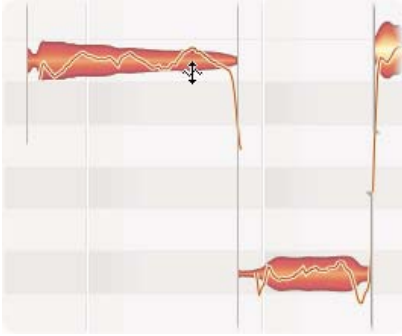
### L'outil de transition de hauteur

Souvent, la hauteur ne change pas brutalement d'une note à l'autre mais glisse de façon plus ou moins notable. *Melodyne plugin* prend note de telles transitions, les indiquant au moyen d'une ligne orange à la fin des notes. Si vous cliquez sur l'arrière d'une goutte et tirez vers le haut ou le bas, l'inclinaison de la ligne orange se modifie et avec elle l'apparence et le son de la transition de hauteur entre les notes. Vous pouvez accomplir la même modification simultanément sur plusieurs notes. Si vous voulez créer des transitions pour des raisons créatives ou après avoir déplacé des bribes de mélodie (afin d'adoucir des enchaînements, par exemple), double-cliquez sur l'arrière d'une goutte, ce qui est le moyen de manuellement activer et désactiver les transitions. Veuillez noter que cela n'est possible qu'à l'intérieur des segments et pas aux extrémités de ceux-ci.

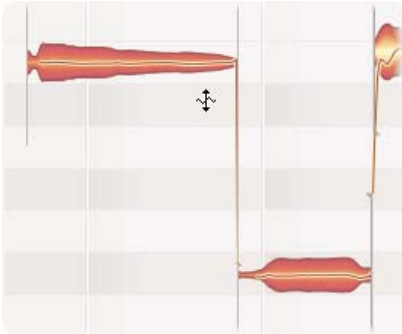
Si vous cliquez et maintenez l'outil d'édition de hauteur, deux outils secondaires apparaissent en dessous. Le premier d'entre eux est l'outil de modulation de hauteur.



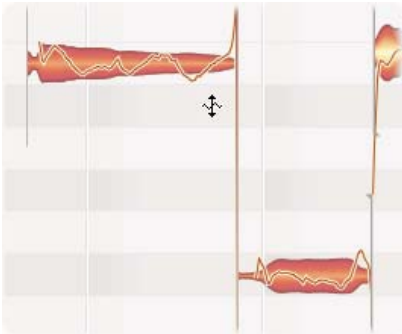
### L'outil de modulation de hauteur



L'outil de modulation de hauteur peut servir à augmenter ou à diminuer la quantité de vibrato appliqué aux notes sélectionnées. L'amplitude du vibrato appliqué à cette note, par exemple ...



... peut être réduite à néant d'un simple glissement de souris.



Si vous continuez de tirer vers le bas, vous pouvez même inverser la phase du vibrato.

L'outil de modulation de hauteur procure un moyen intéressant de modifier un aspect crucial de l'expression musicale d'une interprétation; non seulement vous pouvez adoucir le vibrato sur toute

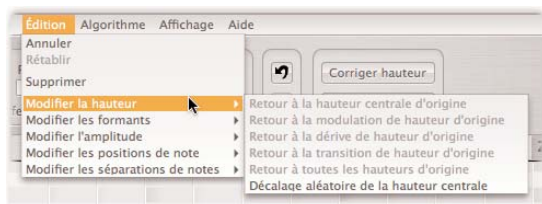
la piste, mais vous pouvez également le renforcer lorsque l'interprétation manque de relief ou de présence. Vous pouvez même fractionner les notes pour ne modifier la quantité de vibrato présente que dans certaines parties d'entre elles. En double-cliquant sur une note avec l'outil de modulation de hauteur, vous alternez entre le vibrato d'origine et l'absence de vibrato. Vous pouvez lire l'amplitude du vibrato existant dans le champ situé sous la barre d'outils ou y saisir une nouvelle valeur si vous le souhaitez.

## 5. Outils et fonctions d'édition

Le deuxième outil est l'outil de dérive de hauteur. La "dérive de hauteur", souvenez-vous, est le terme désignant une variation de la hauteur autre que le vibrato, la principale différence entre les deux étant que le vibrato est plus rapide. L'outil de dérive de hauteur fonctionne comme le paramètre du même nom dans le panneau Corriger hauteur, mais il peut en plus accentuer ou inverser la dérive. Cela en fait un outil plus puissant pour redessiner l'enveloppe de hauteur d'une note. En double-cliquant sur une note avec l'outil de dérive de hauteur, vous alternez entre la dérive d'origine et l'absence de dérive. Vous pouvez lire l'intensité de la dérive dans le champ situé sous la barre d'outils ou y saisir une nouvelle valeur si vous le souhaitez.

*Note : Quand vous sélectionnez un des outils d'édition de hauteur dans la barre d'outils, la courbe de hauteur se superpose aux gouttes, même si vous avez décoché Courbe de hauteur dans le menu Affichage.*

*Astuce: Il peut arriver — suite à l'édition de la dérive ou du vibrato, à la coupure de notes ou à la transposition de parties — que la courbe de hauteur se trouve interrompue à certains endroits, provoquant ainsi des transitions brutales ou hachées. Cela peut-être l'effet recherché, mais dans le cas contraire, servez-vous de l'outil de transition de hauteur pour adoucir les transitions. Celui-ci ajoute du portamento (dont vous pouvez contrôler l'intensité) entre notes adjacentes.*



**Le sous-menu Modifier la hauteur**

Dans le sous-menu Edition > Modifier la hauteur se trouvent encore d'autres fonctions. Vous remarquerez que la plupart d'entre elles ont pour but d'annuler les modifications que vous venez d'effectuer sur les notes sélectionnées en vous permettant de ramener la hauteur centrale, la modulation, la dérive ou la transition de hauteur à leur valeur d'origine; elles sont toutefois plus souples que l'outil d'annulation car elles vous permettent, par exemple, d'annuler la première d'une série de quatre étapes d'édition, sans annuler la seconde, la troisième ni la quatrième. En sélectionnant Edition > Modifier la hauteur > Retour à la modulation de hauteur d'origine, vous retrouverez le vibrato d'origine de l'enregistrement tout en préservant les autres modifications faites par la suite. La commande

Décalage aléatoire de la hauteur centrale, située au bas du sous-menu Edition > Modifier la hauteur, est d'une autre nature: elle peut servir à créer un effet de type chœur. Si par exemple vous copiez la même partie vocale plusieurs fois dans votre hôte et modifiez chacune des copies avec *Melodyne plugin* à l'aide de cette commande, en mixant par la suite les copies dans le séquenceur, vous pouvez créer des effets de doublage très naturels ainsi qu'obtenir un "élargissement" du son.

### L'outil d'édition de formants

Les formants sont des groupes d'harmoniques renforcées dépendant d'éléments comme le volume et la forme de la caisse de résonance; ils occupent les mêmes positions dans le spectre des fréquences quelle que soit la hauteur de la fondamentale. Les outils de transposition rudimentaires comme les échantillonneurs transposent les formants en même temps que la fondamentale, en dénaturant le timbre. Lors d'une transposition vers le haut, cela crée un effet "Mickey mouse", comme si l'orateur ou le chanteur venait de respirer de l'hélium, et lors d'une transposition des formants vers le bas, un effet "Dark Vador". *Melodyne plugin* a pour règle de toujours laisser les formants en place lorsqu'il transpose l'audio, ce

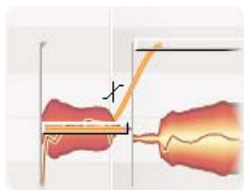
qui donne des résultats nettement plus naturels. Cependant, vous pouvez à l'occasion vouloir apporter manuellement des modifications mineures ou majeures (pour des effets spéciaux) à la structure des formants et c'est là que l'outil d'édition des formants intervient.



L'outil d'édition de formants

Lorsque vous sélectionnez l'outil d'édition de formants, une barre horizontale apparaît au milieu de chaque goutte. Si vous déplacez cette barre vers le haut, vous transposez les formants vers le haut, ce qui donne à la voix une sonorité plus féminine. Avec des instruments de musique comme une guitare ou un alto, cette opération équivaut à réduire la taille de leur caisse de résonance à celle d'un ukulélé ou d'un violon. Transposer les formants vers le bas équivaut à augmenter la taille de la caisse de résonance d'un instrument. Ici encore, vous pouvez modifier aussi bien une note que toute une sélection, et saisir manuellement la valeur désirée en centièmes au lieu d'avoir recours à la souris. Si vous souhaitez retrouver les formants d'origine d'une note, double-cliquez simplement dessus avec l'outil d'édition de formants.

## 5. Outils et fonctions d'édition

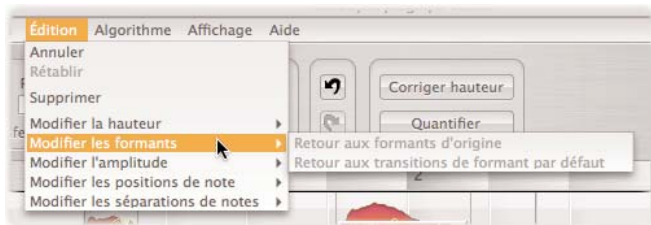


L'outil d'édition des formants est contextuel: quand vous tirez avec sur la dernière partie d'une note, il gère les transitions entre formants.

### L'outil de transition de formants

Cet outil fonctionne à peu de choses près comme l'outil de transition de hauteur. Dans le cas des formants, les transitions sont créées automatiquement chaque fois que vous transposez les formants d'une note. Ici aussi, une transition est représentée par une ligne orange. Comme avec l'outil de transition de hauteur, vous pouvez définir la vitesse de transition entre les formants d'une note et ceux de la suivante en tirant avec le pointeur de la souris (sur la fin d'une note) vers le haut ou vers le bas, la pente de la ligne orange devenant alors respectivement plus ou moins forte. Veuillez noter que de telles transitions ne sont possibles qu'à l'intérieur des segments et pas à leurs extrémités.

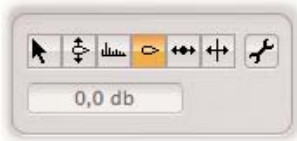
Le sous-menu Edition > Modifier les formants offre deux options: Retour aux formants d'origine, et Retour aux transitions de formants par défaut. Ces commandes sont très utiles car indépendantes de la fonction normale d'annulation.



### Le sous-menu Modifier les formants

## L'outil Amplitude

La dynamique joue bien évidemment un rôle essentiel dans l'expression musicale, c'est pourquoi *Melodyne plugin* offre de puissantes fonctions pour vous aider à éditer cet aspect d'une interprétation. Ces fonctions sont mises en œuvre à l'aide de l'outil Amplitude. Si vous tirez sur une note vers le haut ou vers le bas avec l'outil Amplitude, elle sera jouée respectivement plus ou moins fort; la variation en décibels est donnée dans les deux cas par le champ d'information. Comme toujours, vous pouvez éditer indifféremment une, plusieurs, ou toutes les notes d'un simple mouvement de souris ou bien, si vous le préférez, en saisissant la valeur voulue dans le champ d'information sous la barre d'outils.

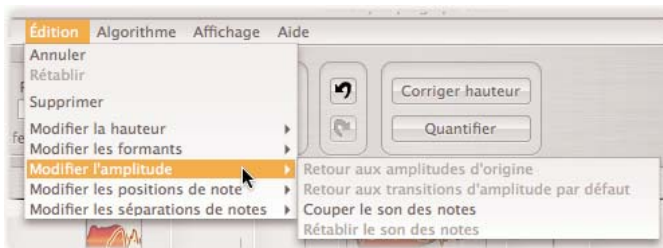


L'outil Amplitude

Comme avec la hauteur et les formants, vous pouvez modifier la transition d'amplitude entre notes pour introduire de subtiles variations dans la dynamique d'une interprétation. Après avoir tiré avec le curseur pour modifier l'amplitude d'une note, en amenant celui-ci sur la fin de la note, des lignes oranges indiquant la pente de la transition d'amplitude vers la note suivante apparaissent. Vous pouvez alors tirer sur ces lignes et en modifier la pente. Veuillez noter que de telles transitions ne sont possibles qu'à l'intérieur des segments et pas à leurs extrémités.

Lorsque vous double-cliquez sur une sélection d'une ou plusieurs gouttes avec l'outil Amplitude, la ou les notes en question sont provisoirement rendues muettes et leurs gouttes sont remplacées par des lignes droites. Double-cliquez une seconde fois pour de nouveau entendre les notes en question. N'oubliez pas que contrairement à la suppression des notes, cette opération a pour résultat un silence; vous n'entendez pas pour autant les données qui se trouvent sur la piste de l'hôte.

Le contenu du menu *Édition > Modifier l'amplitude* ne vous surprendra pas: vous y trouverez les commandes pour ramener les amplitudes à leur valeur d'origine et les transitions d'amplitude à la valeur par défaut, ainsi que celles permettant de couper ou au contraire de rétablir le son des notes sélectionnées.

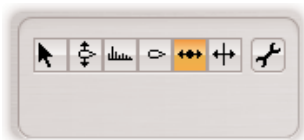


Le sous-menu  
Modifier  
l'amplitude

### Outils pour modifier le timing

L'outil suivant dans la barre d'outils est l'outil d'édition temporelle des positions et durées. Il fonctionne exactement comme l'outil principal lorsque ce dernier est placé sur le début ou la fin d'une note.

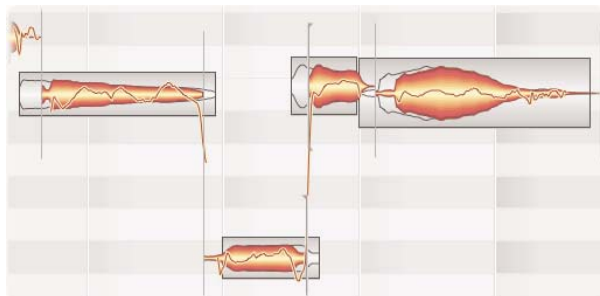
## 5. Outils et fonctions d'édition



L'outil d'édition temporelle

Avec lui, cependant, la position rythmique "idéale" de chaque goutte, d'après l'analyse de *Melodyne plugin*, est représentée par une silhouette dans un petit cadre gris; ces cadres représentent aussi les positions indiquées par la partition (sur la portée). Ils indiquent également les positions visées par la quantification que vous pouvez effectuer avec la macro Quantifier.

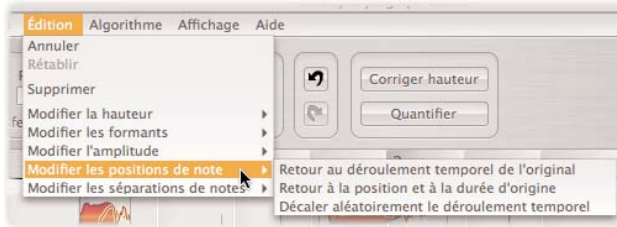
L'expérience suivante vous aidera à comprendre le fonctionnement de ces cadres gris. Sélectionnez l'outil d'édition temporelle et affichez la partition (la portée). Dans le menu déroulant de quantification situé à droite de la règle temporelle, sélectionnez disons un petit facteur de quantification ou un facteur ternaire. Puis sélectionnez toutes les notes, et *Edition > Modifier les séparations de notes > Réassigner les notes aux temps*. Les cadres gris vont alors se décaler sur les lignes correspondant au nouveau facteur de quantification.



Les petits cadres gris représentent les positions visées par la quantification pour les notes

Ces positions de notes peuvent être modifiées en tirant sur une note pour la déplacer horizontalement — sur une distance dépendant du facteur de quantification sélectionné; les notes sont dans ce cas toujours déplacées du facteur de quantification (l'intervalle entre les lignes de grille verticales), et non sur la grille. Lorsqu'on double-clique sur une note seule ou appartenant à une sélection, chaque note est recalée sur la ligne de grille la plus proche en étant si nécessaire étirée ou compressée.

Dans le sous-menu *Edition > Modifier les positions de note*, vous pouvez ramener les différents paramètres temporels des notes sélectionnées à leur valeur d'origine.

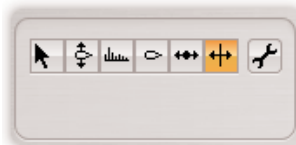


Le sous-menu  
Modifier les  
positions de note

- *Retour au déroulement temporel de l'original* rétablit les relations temporelles d'origine entre les notes, sans altérer leur durée dans le cas où la zone a été étirée ou compressée
- *Retour à la position et à la durée d'origine* entraîne l'annulation de tout changement effectué avec l'outil en question et le retour aux valeurs d'origine; si des notes ont été rétrécies et s'il reste assez d'espace disponible sur leur droite, elles retrouvent leur durée d'origine
- *Décalage aléatoire du déroulement temporel* est le pendant de *Décalage aléatoire de la hauteur centrale* (que nous avons rencontré dans le sous-menu *Edition > Modifier la hauteur*). Tous deux servent à introduire des variations mineures dans une ou plusieurs copies d'une partie, pour qu'à la relecture on ait l'impression d'entendre un chœur (ou "chorus") au lieu d'une seule voix, ou plusieurs instruments jouant à l'unisson (comme un pupitre de violons d'un orchestre, par exemple) plutôt qu'un seul.

### L'outil de séparation de notes

L'outil de séparation de notes a la même fonction quand il est sélectionné en tant qu'outil indépendant que lorsqu'il apparaît automatiquement suite au déplacement de l'outil contextuel principal au dessus d'un séparateur de notes.



L'outil de séparation de notes

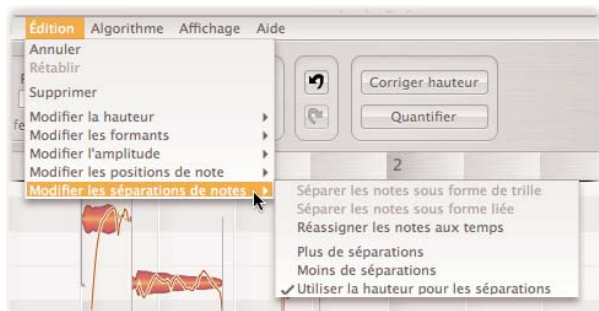
Vous pouvez utiliser cet outil pour déplacer librement à droite ou à gauche la frontière entre deux notes; par "librement", nous entendons "indépendamment du facteur actuel de quantification". Si vous double-cliquez, la note sera divisée en ce point et un nouveau séparateur de notes sera créé. Si vous double-cliquez sur un séparateur de notes existant (sans maintenir enfoncée la touche Alt), il

## 5. Outils et fonctions d'édition

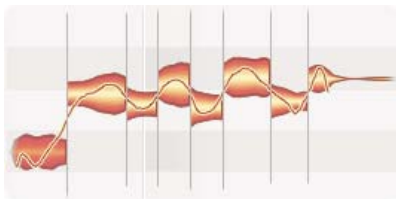
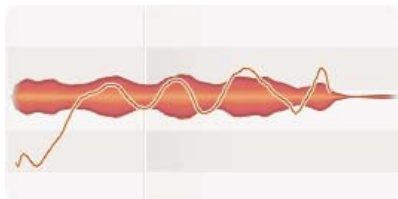
disparaît. Si vous maintenez enfoncée la touche Alt et amenez le pointeur sur un séparateur de notes, il se transforme en outil de séparation de segments; dans ce cas, après un double-clic sur le séparateur de notes, il se transforme en séparateur de segments. L'outil de séparation de segments est également accessible comme outil secondaire dans l'outil de séparation de notes.

Dans le sous-menu *Édition > Modifier les séparations de notes*, vous trouvez les commandes suivantes:

*Séparer les notes sous forme de trille* réinterprète les notes ayant un fort vibrato comme étant en fait un trille et en fonction de ce qui était précédemment affiché, les gouttes de celles-ci sont alors divisées en une succession de notes individualisées dont les hauteurs alternent, et que vous pouvez éditer indépendamment. Si vous n'allez pas plus loin, l'opération n'a toutefois aucune incidence sur le son.



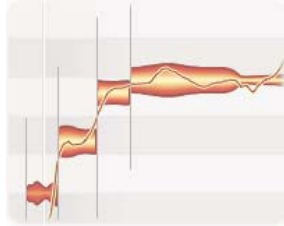
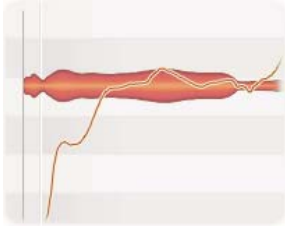
**Le sous-menu Modifier les séparations de notes**



**La même note avant et après séparation par la commande *Séparer les notes sous forme de trille***

La commande *Séparer les notes sous forme liée* est conçue pour séparer les notes créées lorsque par exemple un guitariste ou un bassiste fait glisser le long du manche le doigt bloquant la corde — en d'autres termes, elle divise un glissando montant ou descendant en paliers successifs d'un demi-ton. Quand un glissando potentiel existe, une courbe de hauteur montant ou descendant en continu est

affichée, prenant avec les instruments à frettes une forme en escalier. Pour que des notes liées soient interprétées et reconnues comme telles par *Melodyne plugin*, elles doivent couvrir un intervalle d'au moins trois demi-tons, la première et la dernière notes définissant la plage du glissando.



**La même note avant et après la séparation par la commande Séparer les notes sous forme liée**

La plage de notes que vous souhaitez traiter comme glissando et séparer doit d'abord être isolée de toute "note principale" antérieure ou postérieure et n'être constituée que d'une seule note. Sélectionnez cette note puis la commande *Séparer les notes sous forme liée*. Elle est alors divisée en autant de paliers que de notes qui la constituent.

Quand vous sélectionnez l'outil d'édition temporelle, comme décrit précédemment, de petits cadres gris s'affichent, contenant la silhouette des notes. Ces cadres indiquent la position "présumée" idéale des notes, qui est celle à laquelle elles sont affichées en haut de la fenêtre sous forme de partition. Ils indiquent aussi la position visée pour les notes par la quantification. Si vous le désirez, vous pouvez modifier ces positions cibles. Pour cela, sélectionnez un autre facteur de quantification (plus petit, par exemple, ou ternaire) dans le menu déroulant de quantification situé à droite de la règle temporelle. Puis sélectionnez les notes désirées et choisissez *Edition > Modifier les séparations de notes > Réassigner les notes aux temps*. Les cadres gris et la partition se calent sur les positions correspondant au nouveau facteur de quantification. Astuce: les notes elles-mêmes ne sont pas affectées par cette commande. Il ne s'agit que d'une préparation pour une quantification ultérieure ciblée et efficace à l'aide de la macro correspondante.

Avec les commandes *Plus de séparations* et *Moins de séparations*, vous pouvez influencer sur le nombre de séparations de notes que détecte *Melodyne plugin* dans les données audio transférées. Si des notes qui devraient être séparées l'une de l'autre ne le sont pas, vous pouvez rendre *Melodyne plugin* plus sensible (pour

## 5. Outils et fonctions d'édition

qu'il détecte un plus grand nombre de séparations de notes) avec la commande *Plus de séparations*; s'il y a au contraire trop de séparations détectées dans les données, vous pouvez arriver au résultat opposé avec la commande *Moins de séparations*. Veuillez noter que ces deux commandes peuvent aussi être employées plusieurs fois de suite pour influencer sur le nombre de séparations.

Si vous cochez l'option *Utiliser la hauteur pour les séparations*, *Melodyne plugin* sera plus influencé par l'évolution mélodique des données (et moins par leur amplitude) pour décider de séparer ou non des notes. Décocher cette option amoindrira l'influence de l'évolution mélodique sur les séparations. Essayez cette option (également en conjonction avec les deux commandes pour plus/moins de séparations) si vous n'êtes pas satisfait des séparations détectées dans des données très complexes.

Il est préférable d'utiliser les options susmentionnées *avant* de commencer à modifier les notes, pour que votre édition ne soit pas perturbée par des altérations dans les séparations de notes.

### Correction de la détection automatique

Comme nous l'avons expliqué au début de ce manuel, pour que *Melodyne plugin* puisse rendre les données audio malléables et puisse offrir ses fonctions d'édition uniques, le fichier audio transféré doit d'abord être analysé et interprété (ou "détecté" dans la terminologie de *Melodyne*). Ce processus de détection est automatique, ne nécessitant aucune intervention de l'utilisateur. Généralement, les résultats de cette analyse sont très justes, mais avec certains types de données audio, des mauvaises interprétations peuvent néanmoins se produire:

- Il peut arriver que la fondamentale ne sonne pas avec suffisamment de clarté, la première harmonique étant alors interprétée à tort par *Melodyne plugin* comme étant la fondamentale (avec pour résultat l'affichage de la note, tant dans la partition que dans la zone d'édition, à l'octave supérieure à celle attendue); l'opposé peut aussi se produire: vous avez peut être un chat dans la gorge et *Melodyne plugin* pense que vous chantez un do médian bien que vous chantiez une octave au dessus. Les erreurs d'intervalle autres que ce décalage d'octave sont par ailleurs extrêmement rares.
- Quelquefois, les notes ne sont pas clairement séparées – c'est-à-dire que deux notes sont agglomérées en une seule

## 5. Outils et fonctions d'édition

De telles erreurs peuvent être corrigées manuellement. Dans ce but, *Melodyne plugin* offre un mode d'édition spécial, appelé mode de correction d'analyse, auquel vous pouvez directement accéder depuis la zone d'édition de *Melodyne plugin* en cliquant sur l'icône de clé anglaise dans la barre d'outils. Quand vous avez apporté les corrections nécessaires, vous pouvez revenir au mode d'édition normal tout aussi facilement.



La zone d'édition en mode de correction d'analyse

Quand vous êtes en mode de correction d'analyse, les gouttes deviennent jaunes dans la fenêtre d'édition et la courbe de hauteur devient d'un rouge plus vif.

En mode de correction d'analyse, le pointeur de la souris redevient contextuel: quand vous amenez le pointeur sur le centre d'une goutte, il se transforme en outil de correction de hauteur, bien que les notes ne se calent pas ici par paliers d'un demi-ton; et tirer une note jusqu'à un nouvel emplacement ne change pas sa hauteur (comme ce serait le cas en zone d'édition normale) mais sert à déclencher une nouvelle recherche en cette nouvelle position; en d'autres termes, c'est un conseil, l'équivalent de: "essaie de regarder là". Si *Melodyne plugin* réussit, la courbe de hauteur est redessinée pour prendre en compte la nouvelle note détectée. Si toutefois la courbe de hauteur ainsi redessinée semble peu plausible, vous pouvez redéclencher une recherche à l'emplacement désigné en double-cliquant sur la goutte.

Quand vous amenez le pointeur au-dessus ou au-dessous (ou au début ou à la fin) d'une note, il se change en outil de séparation de notes, que vous pouvez

## 5. Tools and Editing Functions

employer si vous avez besoin de diviser des notes (ou de déplacer des séparations) comme en zone d'édition ordinaire.

En plus des erreurs de détection déjà décrites, *Melodyne plugin* peut parfois prendre des données tonales pour des données percussives et vice versa: on pense notamment à certains passages de scat (quand des chanteurs de jazz imitent des instruments), pour lesquels des personnes différentes pourraient légitimement avoir des divergences d'opinion quant au côté tonal ou percussif. La portée de cette décision est triple: quand des données sont classées comme "percussives", toutes les notes sont affichées à la même hauteur; quand elles sont transposées, les formants le sont aussi; et aucune édition manuelle des formants n'est possible.

Si l'identification de vos données par *Melodyne plugin* ne correspond pas à votre avis en la matière, il vous suffit de sélectionner manuellement l'algorithme de lecture que vous préférez dans le menu Algorithme.

## Appendice

### Vue d'ensemble des fonctions des touches spéciales et du clic droit

- Modifier la plage de réglage des commandes Hauteur ou Formant:  
*Un clic droit (Ctrl+clic sur le Mac) ouvre le menu contextuel*
- Ramener la commande à zéro: *Commande+clic sur la commande*
- Alternner entre majeur et mineur quand le magnétisme de gamme est activé  
*Maj (Shift)+clic sur la note voulue comme tonique dans la règle de notes*
- Sélectionner les outils en zone d'édition: *Un clic droit (Ctrl+clic sur le Mac) ouvre le menu contextuel de barre d'outils*
- Faire alterner l'outil contextuel principal entre séparation de notes et séparation de segments: *Maintenez la touche Alt enfoncée pendant que vous double cliquez sur le séparateur*
- Naviguer dans la zone d'édition à l'aide de l'outil main: *Maintenez enfoncée la touche Commande quand vous cliquez et tirez*
- Zoomer horizontalement et verticalement avec la loupe en zone d'édition:  
*Maintenez enfoncée les touches Commande et Alt quand vous cliquez et tirez*
- Désactiver temporairement la grille horizontale (temps) ou verticale (hauteur) pendant une édition: *Maintenez enfoncée la touche Alt quand vous cliquez sur la goutte et la déplacez*
- Bouger le curseur de défilement avec une plus grande résolution: *Maintenez enfoncée la touche Alt quand vous cliquez au milieu du curseur de défilement et tirez*

### Vue d'ensemble des fonctions du double-clic

- Avec l'outil principal au-dessus/au-dessous d'une goutte: *définir/supprimer un séparateur de notes*
- Avec l'outil d'édition de hauteur au milieu d'une goutte: *recaler sur la hauteur idéale affichée*
- Avec l'outil de transition de hauteur à la fin d'une goutte: *activer/désactiver la transition de hauteur*
- Avec l'outil de modulation de hauteur: *alterner entre absence de modulation de hauteur et modulation d'origine*

## Appendice

- Avec l'outil de dérive de hauteur: *alterner entre absence de dérive de hauteur et dérive d'origine*
- Avec l'outil Formants: *ramener la transposition de formants à zéro*
- Avec l'outil Amplitude: *couper/rétablir le son d'une goutte*
- Avec l'outil d'édition temporelle au milieu d'une goutte (outil Position): *recaler sur la position idéale affichée*
- Avec l'outil de séparation de notes: *définir/supprimer un séparateur de notes*
- En mode de correction d'analyse sur une goutte: *déclencher une nouvelle détection de la note en question*
- En mode de correction d'analyse au-dessus/au-dessous d'une goutte: *définir/supprimer un séparateur de notes*

**A**

Afficher/masquer la portée . . . .42

**C**

Correction automatique  
de timing . . . . .55

Correction de la  
détection automatique . . . .72

Corriger hauteur . . . . .50

**D**

Détection . . . . .46

**E**

Edition des séparateurs  
de notes . . . . .58

Elongation/compression  
temporelle (time-stretch)  
"normale" . . . . .57

Emploi . . . . .30

Essai de tempos différents . . . .34

**F**

FAQ . . . . .29

Fonctions de l'interface . . . . .36

**I**

Installation . . . . .12

Introduction . . . . .23

**L**

La fenêtre Préférences . . . . .40

La grille temporelle . . . . .43

La liste des segments  
audio transférés . . . . .39

La surface de  
Melodyne plugin . . . . .8

Les outils de  
Melodyne plugin . . . . .10

**M**

Magnétisme de gamme . . . . .38

Magnétisme de hauteur . . . . .49

Mélodiques ou percussives . . . .31

Melodyne plugin et l'hôte . . . .24

Menu Affichage . . . . .42

Menu Aide . . . . .43

Menu Algorithme . . . . .41

Menu Edition . . . . .41

Menu Réglages . . . . .38

Menu Sélection . . . . .40

**N**

Une version de programme  
plus récente . . . . .22

Note au sein d'une sélection . . .55

**O**

Outil Amplitude . . . . .66

Outil d'édition  
de formants . . . . .65

Outil de modulation  
de hauteur . . . . .62

Outil principal . . . . .47

Outil de séparation de notes . . .69

Outil de transition  
de hauteur . . . . .62

Outil de transition  
de formants . . . . .66

Outils pour l'édition  
de hauteur . . . . .60

Outils pour modifier  
le timing . . . . .67

**P**

Panneau Corriger la hauteur . . .37

Panneau Quantifier . . . . .37

**S**

Séparateur de notes . . . . .52

Séparation de segments . . . . .60

## Index

Séparer les notes sous	
forme de trille . . . . .	.70
Séparer les notes sous	
forme liée . . . . .	.70
Sous-menu Modifier	
la hauteur . . . . .	.64
Sous-menu Modifier	
l'amplitude . . . . .	.67
Sous-menu Modifier	
les formants . . . . .	.66
Sous-menu Modifier	
les positions de note . . . . .	.69
Sous-menu Modifier	
les séparations de notes . . .	.70
Stratégies de travail . . . . .	.26

## T

Transférer . . . . .	.24
----------------------	-----

## Z

Zoom et défilement . . . . .	.45
------------------------------	-----