



# melodyne4

mode d'emploi

Mis à jour le 27.11.2022

## **Le centre d'aide de Melodyne et ce document PDF**

Ce document PDF a été généré automatiquement à partir du contenu du centre d'aide de Melodyne. Il contient la dernière version du texte et des images à la date indiquée en première page.

Vous trouverez sur notre site Web le centre d'aide de Melodyne complet et obligatoirement à jour avec bon nombre de vidéos et de didacticiels sources d'inspiration, ainsi naturellement que la toute dernière version de ce document PDF. Pourquoi ne pas y jeter un coup d'œil ?

Il vous suffit de suivre le lien au pied de chaque page de ce PDF.

### **Travailler avec l'ARA**

[Mode Piste](#) • [Mode clip](#) • [Passage du mode Piste au mode Clip et d'un clip à l'autre](#) • [Lecture locale dans Melodyne](#) • [Tempo et réglage du tempo avec l'intégration par l'ARA](#) • [Tempo et grille de temps](#) • [Quantification des notes](#) • [Copier et coller des notes](#) • [Le bouton Comparer](#)

### **Lecture, navigation, zoom**

[Lecture locale dans Melodyne](#) • [Gestion de la lecture, du contrôle auditif \(« scrubbing »\) et du zoom depuis la règle temporelle](#) • [Redimensionnement de la fenêtre](#) • [Défilement et zoom dans l'éditeur de notes](#) • [Fonctions de navigation et de zoom](#)

### **Mode cyclique**

[Définition de la plage de cycle](#) • [Activation et désactivation du mode cyclique](#) • [Modification de la longueur et déplacement de la plage de cycle](#) • [Définition de la plage de cycle à l'aide d'une sélection de gouttes](#)

## **Affichage et autres options**

Affichage et masquage des éléments de l'interface • Afficher courbe de hauteur • Afficher séparations de notes • Afficher queues de note • Afficher infos de goutte • Afficher notes suggérées • Surligner notes durant la lecture • Écoute durant l'édition des gouttes • Afficher bords de clip

## **Préférences et raccourcis clavier**

Ouverture de la fenêtre et réglages généraux • Raccourcis • Mises à jour

## **Caractéristiques audio et algorithmes**

Le processus de détection • Mélodique • L'algorithme Percussif • L'algorithme Universel • Changement d'algorithme • Sélection automatique ou manuelle de l'algorithme

## **Mode d'assignation des notes**

Ce qu'implique la modification de la détection • Ce qui est édité et où • L'inspecteur d'algorithme • L'outil principal en mode d'assignation des notes • L'outil Activation • Lignes de point de départ et points de départ désignés • L'outil Séparation de notes et l'outil Type de séparation • L'outil Assignation d'attaque • L'inspecteur de notes

## **La grille de temps**

Activation et réglage de la grille de temps • Déplacement des notes quand la grille est active

## **Grille de hauteur et gammes**

Les fonctions de la règle de hauteur et l'accès à la grille de hauteur • Activation de la grille de hauteur et sélection des options d'affichage • La règle de gamme et la règle de diapason • Réglage du diapason • Sélection de la tonique et de la variété de gamme • La fenêtre Gamme

## **Sélection de notes**

Techniques de sélection standard • Sélection de type « serpent » • Sélection à l'aide de la règle de hauteur • Commandes de sélection dans le menu

## **Macro Corriger hauteur**

Ouverture et emploi de la macro • Fermeture de la macro et valeurs de correction à sa réouverture

## **Macro Quantifier timing**

Quantification du timing : qu'est-ce qui bouge et pour où ? • Ouverture de la macro Quantifier timing et réglage des paramètres • Fermeture de la macro et valeurs de correction à la réouverture

## **Outil principal**

Modification de la hauteur et du timing des notes • Modification de la longueur des notes • Édition des séparations de notes

## **Outil Hauteur**

Décalage de la hauteur centrale • Écoute de contrôle des changements de hauteur • Édition de la hauteur avec les inspecteurs • Correction de la hauteur par double-clic • Transitions de hauteur • Réinitialisation d'édérations spécifiques et introduction de déviations aléatoires

## **Modulation et dérive de hauteur**

Édition de la modulation et de la dérive de hauteur • L'inspecteur pour la modulation et la dérive de hauteur • Les commandes Réinitialiser

## **Outil Formant**

Décalage des formants • L'inspecteur pour les formants • Transitions des formants • Les commandes Réinitialiser

## **Outil Amplitude**

Modification de l'amplitude • Modification de l'amplitude avec les inspecteurs • Transitions d'amplitude • Neutraliser des notes • Les commandes Réinitialiser

## **Outil Timing**

Modification de la position et de la longueur des notes • Changements de timing avec des notes connectées • Correction du timing par double-clic • Ajout de déviations aléatoires • Les commandes de réinitialisation

## **Poignée de temps et Vitesse d'attaque**

Comment fonctionnent les outils Poignée de temps et Vitesse d'attaque • Modification de l'évolution des notes à l'aide des poignées de temps • Changement de la vitesse d'attaque des notes • Combinaison des poignées de temps et de l'outil Vitesse d'attaque

## **Outils de séparation de notes**

Insertion, déplacement et suppression de séparations de note • Édition des séparations de notes avec plusieurs notes sélectionnées • Séparations de notes avec et sans continuité • Alternance entre séparations avec et sans continuité grâce à l'outil Type de séparation • Scinder les notes en trille • Séparer les notes

## **L'inspecteur de notes**

Les paramètres de l'inspecteur de notes • Saisie de valeurs et gestion de sélection à plusieurs notes

## **Copie de notes**

La sélection, le curseur et la grille lors de la copie • Réglage du tempo lors de la copie : le bouton Auto-Stretch  
• Copie dans le contexte de l'ARA

## **Le menu Édition**

Réinitialisation d'édérations • Ajout de déviations aléatoires

## **Audio vers MIDI**

À propos de l'audio vers le MIDI • Exportation MIDI

## **Historique des versions**

Nouveau dans Melodyne 4.2.3 • Nouveau dans Melodyne 4.2.2 • Nouveau dans Melodyne 4.2.1 • Nouveau dans Melodyne 4.2 • Nouveau dans Melodyne 4.1.1 • Nouveau dans Melodyne 4.1

## **Passage en mode d'essai de Melodyne studio**

Passage en mode d'essai • Comparaison des éditions • Expiration de la période d'essai • Convaincu ?

## **Dépannage**

Je ne suis pas sûr de la façon d'installer correctement Melodyne. • J'ai installé Melodyne mais je ne le trouve pas. • J'ai installé Melodyne mais je ne sais pas comment l'activer. • Je reçois des messages d'erreur et ne peux pas terminer l'activation. • Je voudrais réinstaller Melodyne mais je n'ai plus le programme d'installation.  
• Je ne suis pas sûr de l'édition et de la version du Melodyne ouvert. • Je voudrais savoir si une mise à jour est disponible pour mon Melodyne. • Je n'arrive pas à lancer la version autonome de Melodyne. • J'ai inséré Melodyne comme plug-in dans l'une des pistes audio de ma DAW mais rien ne se passe. • J'ai l'impression que ma DAW et Melodyne n'interagissent pas correctement. • Aucun son ne sort de la version autonome de Melodyne. • Après le transfert ou l'importation audio, les gouttes ne sont pas du tout comme je l'avais prévu

dans Melodyne. • Parfois, dans l'éditeur de notes, je ne peux déplacer les gouttes que sur la verticale et d'autres fois que sur l'horizontale. • Lorsque je transpose la hauteur de certaines gouttes, celles-ci sonnent de façon artificielle. • Dans la version autonome (« stand-alone »), le tempo d'un fichier audio importé est erroné.

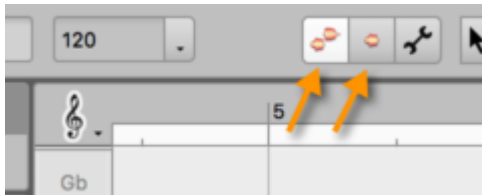
## Travailler avec l'ARA

L'intégration de Melodyne par l'ARA dans des stations de travail audio numériques (« DAW ») compatibles est particulièrement conviviale. Entre autres avantages, aucun transfert vers le plug-in Melodyne n'est nécessaire, Melodyne suit automatiquement tous les changements apportés à la piste de la DAW, et la DAW bénéficie elle aussi de la détection de tempo de Melodyne.

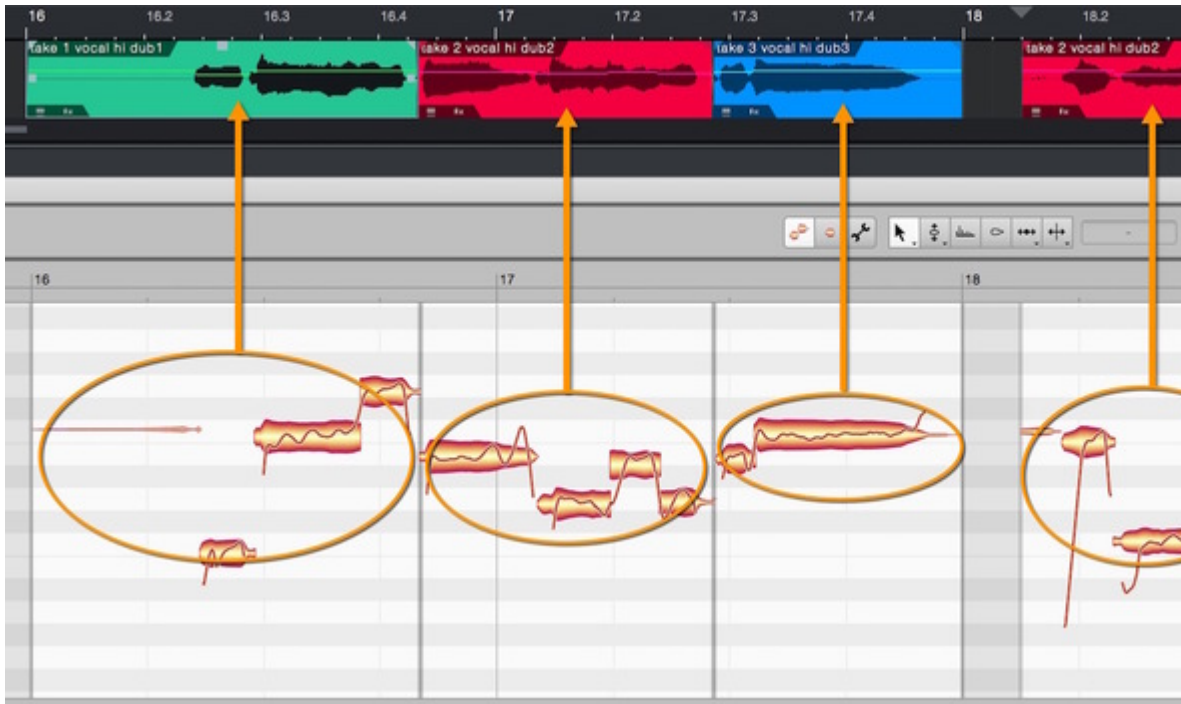
Les fonctions et possibilités exactes dépendent de la manière dont chaque DAW met en œuvre l'ARA. Cette visite guidée est une explication générale de l'intégration par l'ARA – en ce qui concerne Melodyne et son utilisation.

### Mode Piste

Avec l'intégration par l'ARA, après l'insertion du plug-in Melodyne et l'ouverture d'une piste de la DAW, deux modes sont disponibles pour l'édition des notes : le mode Piste et le mode Clip. Vous pouvez alterner entre eux à l'aide des boutons au-dessus de l'éditeur de notes. Le bouton de gauche active le mode Piste, le bouton situé à sa droite le mode Clip.



Le mode Piste vous permet de voir tout le contenu de la piste ouverte dans Melodyne, quel que soit le nombre de clips dont elle est composée dans la DAW.



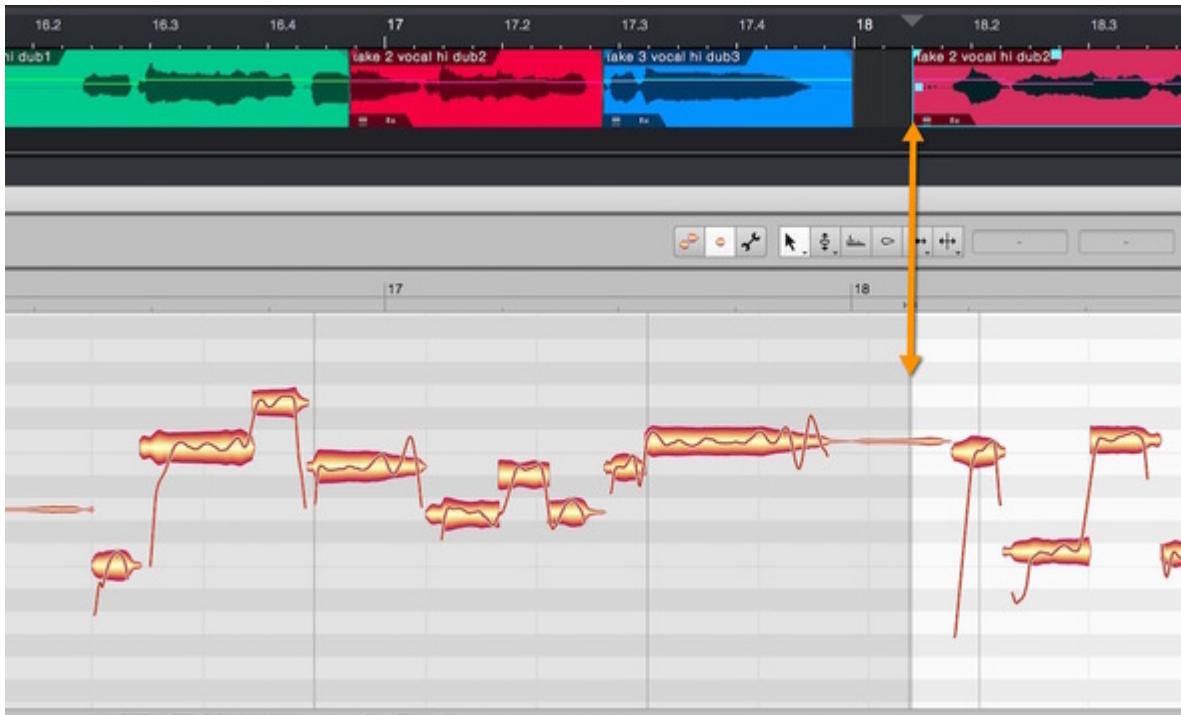
Les bords de clip sont représentés dans Melodyne par des lignes verticales grises. Le déplacement des bords se fait dans la DAW, pas dans Melodyne, mais les lignes suivent ces déplacements en parallèle dans l'interface utilisateur de Melodyne. Cela vous permet de voir instantanément s'il y a un changement de clip à un mauvais moment, par exemple au milieu d'une note.

### Mode clip

L'alternative au mode Piste est appelé mode Clip. Vous le sélectionnez en cliquant sur le bouton de mode de droite (celui qui n'a qu'une seule goutte) au-dessus de l'éditeur de notes.

En mode Clip, vous ne voyez qu'un seul clip à la fois dans la piste de la DAW. Le mode Piste et le mode Clip diffèrent dans la manière dont les notes sont affichées au niveau des bords de clip : en mode Piste, seules peuvent être vues les notes situées à l'intérieur des bords de clip déterminés par la DAW, tandis qu'en mode Clip, les notes de part et d'autre des bords restent visibles. Vous voyez donc dans Melodyne – dans la zone avec un fond gris – ce que vous pourriez entendre si vous deviez redimensionner le clip dans la DAW.





La possibilité d'accès au-delà des bords du clip a des avantages lors de l'exécution de tâches comme la compilation (la compilation est la technique consistant à sélectionner les meilleurs passages parmi plusieurs pistes et à mettre bout à bout les clips ainsi sélectionnés pour obtenir ce que vous considérez comme la meilleure interprétation, compte tenu des données dont vous disposez). Les notes à cheval sur les bords des clips en question posent des problèmes particuliers lors de la compilation. En mode Clip, ces problèmes peuvent être résolus au niveau de la note par simple déplacement ou raccourcissement des notes gênantes jusqu'à ce qu'elles tiennent entièrement dans le clip. En mode Clip, il est également possible de copier des notes situées au-delà des bords du clip et de les coller dans le clip, ce qui peut aussi être très utile lors d'une compilation.

### Passage du mode Piste au mode Clip et d'un clip à l'autre

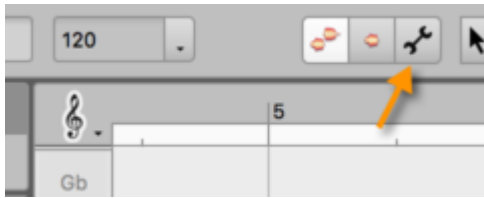
Alors qu'en mode Piste, ce que vous voyez est toujours évident, à savoir le contenu de l'ensemble de la piste de DAW actuellement sélectionnée, le mode Clip n'affiche qu'un des clips d'une piste, donc avant de basculer vers le mode Clip, vous devez indiquer clairement *quel* clip vous souhaitez éditer. Tant que cela n'aura pas été précisé, le bouton du mode Clip sera grisé. Dans ce cas, alors que vous êtes encore en mode Piste, vous devez indiquer clairement le clip que vous souhaitez examiner. Vous pouvez le faire de deux manières :

- En sélectionnant une note, auquel cas il est évident que le clip qui vous intéresse est celui contenant la note sélectionnée
- En effectuant une sélection de notes qui, à condition qu'elles appartiennent toutes au même clip, lève elle aussi toute ambiguïté. Si ce n'est pas le cas, vous devez restreindre votre sélection, si besoin est à une seule note.

Si aucune note n'est sélectionnée, Melodyne recherche le ou les clips sélectionnés dans la DAW. Si un seul clip est actuellement sélectionné dans la DAW, Melodyne ouvre son contenu en mode Clip. Si plusieurs clips sont sélectionnés, vous pouvez lever l'ambiguïté en sélectionnant simplement une note appartenant à la piste que vous souhaitez examiner.

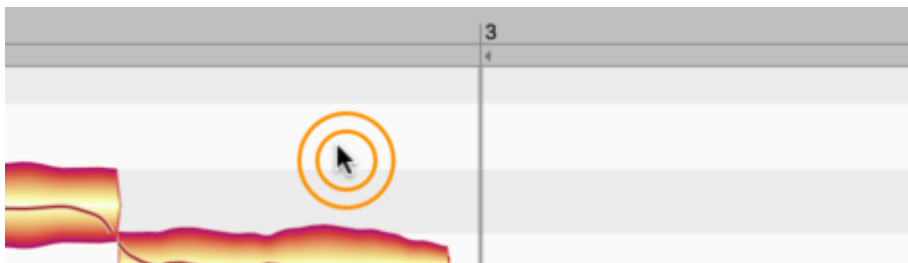
Conseil : si vous êtes déjà en mode Clip et souhaitez changer de clip, il n'est pas nécessaire de revenir au mode Piste pour le faire. Cliquez simplement sur le clip souhaité dans la DAW, et Melodyne affichera immédiatement son contenu. Cela ne s'applique bien sûr que si Melodyne est déjà présent dans la piste contenant le clip sélectionné.

**Passage en mode d'assignation des notes** : vous ne pouvez passer en mode d'assignation des notes depuis le mode Piste que si la sélection de notes actuelle permet de clairement identifier le clip que vous souhaitez examiner. Si nécessaire, cliquez donc sur une des notes du clip que vous souhaitez examiner en mode d'assignation des notes. Vous pouvez passer directement du mode Clip au mode d'assignation des notes, puisque le mode Clip ne permet de sélectionner qu'un seul clip à la fois et qu'il n'y a donc aucun doute quant au clip que vous avez l'intention d'examiner.



### Lecture locale dans Melodyne

Si vous lancez la lecture depuis la DAW, en utilisant par exemple la règle des mesures ou les boutons de transport, l'arrangement complet est lu. C'est la table de mixage de la DAW qui détermine alors la balance entre les pistes. Il en est de même lorsque vous lancez la lecture en double-cliquant sur la règle de Melodyne. Melodyne peut toutefois aussi contrôler seul la lecture. Nous appelons cela la « lecture locale ». Avec l'intégration par l'ARA, cette lecture locale se lance en double-cliquant sur l'arrière-plan de l'éditeur de notes.



Ce que vous entendez en lecture locale dépend du mode d'édition actuel.

**Lecture locale en mode Piste** : dans ce cas, vous entendez tous les clips appartenant à la piste éditée, leur étendue et leur ordre étant déterminé par la DAW.



**Lecture locale en mode Clip :** dans ce mode, vous n'entendez que le clip actuellement ouvert dans l'éditeur de notes de Melodyne. Une différence importante se manifeste toutefois au niveau des bords de clip entre ce mode de lecture et la lecture dans la DAW. Pendant la lecture par la DAW, vous n'entendez que ce qui se trouve à l'intérieur du clip sélectionné. Si des notes sont incomplètes, en raison d'un bord de clip mal positionné qui coupe le début ou la fin de la note, cela devient immédiatement évident en lecture par la DAW. Pendant la lecture locale, par contre, vous pouvez entendre ce qui se trouve au-delà des bords du clip (c'est-à-dire dans les zones avec un fond gris).

Cela vous permet de vérifier ce que serait le résultat si vous déplaciez les bords du clip dans la DAW. Cela peut également être utile si, par exemple, vous souhaitez utiliser le reste de la piste – c'est-à-dire ce qui se trouve à l'extérieur du clip tel qu'actuellement défini – comme une « réserve » dans laquelle vous pouvez « piocher » des notes en les copiant et en les collant dans le clip sur lequel vous travaillez.

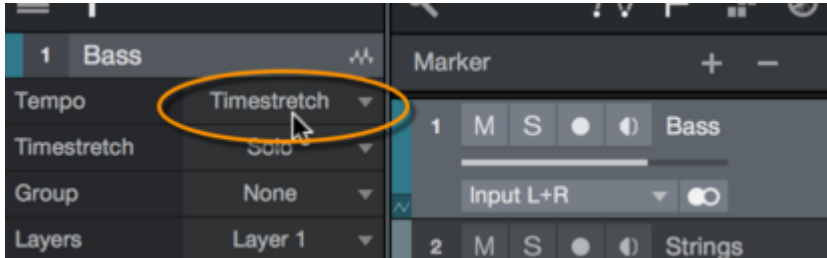
La lecture locale et celle par la DAW diffèrent également en ce qui concerne le tempo. Cette question est détaillée dans la section suivante.

### **Tempo et réglage du tempo avec l'intégration par l'ARA**

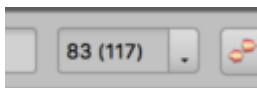
L'un des points forts de l'intégration par l'ARA, c'est le calage du tempo des fichiers audio sur le tempo du morceau existant. D'un point de vue technique, en voici le fonctionnement : Melodyne « détecte » le tempo de l'enregistrement d'origine dans chaque fichier audio (et par conséquent de chaque clip dans l'arrangement de la DAW). Cela fonctionne même avec des prises enregistrées sans clic et contenant par conséquent des fluctuations de tempo – et même si elles ont été enregistrées dans un contexte différent de l'actuel morceau de la DAW, comme par exemple des sous-groupes d'un autre morceau ou des boucles d'une bibliothèque de boucles. Les informations « découvertes » de cette façon par Melodyne sont ensuite partagées avec la DAW, qui à son tour peut revenir vers Melodyne pour lui demander de « remodeler » le tempo du fichier en question afin de le faire exactement correspondre avec celui du morceau.

Cette communication entre Melodyne et la DAW, régie par l'ARA, n'empêche pas l'intervention humaine, car parfois vous êtes le seul à même de décider – par exemple, si oui ou non la DAW doit « croire » ce que Melodyne lui dit au sujet du tempo. Vous savez peut-être que les sous-groupes (« stems ») ont été enregistrés à un tempo constant spécifique, et vous ne voulez donc pas que Melodyne entame la recherche de variations de tempo qui n'existent pas. Les procédures par lesquelles vous pouvez intervenir dans le processus sont décrites étape par étape dans la section suivante.

- La piste de la DAW doit d'abord être mise en état de permettre le calage du tempo des clips sur celui du morceau. C'est la responsabilité de la DAW elle-même et c'est illustré ici par Studio One :



Si le tempo du fichier et le tempo actuel du morceau sont identiques, une *seule* valeur sans parenthèses est affichée dans le champ Tempo de Melodyne. Si deux valeurs y apparaissent, vous savez que Melodyne a détecté un tempo de fichier différent de celui du morceau. La première valeur est le tempo du morceau (dans cet exemple 83 BPM ou battements par minute). La valeur entre parenthèses indique le tempo que Melodyne a détecté dans le fichier audio (ici 117 BPM).



En mode Piste aussi, le tempo du morceau s'affiche sans parenthèses, tandis que le tempo du clip sur lequel passe actuellement le curseur de lecture est indiqué entre parenthèses. En mode d'assignation des notes, où vous examinez le matériel source « brut », seul le tempo du fichier (dans notre exemple, « 117 ») est affiché.

- C'est maintenant à vous de décider comment concilier des tempos contradictoires. Pour ce faire, ouvrez la boîte de dialogue Tempo.



« **Confirmer comme tempo de fichier** » : cela demande à la DAW de faire confiance à Melodyne pour le tempo. Le time-stretch de Melodyne se déclenche et le tempo du fichier audio est ajusté pour correspondre à celui du morceau (dans notre exemple en le ralentissant de 117 à 83 BPM). Application typique : vous utilisez un fichier audio (dont vous ne connaissez pas le tempo) et souhaitez simplement le caler sur le tempo du morceau.

« **Appliquer tempo du projet** » : dans ce cas, quel que soit le tempo détecté par Melodyne, vous ne souhaitez pas que le fichier subisse de time-stretch. En d'autres termes, vous avez déterminé que le fichier et le morceau avaient des tempos identiques (et donc qu'aucun time-stretch n'est nécessaire). Choisissez cette option si le fichier audio a été enregistré ou reporté dans le morceau actuel de la DAW. Autre application : vous aviez déjà calé le tempo du fichier sur celui du morceau à l'aide des

fonctions fournies par la DAW, avant de décider d'en ouvrir un passage dans Melodyne. Maintenant, vous souhaitez changer la mélodie ou la tonalité dans Melodyne mais sans bouleverser le réglage de tempo déjà effectué.

« **Appliquer tempo constant** » : avec cette commande, vous pouvez si nécessaire définir manuellement le tempo du fichier. Pour cela, sélectionnez la commande dans le menu et saisissez le tempo désiré dans le champ Tempo. Vous pouvez souhaiter faire ainsi quand vous connaissez déjà le tempo de l'enregistrement que vous importez dans votre morceau. Supposons, par exemple, que le tempo du morceau est de 83 BPM et que vous importez à partir d'un CD d'échantillonnage une boucle de batterie dont la brochure dit qu'elle est à 90 BPM. En règle générale, Melodyne détecte immédiatement les 90 BPM et affiche « 83 (90) » dans le champ Tempo. Pour déclencher le time-stretch dans ce cas, il suffit de sélectionner « Confirmer comme tempo de fichier ». Dans le cas où Melodyne affiche ici une valeur autre que 90 BPM pour le tempo du fichier, comme par exemple s'il interprète son tempo comme étant le double et affiche par conséquent « 83 (180) », vous pouvez utiliser la commande « Appliquer tempo constant » pour corriger le malentendu en tapant « 90 » au lieu de « 180 ».

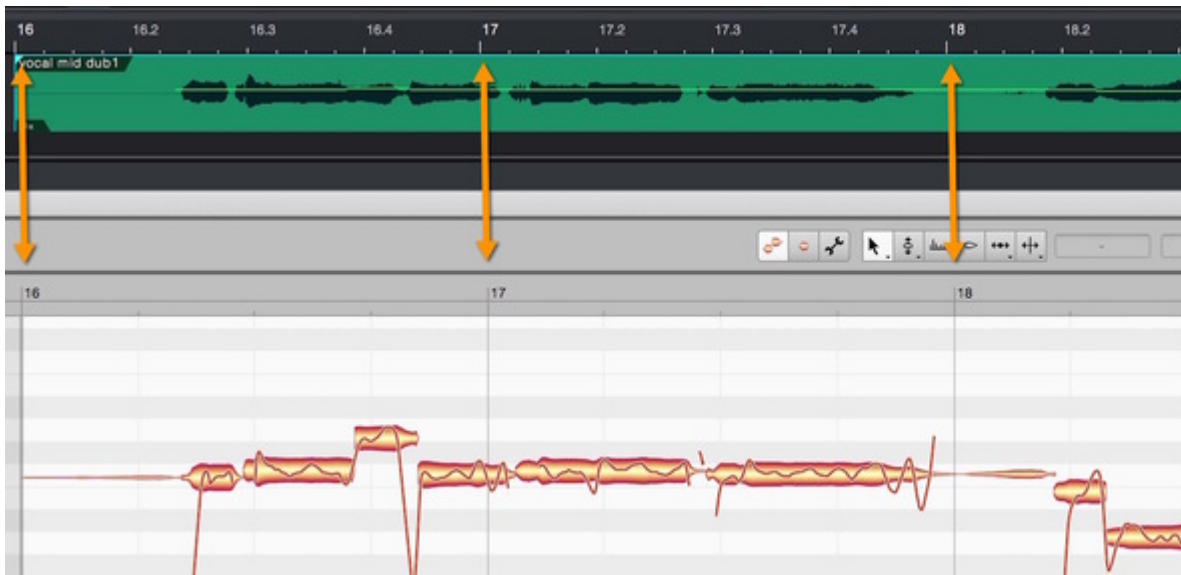
## Tempo et grille de temps

La détection du tempo « correct » du fichier (ou sa définition explicite dans la boîte de dialogue Tempo) sert à d'autres fins ainsi qu'à un réglage musical du tempo. Elle facilite le travail d'édition des notes, car le tempo du fichier détermine également l'étalement de la règle de temps ainsi que le positionnement des lignes de la grille à l'arrière-plan de l'éditeur de notes.

Imaginez pour cela que vous souhaitez déplacer une note d'une double-croche vers la droite ou vers la gauche. Selon toute probabilité, vous souhaitez que la longueur exacte de cette double-croche dépende du tempo actuel du morceau (disons 100 BPM). Mais si la grille de temps était encore basée sur le tempo de l'enregistrement initial (disons 120 BPM), tenter de déplacer une note d'une double-croche la placerait au mauvais endroit (la règle étant ici que plus le tempo est rapide, moins le quadrillage est espacé). Pour cette raison, la DAW et Melodyne, en communiquant par ARA, s'efforcent de veiller à ce que leurs règles et grilles de temps fournissent constamment une représentation « fidèle » du tempo actuel et que toute quantification entreprise bénéficie de la même « exactitude ». Dans ce qui suit, une vue d'ensemble prend en compte les divers modes d'édition ainsi que la différence entre lecture locale et lecture par la DAW.

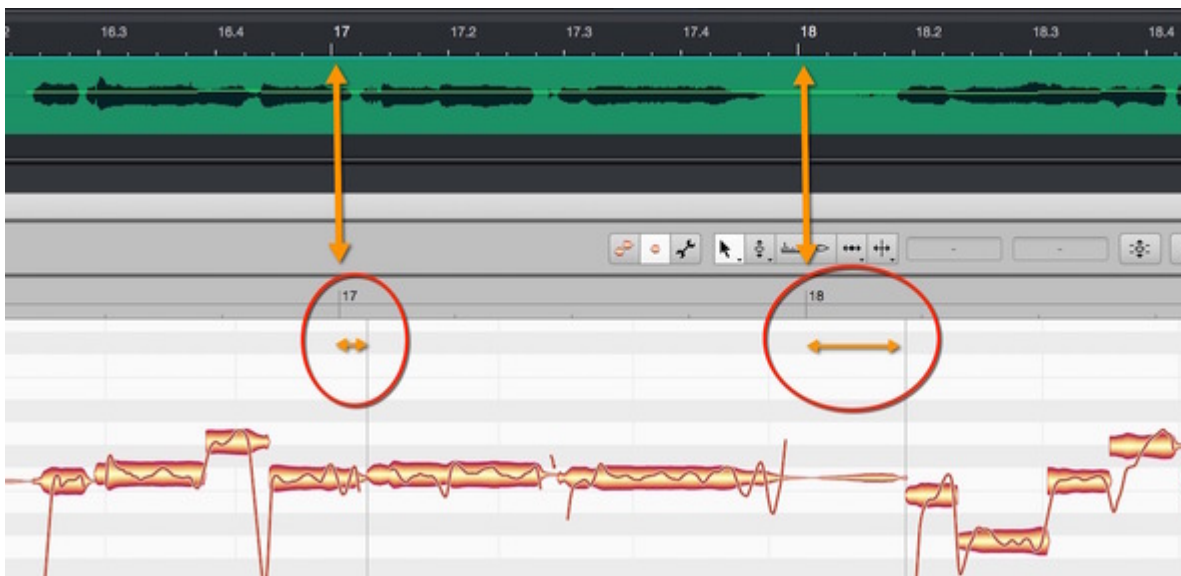
### Affichage du tempo en mode Piste :

- Le champ Tempo de Melodyne affiche une seule valeur : le tempo du morceau dans votre DAW.
- La règle de Melodyne et la grille de temps à l'arrière-plan de l'éditeur de notes sont synchronisées et chacune calibrée selon le même principe : plus le tempo du morceau est rapide, plus la distance entre les lignes est courte.



#### Affichage du tempo en mode Clip :

- Le champ Tempo de Melodyne affiche deux valeurs (comme décrit ci-dessus) : le tempo du morceau, suivi par le tempo du fichier entre parenthèses. Si une seule valeur est affichée, c'est que le tempo du fichier et celui du morceau sont identiques.
- La règle de Melodyne et la grille de temps à l'arrière-plan de l'éditeur de notes ne sont maintenant plus nécessairement synchronisées, puisque la règle reflète le tempo du morceau et la grille celui du fichier. Si les deux tempos ne sont pas identiques, les repères de la règle ne coïncident plus avec les lignes de la grille.



C'est normal et cela révèle l'effet de time-stretch dynamique pendant la lecture par la DAW : la grille de temps, et avec elle les notes de l'enregistrement d'origine, sont comprimées ou étirées en fonction

du tempo du morceau et aussi, par conséquent, de la règle. Bien sûr, le résultat ne sera musicalement acceptable que si la grille de temps est calibrée sur la base d'une « bonne » détection ou saisie du tempo. Pour cette raison, le mode Clip vous permet d'examiner la grille de temps afin de s'assurer qu'elle correspond avec les notes. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez effectuer les ajustements nécessaires au moyen des options de la boîte de dialogue Tempo décrites ci-dessus.

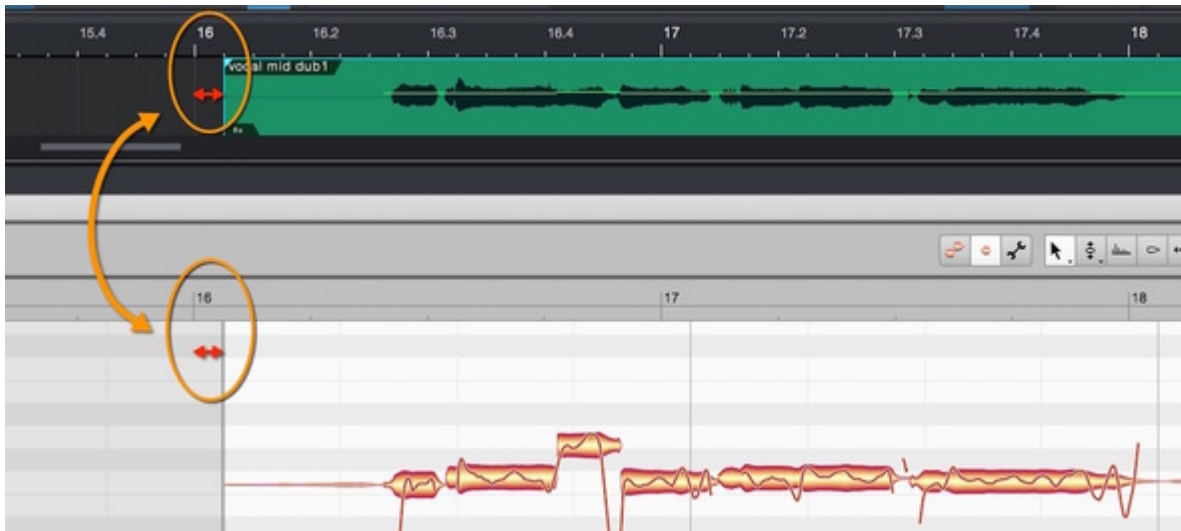
- Pendant la lecture par la DAW, le clip suit le tempo du morceau, c'est-à-dire la valeur indiquée *avant* les parenthèses. Cela se fait en étirant ou en comprimant le fichier d'origine pour l'adapter à ce tempo.
- Pendant la lecture locale, le clip est entendu à son tempo d'origine (tempo du fichier), c'est-à-dire au tempo indiqué entre parenthèses, et aucune déformation (étirement ou compression) n'a lieu dans le temps.

#### **Affichage du tempo en mode d'assignation des notes :**

- Le champ Tempo de Melodyne affiche une seule valeur, celle du fichier d'origine.
- La règle et la grille de temps sont synchronisées.
- La lecture par la DAW suit le tempo du morceau. La lecture locale suit le tempo du fichier. Ici, il y a une différence : double-cliquer sur la règle de Melodyne dans ce mode d'édition lance également la lecture locale et pas (comme dans les modes Piste et Clip) la lecture par la DAW.

#### **Quantification des notes**

Comme décrit ci-dessus dans la section intitulée « Tempo et grille de temps », il est possible – en mode Clip uniquement – qu'il y ait des divergences entre la règle et la grille de temps. Leur but est initialement de vous rappeler que si vous avez fait reculer un clip d'une double-croche dans la DAW, la grille de temps a maintenant une double-croche d'avance sur la règle.



Un tel décalage a toutefois un effet sur la quantification, car Melodyne utilise sa propre grille de temps pour la quantification et non la règle de la DAW. En pratique, bien sûr, les deux sont presque toujours identiques et la quantification se comporte donc principalement de la manière à laquelle sont habitués les utilisateurs d'éditeurs MIDI, par exemple. Mais lorsque, comme décrit ci-dessus, un clip a été déplacé dans l'arrangement de la DAW (peut-être seulement de quelques millisecondes à des fins créatives), en mode Clip les destinations de quantification (c'est-à-dire les positions vers lesquelles tendent les notes lorsque survient la quantification) sont visuellement évidentes.

La quantification fonctionne de la même manière en mode Piste qu'en mode Clip, étant toujours basée sur la grille de temps du fichier d'origine. Cependant, en mode Piste, vous voyez la grille de temps de la DAW qui, dans les cas exceptionnels décrits ci-dessus (comme lorsque vous avez déplacé un clip légèrement vers la gauche ou vers la droite dans la DAW) peut être trompeuse, puisque les destinations de la quantification peuvent être légèrement décalées par rapport au quadrillage. Cette divergence n'est toutefois que visuelle. Passez en mode Clip si cela vous dérange, et les destinations de quantification coïncideront de nouveau avec le quadrillage.

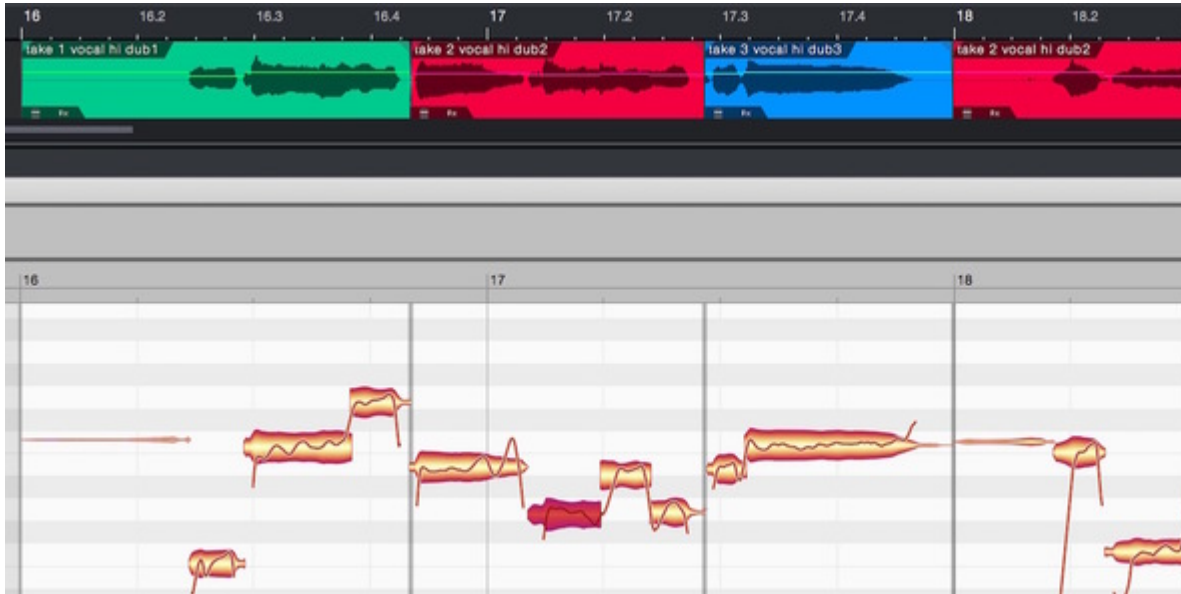
### Copier et coller des notes

À l'intérieur d'un clip, vous pouvez copier et coller des notes sans aucune restriction. Que vous puissiez copier une note dans un clip et le coller dans un autre dépend du fait que les deux clips accèdent ou non au même fichier audio.

Exemple : dans la DAW, vous avez découpé un enregistrement de batterie en clips individuels que vous avez réorganisés dans l'arrangement de la DAW, et vous les examinez maintenant dans le mode Piste de Melodyne. Dans ce cas, vous pouvez librement copier et coller des notes sans avoir à vous soucier des bords de clip (parce qu'elles faisaient partie à l'origine d'un *même* enregistrement long).



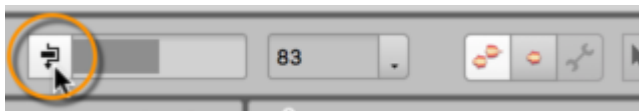
Si, par contre, vous avez fait dans l'arrangement de la DAW un collage d'extraits pris à partir d'enregistrements différents – des prises successives de chant par exemple – et si vous les examinez en mode Piste, vous ne pouvez pas copier et coller les notes avec la même liberté. Dans l'illustration suivante, les clips ont été mis en couleur pour indiquer la prise dont ils proviennent, parmi cinq différentes :



Ici vous ne pouvez pas copier la note sélectionnée au début de la mesure 17 (ni d'ailleurs aucune note issue d'un clip rouge) et la coller dans la mesure 16, car la destination contient un clip de couleur différente – dans ce cas vert – qui est donc issu d'un autre enregistrement. Par contre, vous pouvez la coller dans la mesure 18, car le contenu de cette dernière vient de la même prise rouge.

### Le bouton Comparer

Lorsque vous travaillez dans Melodyne, vous souhaitez toujours pouvoir comparer l'état actuel de l'enregistrement modifié avec les fichiers audio d'origine. En plus de la fonction bypass de votre DAW, qui désactive complètement Melodyne, vous trouverez à côté de l'affichage de niveau de Melodyne un bouton Comparer dont le but est similaire.



Toutefois, contrairement à la fonction bypass de la DAW, le bouton Comparer annule non seulement les conséquences acoustiques de toute modification, mais aussi ses conséquences visuelles. De plus :

- Le bouton Comparer affecte tous les clips régis par Melodyne, quelle que soit leur piste et qu'ils soient ou non actuellement affichés dans l'éditeur de notes. La totalité du morceau retrouve

donc l'état dans lequel il était avant que vous ayez commencé à éditer des notes avec Melodyne.

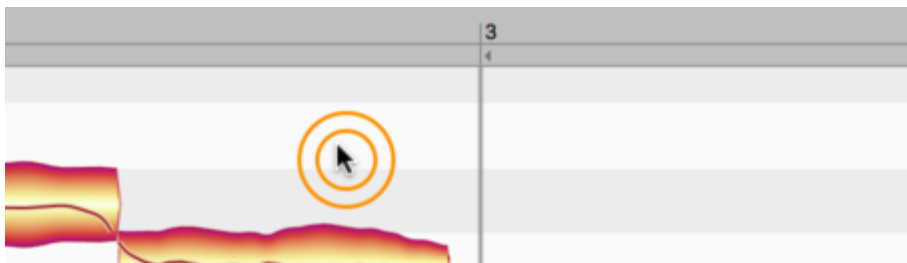
- Toutes les modifications apportées aux notes sont annulées, qu'elles aient été faites en utilisant les macros ou les outils.
- Tout réglage de tempo des clips pour correspondre à celui de la DAW est aussi annulé.

## Lecture, navigation, zoom

Cette visite guidée vous donnera un aperçu des fonctions qu'offre Melodyne pour la navigation et la lecture audio.

### Lecture locale dans Melodyne

Si vous lancez la lecture depuis la DAW, par exemple à l'aide de sa règle des mesures ou de ses boutons de transport, l'arrangement complet est lu. C'est la table de mixage de la DAW qui détermine alors la balance entre les pistes. Il en est de même lorsque vous lancez la lecture en double-cliquant sur la règle de Melodyne. Il est toutefois possible de mettre Melodyne en « solo » (c'est-à-dire que Melodyne peut être le seul en lecture) ; c'est ce que nous appelons la « lecture locale ». Avec l'intégration par l'ARA, cette lecture locale se lance en double-cliquant sur l'arrière-plan de l'éditeur de notes.



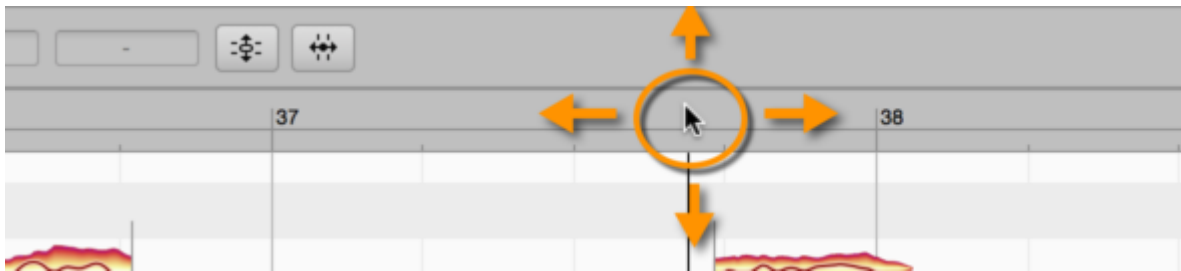
*Lecture locale en mode d'édition de clip* : ici, une différence importante se manifeste au niveau des bords de clip entre ce mode de lecture et la lecture dans la DAW : pendant la lecture par la DAW, vous n'entendez que ce qui se trouve à l'intérieur du clip sélectionné dans la DAW. Si des notes sont incomplètes, en raison d'un bord de clip mal positionné qui coupe le début ou la fin de la note, cela devient immédiatement évident en lecture par la DAW. Pendant la lecture locale, par contre, vous pouvez entendre ce qui se trouve au-delà des bords du clip (c'est-à-dire dans les zones avec un fond gris).

Cela vous permet de vérifier ce que serait le résultat si vous déplaciez les bords du clip dans la DAW. Cela peut également être utile si, par exemple, vous souhaitez utiliser le reste de la piste – c'est-à-dire ce qui se trouve à l'extérieur du clip tel qu'actuellement défini – comme une « réserve » dans laquelle vous pouvez « piocher » des notes en les copiant et en les collant dans le clip sur lequel vous travaillez.

## Gestion de la lecture, du contrôle auditif (« scrubbing ») et du zoom depuis la règle temporelle

- Double-cliquez dans la règle temporelle de Melodyne pour lancer la lecture de la DAW depuis l'endroit correspondant.
- Double-cliquez dans l'arrière-plan de l'éditeur de notes de Melodyne pour ne lancer que Melodyne (lecture locale) depuis la position en question.
- Un [Alt]-double-clic dans la règle temporelle ne fait lire que la sélection de notes actuelle à la fois dans la DAW et dans Melodyne.
- Un [Alt]-double-clic dans l'arrière-plan de l'éditeur de notes ne fait lire que le segment de notes sélectionné et uniquement dans Melodyne.

Ces fonctions peuvent également être déclenchées pendant la lecture.



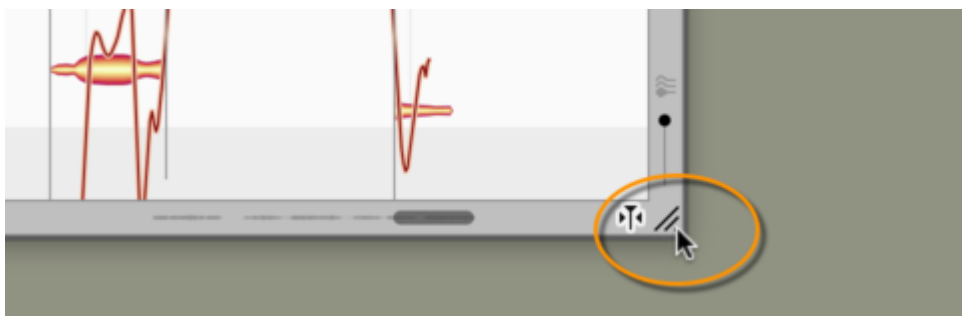
Cliquez dans la règle temporelle pour amener le curseur de lecture sur la position en question, tout en interrompant la lecture.

Cliquez dans la règle temporelle et tirez pour parcourir auditivement (« scrubbing ») les données audio.

En tirant vers le haut ou le bas, vous pouvez zoomer sur la position actuelle. Le contrôle auditif (scrubbing) et le zoom peuvent être combinés, ce qui vous permet de naviguer et de positionner le curseur intuitivement tout en réglant le facteur de zoom.

## Redimensionnement de la fenêtre

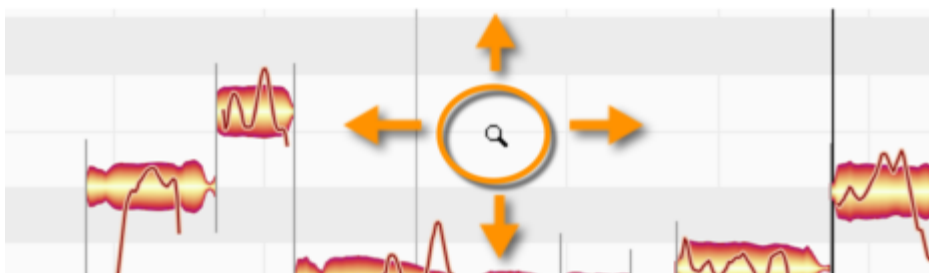
Pour changer la taille de la fenêtre, cliquez et tirez sur son coin inférieur droit. La procédure est la même pour les versions autonome et plug-in de Melodyne.



### Défilement et zoom dans l'éditeur de notes

Sélectionnez l'outil Défilement (l'icône de main) sous l'outil principal ou tenez enfoncées les touches [Commande] et [Shift/Maj] pour déplacer la zone affichée avec la souris.

Sélectionnez l'outil Zoom (la loupe) sous l'outil principal ou pressez [Commande]+[Alt] pour zoomer à la souris sur l'affichage. Vous pouvez zoomer horizontalement et verticalement – en même temps – avec des niveaux d'intensité différents dans chaque cas.



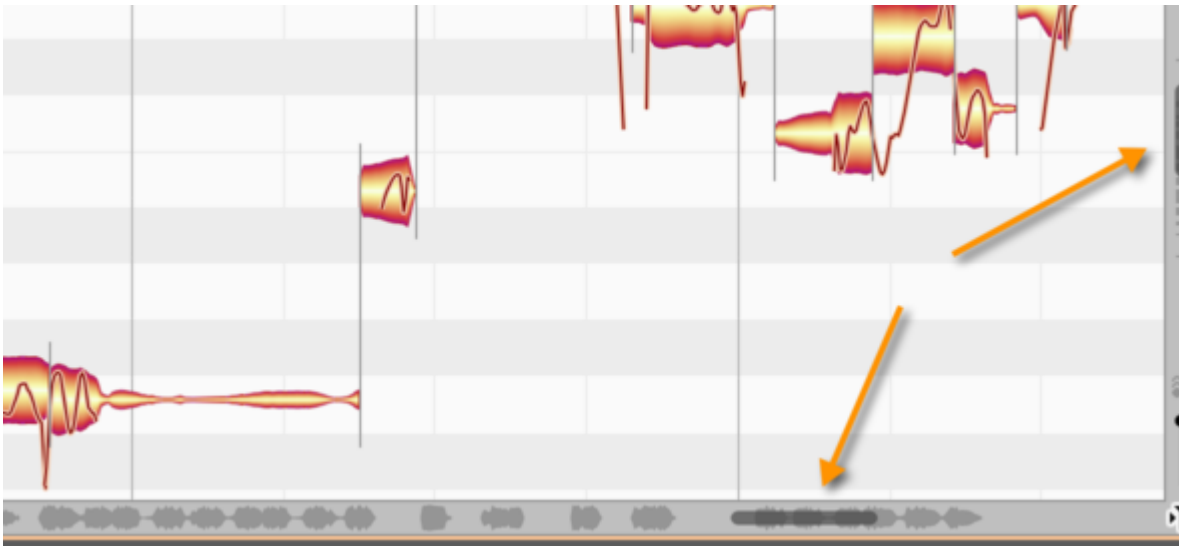
[Commande]+[Shift/Maj]+double-clic permet un zoom sur une goutte ou plusieurs (si plusieurs sont sélectionnées). Un double-clic correspondant dans l'arrière-plan d'édition vous ramène au niveau de zoom précédent.

Si votre matériel prend en charge les fonctions correspondantes, vous pouvez également faire défiler et zoomer avec la souris et le pavé tactile :

\* La molette de la souris et le balayage à deux doigts sur le pavé tactile peuvent servir aux défilements horizontal et vertical.

- Un pincement des doigts sur le pavé tactile produit un zoom simultané sur l'affichage dans les plans horizontal et vertical.

Tirez l'ascenseur horizontal ou l'ascenseur vertical (c.à.d. les barres ou curseurs de défilement) pour déplacer l'affichage. L'ascenseur horizontal contient une image miniaturisée du contenu pour faciliter votre orientation.

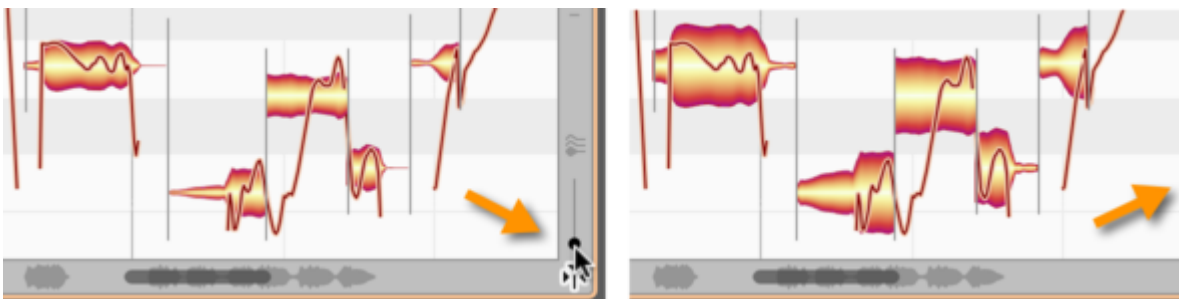


Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer dans l'affichage.

Si vous éditez un fichier audio particulièrement long, vous pouvez trouver difficile d'obtenir la résolution de zoom désirée à cause de la petite taille du curseur d'ascenseur. Dans ce cas, vous pouvez plus zoomer en maintenant pressées les touches [Commande] et [Alt] pendant que vous tirez dans le panneau d'édition ou en tirant verticalement dans la règle temporelle.

Si vous tirez sur une extrémité du curseur horizontal ou vertical aussi loin que possible et si vous la maintenez, vous pouvez augmenter la taille verticale ou horizontale de la zone affichée. Cela peut être utile, par exemple dans le plug-in, si vous n'avez transféré que les trois premières mesures de vos données alors que vous souhaitez insérer quelque chose en mesure 20.

Double-cliquez au centre des ascenseurs pour un zoom avant ou arrière adapté à l'affichage de toutes les gouttes. Si le mode cyclique est activé, double-cliquer sur l'ascenseur horizontal agrandit juste assez l'affichage pour s'assurer que la totalité du contenu de la boucle soit visible.



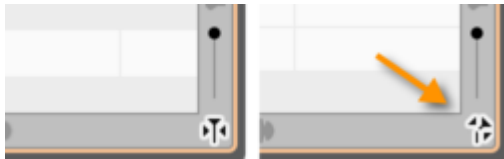
Utilisez le curseur du coin inférieur droit près de l'éditeur de notes pour changer la hauteur des gouttes. Cela ne modifie pas leur volume. Cela permet surtout d'obtenir une vue plus claire de données contenant beaucoup de notes particulièrement faibles ou fortes.

**Une remarque sur le défilement automatique dans l'éditeur de notes**

Si vous avez sélectionné une ou plusieurs notes, Melodyne suppose que ce sont elles que vous souhaitez voir et éditer, et exerce donc la retenue nécessaire en désactivant temporairement le défilement automatique. Ce n'est que lorsque vous désélectionnez les notes (par exemple, en cliquant sur l'arrière-plan de l'éditeur de notes) et relancez la lecture que l'affichage reprend la poursuite du curseur de lecture.

De même, si au cours de la lecture vous déplacez la barre de défilement horizontale si loin que le curseur de lecture finit par disparaître de l'écran, le défilement automatique est désactivé. L'arrêt et le redémarrage suffiront dans ce cas à réactiver le défilement automatique.

Si le défilement automatique a été temporairement désactivé, l'icône d'auto-défilement dans le coin en bas à droite de l'éditeur de notes prend la forme illustrée ici.

**Fonctions de navigation et de zoom**

- Pour redimensionner la fenêtre (aussi dans Plugin), tirez sur son coin inférieur droit
- Maintenez enfoncées les touches [Commande]+[Shift] et tirez sur le fond de l'éditeur de notes pour déplacer la zone affichée
- Utilisez la molette de la souris pour un défilement vers le haut et le bas ou (en tenant enfoncée la touche [Shift]) vers la gauche et la droite
- Un balayage à deux doigts sur le pavé tactile peut servir à faire défiler l'affichage
- Un pincement des doigts sur le pavé tactile peut servir à régler le zoom d'affichage
- [Commande]+[Alt]+tirer dans l'éditeur de notes permet de zoomer sur l'affichage, horizontalement et/ou verticalement
- Tirez verticalement dans la règle temporelle pour zoomer sur la zone indiquée
- Pressez [Commande]+[Alt] et utilisez la molette de la souris pour zoomer simultanément selon les deux axes
- Pressez [Commande] et double-cliquez pour zoomer sur une goutte ou sur la sélection actuelle de gouttes
- [Commande]+double-clic sur le fond de la zone d'édition permet de retrouver le réglage de zoom précédent
- Tirez les ascenseurs pour déplacer l'affichage horizontalement ou verticalement
- Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer horizontalement ou verticalement dans l'affichage
- Tirez sur les extrémités (poignées) gauche et droite du curseur horizontal aussi loin que possible pour accroître la longueur de la section affichée (c'est important dans le plug-in

quand vous n'avez par exemple transféré que les quatre premières mesures et ne pouvez donc naviguer que dans cette zone alors que vous voulez insérer quelque chose en mesure 20)

- Double-cliquez sur les ascenseurs pour un zoom avant ou arrière, horizontal ou vertical, jusqu'à ce que toutes les notes soient affichées
- Le curseur du coin inférieur droit gère la hauteur des gouttes

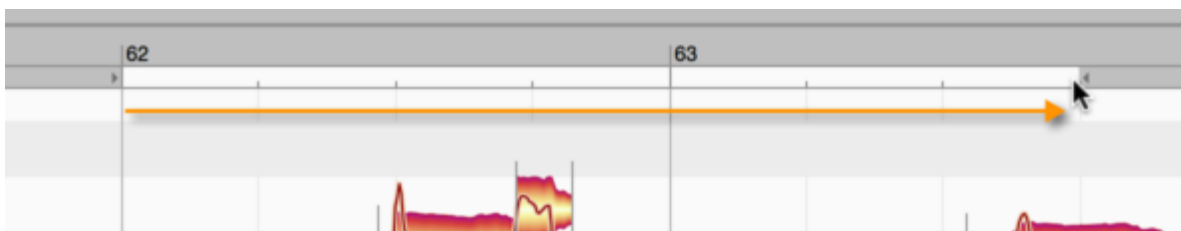


## Mode cyclique

Dans le mode cyclique de Melodyne, un passage sélectionné est lu de façon répétitive (« en boucle »).

### Définition de la plage de cycle

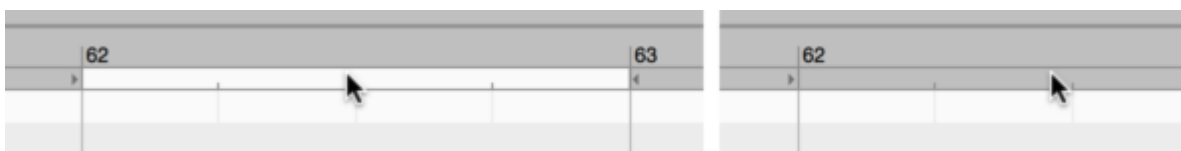
Pour définir une plage de cycle, cliquez et tirez dans la partie basse de la règle de temps. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée, ce qui vous permet de positionner librement les points de début et de fin (que nous appelons « repères de limite de cycle »).



Veuillez noter que lorsque l'ARA est en service, les cycles de la DAW et de Melodyne sont totalement couplés : si vous modifiez l'un des deux cycles, cela modifie simultanément l'autre.

### Activation et désactivation du mode cyclique

Double-cliquez sur la plage du cycle dans l'étroite bande située juste sous la règle temporelle pour activer/désactiver le mode cyclique. Quand le mode cyclique est activé, la plage du cycle est affichée en gris clair.



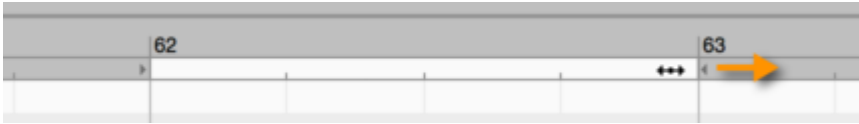
Dans la version autonome (Stand-Alone) de Melodyne, vous pouvez activer/désactiver le mode cyclique depuis la barre de transport.



Il est également possible, en choisissant Fichier > Préférences > Raccourcis, de définir un raccourci clavier pour activer/désactiver le mode cyclique.

### Modification de la longueur et déplacement de la plage de cycle

Tirez sur les repères de limite gauche ou droit du cycle pour modifier la longueur du cycle. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée, ce qui vous permet de positionner librement les repères de limite.



Tirez sur le milieu de la plage de cycle pour la déplacer en bloc vers la gauche ou la droite. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée.



Si vous [Shift]+cliquez près d'un des repères de limite du cycle, il se déplace sur la position ainsi désignée. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée.

### Définition de la plage de cycle à l'aide d'une sélection de gouttes

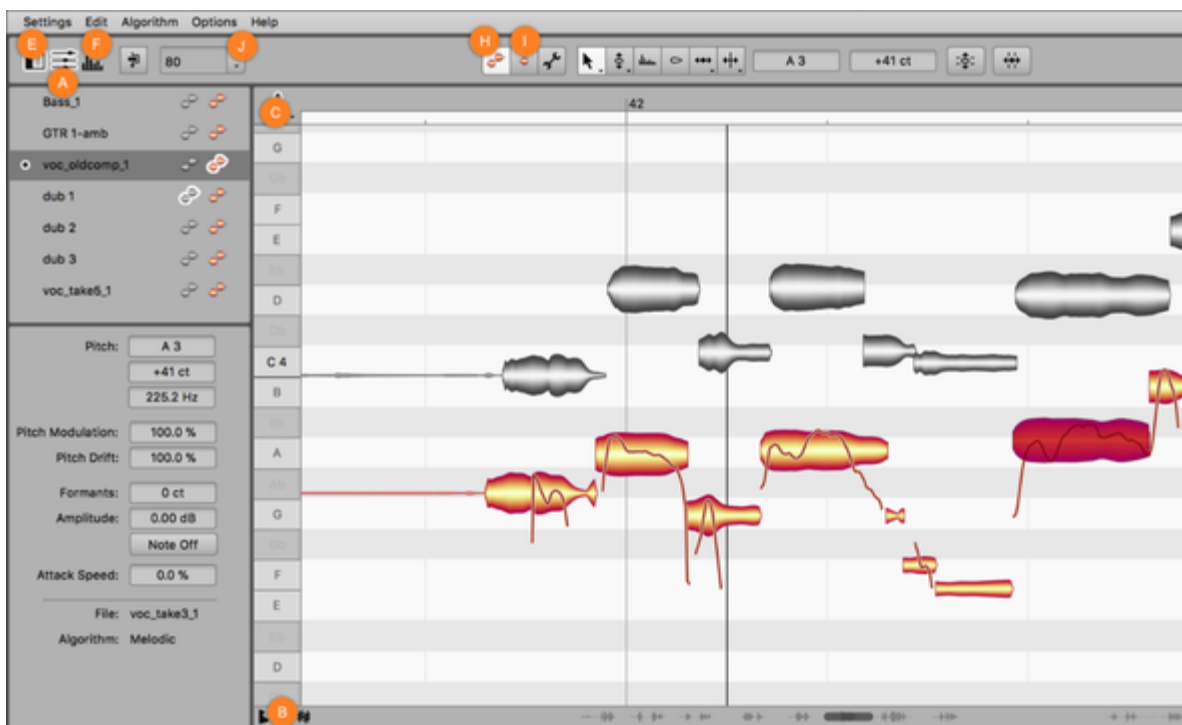
Pour amener les repères de limite de cycle sur le début et la fin de la sélection de gouttes actuelle (avec calage sur la grille), maintenez la touche [Shift] et double-cliquez n'importe où dans la plage de cycle. Si vous le faites en tenant enfoncées les touches [Alt] et [Shift], plutôt que de se caler sur la grille, les repères seront placés au début de la première goutte et la fin de la dernière goutte de la sélection.

## Affichage et autres options

Melodyne offre pour l'interface utilisateur et le travail dans l'éditeur de notes diverses options qui vous permettent d'adapter l'aspect et le comportement du programme à votre goût.

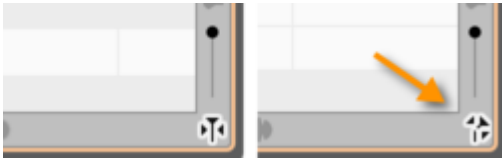
### Affichage et masquage des éléments de l'interface

L'interface utilisateur de Melodyne peut être adaptée à diverses situations et exigences de travail. Vous trouverez les moyens de le faire dans le menu Options ainsi que dans l'interface elle-même.



- « Afficher panneau d'infos » (A) : affiche/masque le panneau d'infos.
- « Afficher règle de gamme » (B) : affiche/masque la règle de gamme.
- « Réglages de grille de hauteur » (C) : offre le choix entre diverses options pour la grille de hauteur.
- « Réglages de grille de temps » (D) : offre le choix entre diverses options pour la grille de temps.
- « Auto-défilement » (E) : lorsque cette option est sélectionnée, l'affichage dans l'éditeur de notes suit le curseur de lecture. (Voir aussi la note ci-dessous.)
- « Mode d'édition de piste » (F) : affiche les notes de tous les clips/régions sur la piste.
- « Mode d'édition de clip » (G) : affiche uniquement les notes du clip/région actuellement sélectionné.

- « Boîte de dialogue Tempo » (H) : offre diverses options régissant la façon dont se font les ajustements de tempo.



Une remarque sur le défilement automatique dans l'éditeur de notes : si vous avez sélectionné une ou plusieurs notes, Melodyne suppose que ce sont elles que vous souhaitez voir et éditer, et exerce donc la retenue nécessaire en désactivant temporairement le défilement automatique. Ce n'est que lorsque vous désélectionnez les notes (par exemple, en cliquant sur l'arrière-plan de l'éditeur de notes) et relancez la lecture que l'affichage reprend la poursuite du curseur de lecture.

De même, si au cours de la lecture vous déplacez la barre de défilement horizontale si loin que le curseur de lecture finit par disparaître de l'écran, le défilement automatique est désactivé. L'arrêt et le redémarrage suffiront dans ce cas à réactiver le défilement automatique.

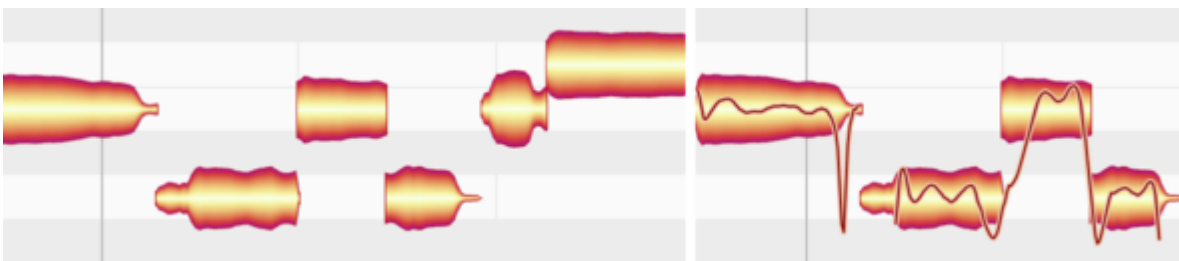
Si le défilement automatique a été temporairement désactivé, l'icône d'auto-défilement dans le coin en bas à droite de l'éditeur de notes prend la forme illustrée ici.

Toutes les options décrites ci-dessous se rapportent à l'éditeur de notes et se trouvent en sélectionnant Options > Éditeur de notes dans le menu principal ou en cliquant sur l'icône de roue dentée dans le coin supérieur droit de l'éditeur de notes. Veuillez noter que ces options peuvent être sélectionnées indépendamment pour les modes d'édition et d'assignation des notes.

### Afficher courbe de hauteur

Si vous cochez l'option Afficher courbe de hauteur, une fine ligne retraçant la hauteur exacte du son à chaque instant se superposera à la goutte correspondante.

Sur la gauche, vous pouvez voir les gouttes « nues » (sans qu'aucune des options d'affichage de l'éditeur de notes ne soit sélectionnée) et sur la droite, les mêmes gouttes avec l'option Afficher courbe de hauteur cochée.

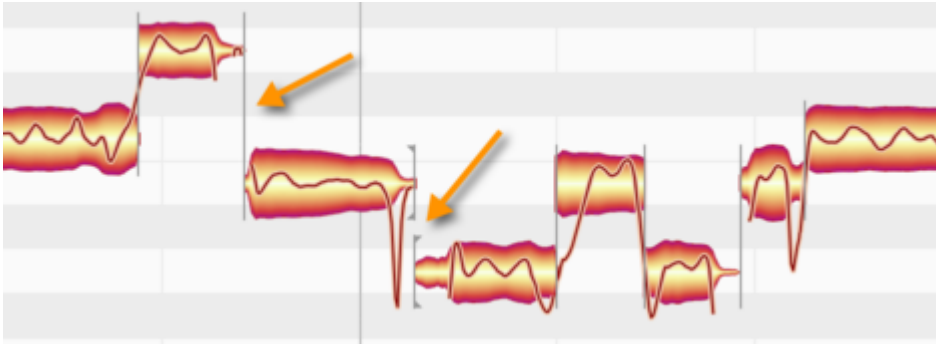


Que cette option soit ou non cochée, la courbe de hauteur sera affichée si l'outil Hauteur est sélectionné.

### Afficher séparations de notes

Si vous sélectionnez l'option Afficher séparations de notes, des lignes grises verticales apparaissent au début et à la fin des notes, indiquant leurs limites ou séparations.

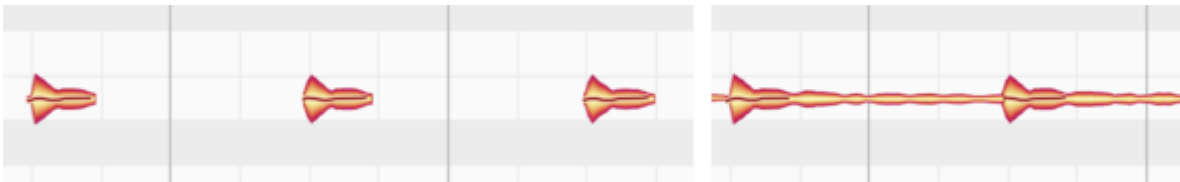
Les séparations de notes sont représentées soit par des lignes (séparations avec continuité entre les notes connectées), soit par de fins crochets (séparations sans continuité).



Les séparations de notes sont toujours affichées quand l'outil indépendant Séparation de notes est en service, que cette option de menu soit ou non cochée.

### Afficher queues de note

Dans la détection et l'affichage des notes, Melodyne editor fait une distinction entre les notes elles-mêmes et leur queue ou « traîne » – les notes étant les événements d'intérêt musical et les queues représentant la disparition progressive du son non déterminée musicalement. La part de réverbération attribuée à un son donné, par exemple, se reflète dans sa queue. L'option Afficher queues de note vous permet de décider si la phase de réverbération des notes doit être affichée ou masquée. Cela dépendra vraisemblablement du fait que vous vouliez vous concentrer sur leur aspect musical ou leur aspect physique.



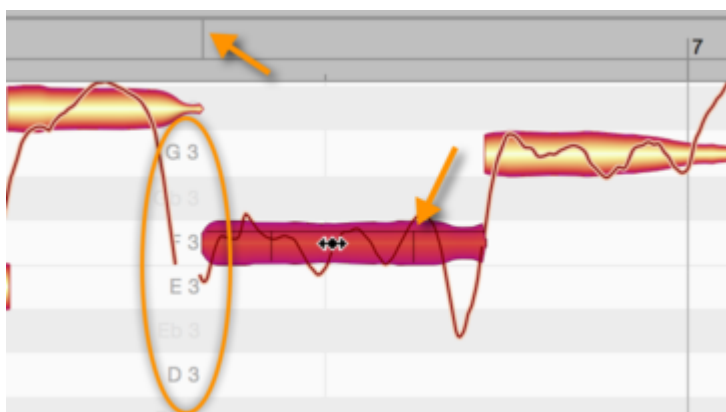
Si la queue n'est pas affichée, la fin de la partie musicalement intéressante de la note offre une poignée que vous pouvez tirer avec l'outil Timing pour raccourcir ou rallonger la note. Toute réverbération présente sera dans ce cas automatiquement affectée par les changements faits. Cette option d'affichage sert à fournir une vue d'ensemble plus claire des événements musicaux voulus.

Si la queue de note est affichée (à condition qu'il y en ait une), c'est elle qui fournit la poignée pour l'outil Timing. Afficher queues de note est l'option de choix si on recherche une image aussi authentique que possible des sons réellement entendus, y compris de toute réverbération présente.

## Afficher infos de goutte

Avec l'option Afficher infos de goutte, vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer une variété d'éléments conçus pour faciliter le travail sur des notes individuelles.

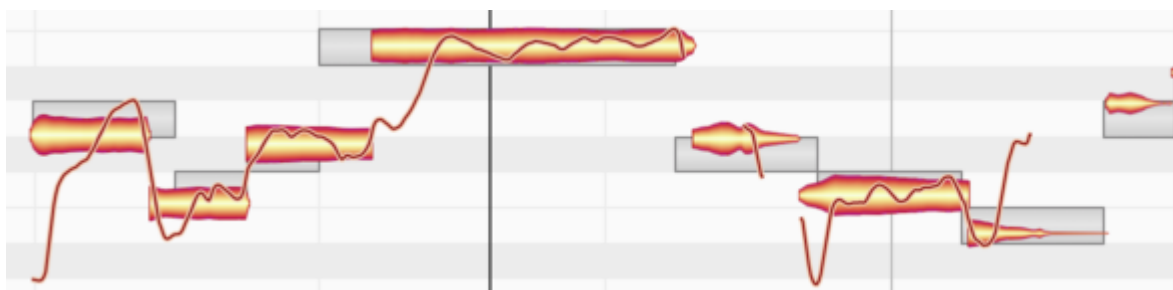
Le plus marquant de ces éléments est la règle de hauteur locale qui apparaît directement devant chaque note sur laquelle se trouve le pointeur de la souris. Dans la goutte elle-même, de fines lignes marquent les zones de traction pour les outils contextuels.



Si vous tirez une goutte quand l'option Afficher infos de goutte est cochée, une ligne verticale apparaît aussi dans la règle temporelle, exactement alignée sur le début de la note. Cela rend possible un positionnement plus précis.

## Afficher notes suggérées

Si vous cochez l'option Afficher notes suggérées, des cadres gris apparaissent autour de chaque goutte.

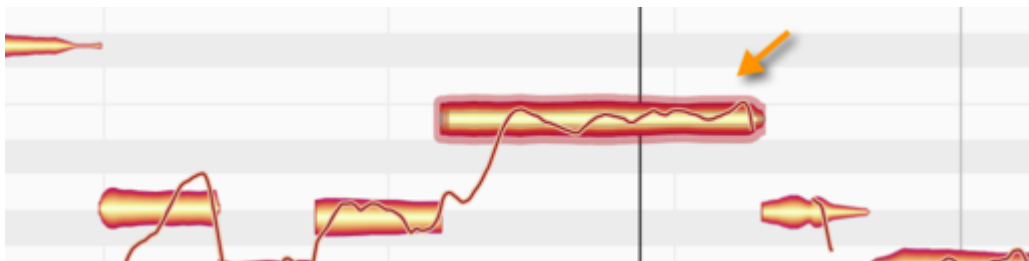


Ceux-ci sont invariablement calés directement sur les demi-tons et coïncident exactement avec une ligne de la grille. En d'autres termes, ils représentent les suppositions de Melodyne (basées sur sa propre analyse de l'audio) en matière de hauteur voulue de la note et de position voulue dans la mesure. Ces suppositions s'avèrent généralement correctes, mais ne le sont pas forcément. Elles doivent être prises comme des suggestions.

Ces cadres indiquent aussi les positions (hauteur et temps) vers lesquelles graviteront les notes en question si on leur applique une quantification partielle avec les macros, positions sur lesquelles elles se caleront si vous double-cliquez sur elles avec les outils Timing ou Hauteur.

### Surligner notes durant la lecture

Avec cette option, vous pouvez choisir si oui ou non vous souhaitez que votre œil soit attiré par la note actuellement lue. Ce surlignage est surtout utile lorsque l'écran est rempli de notes.

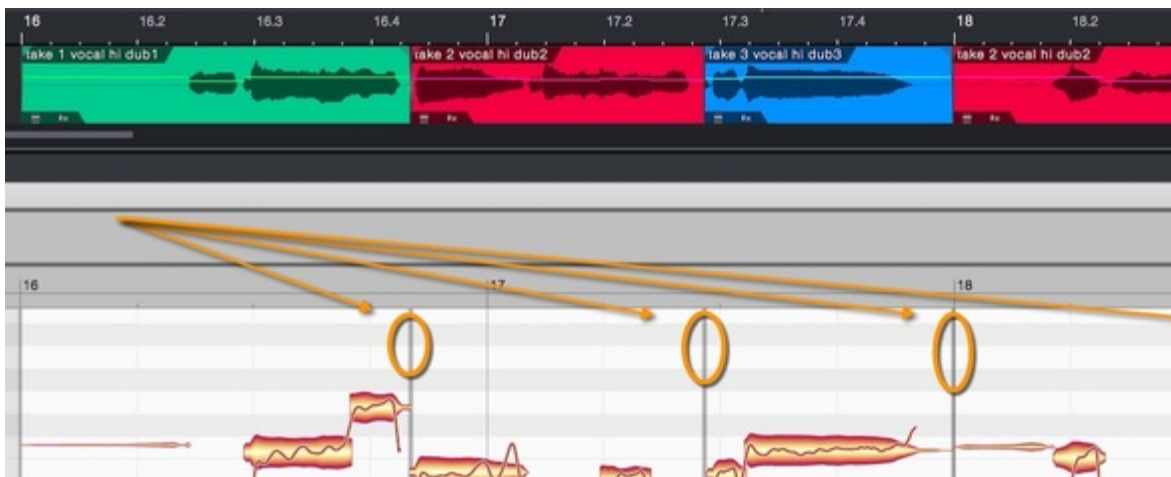


### Écoute durant l'édition des gouttes

Lorsque vous changez la hauteur de gouttes dans l'éditeur de notes alors que cette option est cochée, Melodyne produit pour vous guider le son de la note à la position sur laquelle vous avez initialement cliqué. Vous pouvez activer ou désactiver ce retour acoustique.

### Afficher bords de clip

Cette option n'est visible que lorsque vous utilisez l'ARA. Elle vous permet, si vous le souhaitez, de masquer les lignes grises entre les clips en mode Pistes pour obtenir un aperçu plus clair des données dans l'éditeur de notes. C'est particulièrement utile lorsque la piste que vous examinez contient un grand nombre de clips et vous avez fait un grand zoom arrière.

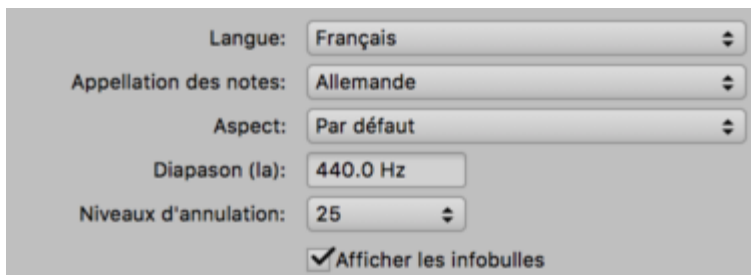


## Préférences et raccourcis clavier

Dans la fenêtre Préférences, vous pouvez sélectionner des options fondamentales régissant le mode de fonctionnement de Melodyne, ainsi que définir un certain nombre de raccourcis clavier.

### Ouverture de la fenêtre et réglages généraux

Dans la version plug-in de Melodyne, la fenêtre Préférences s'ouvre depuis le menu Réglages ; dans la version autonome, choisissez Préférences dans le menu programme (macOS) ou Fichier (Windows). Les paramètres disponibles dans la version autonome diffèrent légèrement de ceux offerts par le plug-in.



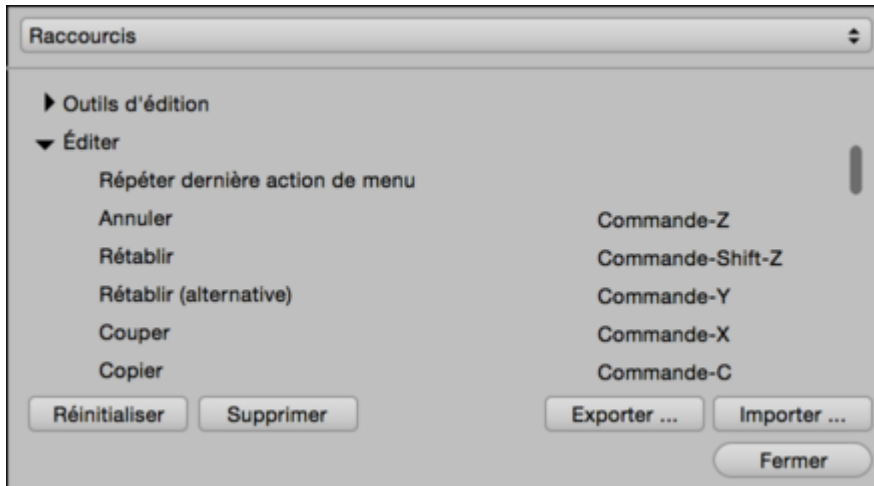
Les options suivantes sont toutefois disponibles dans les deux versions de Melodyne. Toutes les modifications apportées à l'une ou l'autre des versions s'appliquent aux deux à la fois.

- **Langue** : détermine la langue de l'interface utilisateur.
- **Appellation des notes** : détermine la notation utilisée pour nommer les notes, c'est à dire (par ordre chromatique décroissant) Anglaise (C, B, Bb, etc.), Allemande (C, H, B, etc.) ou Latine (Do, Si, Sib, etc.).
- **Aspect** : ici vous pouvez choisir entre différents réglages de contraste pour l'interface utilisateur.
- **Diapason (/a)** : détermine la fréquence du /a4 qui est la hauteur de référence (/a au-dessus du do médian).
- **Niveaux d'annulation** : Melodyne vous permet d'annuler jusqu'à 100 actions. 25 est cependant la valeur par défaut. Vous pouvez, si vous le souhaitez, augmenter cette valeur, ce qui consommera plus de mémoire, ou au contraire la réduire si vous êtes à court de mémoire.
- **Afficher infobulles** : une fois familiarisé avec Melodyne, vous pouvez vouloir masquer les infobulles, c'est-à-dire les contenus informatifs qui apparaissent quand le curseur de votre souris survole les icônes et autres éléments de l'interface utilisateur.



## Raccourcis

La page Raccourcis de la fenêtre Préférences vous permet de personnaliser les raccourcis clavier utilisés par Melodyne pour un large éventail de fonctions.



Cliquez sur le triangle à gauche de la catégorie qui vous intéresse pour voir une liste des commandes disponibles.

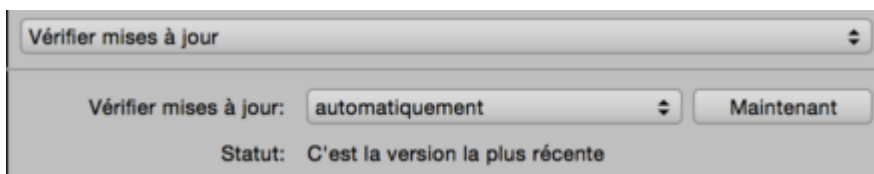
Cliquez sur une commande, puis appuyez sur la touche ou la combinaison de touches que vous souhaitez lui affecter comme raccourci. Melodyne affectera la touche ou la combinaison de touches à la commande en question. Répétez la procédure pour autant de commandes que vous le souhaitez.

Pour supprimer un raccourci indésirable, sélectionnez la commande en question, suivie de Supprimer. Vous pouvez à tout moment restaurer les paramètres par défaut en cliquant sur le bouton Réinitialiser ; vous serez invité à confirmer que c'est bien votre intention.

Les boutons Exporter et Importer vous permettent de sauvegarder un jeu de raccourcis clavier sur un support de stockage et de le recharger ultérieurement. De cette façon, vous pouvez emporter vos préférences de raccourcis partout avec vous sur une clé USB, par exemple, lors du passage d'un studio à l'autre.

## Mises à jour

Sur cette page, vous pouvez déterminer si Melodyne recherche les mises à jour automatiquement ou manuellement, c'est-à-dire uniquement lorsque vous cliquez sur le bouton « Maintenant », ce que vous pouvez faire à tout moment.



## Caractéristiques audio et algorithmes

Pour l'affichage et l'édition des différents types de données audio, Melodyne utilise des algorithmes différents. Ici, nous décrivons les algorithmes disponibles et les types de données audio pour lesquels chacun est utilisé.

### Le processus de détection

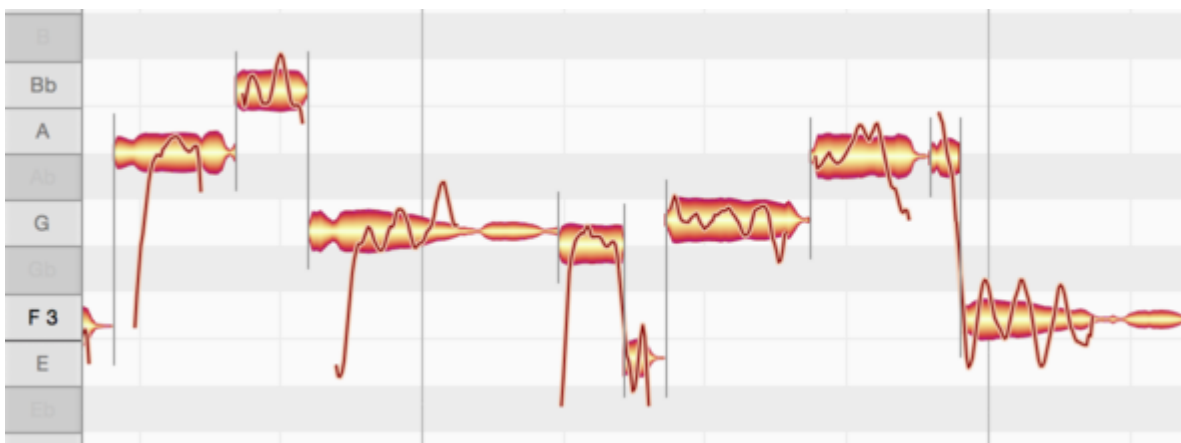
Melodyne analyse les données audio afin de trouver les notes qu'elles contiennent et les mettre à votre disposition pour l'édition. Nous appelons ce processus la « détection ».

Au cours du processus de détection, Melodyne estime lui-même le type de données auquel il est confronté et décide de l'algorithme à utiliser pour l'affichage et la lecture des notes. Vous pouvez connaître à tout moment l'algorithme sélectionné car il est coché dans le menu Algorithme et indiqué par les gouttes dans l'éditeur de notes.

### Mélodique

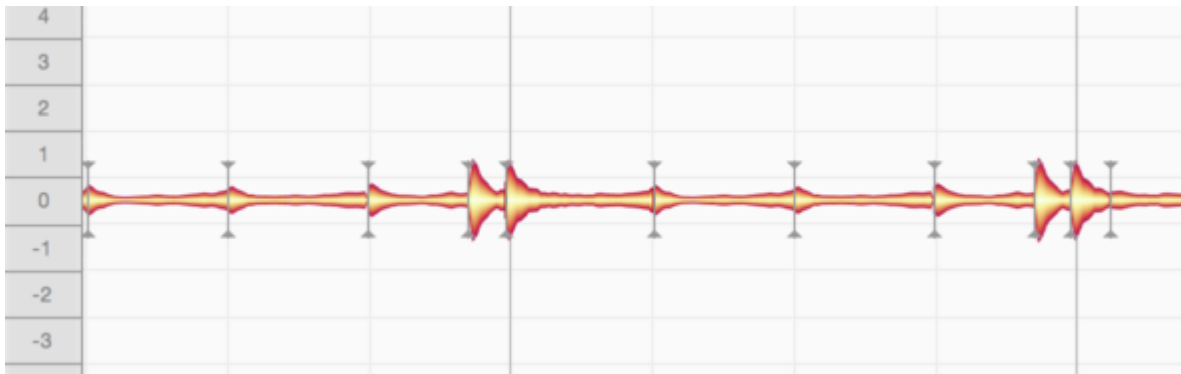
Les données mélodiques sont monophoniques, ce qui signifie qu'à n'importe quel instant, une seule note est produite. Veuillez toutefois garder à l'esprit que la réverbération peut causer des chevauchements de notes même dans des données monophoniques, créant en effet une sorte de polyphonie. Par conséquent, si des données mélodiques doivent être éditées dans Melodyne, vous devez rechercher un enregistrement aussi net et « sec » (sans réverbération) que possible.

Les gouttes représentant les notes dans les données mélodiques sont affichées à différentes hauteurs. Que les gouttes soient isolées ou liées à d'autres gouttes dépend de la façon dont les notes ont été jouées ou chantées : staccato ou legato.



### L'algorithme Percussif

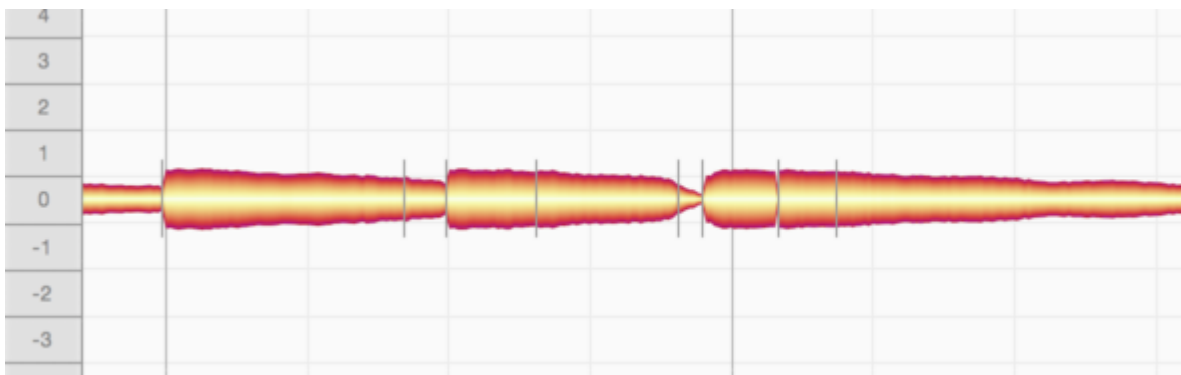
Cette catégorie comprend non seulement les enregistrements de batterie et autres instruments de percussion mais aussi les bruits et effets atmosphériques ainsi que d'autres données dans lesquelles Melodyne ne peut pas détecter une hauteur claire des sons. Quand l'algorithme percussif est sélectionné, les frappes successives de batterie (par exemple) sont distinguées, mais elles sont toutes affichées à la même hauteur. La hauteur des gouttes peut quand même être montée ou descendue, mais la règle de hauteur n'affiche pas les noms de note mais simplement les valeurs relatives en demi-tons. Les fonctions de gamme sont désactivées.



### L'algorithme Universel

L'algorithme Universel est particulièrement adapté aux signaux complexes contenant à la fois des éléments de percussion et de tonalité. Si vous souhaitez par exemple modifier la hauteur, le timing ou le tempo de tout un morceau de musique, cet algorithme vous offrira la meilleure qualité sonore.

L'algorithme Universel, comme le Percussif, affiche toutes les notes détectées à la même hauteur. La règle de hauteur n'affiche aucun nom de note, simplement des valeurs relatives pour les demi-tons, et les fonctions de gamme sont désactivées. Veuillez noter qu'avec des fichiers qui ont été détectés à l'aide de l'algorithme Universel, l'outil Vitesse d'attaque ne peut pas être utilisé. Les poignées de vitesse d'attaque ne seront donc pas affichées pour les gouttes correspondantes et le champ Vitesse d'attaque de l'inspecteur de notes sera grisé.



## Changement d'algorithme

Vous pouvez à tout moment sélectionner un autre algorithme que celui choisi automatiquement pour vous par Melodyne. Vous voudrez peut-être le faire si vous trouvez, par exemple, que les données n'ont pas été interprétées d'une manière qui convient à vos besoins d'édition. Pour ce faire, la lecture étant arrêtée, sélectionnez l'algorithme que vous préférez dans le menu Algorithme. Melodyne réanalyse les données à la lumière de votre choix et ajuste l'affichage en conséquence.

Remarque : lorsque vous faites cela, toute modification déjà effectuée avant de changer d'algorithme, y compris toute copie de notes, est perdue. Il vaut donc mieux décider de l'algorithme à utiliser avant de commencer l'édition.

Dans la version plug-in de Melodyne, le choix de l'algorithme s'applique à la totalité d'un transfert, et à l'ensemble d'un fichier audio du document en cours d'édition dans la version autonome (Stand-Alone) de Melodyne – nous regroupons toutes ces données audio sous le terme de « sources audio ». Avant de changer l'algorithme appliqué à une source audio particulière, vous devez d'abord sélectionner une ou plusieurs notes lui appartenant exclusivement. Si vous n'avez pas sélectionné de notes ou alors des notes venant de deux sources audio différentes, le menu Algorithme est grisé. Dans ce cas, réduisez votre sélection à des notes appartenant à une seule et même source audio et il sera possible de changer d'algorithme.

Lorsque vous changez d'algorithme, déclenchant ainsi une nouvelle détection, Melodyne examine l'état du bouton Auto-Stretch : si la fonction Auto-Stretch est activée, une fois la nouvelle détection terminée, le tempo du fichier est également ajusté. Si Auto-Stretch n'est pas sélectionnée, le tempo d'origine du fichier est conservé.

## Sélection automatique ou manuelle de l'algorithme

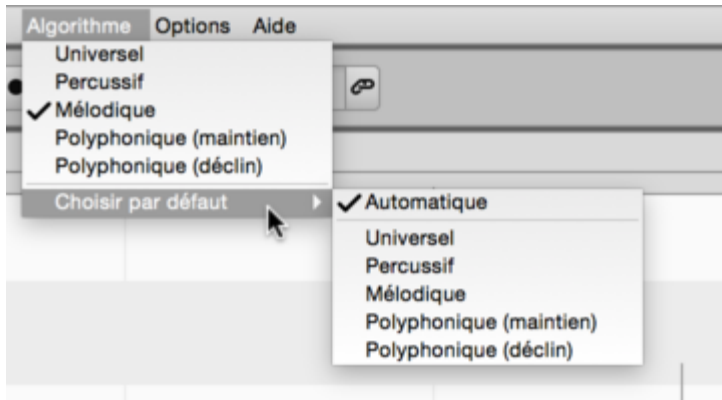
Melodyne sélectionne automatiquement par défaut l'algorithme le plus adapté, fondant son choix sur les caractéristiques des données audio. Si toutefois des données ont déjà été détectées dans une occurrence de la version plug-in de Melodyne ou dans le document actuel de la version autonome, lorsque de nouvelles données sont transférées à cette occurrence, ou lorsqu'un nouveau fichier est déposé sur la version autonome, Melodyne utilise pour les nouvelles données le même algorithme que celui utilisé pour les anciennes, même si Automatique est sélectionné.

Il est ainsi prévu de ne pas tenir compte du réglage Automatique pour assurer un maximum de cohérence dans la détection et éviter tout risque que l'un des transferts effectués à partir d'une piste de voix soit tout à coup interprété comme percussif. Mais si vous avez changé manuellement d'algorithme pour un transfert ou un fichier, l'automatisation est rétablie, et dans le cas d'autres transferts ou fichiers, aucune autre attention n'est accordée aux données déjà détectées.

Cette règle ne s'applique qu'avec le choix d'Automatique pour l'algorithme. Elle ne s'applique cependant pas lorsque vous utilisez Melodyne avec l'ARA ; ni quand, dans la version autonome de

Melodyne, un nouveau fichier est déposé dans un document alors qu'il possède déjà un fichier MDD contenant l'édition appliquée à sa détection.

En changeant de réglage par défaut dans le menu Algorithme, vous pouvez empêcher Melodyne de sélectionner automatiquement un algorithme pour la détection.



N'oubliez pas, cependant, lorsque vous n'aurez plus besoin d'imposer votre choix d'algorithme à Melodyne, de rétablir Automatique comme réglage par défaut. Sinon, comme Melodyne conserve votre choix par défaut même après que vous ayez quitté le programme, vous pourriez être surpris de découvrir au prochain lancement du programme que vos voix ont été interprétées comme des percussions.

## Mode d'assignation des notes

Comme Melodyne effectue invariablement une analyse (nous l'appelons « détection ») des données audio avant que vous puissiez faire une quelconque modification, la justesse ou non de cette analyse a une influence considérable sur la manière dont vous pourrez ensuite travailler avec les données et sur la qualité sonore des résultats de votre édition. Pour cette raison, il est important de vérifier que Melodyne a bien détecté les notes au sein de vos données et, si nécessaire, de corriger les erreurs éventuelles. C'est là qu'entre en jeu le mode d'assignation des notes de Melodyne.

### Ce qu'implique la modification de la détection

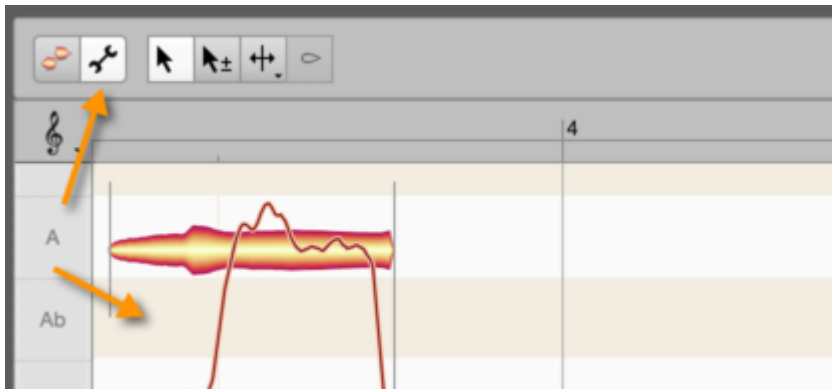
Lorsque vous travaillez en mode d'assignation des notes, aucune des modifications que vous effectuez n'a d'effet audible sur les notes elles-mêmes. Tout ce que vous faites, c'est d'assurer que les notes affichées correspondent bien à celles qui ont été jouées ou chantées. En d'autres termes, vous faites correspondre ce que vous voyez avec ce que vous entendez. Dans le cadre de ce processus, vous travaillez tout le temps sur l'affichage de l'enregistrement d'origine et avec lui, pour ainsi dire, sur la base de tous les changements musicaux effectués ultérieurement avec Melodyne. Plus saine est la base, meilleur est le son final de vos modifications.

Le fait qu'il soit judicieux et nécessaire de vérifier et de modifier la détection, et avec elle l'interprétation des données audio, peut sembler à première vue fastidieux. Mais cela apporte d'immenses avantages car il y a souvent plusieurs interprétations possibles des données audio, et au final, c'est à vous de décider quelle est la bonne dans un contexte acoustique et musical donné.

Mais ne vous inquiétez pas, le processus de détection de Melodyne est principalement automatique et le résultat final cohérent. L'ampleur des modifications à effectuer dans ce mode dépend de l'algorithme utilisé et des données audio concernées. Avec un enregistrement sec d'un seul chanteur, par exemple, vous rencontrerez très rarement des problèmes. Il peut arriver de temps en temps qu'une note soit détectée à la mauvaise octave, auquel cas elle ne sonnera pas de façon naturelle si vous la transposez plus tard. Dans de tels cas, la correction de la détection est une tâche rapidement accomplie. Il en va de même des sons percussifs, où il n'est généralement nécessaire que d'introduire ou de retirer occasionnellement des séparations de notes.

### Ce qui est édité et où

Comme le choix de l'algorithme, le mode d'assignation des notes s'applique invariablement à toutes les notes composant i) un fichier audio particulier, ii) un enregistrement particulier, ou iii) un segment transféré particulier. Nous utiliserons le terme « source audio » pour couvrir les trois. Lorsque l'éditeur de notes contient des notes provenant de différentes sources audio, commencez par sélectionner une note appartenant à la source dont vous envisagez de modifier la détection.

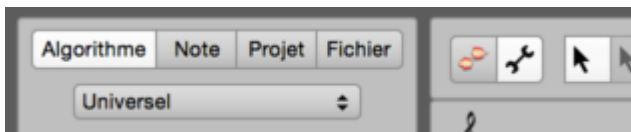


Maintenant, cliquez sur l'icône de clé anglaise à côté de la boîte à outils de l'éditeur de notes pour activer le mode d'assignation des notes. L'arrière-plan de l'éditeur de notes change de couleur pour montrer que vous n'êtes plus en mode d'édition normal mais en mode d'assignation des notes. En mode d'assignation des notes, ce que vous voyez et entendez est l'état d'origine de la source audio ; toute modification précédemment effectuée sur celle-ci est ici ignorée.

Chaque fois que vous cliquez sur l'icône en forme de goutte (à gauche de la clé anglaise), vous quittez le mode d'assignation des notes et revenez au mode d'édition. Là, vous entendrez à nouveau les résultats de toutes les modifications que vous avez effectuées avant de basculer en mode d'assignation des notes. Cela ne s'applique toutefois que si vous n'avez pas changé l'algorithme en mode d'assignation des notes, car tout changement d'algorithme déclenche une nouvelle analyse, et chaque fois que vous déclenchez une nouvelle analyse, en d'autres termes quand le processus de détection est répété, toutes les modifications effectuées antérieurement sur les notes sont perdues.

## L'inspecteur d'algorithme

Quand le mode d'assignation des notes est activé, l'inspecteur d'algorithme est disponible dans le panneau d'infos.



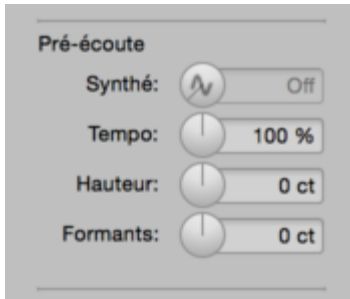
**Algorithme** : le bouton du haut montre l'algorithme actuel. Avec le menu affiché, vous pouvez sélectionner un autre algorithme dans la liste, déclenchant ainsi une nouvelle analyse.

Avertissement : chaque fois que vous changez d'algorithme, toute modification effectuée précédemment sur la source audio en question est perdue ! Pour cette raison, vous devez prendre l'habitude de vérifier que le meilleur algorithme a été sélectionné et, si ce n'est pas le cas, en choisir un autre plus adapté *avant* de commencer à corriger l'analyse ou à éditer des notes.

Conseil : dans la version autonome de Melodyne, il est possible, avant de changer d'algorithme, de sauvegarder le fichier d'assignation de la source audio (voir ci-dessous) et de le recharger si le nouvel algorithme ne vous donne pas satisfaction. Dans ce cas, le précédent algorithme – et avec lui

toutes vos précédentes édition de la détection – sera restauré ; mais *uniquement* ce qui concerne la détection ; toute édition normale des notes effectuée en mode d'édition sera perdue, même avec cette procédure. C'est une conséquence inévitable du changement d'algorithme.

Dans la section de pré-écoute, vous trouverez les options suivantes, importantes pour vous aider à modifier la détection et à affiner le paramétrage de l'algorithme.



**Synthé** : l'objectif du mode d'assignation des notes est de veiller à ce que les notes affichées correspondent vraiment aux notes voulues et jouées. Cependant, comme en mode d'assignation des notes vous entendez le son d'origine complet du fichier audio que vous prévoyez de modifier et que l'édition des gouttes n'a pas d'effet audible, déterminer si les notes ont été correctement détectées n'est généralement possible que de façon visuelle. C'est là qu'entre en jeu le synthé de contrôle : au moyen d'un générateur de son synthétique, le synthé de contrôle joue les gouttes exactement telles qu'elles apparaissent, vous donnant ainsi un retour aussi bien acoustique que visuel. Vous pouvez activer et désactiver le synthé en cliquant sur l'icône « Z » ; cliquez et tirez vers le haut ou vers le bas pour régler le volume.

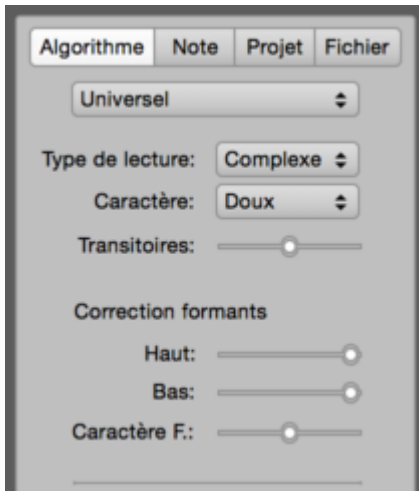
Le synthé de contrôle n'est pas disponible quand l'algorithme Percussif ou Universel est sélectionné.

**Tempo, Hauteur et Formants** : avec ces trois commandes, vous pouvez simuler les modifications des paramètres correspondants afin d'examiner leur effet sur les réglages actuels de l'algorithme. Exemple : vous avez changé le caractère de formant dans l'inspecteur d'algorithme. Ce changement n'a cependant aucun effet tant que vous ne décalez pas les formants en mode d'édition normal, puisqu'en mode d'assignation des notes, vous n'entendez toujours que l'état d'origine de la source audio. Vous devriez par conséquent quitter le mode d'assignation des notes, décaler les formants de façon expérimentale en mode d'édition normal, puis revenir au mode d'assignation des notes, si vous pensez qu'il est nécessaire d'encore changer le caractère des formants. Les commandes de pré-écoute rendent cette procédure inutile : tournez simplement la commande de formant et vous pouvez commencer immédiatement vos essais avec le curseur Caractère des formants sans jamais quitter le mode d'assignation des notes. Les commandes de tempo et de hauteur fonctionnent de la même manière. Les valeurs des trois commandes de pré-écoute ne s'appliquent que temporairement et sont remises à zéro chaque fois que vous quittez le mode d'assignation des notes.

**NB** : lorsque le synthé est en cours d'utilisation, les commandes de hauteur et de formants sont griséées, car elles ne peuvent pas être utilisées en même temps.



Les autres paramètres de l'inspecteur d'algorithme concernent le comportement de l'algorithme, vous permettant de le peaufiner pour la totalité de la source audio.



Type de lecture :\* Melodyne applique deux processus différents pour la lecture audio. L'algorithme Mélodique emploie en standard la lecture « Tonale », tandis que les autres algorithmes font appel à « Complexe ». En pratique, ces choix sont généralement les meilleurs mais vous pouvez les modifier ici si vous le souhaitez.

La différence est la plus perceptible en cas de time stretch (et également lorsque des notes sont transposées vers le haut) : les données ayant des hauteurs clairement reconnaissables sonnent généralement mieux avec l'option « Tonale ». Avec les données dont les notes ont une hauteur non flagrante et où les composantes de bruit sont plus en évidence, de meilleurs résultats sont en général obtenus avec « Complexe ». Essayer les deux types de lecture est donc particulièrement utile lorsque les données se situent entre ces deux cas. Faites des essais avec les commandes de pré-écoute de hauteur et de tempo pour trouver le type de lecture le mieux adapté à vos besoins. Veuillez toutefois noter qu'avec « Tonale », les paramètres de caractère, transitoires et formants décrits ci-dessous ne sont plus disponibles et sont donc grisés.

Conseil : pour la lecture « Tonale », une variation appelée « Tonale (haute) » est également disponible. Si vous travaillez avec des sopranos ou des instruments mélodiques très aigus (comme des piccolos), vous devriez essayer la variante « Tonale (haute) » à la place de « Tonale », car cela peut améliorer la qualité sonore. Par contre, « Tonale (haute) » réussit moins aux voix ou instruments à registre normal, donc il est préférable d'éviter son utilisation dans de tels cas.

**Caractère** : il s'agit d'un autre bouton contextuel qui vous permet de choisir le mode de lecture, plus fluide ou plus net. Si « Net » est sélectionné, Melodyne utilise une plus petite fenêtre de traitement qui autorise la reproduction plus claire des mouvements acoustiques rapides dans le signal. Ce réglage convient donc mieux aux sons percussifs et à ceux ayant de nombreux changements rapides de sonorité. Dans le cas de sons tenus et doux, par contre, le réglage net peut entraîner une certaine

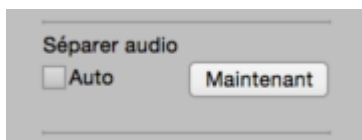
agitation du son. Pour l'éviter, choisissez le réglage « Doux ». Il emploie une plus grande fenêtre de traitement et est donc plus adapté à la reproduction de mouvements acoustiques plus doux, plus lents.

**Transitoires** : ce paramètre n'est disponible qu'en cas d'utilisation de l'algorithme Percussif ou Universel. Il détermine la façon dont les transitoires du signal doivent être traitées au cours de la lecture. Avec le curseur à fond à droite (sa position par défaut dans le cas de l'algorithme Percussif), les transitoires sont plus nets et plus fins. Au fur et à mesure que le curseur est déplacé vers la gauche, les transitoires deviennent plus doux. Par défaut, avec l'algorithme Universel sélectionné, le curseur est au milieu. Faites des essais pour voir quel réglage offre la meilleure qualité sonore avec vos propres données.

**Correction des formants vers le haut/bas** : chaque fois que vous transposez une note dans Melodyne, les formants sont automatiquement corrigés pour éviter, dans le cas de la voix, le terrible effet « voix de Mickey ». En termes techniques, cela signifie que chaque fois que vous transposez une note d'un ton vers le haut, Melodyne corrige automatiquement les formants qui en résultent en les baissant d'un ton, de façon à préserver le timbre d'origine. Dans le cas de la voix humaine, c'est généralement ce qui est voulu, mais peut-être pas avec une guitare acoustique : avec de nombreux sons, la transposition en parallèle des formants avec les fondamentales, c'est-à-dire l'absence de correction automatique, peut avoir son charme.

Les curseurs de décalage des formants vers le haut et le bas vous permettent donc de déterminer le degré de la correction automatique des formants indépendamment des transpositions vers le haut et le bas. Avec le curseur à fond à droite, la correction des formants est totale car appliquée à 100 % ; à fond à gauche, aucune correction automatique des formants n'est appliquée. Ces paramètres n'ont aucun effet audible lorsque vous revenez au mode d'édition normal à moins que et jusqu'à ce que les notes aient été transposées dans l'éditeur de notes. Pour simuler et tester leur effet dans le mode d'assignation des notes, utilisez le contrôleur Hauteur dans la section de pré-écoute de l'inspecteur de source. Si la valeur actuelle de celui-ci est positive, vous pourrez pré-écouter l'effet du curseur Haut ; si la valeur actuelle est négative, vous entendrez l'effet du curseur Bas.

**Caractère F(ormant)** : lorsque les formants sont décalés, ce curseur modifie leur pondération dans la gamme de fréquences et donc le son des formants décalés. Faites des essais pour trouver le réglage avec lequel vos données sont le mieux reproduites. Ce paramètre n'a aucun effet audible lorsque vous revenez au mode d'édition normal à moins que et jusqu'à ce que les notes aient été transposées dans l'éditeur de notes. Pour simuler et tester son effet dans le mode d'assignation des notes, utilisez la commande des formants dans la section de pré-écoute de l'inspecteur d'algorithme.



**Séparer audio** : lorsque vous modifiez la détection d'une source audio, Melodyne a parfois un gros traitement à effectuer en arrière-plan et de gros volumes de données à faire entrer et sortir de sa mémoire cache. L'option Séparer audio vous donne le contrôle de ce comportement. Si la case Auto est cochée, à chaque modification que vous effectuez, Melodyne effectue immédiatement tous les calculs nécessaires. L'avantage ? Chaque fois que vous utilisez les commandes de pré-écoute pour tester vos réglages d'algorithme, Melodyne accède aux dernières données, et tout sonne exactement comme en mode d'édition normal. L'inconvénient ? Melodyne a parfois besoin de faire une pause dans le traitement, pendant laquelle l'indicateur de progression s'affiche et votre travail est interrompu.

Comme vous n'avez pas toujours besoin des commandes de pré-écoute, vous avez la possibilité de modifier ce comportement en décochant la case Auto. Les divers calculs ne sont alors plus effectués immédiatement, mais seulement lorsque vous cliquez sur le bouton Maintenant ou lorsque que vous quittez le mode d'assignation des notes. L'avantage est que votre travail n'est pas interrompu. L'inconvénient est que dans ce cas les commandes de pré-écoute ne reflètent pas toujours les modifications que vous avez effectuées. Lorsqu'il existe une divergence entre les données précédentes et l'état actuel, le bouton Maintenant clignote pour vous en avertir. Si vous cliquez dessus, Melodyne exécute tous les calculs en suspens et met à jour la totalité des données.

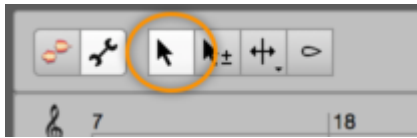
**Sauvegarder/Charger fichier d'assignation (version autonome uniquement)** : Melodyne peut, si vous le souhaitez, enregistrer votre source audio sous forme de fichier d'assignation contenant des informations telles que l'algorithme qui a été utilisé pour la source, le statut des paramètres d'algorithme et les modifications qui ont été appliquées à la détection. L'avantage de cette méthode est que le processus de détection n'a pas à être répété chaque fois que le fichier est ouvert dans Melodyne ; en outre, cela signifie que vous n'avez besoin de modifier la détection et de paramétrer l'algorithme qu'une seule fois, puisque votre travail et vos réglages seront automatiquement rétablis à la réouverture du fichier. Avec le bouton Sauvegarder, vous pouvez conserver ce fichier d'assignation à côté du fichier audio édité ; le bouton Charger vous permet de rouvrir le fichier, pour par exemple revenir à l'état d'origine après un changement accidentel d'algorithme.

## **L'outil principal en mode d'assignation des notes**

En mode d'assignation des notes, la boîte à outils contient des outils ayant des fonctions autres que celles utilisées en mode d'édition normal. La différence la plus importante est la suivante : en mode d'assignation des notes, les outils n'ont pas d'impact direct ou immédiat sur le son des notes ; leur objectif est plutôt de rapprocher aussi étroitement que possible de la musique les notes détectées et affichées. Cela permet ensuite de modifier les données plus efficacement et d'obtenir les meilleurs résultats acoustiques.

Les outils disponibles dépendent de l'algorithme comme, dans une moindre mesure, leurs fonctions.

L'outil principal du mode d'assignation des notes combine les fonctions importantes des autres outils comme en mode d'assignation des notes pour que vous puissiez effectuer diverses tâches courantes sans changer d'outil.

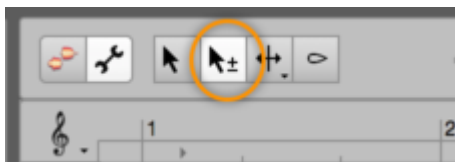


- Dans la partie inférieure d'une goutte, l'outil principal fonctionne comme l'outil *Activation*.
- Dans la partie supérieure d'une goutte, l'outil principal fonctionne comme l'outil *Séparation de notes*.

Nous allons voir chacun d'entre eux à leur tour.

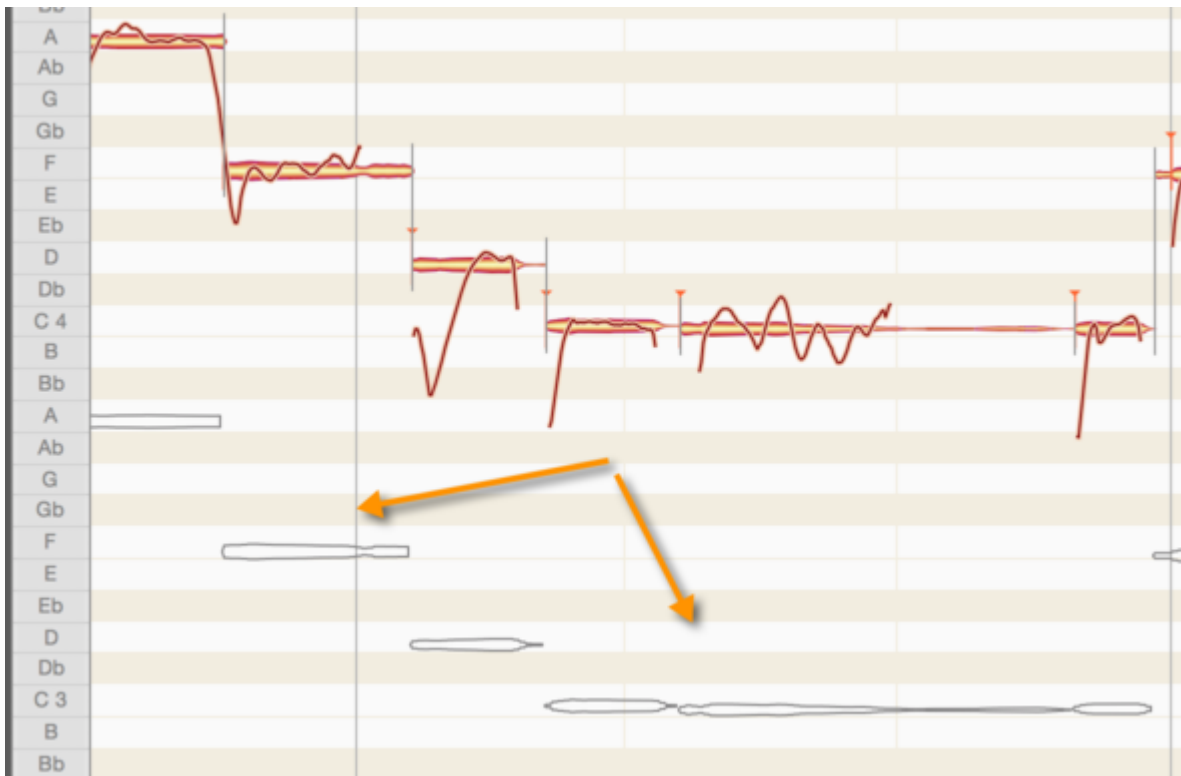
### L'outil Activation

L'outil Activation n'a pas de fonction quand l'algorithme Percussif ou Universel est sélectionné.



Si vous cliquez sur une note avec l'outil Activation, sa série d'harmoniques est affichée dans l'arrière-plan d'édition. Cela vous permet de reconnaître en un coup d'œil les octaves et autres rapports harmoniques des notes affichées.

**L'algorithme Mélodique** : un double-clic sur une goutte ordonne à Melodyne de recalculer la note en question sur la prochaine hauteur la plus plausible, s'il y en a une. Les autres hauteurs particulièrement plausibles sont indiquées par des gouttes creuses – dites « notes potentielles » – et ont tendance à se trouver une octave au-dessus ou au-dessous de la goutte d'origine. Vous pouvez également double-cliquer directement sur l'une de ces notes potentielles afin de l'activer et de désactiver la goutte d'origine. Si Melodyne ne peut pas trouver une alternative plausible à la goutte sur laquelle vous avez double-cliqué, il laisse là où elle est.



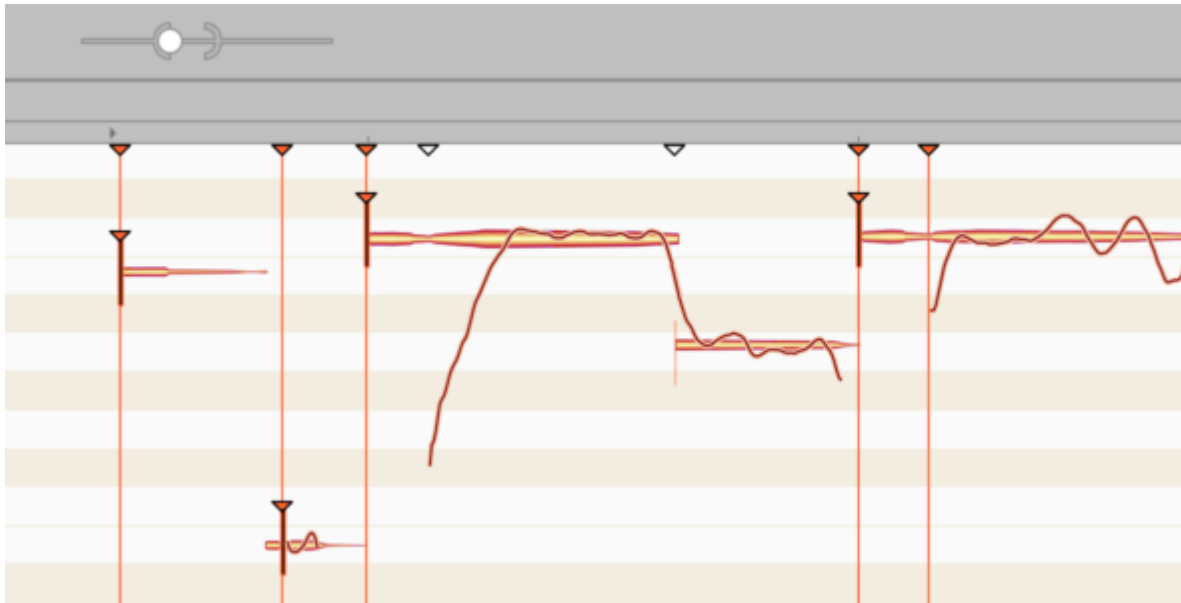
Faire glisser les gouttes verticalement a sensiblement le même effet : cela ordonne à Melodyne de rechercher une alternative de hauteur plus haut ou plus bas. Si une hauteur plausible est trouvée dans la direction indiquée, la goutte s'y colle ; sinon, elle retourne à sa position d'origine. Vous utiliserez ces techniques de double-clic ou de glissement avec l'algorithme Mélodique pour corriger une erreur occasionnelle d'octave dans la détection.

### Lignes de point de départ et points de départ désignés

Si, en mode d'assignation des notes, vous sélectionnez l'un des outils de séparation, des lignes verticales apparaissent dans l'éditeur de notes. Dans le même temps, un curseur avec deux indicateurs apparaît à côté de la boîte à outils.

Les lignes verticales sont appelées « lignes de point de départ ». Montant parallèlement vers la règle temporelle à partir de leurs gouttes respectives, elles indiquent les *points de départ musicaux* que Melodyne a identifié dans le fichier audio. Un « point de départ désigné » est indiqué par une courte ligne verticale (une « verticale ») surmontée d'un triangle pointant vers le bas et se trouve toujours près du début d'une goutte (mais pas nécessairement à son extrémité gauche) ; lorsqu'il est actif, il indique ce que Melodyne considère, pour le timing, comme le véritable point de départ musical de la note. Le point de départ musical de la note peut, mais ne doit pas nécessairement, être aligné avec le séparateur au début de la note. Pensez par exemple à un instrument de la famille des cuivres, dont chaque note est souvent précédée par une certaine quantité de bruit de souffle. Ce bruit appartient également à la note, de sorte qu'il tombe à droite du séparateur de note. Ce qui est toutefois

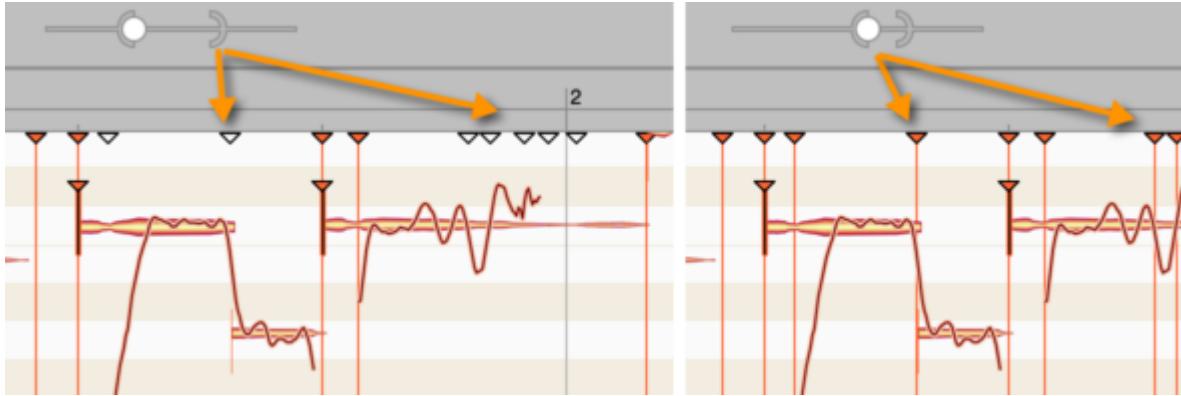
pertinent en matière de timing, comme c'est le cas également avec la quantification, c'est le moment où le son apparaît vraiment et où la hauteur devient pour la première fois perceptible ; c'est *cela* le moment critique pour le timing, et c'est cet instant plus tardif qui est désigné comme point de départ musical. Si Melodyne ne peut pas localiser le point de départ musical d'une note, aucune ligne de point de départ n'est affichée et la note n'a pas de point de départ désigné. Pour la quantification, c'est l'extrémité gauche de la note qui est alors considérée comme étant le point de départ.



Chacune des plus longues lignes de point de départ se termine également par un indicateur triangulaire pointant vers le bas, que vous verrez juste au-dessous de la règle temporelle. Cet indicateur peut être plein, auquel cas la ligne de point de départ correspondante est visible et active ; ou il peut être creux, auquel cas la ligne est invisible : c'est ce que nous appelons dans ce cas une ligne de point de départ « potentiel » ou « inactif ». Une ligne de point de départ inactive coïncide toujours avec le début d'une note. Pour la note en question, Melodyne n'a toutefois pas été en mesure de discerner avec suffisamment de certitude un point de départ musicalement pertinent ; c'est pour cette raison que la ligne de point de départ n'est que potentielle et qu'aucune verticale (aucun indicateur de point de départ désigné) n'est affichée sur la goutte.

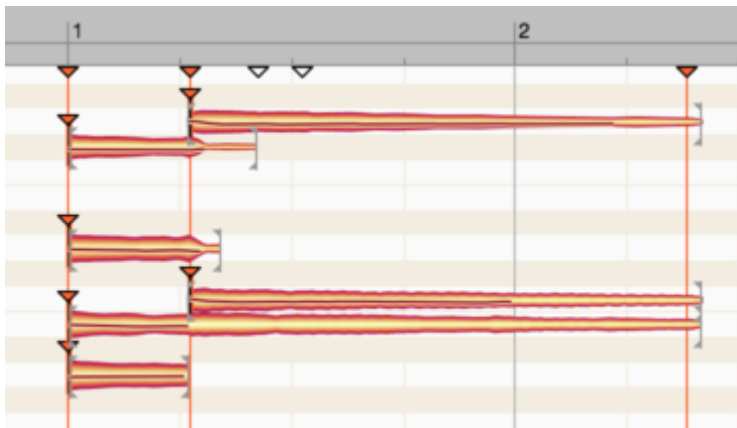
Les deux indicateurs du curseur, parenthèse et bille, régissent respectivement le degré de sensibilité de Melodyne à la présence de points de départ potentiels et son inclinaison à les activer, le résultat se reflétant à son tour par le nombre total de triangles affichés et le pourcentage de ceux-ci qui sont rouges et pleins. Au fur et à mesure que vous déplacez la parenthèse vers la droite, de plus en plus de triangles creux (indiquant la présence de points de départ « potentiels ») apparaissent sous la règle temporelle ; cela reflète la sensibilité croissante de Melodyne qui lui permet de détecter dans les données de plus en plus de points où *pourrait* se trouver un point de départ – « pourrait » car les lignes qui sont ajoutées restent invisibles et n'ont pas (encore) d'effet sur les gouttes.

Vous pouvez cependant modifier cela avec le second indicateur du curseur : la bille. Au fur et à mesure que vous déplacez la bille vers la droite, de plus en plus de lignes de point de départ « potentiel » précédemment invisibles deviennent actives ; et en même temps, directement au-dessous d'elles, au niveau des gouttes, des points de départ désignés apparaissent.



Vous pouvez activer une ligne de point de départ potentiel en double-cliquant sur l'indicateur triangulaire creux sous la règle temporelle et, inversement, désactiver une ligne active en double-cliquant sur le triangle plein lui correspondant. Un double-clic sur une zone libre de la règle génère une nouvelle ligne de point de départ.

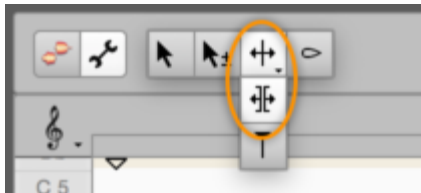
En faisant glisser son indicateur, il est possible de déplacer une ligne de point de départ vers l'avant ou vers l'arrière dans le temps ; toutefois, ce sera rarement nécessaire car Melodyne identifie presque toujours la position idéale. Peut-être voudrez-vous cependant procéder à des ajustements. Si, pour faire des essais, vous déplacez une ligne de point de départ de gauche à droite, vous remarquerez que dès que vous franchissez le début d'une goutte, une verticale apparaît complète avec un triangle pointant vers le bas (indiquant la présence d'un point de départ désigné) qui suit pendant un moment la ligne avant de disparaître dès que la note commence à décliner puisque, de toute évidence, il serait vain de chercher plus loin le point de départ musical.



Les lignes de point de départ présentent une sorte de « magnétisme » observé non seulement lorsque vous les déplacez mais également lors de la séparation des notes et de la désignation manuelle des points de départ.

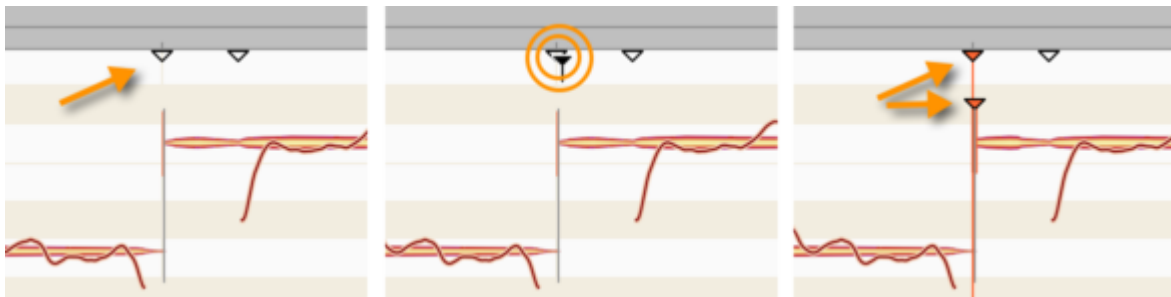
### L'outil Séparation de notes et l'outil Type de séparation

L'outil Séparation de notes et l'outil Type de séparation (directement en dessous du premier dans la barre d'outils) sont disponibles pour tous les algorithmes et fonctionnent de la même manière que leurs homologues du mode d'édition. Vous pouvez définir ou supprimer des séparations de notes en double-cliquant dessus et aussi les déplacer le long de l'axe du temps. Avec l'outil Type de séparation, vous pouvez alterner entre des séparations avec ou sans continuité.



Contrairement au mode d'édition normal : en mode d'assignation des notes, les outils de séparation ne sont pas utilisés pour remodeler la musique mais pour modifier l'analyse ou « détection ». L'objectif est de veiller à ce que les gouttes représentent aussi précisément que possible la musique réelle. Conseil : pour que deux notes ou plus de hauteurs différentes bénéficient d'une séparation avec continuité, vous pouvez sélectionner « Convertir sélection en séquence connectée » dans le menu contextuel (voir ci-dessous).

Comme la mise en place des séparations de notes et l'édition des points de départ vont souvent de pair, vous pouvez également modifier les points de départ avec l'outil Séparation de notes. Il suffit d'amener le pointeur de la souris à proximité des marqueurs triangulaires de point de départ près de la règle temporelle et il change d'apparence pour ressembler à l'outil Assignation d'attaque.



Il est à tout moment possible de désactiver un point de départ désigné (c'est-à-dire d'invalider la désignation). Un point de départ ne peut être désigné que si une ligne de point de départ active est présente à un endroit plausible, c'est-à-dire dans la partie gauche d'une goutte. Examinez un instant les indicateurs triangulaires de point de départ : à l'endroit pertinent, un triangle creux (indiquant la



présence d'un point de départ potentiel) est probablement déjà affiché. Double-cliquez sur le triangle pour activer la ligne de point de départ.

Si aucune ligne de point de départ potentiel n'a été identifiée à l'endroit désiré, en utilisant le curseur près de la boîte à outils, vous pouvez faire apparaître d'autres lignes de point de départ potentiel : pour ce faire, déplacez davantage vers la droite l'indicateur de droite, la parenthèse.

Sinon, en double-cliquant sur une zone vide de la règle au niveau des marqueurs de point de départ, vous pouvez créer une nouvelle ligne de point de départ et la faire glisser à l'endroit voulu à l'aide de la souris. Lorsque, avec l'algorithme Mélodique, Percussif ou Universel sélectionné, vous activez une ligne de point de départ possible ou créez une nouvelle ligne de point de départ, une séparation de notes est automatiquement insérée à proximité d'une note à la position en question

Conseil : lors de l'édition des lignes de point de départ, si jamais vous avez le sentiment qu'il existe quelque part un point de départ de note mais qu'il n'est pas indiqué, même par une ligne de point de départ potentiel, un contrôle audio par scrubbing dans la zone en question rend souvent la position exacte plus facile à localiser. À l'endroit en question, une composante de bruit assez forte sera audible. Là où le bruit est le plus fort, relâchez le bouton de la souris et double-cliquez pour placer une ligne de point de départ.

**Le menu contextuel** : lorsque vous sélectionnez l'un des outils de séparation de notes, un menu contextuel apparaît dans l'éditeur de notes, dans lequel vous trouverez les commandes suivantes :

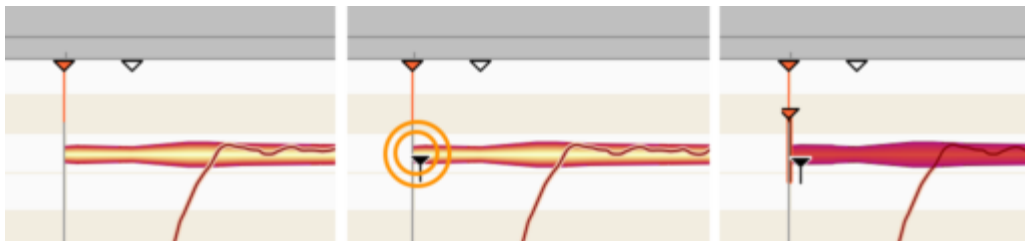
- **Convertir sélection en séquence connectée** : avec cette commande, vous pouvez convertir une sélection comprenant plusieurs notes adjacentes entre lesquelles il y a des séparations sans continuité en une séquence connectée dont les séparations se font avec continuité. C'est également possible avec des notes de hauteurs différentes et cela vous permet de rassembler des lignes mélodiques pour permettre plus tard une édition plus cohérente.
- **Séparer les notes** : cette commande sépare automatiquement les notes en un point déterminé par Melodyne. Elle est utile lorsque vous avez besoin de réaliser des coupures précises dans un passage vocal et d'isoler des sibilants ou bruits de respiration avant d'intervenir avec les outils d'édition.
- **Rediviser les notes aux lignes de point de départ** : cette commande fractionne les notes sélectionnées sur toutes les lignes de point de départ actives passant par elles. Elle vous apporte par conséquent un moyen pratique d'insérer simultanément des séparations au même endroit dans plusieurs notes à la fois tout en supprimant les séparations superflues trouvées ailleurs.
- **Réinitialiser séparations d'après la grille sélectionnée** : cette commande sépare les notes aux points de départ évidents ainsi qu'aux endroits appropriés sur la grille de temps sélectionnée. Cette commande est disponible avec les algorithmes Mélodique, Percussif et Universel.

## L'outil Assignment d'attaque

L'outil Assignment d'attaque est le deuxième sous-outil de l'outil Séparation de notes.



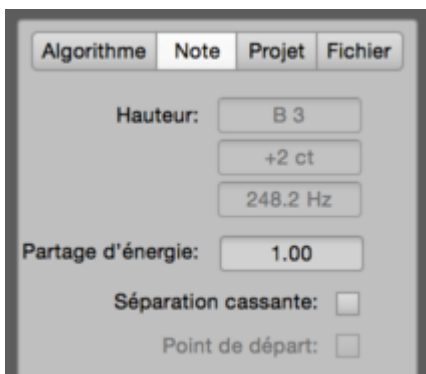
Il est disponible pour tous les algorithmes et sert à manuellement désigner ou invalider des points de départ en double-cliquant dessus. Cette fonction est également accessible en mode d'assignation des notes en cochant la case de l'option correspondante dans l'inspecteur de notes. Un point de départ désigné est indiqué par une verticale (c'est-à-dire une courte ligne verticale), avec un triangle rouge à son sommet, située sur ou près de l'extrémité gauche de la goutte.



En amenant l'outil Assignment d'attaque dans la région des marqueurs de point de départ sous la règle temporelle, vous pouvez aussi modifier ces derniers avec cet outil. En règle générale, vous utiliserez toutefois l'outil Séparation de notes pour cela, comme décrit ci-dessus.

## L'inspecteur de notes

En mode d'assignation des notes comme en mode d'édition normal, l'inspecteur de notes régit les notes sélectionnées mais seulement ici, des paramètres différents sont visibles.



**Hauteur** : les trois champs correspondent à ceux du mode d'édition et affichent i) la note la plus proche sur la gamme chromatique, ii) la déviation (le cas échéant) par rapport à celle-ci en centièmes de demi-ton, et iii) la fréquence équivalente en hertz. Il n'est pas possible de saisir des valeurs dans

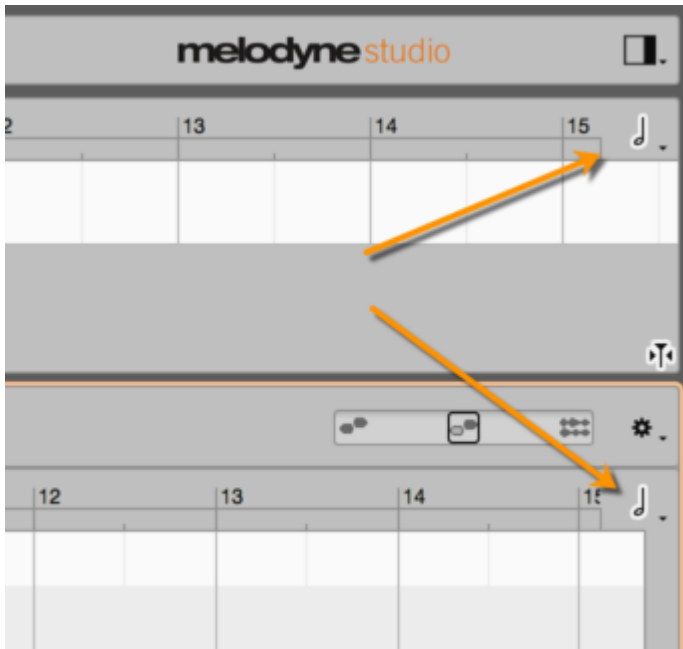
ces champs, mais leur contenu est mis à jour chaque fois qu'une goutte est affectée à une hauteur différente (par exemple pour corriger une erreur d'octave). **Séparation sans continuité** : l'état de ce champ est déterminé soit par des modifications apportées au moyen de l'outil Type de séparation, soit en cochant/décochant la case. Vous ne pouvez cocher cette case que s'il y a actuellement une séparation avec continuité entre la note sélectionnée et une note adjacente.

**Point de départ** : l'état de ce champ est déterminé soit par des modifications apportées au moyen de l'outil Assignation d'attaque, soit en cochant/décochant la case. Ici, tout comme avec l'outil correspondant, vous pouvez fixer la note sélectionnée à une ligne de point de départ ou l'en détacher.

## La grille de temps

La grille de temps découpe l'axe du temps à intervalles réguliers pour fournir une vue temporelle d'ensemble plus claire. Elle peut aussi avoir pour fonction de forcer le contenu à se caler sur la ligne de grille la plus proche quand vous le déplacez, ce qui facilite le positionnement exact des notes sur les temps. Pour l'espacement de la grille (c'est-à-dire la distance entre deux lignes de grille adjacentes), vous pouvez choisir entre les secondes et n'importe quelle variété de durée de note (blanche, noire, etc).

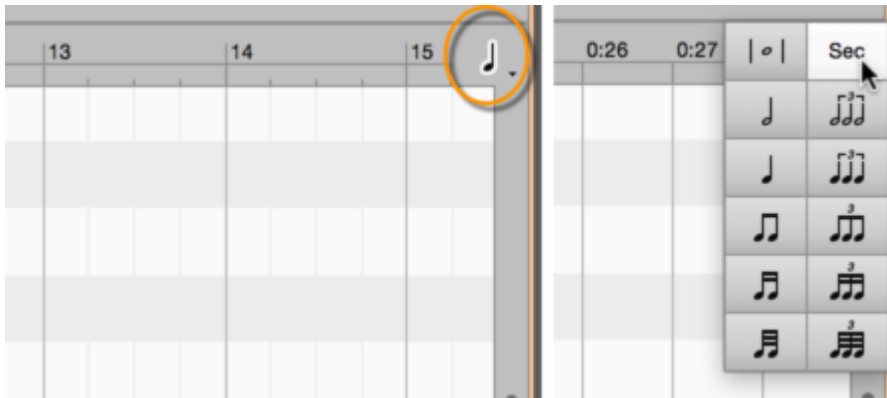
### Activation et réglage de la grille de temps



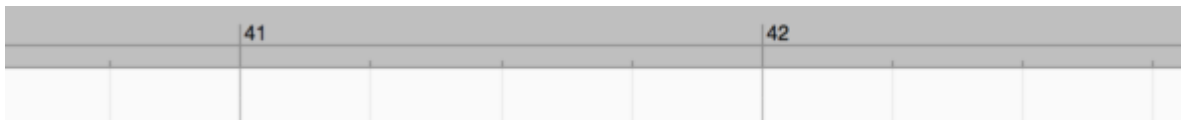
Pour régler la grille de temps, choisissez Options > Grille de temps dans le menu principal ou cliquez sur l'icône de note (en haut à droite de l'éditeur de notes) pour ouvrir le menu local représenté ici.

Cliquer sur l'icône de note active ou désactive la grille ; vous pouvez également définir un raccourci clavier pour cette commande dans la page Raccourcis de la boîte de dialogue Préférences. Si vous cliquez sur la valeur de note ou sur la flèche à côté et maintenez le bouton de la souris pressé, le menu de la grille apparaît.

Cela vous permet de régler l'intervalle séparant les lignes de la grille sur toute une variété de durées de notes binaires ou ternaires ou sur une valeur en secondes.



L'axe du temps est alors gradué selon des intervalles équivalents à la valeur de note sélectionnée. Si vous avez choisi une petite valeur de note (comme une double-croche ou 1/16) et si vous effectuez un zoom arrière, à un certain moment, il deviendra impossible d'afficher toutes les lignes de la grille ; néanmoins, la valeur de grille sélectionnée restera active.



### Déplacement des notes quand la grille est active

Quand la grille de temps est active et si Secondes n'est pas coché, les notes déplacées d'un temps à un autre garderont vis-à-vis du nouveau temps la distance qu'ils avaient par rapport à l'ancien. En d'autres termes, bien que la grille influence leur position, elles ne se calent pas exactement sur la ligne de grille la plus proche à moins qu'elles n'aient été dès le départ sur une ligne de grille. La note représentée ci-dessous, par exemple, est jouée légèrement après le premier temps de la mesure.



Si, alors que la grille est active, cette note est déplacée sur le second temps, là aussi elle sera jouée légèrement après le temps – le décalage est identique dans les deux cas.

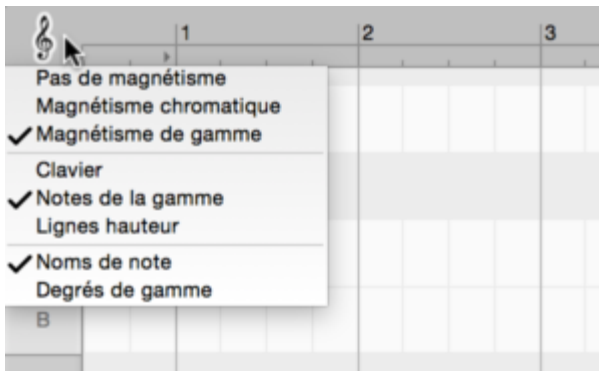
Même si la grille est active, vous pouvez toujours ajuster la position d'une note (ou d'une sélection de notes) indépendamment de la grille en tenant enfoncée la touche [Alt] pendant le déplacement.

## Grille de hauteur et gammes

Dans Melodyne, vous pouvez changer la hauteur des notes sans paliers ou selon les paliers de la grille. Si la grille est activée, les notes ne peuvent être déplacées que sur les hauteurs qu'elle autorise. Dans de tels cas, la grille peut correspondre à la gamme chromatique ou à une autre gamme.

### Les fonctions de la règle de hauteur et l'accès à la grille de hauteur

Vous pouvez changer les options relatives à la grille de hauteur depuis le sous-menu de même nom ou en cliquant sur l'icône de clef juste au-dessus de la règle de hauteur.



### Activation de la grille de hauteur et sélection des options d'affichage

Un simple clic sur l'icône de clef active ou désactive la grille de hauteur, et par là-même le magnétisme. Quand la grille est inactive, vous pouvez librement déplacer les notes pour changer leur hauteur – même sur des fréquences tombant entre les notes de la gamme chromatique. À titre de référence uniquement, la règle de hauteur affiche alors de fines lignes entre les notes.

Si vous cliquez sur l'icône de clef ou sur la petite flèche qui l'accompagne, gardez le bouton de la souris pressé et tirez vers le bas, un menu déroulant s'ouvre, affichant des options pour le magnétisme, l'arrière-plan et la règle :

#### Magnétisme

- Pas de magnétisme : la grille est désactivée. Les notes peuvent être déplacées sur n'importe quelle hauteur, qu'elle coïncide ou non avec un degré de la gamme chromatique.
- Magnétisme chromatique : les notes se calent sur le degré le plus proche dans la gamme chromatique et les lignes de la règle de hauteur sont plus épaisses.
- Magnétisme de gamme : dans ce cas, Melodyne sélectionne, d'après sa propre analyse des données audio, ce qu'il considère être la gamme majeure ou mineure la plus appropriée. La

tonique ainsi identifiée est surlignée dans la règle de hauteur. Naturellement, vous pouvez modifier la gamme et la tonique mais nous y viendrons dans un moment. Regardons d'abord les autres options de ce menu.

### **Arrière-plan**

Ici, vous pouvez choisir l'aspect de l'arrière-plan de l'éditeur de notes.

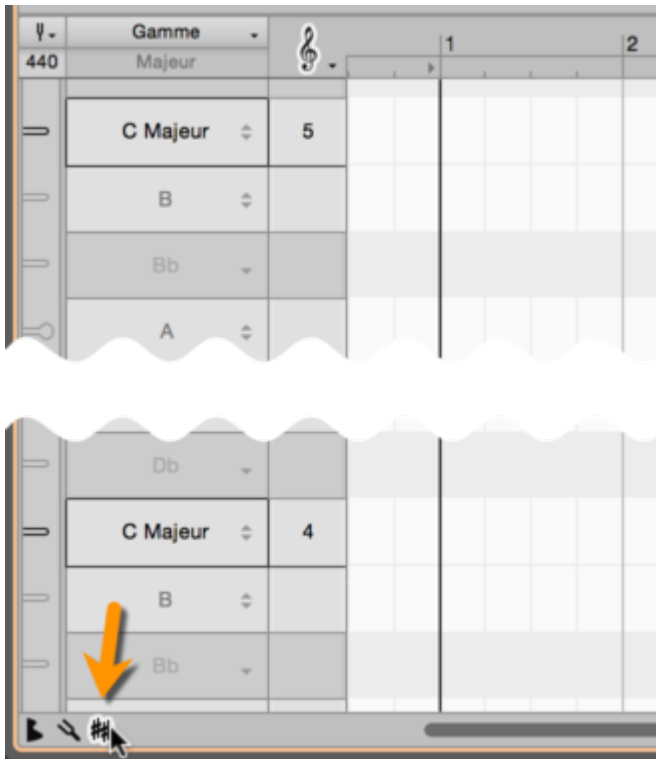
- **Clavier** : dans l'éditeur de notes, les bandes plus foncées représentent les touches noires d'un clavier de piano et les bandes claires les blanches – un agencement familier pour les utilisateurs de la plupart des éditeurs MIDI.
- **Notes de la gamme** : les bandes claires sont assignées aux notes de la gamme, tandis que les bandes foncées matérialisent les notes étrangères à celle-ci. Quand Magnétisme de gamme est sélectionné, les notes restent donc invariablement sur les bandes claires.
- **Lignes de hauteur** : les degrés de la gamme sont représentés par des lignes épaisses plutôt que par des bandes – des lignes plus fines étant allouées aux notes étrangères à la gamme. C'est utile dans le cas d'une justesse approximative, car la hauteur précise de chaque degré de la gamme est clairement indiquée.

### **Règle**

Ici, vous pouvez choisir que la règle affiche le nom des notes ou les degrés de la gamme.

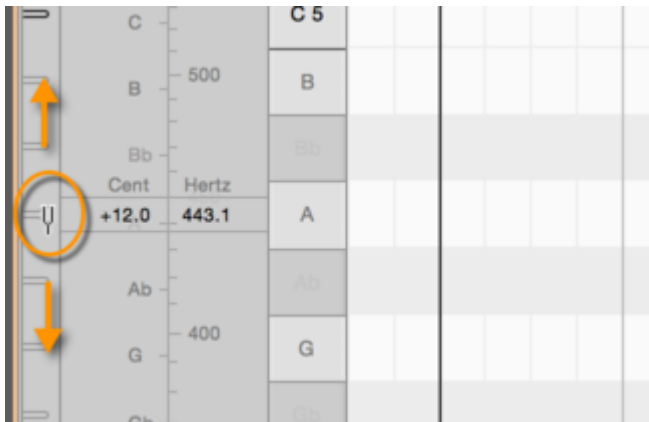
### **La règle de gamme et la règle de diapason**

Pour sélectionner vous-même une tonique et une gamme ou changer d'autres réglages, ouvrez un peu plus le tiroir évoqué précédemment en cliquant sur la flèche la plus à droite sous la règle de hauteur. Deux nouvelles colonnes apparaîtront à sa gauche.



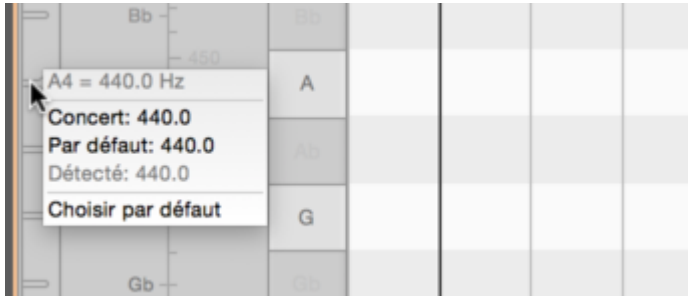
### Réglage du diapason

La colonne étroite la plus à gauche est la règle de diapason. Tirez le marqueur dans un sens ou dans l'autre jusqu'à n'importe quelle note – *la4*, par exemple – et la règle des fréquences apparaît pour que vous puissiez la consulter pendant que vous affinez la hauteur de la note en question et avec elle, bien entendu, celle de toutes les autres notes de la gamme. Ce que vous faites ici, c'est le réglage du diapason général pour la totalité de la grille de hauteur. Une astuce : augmentez le facteur de zoom vertical, cela vous facilitera le repérage de la valeur voulue.





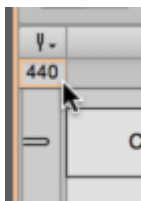
En cliquant avec le bouton droit sur n'importe quel marqueur de la règle, vous pouvez ouvrir un petit menu contextuel. Celui-ci vous offre un certain nombre de pointeurs pour vous aider à rapidement aligner la grille de hauteur sur un diapason particulier :



En haut, vous verrez la fréquence actuelle de la note sélectionnée.

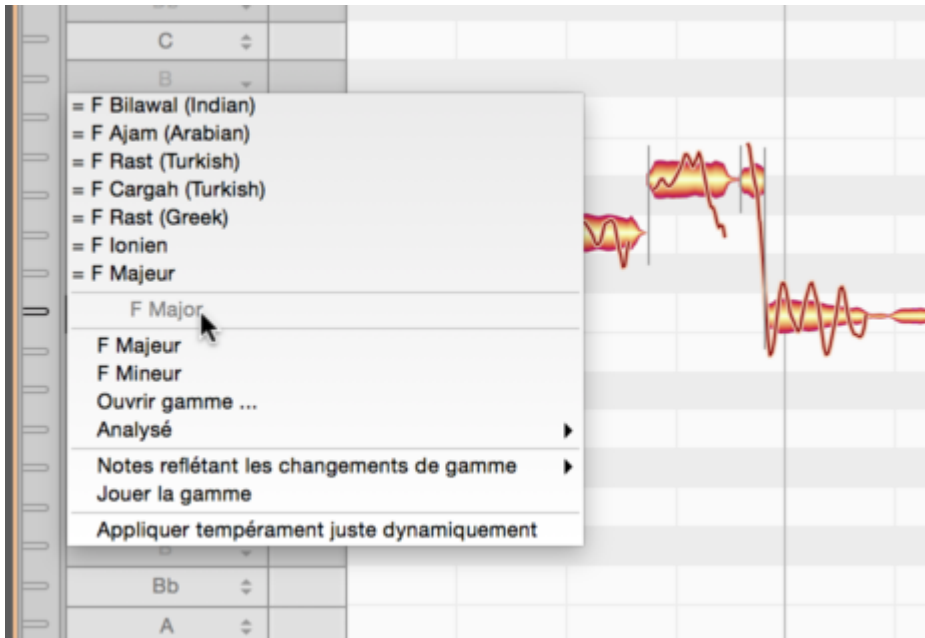
- Concert : base l'accord sur le diapason de concert moderne standard ( $A_4 = 440$  Hz).
- Par défaut : base l'accord sur la fréquence actuellement assignée au  $A_4$  dans la fenêtre de dialogue Préférences.
- Détecté : base l'accord sur l'analyse que Melodyne a effectuée de la musique éditée – l'accord d'origine.
- Choisir par défaut : demande à Melodyne d'utiliser la valeur actuelle comme diapason par défaut pour les nouveaux documents et de régler en conséquence la valeur dans la fenêtre de dialogue Préférences.

Les divers réglages du  $A_4$  peuvent sinon se retrouver facilement en cliquant sur l'icône de diapason en haut de la règle de diapason. Vous pouvez assigner au  $A_4$  la fréquence de votre choix en la saisissant dans la case située immédiatement sous cette icône.



### Sélection de la tonique et de la variété de gamme

La règle plus large à côté de la règle de diapason est la règle de gamme. Vous pouvez y sélectionner la « tonique » (c'est-à-dire le premier degré) de la gamme ainsi que son mode ou type. Cliquez d'abord sur la note que vous désirez utiliser comme tonique. Le menu suivant s'ouvrira :



Gammes similaires : dans la partie haute du menu, vous trouverez un nombre variable de gammes précédées d'un signe « = ». Ce sont des gammes qui correspondent à la gamme actuelle mais sont nommées différemment.

Veuillez noter que quand vous sélectionnez une gamme relative dans ce menu, seule la structure principale du mode en question est adoptée : la gamme est simplement renommée avec, s'il y a lieu, une nouvelle tonique. Il peut toutefois arriver que la définition exacte de la gamme relative en question contienne des degrés secondaires supplémentaires ou un accord fin. Si vous souhaitez les utiliser, veuillez choisir Ouvrir gamme... dans le menu déroulant Gamme.

- La note actuelle : au milieu du sous-menu, vous verrez en grisé le nom de la note sur laquelle vous avez cliqué et dont vous pouvez maintenant faire la tonique.
- Majeur / mineur : vous permet de sélectionner une gamme majeure ou mineure ayant pour tonique la note sélectionnée. Pour sélectionner par exemple *do* majeur, cliquez sur Do dans la règle, puis sur Do majeur dans le sous-menu.
- Ouvrir gamme... : ouvre la fenêtre Gamme de Melodyne, qui donne accès à une large variété de gammes supplémentaires. Cette fenêtre sera décrite dans la section suivante.
- Analyse : cela vous donne un accès rapide aux deux options issues de l'analyse des données par Melodyne : la gamme majeure ou mineure la plus proche et la gamme microtonale exacte.
- Notes reflétant les changements de gamme : normalement, quand vous changez la gamme, Melodyne ajuste la grille de hauteur mais ne change pas les notes elles-mêmes sauf si vous commencez par double-cliquer sur celles-ci, auquel cas elles se caleront sur la grille. Si toutefois vous désirez que les notes suivent automatiquement tout changement de gamme, sélectionnez soit Accord soit Accord et mode. Tous les changements entreront alors immédiatement en vigueur et vous les entendrez dès la lecture.

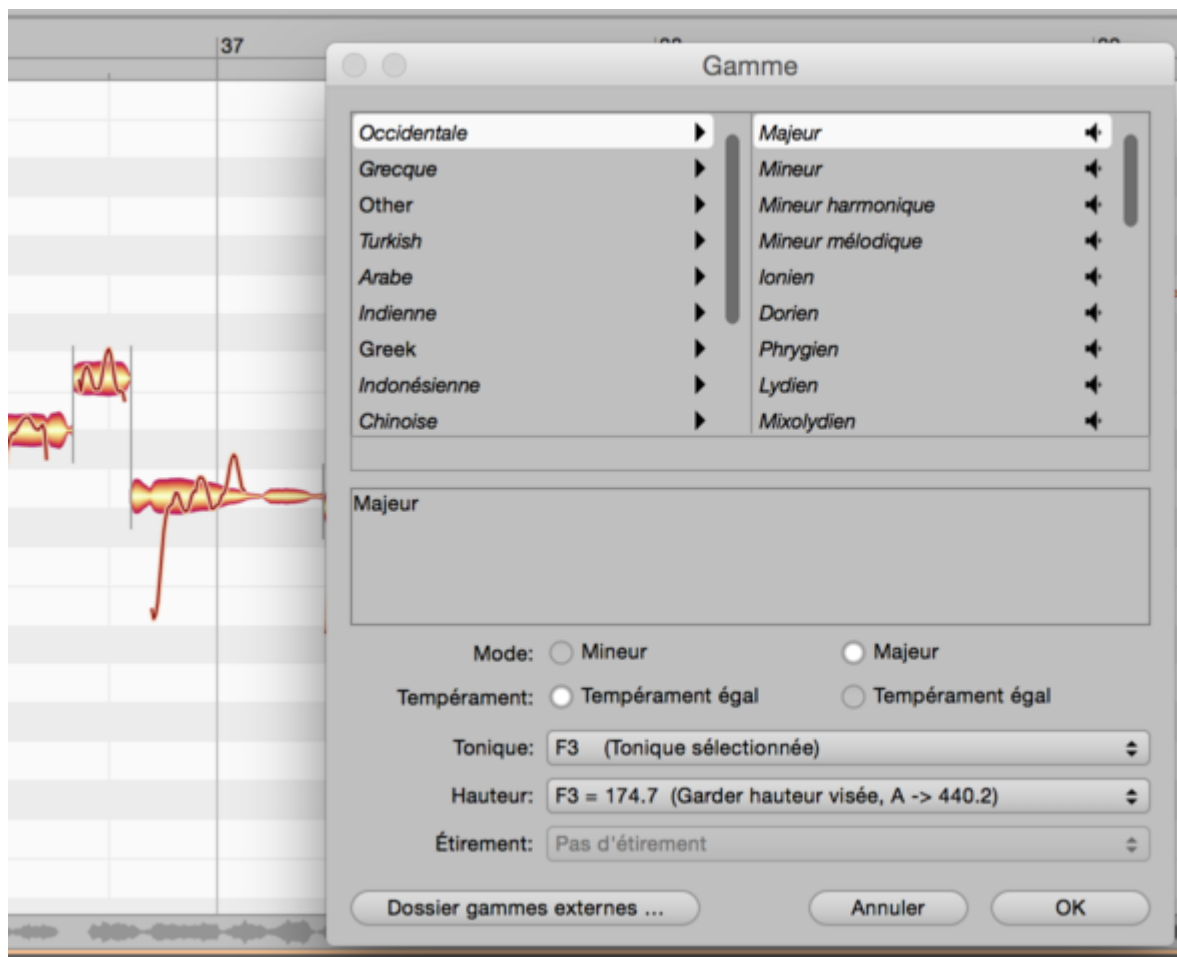
- Jouer la gamme : joue la gamme actuelle. Quand cette fonction est active, une icône de haut-parleur apparaît en haut de la règle de gamme. En cliquant sur cette icône, vous pouvez désactiver la fonction sans passer par un menu.

**Conseil : initialisez la tonalité avant le transfert/chargement :** Dans le cas de données audio monophoniques ou polyphoniques, Melodyne détecte également la tonalité de la musique. Toutefois, sur de courtes phrases mélodiques, la tonalité détectée n'est pas souvent celle prévue, tout simplement parce que trop peu de notes sont disponibles pour une évaluation correcte. Pour éviter que cela ne se produise, vous pouvez définir la tonalité à l'aide de la règle de gamme d'une occurrence vide du plug-in ou d'un document vide (si vous utilisez la version autonome du programme) *avant* le transfert ou le chargement d'un fichier audio. Pour ce faire, cliquez simplement sur la note de clavier souhaitée dans la règle de gamme et sélectionnez la gamme souhaitée dans le menu contextuel. Melodyne conservera alors cette valeur initialisée, quelle que puisse être sa propre analyse à venir.

### La fenêtre Gamme

La fenêtre Gamme de Melodyne offre une multitude de gammes que vous pouvez sélectionner, écouter et utiliser. Pour accéder à cette fenêtre, sélectionnez « Ouvrir gamme » dans le menu contextuel de la règle de gamme.

La gamme sélectionnée s'applique à toutes les occurrences du plug-in Melodyne Plugin.



Pour ouvrir la fenêtre Gamme, sélectionnez Ouvrir gamme dans le menu contextuel de la règle de gamme.

Choisissez maintenant une catégorie dans le panneau de gauche puis la gamme désirée dans le panneau de droite. Cliquez sur l'icône de haut-parleur à droite de chaque choix pour entendre la gamme sélectionnée.

Si vous avez activé l'option Notes reflétant les changements de gamme, durant la lecture, vous entendrez immédiatement l'effet de l'application de la gamme sélectionnée sur vos données audio. La fenêtre vous permet d'essayer (« d'écouter ») rapidement et facilement différentes gammes. Si vous souhaitez adopter les changements faits, fermez la fenêtre avec OK ; sinon, cliquez sur Annuler.

Dans la partie basse de la fenêtre, vous pouvez alterner entre les paramètres de votre gamme existante et ceux de la gamme sélectionnée dans la fenêtre Gamme.

- Mode et tempérament : vous pouvez adopter les paramètres de votre gamme existante (sur la gauche) ou ceux de la gamme actuellement sélectionnée dans la fenêtre Gamme (sur la droite).

- Tonique : vous pouvez choisir entre la tonique sélectionnée et celle du preset.
- Hauteur : ici, vous pouvez choisir entre le diapason actuel, celui du preset et divers diapasons standard.
- Étirement : ici, vous pouvez choisir d'appliquer ou non un étirement d'accord à la gamme.
- Dossier gammes externes... : ce bouton vous permet d'ouvrir un dossier contenant des définitions de gamme au format Scala (extension de nom de fichier « .scl ») qui apparaîtront ensuite comme une catégorie supplémentaire dans la fenêtre Gamme.

Sur internet, vous trouverez à l'adresse <http://www.huygens-fokker.org/microtonality/scales.html> une collection de plus de 4 000 fichiers Scala que vous pouvez copier n'importe où sur votre disque dur pour les écouter et les essayer de cette façon avec Melodyne editor.

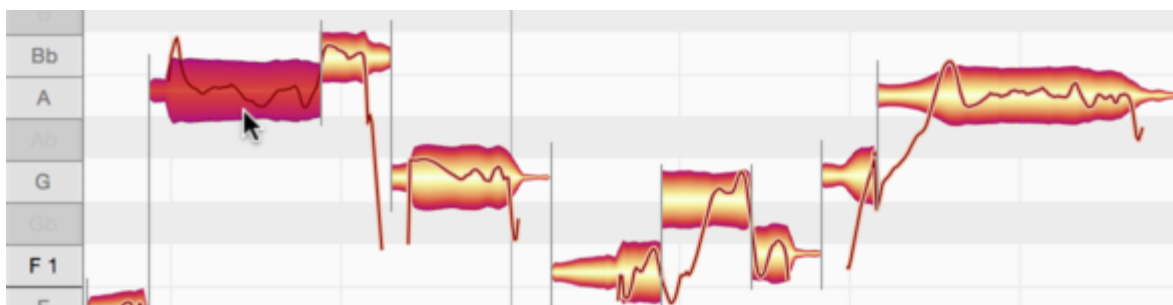
Avec ce bouton, vous pouvez aussi charger des définitions de gamme créées dans Melodyne studio (extension de nom de fichier « .mts »).

## Sélection de notes

Dans cette visite guidée, vous apprendrez les techniques que vous pouvez utiliser pour sélectionner des notes dans Melodyne avant de les éditer.

### Techniques de sélection standard

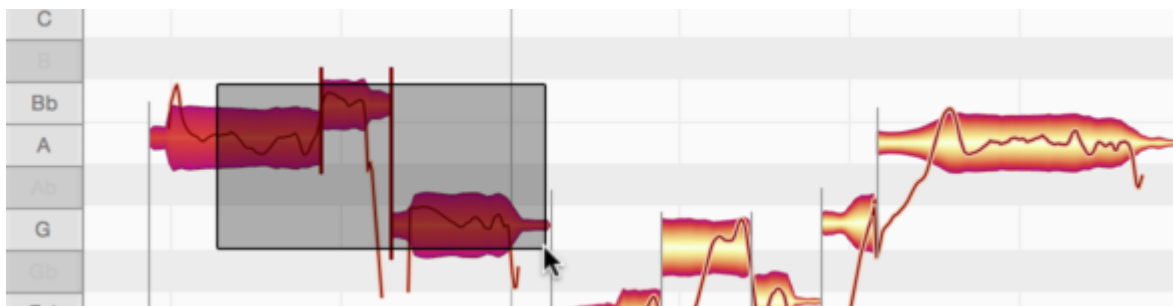
Cliquez sur une note dans l'éditeur de notes pour la sélectionner. Les notes sélectionnées ont une coloration plus intense.



Un [Commande]-clic sur des notes supplémentaires les ajoute à la sélection.

Un [Commande]-clic sur une note sélectionnée l'enlève de la sélection.

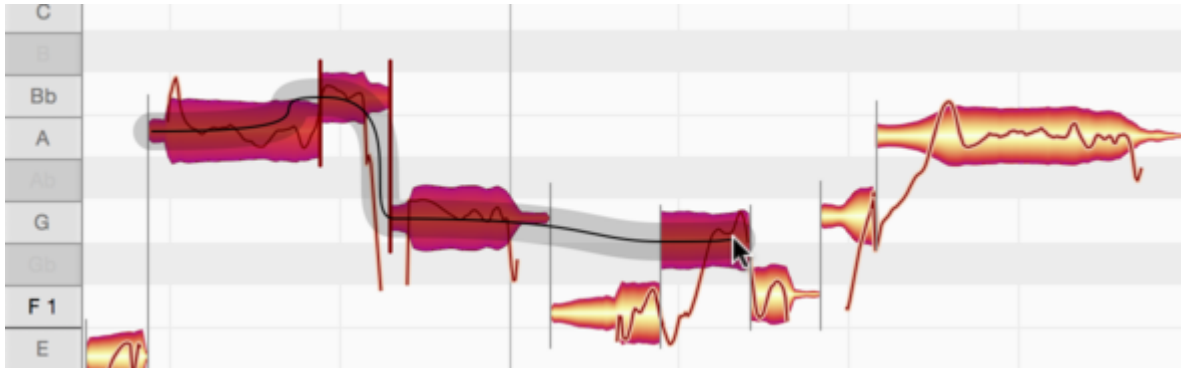
Une autre façon de sélectionner plusieurs gouttes est de les prendre au « lasso » en cliquant sur le fond à un coin de la sélection désirée puis de tirer le pointeur en diagonale jusqu'au coin opposé. Cela s'appelle encadrer la sélection ou la prendre au lasso. Si vous maintenez la touche [Commande] pressée, vous pouvez ajouter une autre sélection par encadrement à celle existante. Vous pouvez aussi ajouter des notes individuelles à la sélection (ou en retirer) par [Commande]-clic.



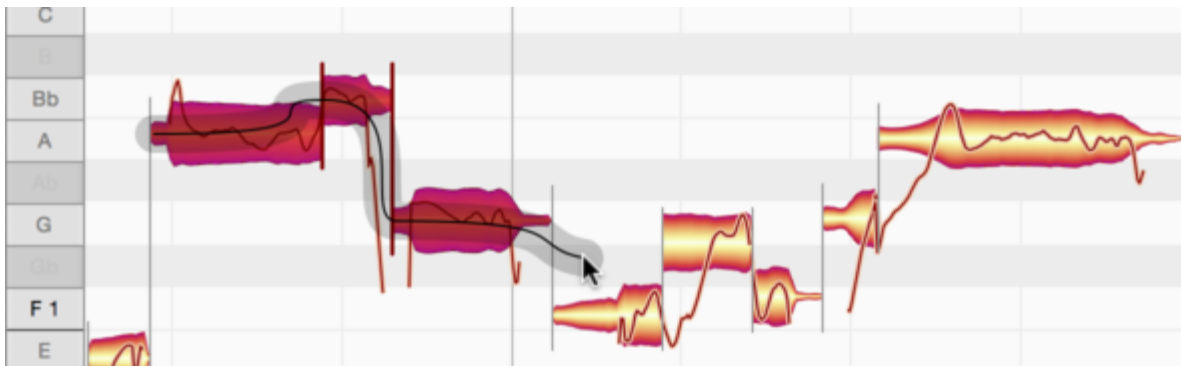
Pour sélectionner un passage (c'est-à-dire une série de notes), cliquez sur la première note de la série puis [Shift]-cliquez sur la dernière (ou vice versa).

### Sélection de type « serpent »

Si vous pressez la touche [Shift], cliquez sur une note puis éloignez le curseur de la souris, le mode de sélection de type « serpent » de Melodyne est activé. Vous pouvez alors ajouter des notes à la sélection en les « peignant » avec le serpent.

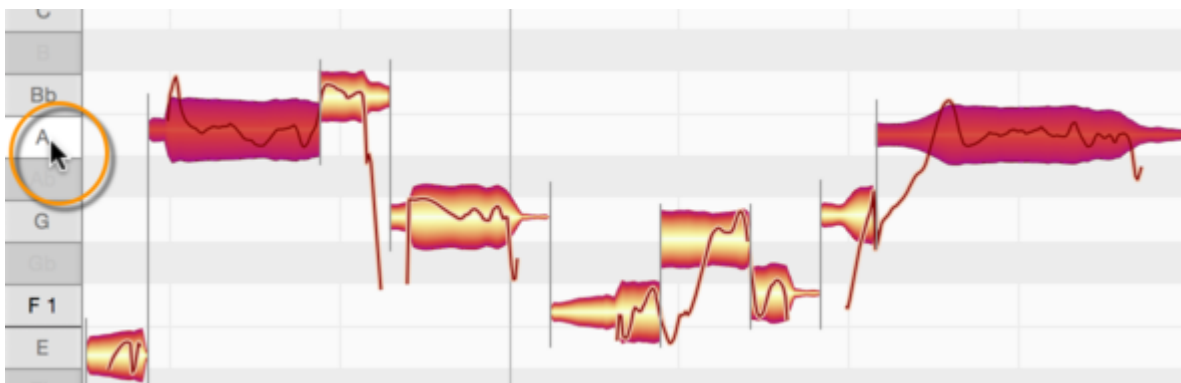


Si vous ramenez la souris (et donc le serpent) en arrière, vous retirez de la sélection les notes précédemment « peintes ».



### Sélection à l'aide de la règle de hauteur

Cliquez sur une note dans la règle de hauteur pour sélectionner les notes ayant la hauteur correspondante.

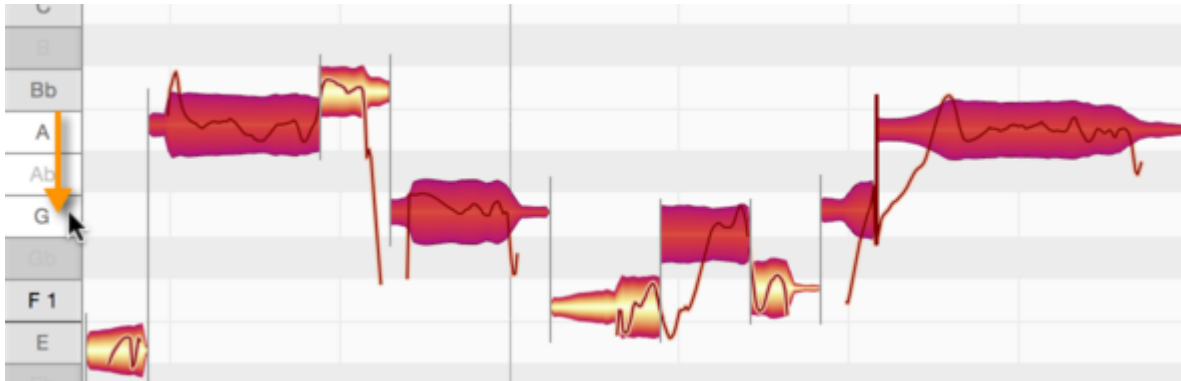


Si le mode cyclique est activé, la sélection ne concerne que les notes appartenant à la plage du cycle, celle lue en boucle.

Par [Commande]-clic sur d'autres notes dans la règle de hauteur, vous pouvez ajouter ces notes à la sélection et ensuite les retirer de la même façon.

Si vous double-cliquez, par opposition à un simple clic, sur une note dans la règle de hauteur, vous sélectionnez la même note dans toutes les octaves plutôt que de vous limiter à cette seule hauteur.

Cliquez et tirez dans la règle de hauteur pour sélectionner une plage de notes.



En utilisant la touche [Commande] dans la règle de hauteur, vous pouvez retirer de la sélection une plage de notes ou des notes individuelles. Là aussi, si un cycle est activé, seules les notes appartenant à la plage du cycle seront sélectionnées.

### Commandes de sélection dans le menu

Dans le menu Édition et le menu contextuel de l'éditeur de notes, vous trouverez la commande Tout sélectionner et le sous-menu Sélection spéciale qui contient plusieurs options plus sophistiquées.

La commande Restaurer dernière sélection annule la dernière étape de sélection, rétablissant la sélection en vigueur au préalable. C'est utile si vous accomplissez une sélection complexe et cliquez accidentellement au mauvais endroit, entraînant la disparition de la sélection. En cliquant sur Restaurer dernière sélection, vous pouvez la récupérer.

La commande Inverser sélection de notes désélectionne toutes les notes sélectionnées et sélectionne toutes les notes précédemment non sélectionnées. Les noms des commandes qui suivent parlent d'eux-mêmes, vous permettant de sélectionner toutes les notes suivantes, toutes les notes de même hauteur, toutes les notes de même hauteur dans toutes les octaves, et ainsi de suite.

La commande Sélectionner quintes supérieures et inférieures dans toutes les octaves sélectionne dans toutes les octaves les sons situés une quinte au dessus et au dessous des notes sélectionnées. Toutes les commandes de sélection de la seconde section du menu n'opèrent que sur la zone du cycle si le mode cyclique est activé.



Le nom des deux commandes qui suivent, Sélectionner même temps dans toutes les mesures et Sélectionner notes entre les repères, parle aussi de lui-même.

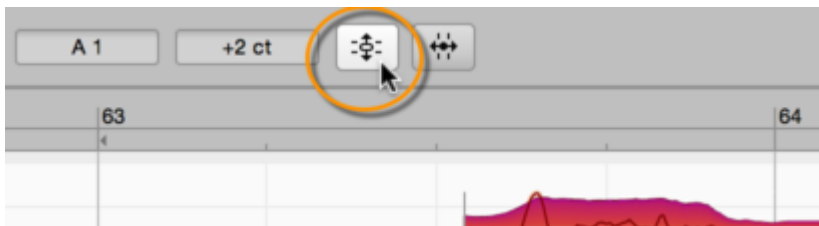
## Macro Corriger hauteur

La macro Corriger hauteur sert à rapidement et intelligemment rectifier des fausses notes ou limiter une fluctuation de hauteur excessive.

### Ouverture et emploi de la macro

Sélectionnez les notes que vous voulez éditer. Si aucune note n'est sélectionnée, la macro-édition affectera par défaut toutes les notes.

Pour ouvrir la macro, choisissez Édition > Macros de quantification > Corriger hauteur ou cliquez sur ce bouton en haut de l'éditeur de notes.

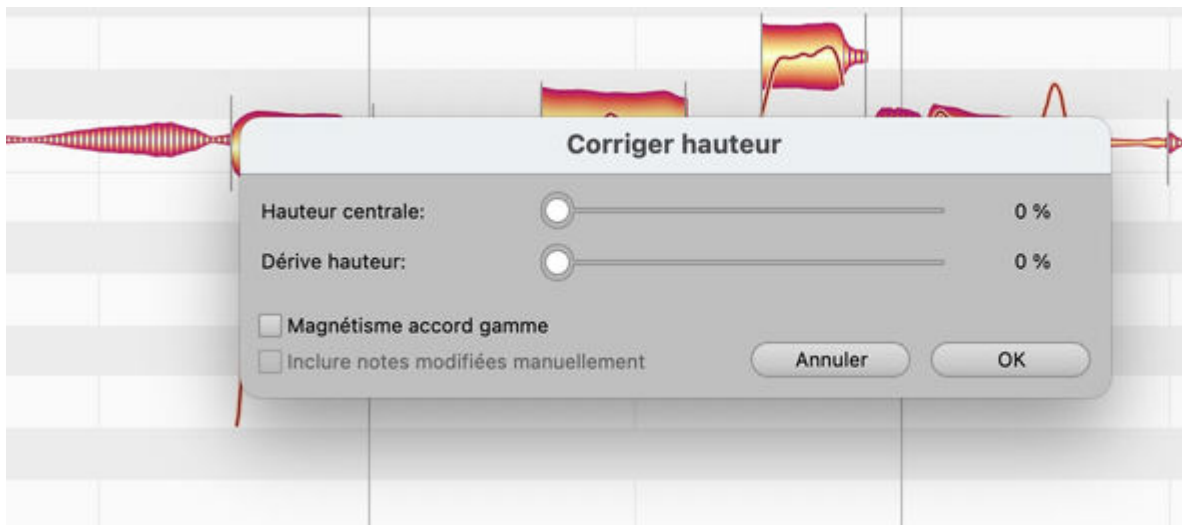


Ici, avec le curseur du haut, vous pouvez appliquer une rigueur de correction de la hauteur centrale de la note sélectionnée allant de 0 % (pas d'influence) à 100 % (pleine puissance). Par défaut, ces notes sont déplacées vers, ou sur, le demi-ton le plus proche, mais si vous cochez l'option « Magnétisme sur (la gamme sélectionnée) », les notes étrangères à la gamme seront ignorées en tant que destinations possibles et, selon la position du curseur de rigueur, les notes approcheront ou atteindront le degré le plus proche dans la gamme en question.

Un mot d'avertissement toutefois : la hauteur des notes fluctue souvent, aussi leur position est-elle basée sur une hauteur moyenne que Melodyne doit calculer. Cette moyenne de la hauteur, ou hauteur centrale, forme la base de la correction de hauteur. Si la hauteur d'un son oscille légèrement, il ne peut pas être garanti qu'après avoir appliqué une correction de 100%, la note sonnera bien à la nouvelle hauteur – notamment parce que la hauteur correcte d'une note donnée n'est pas constante mais dépend du contexte musical.

La macro fonctionne intelligemment d'un point de vue musical : avec des réglages bas, elle n'affecte que les notes très fausses, sans toucher à celles déjà suffisamment proches de la hauteur souhaitée. Par contre, plus le curseur est poussé vers la droite, plus ces notes sont influencées, jusqu'à 100 % où toutes les notes sélectionnées deviennent d'une justesse parfaite.

La hauteur centrale, que la macro corrige automatiquement, est le paramètre qui est modifié quand on effectue une correction manuelle au moyen de l'outil Hauteur.



Avec le curseur du bas, vous pouvez progressivement réduire la dérive de hauteur dont souffrent les notes en question. Par dérive de hauteur, nous entendons la lente fluctuation de hauteur caractéristique d'une technique médiocre. Les fluctuations de hauteur plus rapides, comme la modulation de hauteur ou vibrato, restent intactes.

Vous pouvez modifier les deux paramètres de correction en temps réel pendant la lecture audio ; et ainsi entendre, mais aussi voir (par le mouvement des gouttes dans l'éditeur de notes), l'effet des différents réglages.

Si vous avez déjà affiné la hauteur des notes à l'aide de l'outil Hauteur, Melodyne considère que vous êtes satisfait des résultats ; cela signifie que, par défaut, si vous ouvrez maintenant la macro Corriger hauteur sans avoir sélectionné de notes et commencez à faire des changements, seules les autres notes seront affectées. En d'autres termes, par défaut, les notes qui ont été accordées manuellement ne sont pas affectées par la macro. Si vous désirez que la hauteur de ces notes soit aussi affectée par la macro, cochez « Inclure notes ajustées manuellement ». Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle d'intonation n'a encore été accomplie.

### Fermeture de la macro et valeurs de correction à sa réouverture

Quittez la macro avec OK pour conserver vos changements ou avec Annuler pour ne pas les prendre en compte. Naturellement, le fait que vous ayez utilisé la macro Corriger hauteur n'exclut en aucune façon d'affiner par la suite la hauteur des notes à la main.

Si vous sélectionnez une note ayant déjà été éditée par la macro puis ouvrez à nouveau la macro, les réglages qui lui ont été préalablement appliqués sont affichés ; en d'autres termes, la macro se rappelle des paramètres précédemment appliqués à chaque note. Si la sélection actuelle comprend des notes auxquelles des réglages différents ont été appliqués, l'ouvrir affiche des valeurs minimale et maximale pour chaque paramètre.

Même après avoir quitté la macro avec OK, vous pouvez toujours inverser ses effets en utilisant la fonction d'annulation.

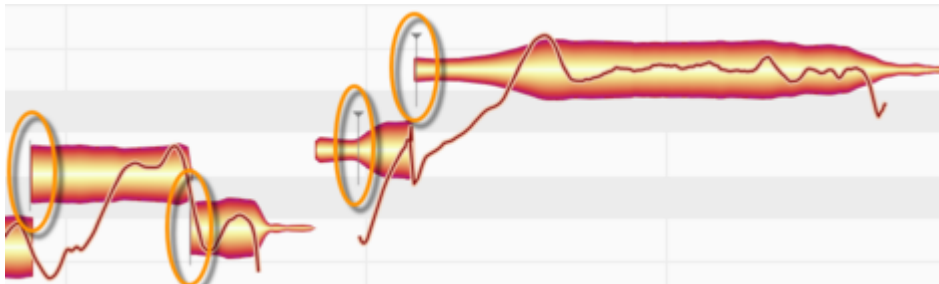
## Macro Quantifier timing

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec la macro Quantifier timing, qui permet de corriger rapidement et sans effort la mise en place ou « timing » des notes.

### Quantification du timing : qu'est-ce qui bouge et pour où ?

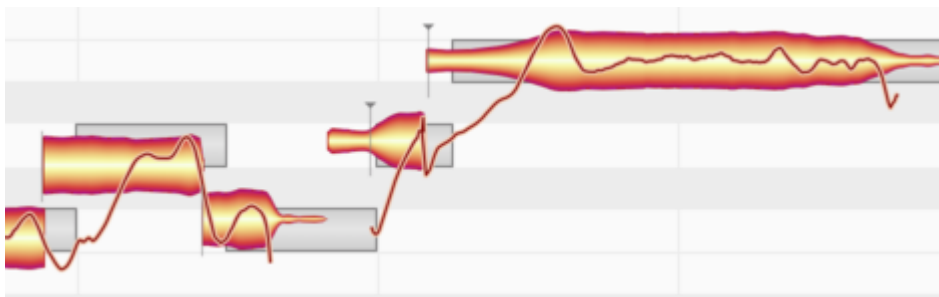
Avant d'examiner le fonctionnement de la macro Quantifier timing, nous devons clarifier quelques concepts et rapports de base.

Pour mieux les comprendre, commençons par sélectionner l'outil Timing. Lorsqu'il est activé, une séparation de notes (représentée par un trait vertical) ou le point de départ musical de la note (représenté par un trait vertical avec un triangle) apparaît près du début de chaque goutte.



Maintenant, cochez Afficher notes suggérées dans le sous-menu Options > Éditeur de notes et cochez Afficher notes suggérées, également accessible via l'icône de roue dentée dans le coin supérieur droit de l'éditeur de notes.

Des conteneurs gris encadrent maintenant chaque goutte.



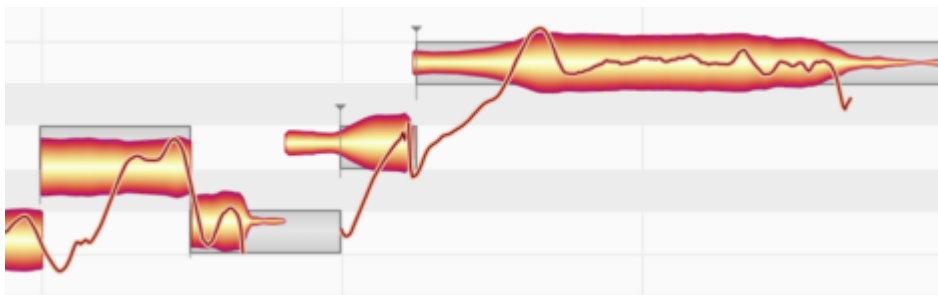
Quand il analyse la première fois les données, Melodyne calcule pour chaque note deux paramètres intéressants pour le processus de correction temporelle.

Le premier est le temps musical voulu pour la note ; il est indiqué par le début du conteneur gris encadrant la goutte. Comme vous pouvez le voir, le début du cadre tombe constamment sur une ligne de grille.

Le second est le début ou le point de départ musical de la note, représentés respectivement par une séparation de notes ou un trait vertical avec un triangle. Cela ne correspondra pas nécessairement à l'extrémité gauche de la goutte. Pensez par exemple à un cuivre, dont chaque note réelle est souvent précédée d'une certaine quantité de bruit de souffle. Certes ce bruit appartient à la note, mais du point de vue du timing, ce qui est intéressant, c'est le moment où le son fleurit vraiment et où la hauteur devient identifiable ; c'est le moment essentiel pour le timing.

Il peut ne pas toujours être possible de déterminer l'instant où cela se produit, auquel cas seul le début de la note sera indiqué (les points de départ peuvent être modifiés en mode d'assignation des notes).

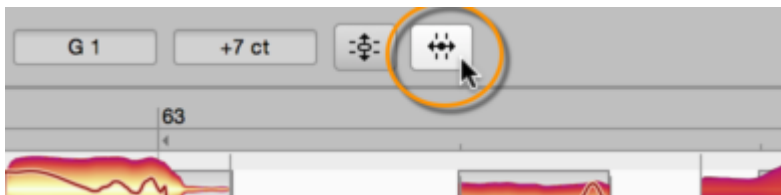
Si vous quantifiez les notes avec la macro Quantifier timing, le point de départ musical de chaque note (s'il a été déterminé, sinon le début de la note) se déplacera vers la gauche de son cadre gris. Le curseur de rigueur de quantification détermine si le recalage est total ou seulement partiel en direction du temps auquel la note est assignée.



### Ouverture de la macro Quantifier timing et réglage des paramètres

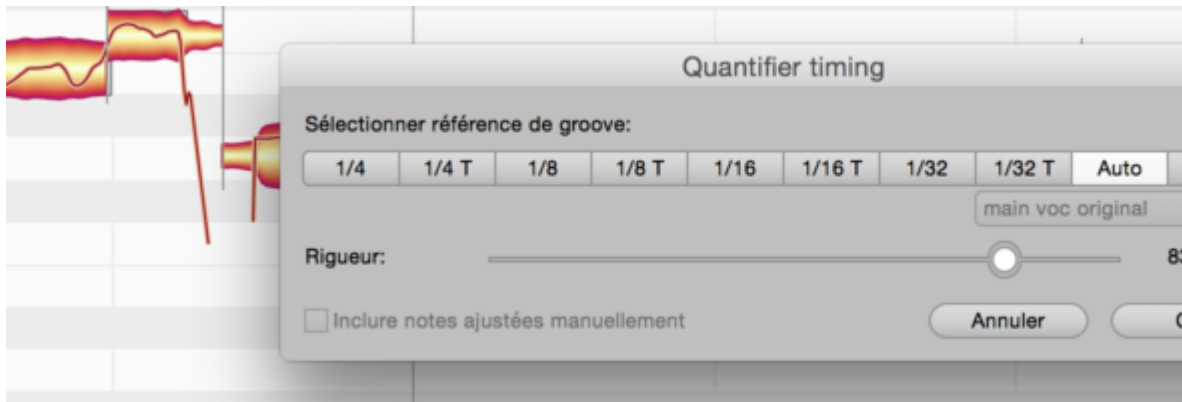
Sélectionnez les notes que vous voulez éditer. Si aucune note n'est sélectionnée, la macro-édition affectera par défaut toutes les notes.

Pour ouvrir la macro Quantifier timing, choisissez Édition > Macros de quantification > Quantifier timing ou cliquez sur l'icône Quantifier timing à droite de la barre d'outils dans l'Éditeur de notes.



D'abord, la référence de groove gérant la correction temporelle (s'il y en a une) doit être sélectionnée.

Si l'option Auto est sélectionnée, l'objectif (ou destination ultime) de toute quantification sera le bord gauche du cadre gris, comme déjà décrit. Celui-ci est invariablement aligné avec la ligne de grille qui représente le temps auquel Melodyne a assigné la note lors de son analyse (globalement, le système fonctionne très bien ; mais il peut arriver que Melodyne se trompe et qu'après quantification vous ayez à déplacer manuellement la note sur le temps précédent ou suivant). En d'autres termes, en sélectionnant Auto, vous demandez à la macro Quantifier timing de déplacer les notes sur (ou vers) les temps auxquels elles ont été assignées par Melodyne en se basant sur sa propre analyse des données.



Avec les autres boutons, vous pouvez sélectionner la grille cible pour la quantification. Le « T » qui suit certaines valeurs de note signal la valeur ternaire correspond à un triolet. Si vous sélectionnez 1/4 comme référence de groove, pour donner un exemple, les cadres gris se déplaceront sur la noire la plus proche qui deviendra alors la destination ultime de toute quantification.

Notez que la macro de correction temporelle fonctionne différemment de la quantification généralement offerte par les séquenceurs MIDI, de façon plus musicale. Plutôt que de simplement recalcr toutes les notes sur la grille sélectionnée, elle édite les points d'accentuation rythmique des notes sélectionnées. Si, par exemple, vous prenez un passage contenant des successions de doubles-croches et le quantifiez à la noire, le début de chaque succession de doubles-croches sera recalé sur la noire la plus proche. Par contre, le timing des doubles-croches suivantes dans la séquence restera intact. Si vous désirez aussi rigidifier leur timing, vous pouvez le faire grâce à un second passage, cette fois en prenant tour à tour chaque double croche et en employant les doubles-croches comme facteur de quantification.

Le curseur Rigueur de quantification détermine le pourcentage de la distance vers cette destination ultime que parcourrons les notes suite à la quantification. Si vous sélectionnez par exemple 0%, elles ne bougeront pas ; à 50% elles feront la moitié de la distance ; et à 100%, elles feront toute la distance, terminant ainsi précisément sur le temps. Vous pouvez modifier à la fois la référence de groove et la rigueur de quantification en temps réel pendant que l'audio est lu ; et ainsi entendre, mais aussi voir (par le mouvement des gouttes dans l'éditeur de notes), l'effet des différents réglages.

Si vous avez déjà affiné la position des notes à l'aide de l'outil Timing, Melodyne considère que vous êtes satisfait des résultats ; cela signifie que, par défaut, si vous ouvrez maintenant la macro

Quantifier timing sans avoir sélectionné de notes et commencez à faire des changements, toutes les notes seront affectées sauf celles-ci. Si vous désirez que la position de ces notes soit aussi affectée par la macro, cochez « Inclure notes ajustées manuellement ». Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle de la position des notes n'a encore été accomplie.

### **Fermeture de la macro et valeurs de correction à la réouverture**

Quittez la macro avec OK pour conserver vos changements ou avec Annuler pour ne pas les prendre en compte. Naturellement, le fait que vous ayez utilisé la macro Quantifier timing n'exclut en aucune façon de déplacer par la suite les notes à la main.

Si vous sélectionnez une note ayant déjà été éditée par la macro puis ouvrez à nouveau la macro, les réglages qui lui ont été préalablement appliqués sont affichés ; en d'autres termes, la macro se rappelle des paramètres précédemment appliqués à chaque note. Si la sélection actuelle comprend des notes auxquelles des réglages différents ont été appliqués, une valeur moyenne sera affichée pour chaque paramètre.

Même après avoir quitté la macro avec OK, vous pouvez toujours inverser ses effets en utilisant la fonction d'annulation.



## Outil principal

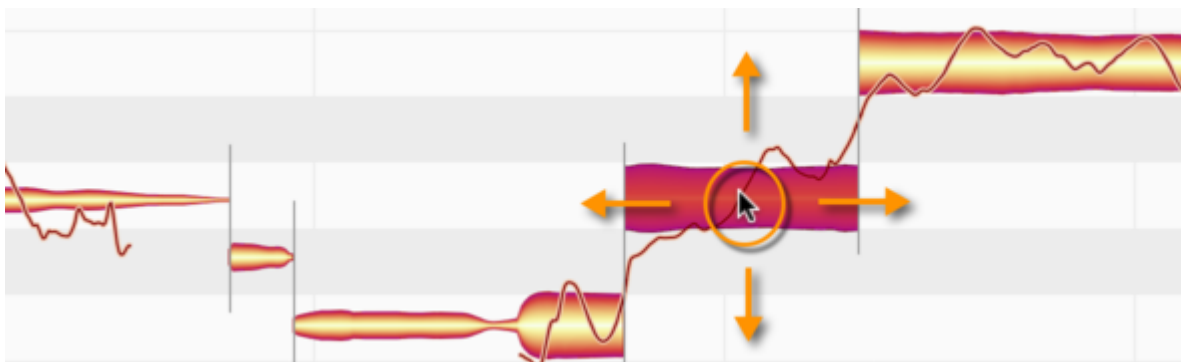
L'outil principal de Melodyne varie en fonction du contexte, sa fonction exacte dépend à chaque instant de sa position par rapport à la goutte sélectionnée. Il n'a pas de fonctions propres mais offre simplement un mode d'accès différent à des fonctions qu'il partage avec les outils plus spécialisés pour la modification de hauteur, de timing et des séparations de notes, les réunissant de telle façon que vous pouvez accomplir les tâches d'édition essentielles sans jamais avoir besoin de changer d'outil.

### Modification de la hauteur et du timing des notes

Sélectionnez l'outil principal (représenté par une flèche), soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F1] du clavier de votre ordinateur. (Si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal.)



Avec l'outil principal, amenez le curseur flèche sur un point proche du centre d'une goutte, pressez et tenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous tirez vers le haut ou le bas (pour modifier sa hauteur) ou vers la gauche ou la droite (pour l'avancer ou la reculer dans le temps). C'est le mouvement initial (vertical ou horizontal) qui détermine si c'est la hauteur ou le timing de la note qui est modifié. Afin de pouvoir changer d'axe, vous devez d'abord relâcher la note. Si vous tenez enfoncée la touche [Alt] pendant que vous tirez la note, la grille de temps et la grille de hauteur, même si elles sont actives, seront temporairement ignorées, vous permettant de positionner la note exactement là où vous la voulez.

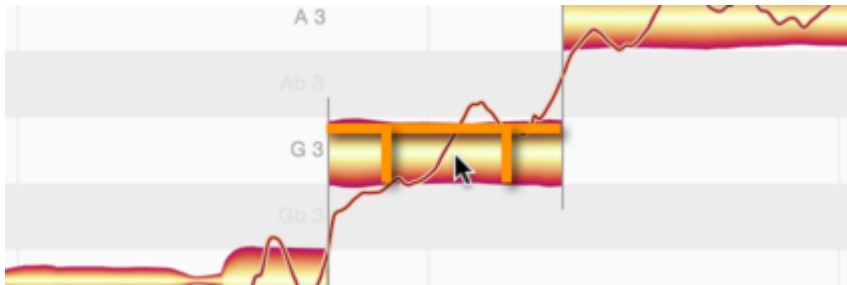


Quand vous tirez une note vers le haut ou le bas, vous entendez le son figé de la note à l'endroit où vous avez cliqué. Si, pendant que vous tirez, vous déplacez la souris vers la droite ou la gauche, vous pouvez faire passer d'autres parties de la note sous le microscope acoustique. Si vous ne souhaitez pas ce contrôle auditif des changements de hauteur, décochez l'option Écoute durant

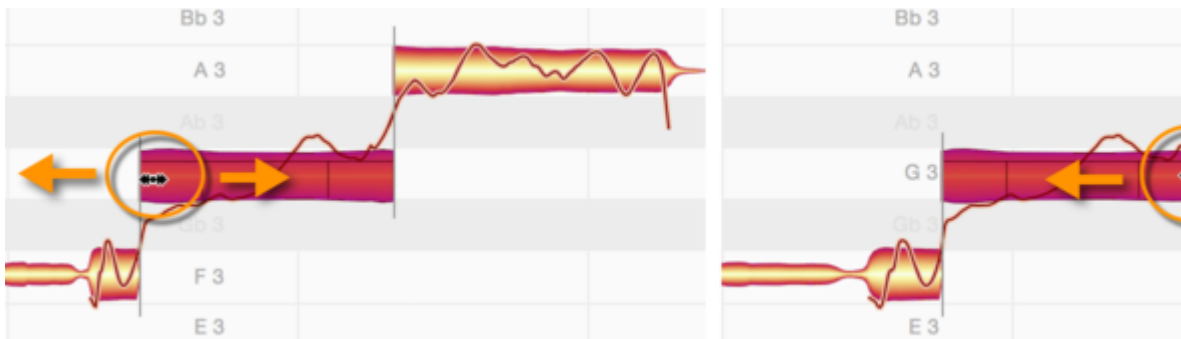
l'édition des gouttes dans le sous-menu Options > Éditeur de notes, également accessible via l'icône de roue dentée dans le coin supérieur droit de l'éditeur de notes.

### Modification de la longueur des notes

Ouvrez le menu Options de l'Éditeur de notes et cochez Afficher infos de goutte. Zoomez sur quelques gouttes individuelles pour que vous puissiez les étudier de plus près. Maintenant, quand vous amenez le pointeur de la souris sur une goutte, de fines lignes apparaissent pour matérialiser les zones dans lesquelles l'outil principal a des fonctions particulières. Dans un but illustratif, les lignes ont été ici dessinées plus épaisses que dans le programme lui-même. Vous connaissez déjà la zone centrale. Les régions antérieure, postérieure et supérieure de la goutte sont différentes. Quand vous amenez le pointeur de la souris d'une de ces régions à une autre, son apparence change pour émuler l'outil spécialisé le plus approprié à cette zone – adoptant par là-même ses fonctions.



Tirez la partie avant d'une note vers la droite ou la gauche. Tenez enfoncée la touche [Alt] pendant que vous le faites si vous désirez outrepasser une grille de temps active. À présent, seul le début des notes bouge ; la fin reste ancrée, aussi la note est-elle étirée ou compressée.

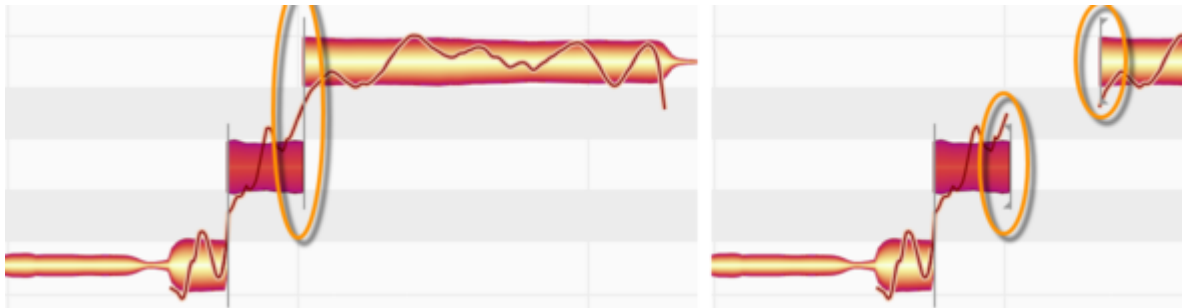


De la même façon, vous pouvez ne déplacer que la partie la plus à droite d'une goutte (correspondant à la fin de la note).

Remarquez que quand vous déplacez le début ou la fin d'une note de cette façon, la note précédente ou suivante, si elle est adjacente, est aussi étirée ou compressée avec une ampleur correspondante afin d'éviter que les deux notes ne se chevauchent ou au contraire qu'un blanc (silence) ne se crée

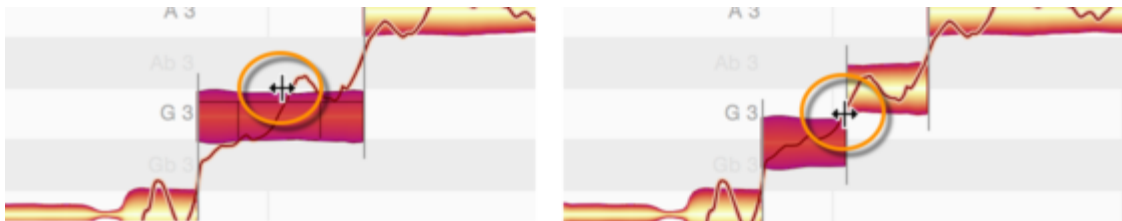
entre elles. Ce type de relation existe quand une transition de hauteur entre deux notes consécutives a été détectée. En déplaçant aussi la note adjacente, Melodyne assure la continuité et préserve la musicalité du phrasé.

Si ce comportement n'est pas celui que vous recherchez, l'outil Type de séparation vous permet de transformer la séparation « avec continuité » entre les notes en séparation « sans continuité ». Plutôt que la ligne de séparation, c'est alors un crochet qui apparaît entre les deux notes pour indiquer qu'il n'y a plus de connexion entre elles. Vous trouverez l'outil Type de séparation sous l'outil Séparation de notes dans la barre d'outils.



### Édition des séparations de notes

Si vous amenez le pointeur de la souris sur la partie supérieure d'une note (au dessus de la ligne horizontale), l'outil principal adopte l'apparence et émule les fonctions de l'outil Séparation de notes. Si vous double-cliquez maintenant, vous pouvez créer une séparation de notes – c'est-à-dire scinder la note en deux.



Si vous double-cliquez maintenant, vous pouvez créer une séparation de notes – c'est-à-dire scinder la note en deux.

Ne soyez pas surpris si les deux notes obtenues n'ont plus la même hauteur : une nouvelle hauteur centrale est en effet calculée pour chacune des notes nouvellement créées et elle peut différer de la hauteur centrale qu'elles avaient en commun quand elles ne faisaient qu'une seule note. Dans de tels cas, chacune bouge donc jusqu'à une nouvelle position verticale basée sur sa hauteur centrale nouvellement calculée.

Avec l'outil Séparation de notes, vous pouvez déplacer horizontalement une séparation de notes existante. Avant cela, choisissez Options > Options de l'Éditeur de notes et cochez Afficher séparations de notes.

Vous pouvez double-cliquer sur une séparation de notes pour la supprimer.

Si vous sélectionnez plusieurs notes et déplacez une séparation de notes, les séparations de notes des autres notes sélectionnées bougeront aussi. Si vous double-cliquez sur une des séparations de notes pour la supprimer, celles des autres notes sélectionnées seront aussi supprimées.

Si vous avez sélectionné plusieurs notes qui se chevauchent, vous pouvez simultanément insérer une séparation de notes au même endroit dans toutes celles-ci, ainsi qu'en déplacer ou supprimer une.

## Outil Hauteur

L'outil Hauteur édite la hauteur centrale de chaque note. Ce paramètre de « hauteur centrale » de la note peut aussi être édité avec l'outil principal de Melodyne.

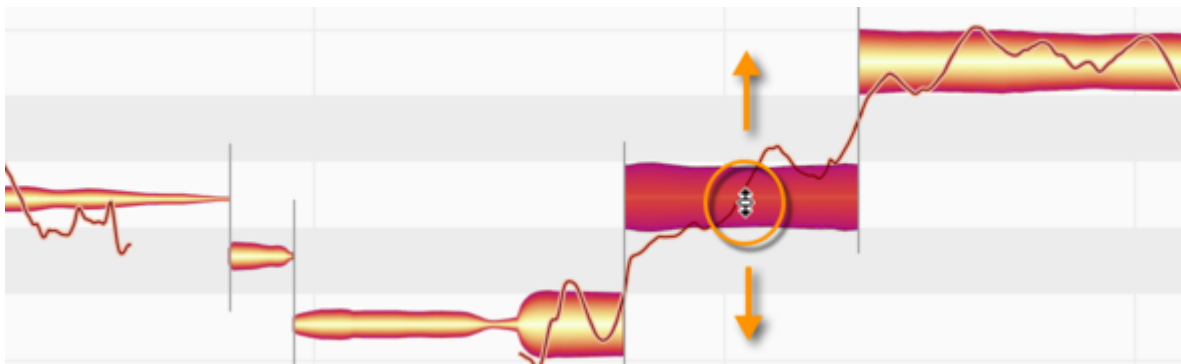
### Décalage de la hauteur centrale

Choisissez l'outil Hauteur, soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F2] du clavier de votre ordinateur (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal).

L'outil Hauteur est le plus haut des trois outils d'édition de hauteur. Il est responsable de la hauteur centrale de chaque note, que l'on peut comparer à son centre de gravité. Melodyne vous permet de modifier la hauteur centrale des notes indépendamment de toute modulation ou dérive de hauteur qu'elles peuvent manifester. Pressez la touche [F2] deux fois et trois fois coup sur coup pour sélectionner respectivement le premier et le deuxième des outils auxiliaires de l'outil Hauteur. Dans la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez également, si vous le souhaitez, définir des raccourcis clavier propres aux trois outils.



Tirez une note vers le haut ou le bas avec l'outil Hauteur pour modifier sa hauteur. Si la note fait partie de plusieurs notes sélectionnées, toutes les notes de la sélection monteront ou descendront en bloc.



Selon que l'option Pas de magnétisme, Magnétisme chromatique ou Magnétisme de gamme est sélectionnée dans le menu Grille de hauteur, les notes peuvent respectivement être déplacées sans contraintes, être aimantées par le demi-ton le plus proche ou par la note la plus proche dans la gamme sélectionnée.

Tenez enfoncée la touche [Alt] quand vous déplacez les notes si vous voulez qu'il ne soit pas tenu compte de la grille sélectionnée ; cela vous permettra de positionner librement la note.

### Écoute de contrôle des changements de hauteur

Quand vous déplacez une note dans la hauteur, vous entendez le son « figé » de la note à l'endroit où vous avez cliqué. En déplaçant la souris vers la droite ou la gauche quand vous faites cela, vous pouvez faire passer d'autres parties de la note sous le microscope acoustique. Si vous ne souhaitez pas ce contrôle auditif des changements de hauteur, décochez l'option Écoute durant l'édition des gouttes dans le sous-menu Options > Éditeur de notes, également accessible via l'icône de roue dentée en haut à droite de l'éditeur de notes.

Si plusieurs notes sonnent simultanément à cet endroit, vous entendez non seulement la note déplacée mais aussi son contexte harmonique, qui est très utile si vous souhaitez par exemple construire des accords. Pour cela, pressez et maintenez la touche [Commande] une fois que vous avez commencé à déplacer la note et vous entendrez maintenant le son figé de l'accord à la position en question.

### Édition de la hauteur avec les inspecteurs

À titre d'alternative à l'édition avec l'outil Hauteur des notes sélectionnées, vous pouvez saisir la valeur désirée pour la note et la déviation en centièmes de demi-ton par rapport au tempérament égal dans les champs situés près de la barre d'outils ou dans l'inspecteur de notes. L'inspecteur de notes vous permet aussi de choisir la fréquence en hertz de la ou des notes sélectionnées. Dans chaque cas, vous augmentez ou diminuez la valeur actuelle en cliquant sur le champ pertinent et en tirant le curseur vers le haut ou le bas.

Quand vous saisissez des valeurs dans le champ Hauteur, vous pouvez saisir des valeurs absolues (Do3, Ré4 etc.) ou relatives (+2, -1, etc.).



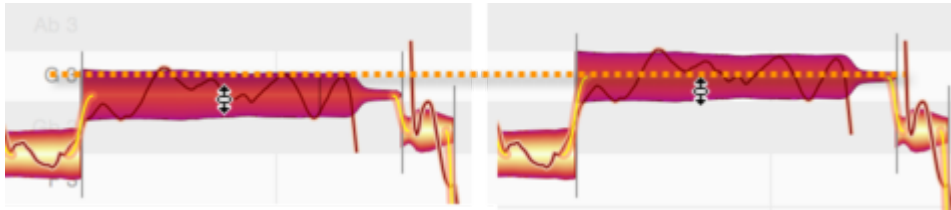
Si vous avez sélectionné plusieurs notes de hauteurs différentes, trois tirets s'affichent dans les cases, remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.



### Correction de la hauteur par double-clic

Vous pouvez voir si une note est trop aiguë ou trop grave à partir du fait qu'elle ne repose pas au milieu d'une des bandes horizontales de la zone d'édition. Ces bandes représentent les notes d'une

gamme chromatique, la note en question étant dans chaque cas indiquée par la règle de hauteur verticale située sur la gauche de l'éditeur de notes. Si avec l'outil Hauteur sélectionné vous double-cliquez maintenant sur la fausse note, elle – et toute autre note sélectionnée en même temps – se « calera sur la grille », ce qui signifie que chacune se déplacera instantanément sur le centre exact de la bande représentant le demi-ton le plus proche de sa hauteur.

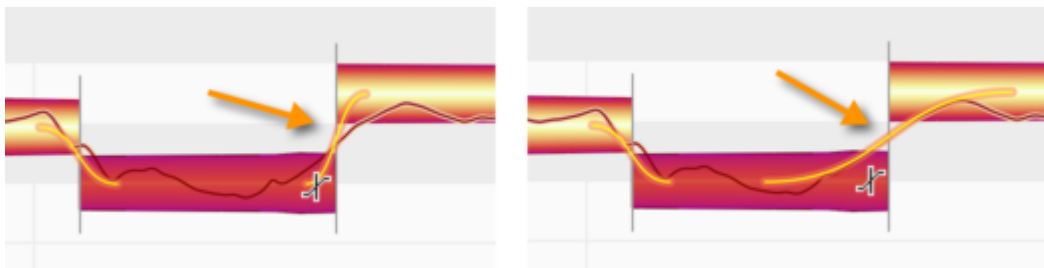


Un mot d'avertissement toutefois : la hauteur des notes fluctue souvent, aussi leur position est-elle basée sur une hauteur moyenne que Melodyne doit calculer. Cette valeur, que nous appelons leur « hauteur centrale », forme la base de toute quantification de hauteur. Si la hauteur d'une note oscille légèrement, il ne peut pas être garanti qu'il « sonnera bien » à la nouvelle hauteur après calage exact sur le demi-ton le plus proche par la quantification – notamment parce que la « hauteur correcte » n'est pas une valeur absolue mais dépend à chaque instant du contexte musical.

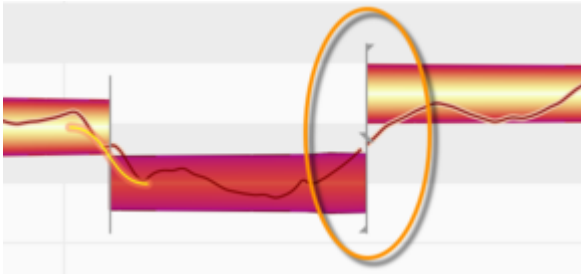
### Transitions de hauteur

Quand une note en suit une autre et qu'une relation tonale entre elles deux a été détectée, une courbe de hauteur se dessine de l'une à l'autre, et dans la zone les reliant, une épaisse ligne orange est affichée, représentant la transition de hauteur.

Si vous positionnez l'outil Hauteur sur la partie arrière d'une note, puis cliquez et tirez verticalement, vous pouvez accentuer ou réduire la pente de la transition de hauteur.



Les transitions de hauteur n'existent qu'entre notes adjacentes pour lesquelles il y a une séparation de notes avec continuité. En cliquant avec l'outil Type de séparation de notes (l'outil secondaire de l'outil Séparation de notes) sur une séparation de notes avec continuité, vous pouvez la transformer en séparation de notes sans continuité, rompant ainsi toute association entre les deux notes et par là-même la transition de hauteur.



### Réinitialisation d'édits spécifiques et introduction de déviations aléatoires

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Hauteur, vous trouverez une variété de commandes pouvant servir à inverser les effets de certains types particuliers d'édition de hauteur, ramenant ainsi les aspects spécifiques des notes sélectionnées à leur état d'origine quant à certains de leurs aspects spécifiques. Les commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent totalement indépendamment de la fonction Annuler normale !

Avec les commandes du sous-menu Édition > Ajouter déviation aléatoire, vous pouvez altérer aléatoirement la hauteur des notes actuellement sélectionnées, ce qui introduit des déviations soit légères et modérées, soit spectaculaires, par rapport à la hauteur d'origine. Vous pouvez aussi employer plusieurs fois de suite les commandes pour intensifier l'effet. Ces commandes sont utiles quand, par exemple, vous avez doublé une piste afin d'obtenir un son plus plein ou plus « gros ». En introduisant des déviations aléatoires de façon à ce que la copie ne soit plus identique à l'original, vous pouvez simuler de façon plus réaliste l'effet de deux interprètes jouant ou chantant à l'unisson. Toutes ces commandes n'affectent que les notes sélectionnées et sont donc grisées si aucune note n'est sélectionnée.



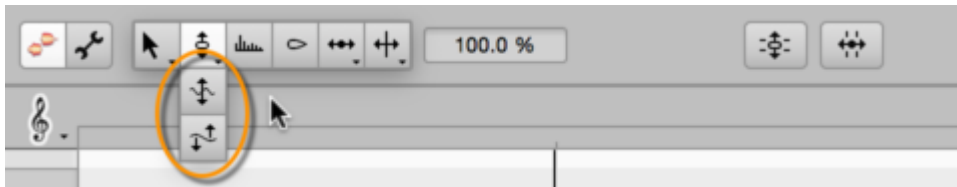
## Modulation et dérive de hauteur

Le terme « modulation de hauteur » couvre les variations rapides et généralement intentionnelles de hauteur telles que des trilles ou du vibrato. La « dérive de hauteur » est notre terme pour les fluctuations lentes de hauteur généralement involontaires et symptomatiques d'une technique de jeu médiocre. Vous trouverez les outils pour éditer ces paramètres dans la barre d'outils sous l'outil Hauteur.

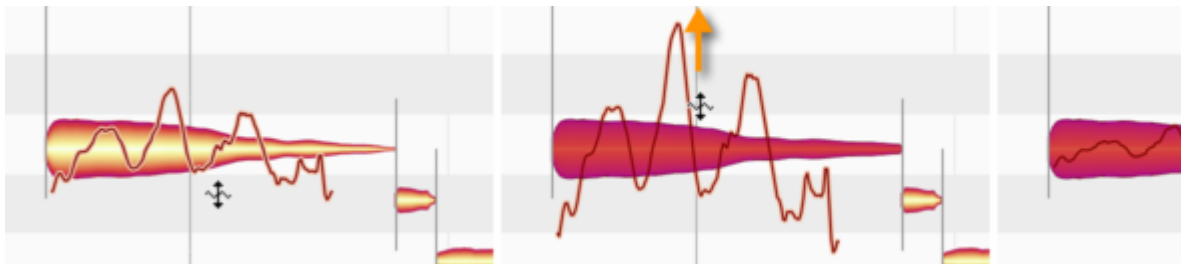
### Édition de la modulation et de la dérive de hauteur

Sélectionnez l'outil Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur, soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F2] du clavier de votre ordinateur .

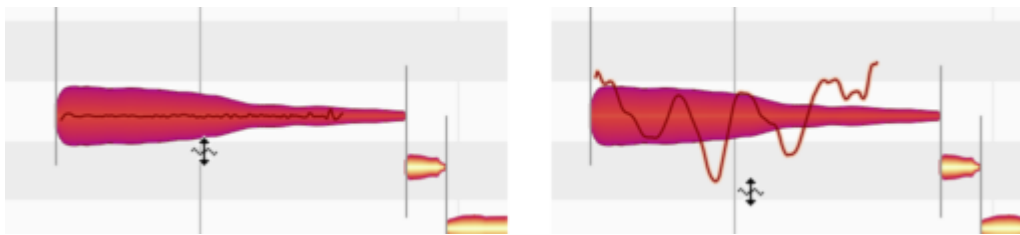
L'outil Modulation de hauteur est le premier, et l'outil Dérive de hauteur le deuxième des sous-outils de l'outil Hauteur. Pressez la touche [F2] deux fois coup sur coup pour sélectionner le premier et trois fois pour le dernier (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal). Si vous le souhaitez, vous pouvez également définir ici des raccourcis clavier propres aux trois outils.



Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez vers le haut ou le bas. Les notes éditées peuvent faire partie d'une sélection multiple, auquel cas vous éditez simultanément toutes les notes sélectionnées. Regardez comment la courbe de hauteur change de forme.



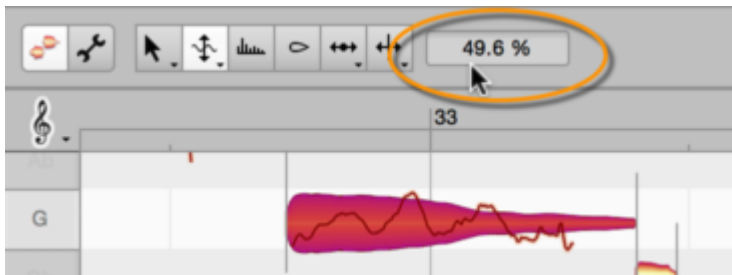
Tirez suffisamment vers le bas et la modulation ou la dérive seront d'abord réduites à zéro puis inversées.



Si vous double-cliquez sur une note avec l'outil Modulation de hauteur ou l'outil Dérive de hauteur, vous retrouverez la modulation ou la dérive de hauteur de l'enregistrement d'origine, à condition que vous l'ayez changée, sinon vous l'éliminerez complètement. Les doubles-clics suivants font alterner la modulation ou la dérive d'origine et leur absence. Si vous éliminez totalement la modulation et la dérive, vous obtiendrez un son artificiellement plat et monotone pouvant convenir à des effets.

### L'inspecteur pour la modulation et la dérive de hauteur

À titre d'alternative à l'édition des notes sélectionnées avec ces outils, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans le champ situé à côté de la barre d'outils ou dans l'inspecteur de notes. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée.



Quand l'outil Modulation de hauteur ou l'outil Dérive de hauteur est sélectionné, l'inspecteur affiche les valeurs sous forme de pourcentages. 100% représentent dans ce cas la modulation ou la dérive d'origine, 0% une ligne droite, et -100% la même courbe inversée avec son axe inchangé. Si vous avez sélectionné plusieurs notes ayant des valeurs différentes, un tiret s'affiche dans la case – remplacé ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.

### Les commandes Réinitialiser

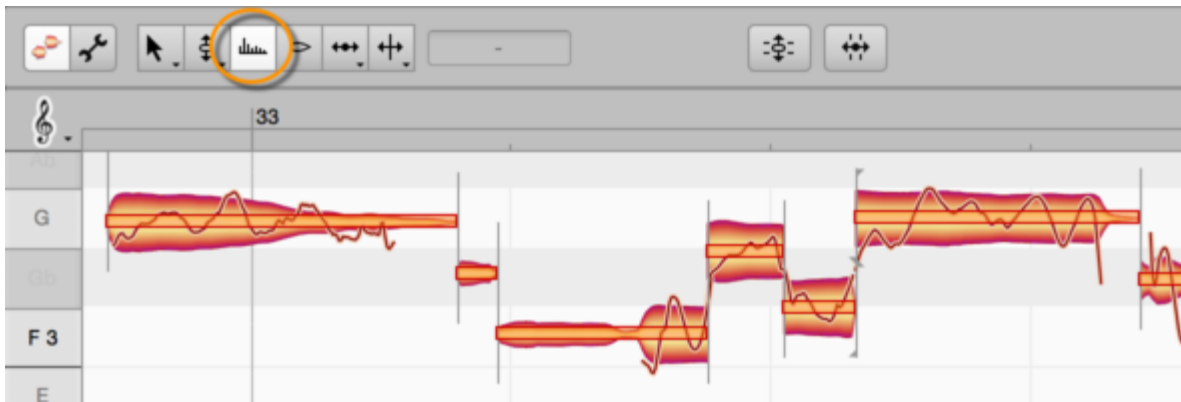
Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Hauteur, vous trouverez une variété de commandes pouvant servir à inverser les effets de certains types particuliers d'édition de hauteur, ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine quant à certains de leurs aspects spécifiques. Ces commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent indépendamment de la fonction Annuler normale.

## Outil Formant

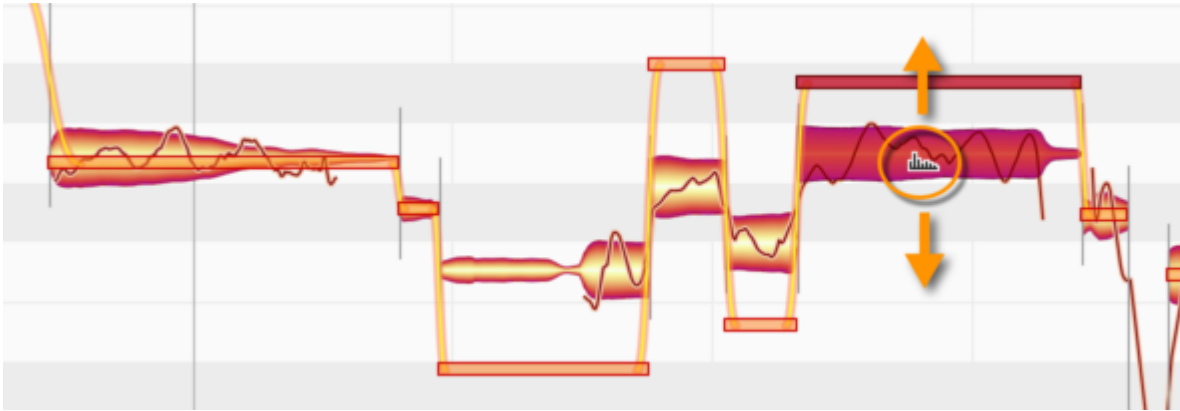
Les formants sont des zones d'accentuation ou d'atténuation du spectre des fréquences d'un son qui sont indépendantes de la hauteur de la note fondamentale et qui se trouvent toujours dans les mêmes plages de fréquences. Ils sont caractéristiques de la couleur tonale ou « timbre » de chaque source sonore, et d'intéressants effets peuvent être produits en les déplaçant, comme la transformation d'une voix d'homme en voix de femme, et vice versa.

### Décalage des formants

Sélectionnez l'outil Formant, soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F3] du clavier de votre ordinateur (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal). Un barreau apparaît au-dessus des gouttes, indiquant l'ampleur (le cas échéant) de la transposition des formants par rapport à leur hauteur d'origine.



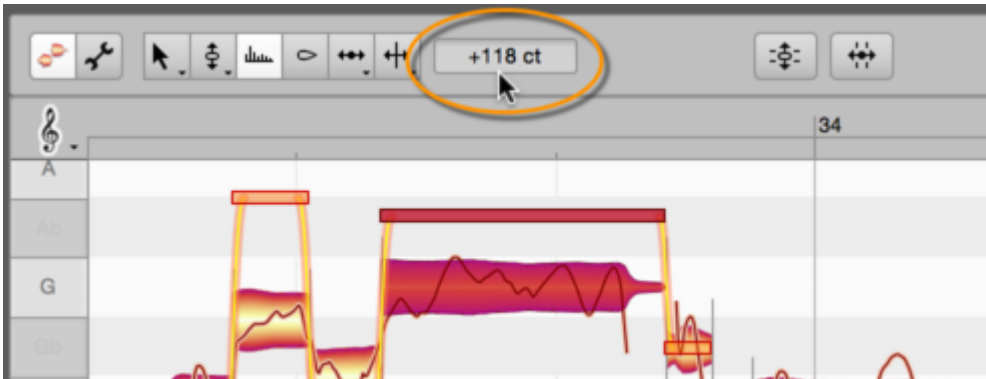
Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez la souris vers le haut ou le bas. Quand vous faites cela, les formants sont transposés vers le haut ou le bas, l'ampleur et la direction du mouvement étant indiquées par le mouvement vertical correspondant du barreau.



Les barreaux indiquent l'ampleur, en centièmes de demi-ton, de la transposition des formants vers le haut ou le bas. Vous pouvez déplacer les formants de quelques centièmes (pour les nuances les plus fines) ou de plusieurs milliers (pour une dénaturation drastique du son). Double-cliquer sur une note avec l'outil Formants ramène ses formants (ainsi que ceux de toutes les autres notes sélectionnées) à leur fréquence d'origine.

### L'inspecteur pour les formants

À titre d'alternative à l'édition, avec l'outil, des notes sélectionnées, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans le champ situé à côté de la barre d'outils ou dans l'inspecteur de notes. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée.

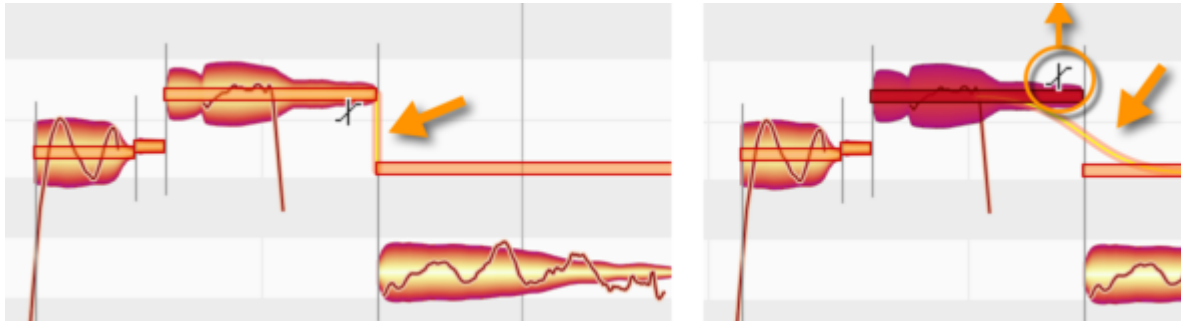


Si vous avez sélectionné plusieurs notes ayant des valeurs de déplacement de formants différentes, un tiret est affiché – remplacé ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.

### Transitions des formants

Une épaisse ligne orange apparaît entre les barres des formants de notes adjacentes dès que vous déplacez les formants d'une note plus que ceux de l'autre, ou alors dans une direction différente de l'autre. Cette ligne représente la transition des formants entre les deux notes.

Si vous amenez l'outil Formants à la fin de la première note, il se change en outil Transition de formants. Tirer verticalement avec cet outil gère la vitesse de la transition des formants, qui est représentée par la pente de la ligne de liaison entre les notes.



Les transitions de formants n'existent que dans le cas de notes adjacentes pour lesquelles il y a une séparation de notes avec continuité. Si vous la transformez en séparation de notes sans continuité par double-clic sur l'outil Type de séparation de notes (l'outil secondaire de l'outil Séparation de notes), toute association entre les notes sera rompue et la transition des formants entre elles sera désactivée.

### Les commandes Réinitialiser

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Formants, vous trouverez une paire de commandes pouvant servir à inverser les effets de tout déplacement de formants ou édition des transitions de formants dont vous êtes l'auteur, ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine dans ce domaine. Ces commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent indépendamment de la fonction Annuler normale !

## Outil Amplitude

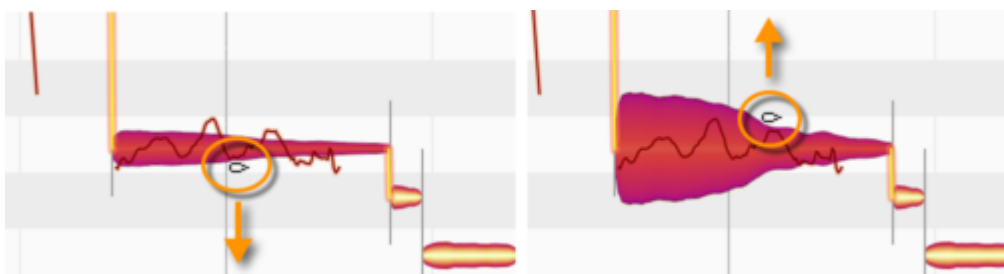
L'outil Amplitude vous permet de modifier l'amplitude (c'est-à-dire le volume) des notes sélectionnées, les transitions d'amplitude entre elles et de couper leur son.

### Modification de l'amplitude

Sélectionnez l'outil Amplitude, soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F4] du clavier de votre ordinateur (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal).



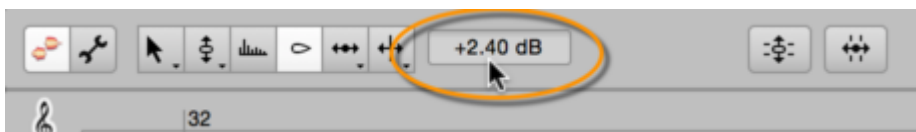
Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note seule ou appartenant à une sélection et, sans relâcher le bouton, tirez la souris vers le haut ou le bas. L'épaisseur verticale des gouttes est d'autant plus grande que les notes qu'elles représentent sont fortes.



La démultiplication du réglage d'amplitude dépend de la résolution du zoom vertical. Pressez et maintenez la touche [Alt] pour passer à des pas plus petits en vue d'un réglage plus fin.

### Modification de l'amplitude avec les inspecteurs

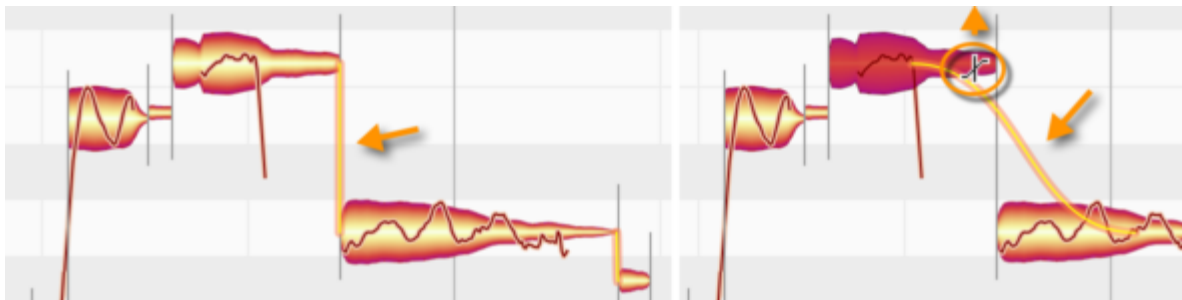
À titre d'alternative à l'édition avec l'outil Amplitude, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans le champ à droite de la barre d'outils ou dans l'inspecteur de notes. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée. Pressez et maintenez la touche [Alt] pour passer à des pas plus petits en vue d'un réglage plus fin.



Si vous avez sélectionné plusieurs notes auxquelles ont été appliqués des réglages d'amplitude différents, un tiret s'affiche dans la case – remplacé ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue du changement relatif effectué.

### Transitions d'amplitude

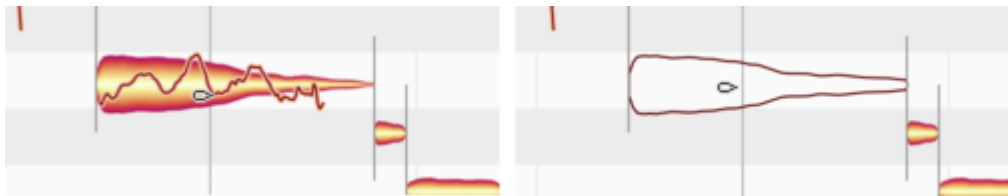
Une épaisse ligne orange apparaît entre les notes reliées dès que vous changez l'amplitude d'une note plus que celle de l'autre, ou alors dans une direction différente de l'autre. Cette ligne représente la transition d'amplitude entre les deux notes. Si vous amenez l'outil Amplitude à la fin de la première note, il se change en outil Transitions d'amplitude. Tirer verticalement avec cet outil gère la vitesse de la transition d'amplitude, qui est représentée par la pente de la ligne de liaison entre les notes.



Les transitions d'amplitude n'existent que dans le cas de notes connectées pour lesquelles il y a une séparation de notes avec continuité. Si vous double-cliquez sur la séparation avec l'outil Type de séparation de notes (que vous trouverez sous l'outil Séparation de notes dans la barre d'outils), vous transformez la séparation de notes avec continuité en séparation sans continuité, déconnectant ainsi les deux notes et désactivant la transition d'amplitude.

### Neutraliser des notes

Double-cliquer avec l'outil Amplitude sur une ou plusieurs notes sélectionnées les neutralise (coupe leur son). Seul le contour de ces notes reste affiché, pour indiquer que les notes en question ont été rendues muettes, mais que vous pouvez toujours les sélectionner et les éditer. Un autre double-clic rétablit les notes muettes.



Dans l'inspecteur de notes, vous trouverez un bouton marqué Note muette pour cette fonction : cliquez une fois sur le bouton pour couper le son des notes sélectionnées. Cliquez une seconde fois pour le rétablir.

### **Les commandes Réinitialiser**

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Amplitude, vous trouverez deux commandes pouvant servir à inverser les effets des deux types d'édition d'amplitude que nous venons de décrire (ramenant ainsi les notes sélectionnées à leur état d'origine quant à certains de leurs aspects) ainsi que la commande Annuler neutralisation, dont le titre est évocateur. Ces commandes ne s'appliquent qu'à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes concernées. Notez que ces commandes opèrent indépendamment de la fonction Annuler normale !



## Outil Timing

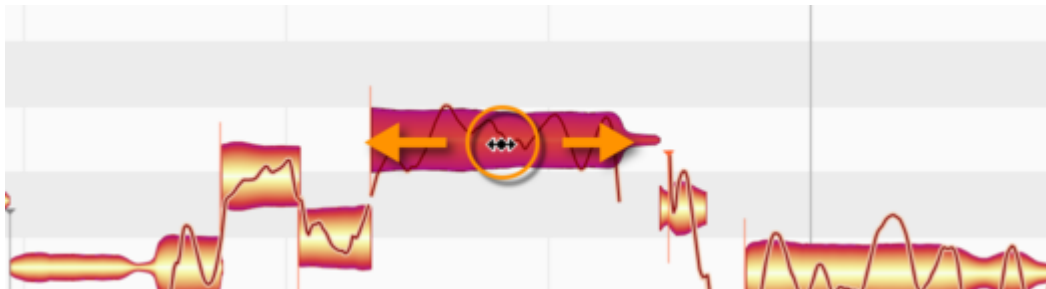
L'outil Timing vous permet d'éditer la position horizontale et la longueur des notes avec ou sans quantification.

### Modification de la position et de la longueur des notes

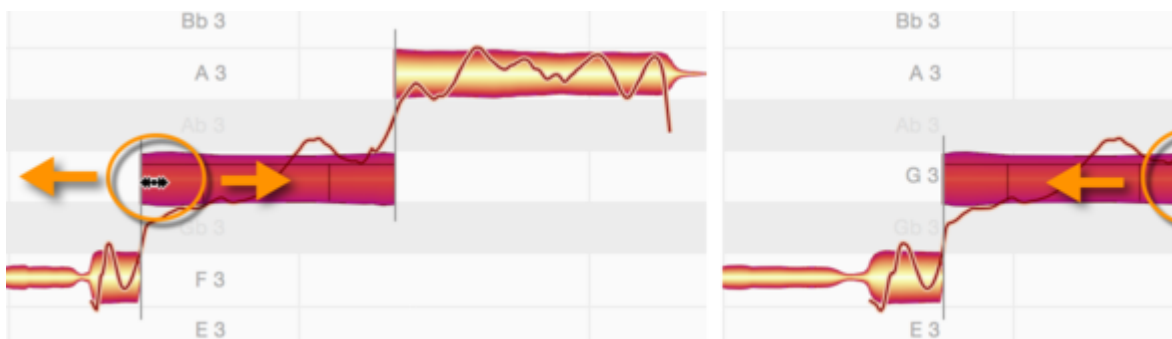
Sélectionnez l'outil Timing, soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F5] du clavier de votre ordinateur. Pressez la touche [F5] deux fois et trois fois coup sur coup pour sélectionner respectivement le premier et le deuxième des outils auxiliaires de l'outil Timing (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal). Si vous le souhaitez, vous pouvez également définir ici des raccourcis clavier propres aux trois outils.



Cliquez sur le centre d'une note (seule ou appartenant à une sélection de plusieurs) et tirez vers la gauche ou la droite pour déplacer horizontalement la totalité de la ou des notes. Pressez et maintenez enfoncée la touche [Alt] durant le déplacement si vous désirez que la grille de temps soit temporairement ignorée afin de permettre un réglage plus fin.



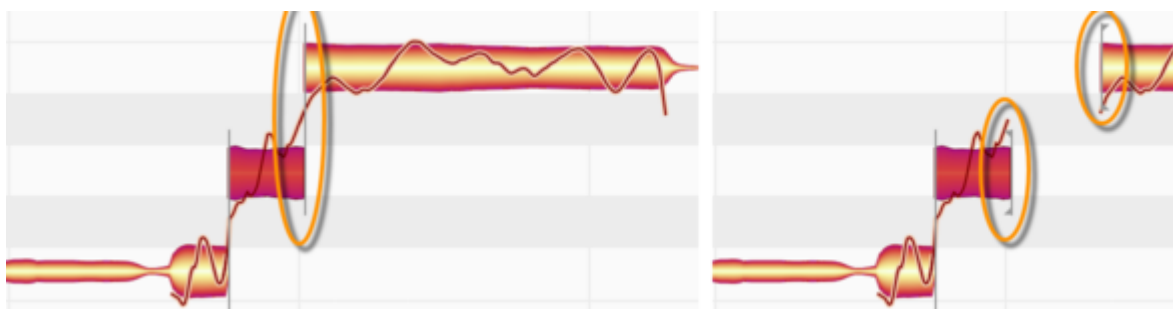
Si vous voulez ne déplacer que le début d'une note mais pas sa fin, cliquez sur sa partie antérieure et tirez. Selon la direction du mouvement, la note sera étirée ou contractée dans le temps. Pressez et maintenez enfoncée la touche [Alt] si vous désirez que la grille de temps soit ignorée durant l'édition. L'étirement et la contraction agissent aussi au choix sur une sélection d'une ou plusieurs notes.



De la même façon, vous pouvez ne déplacer que la partie droite de la goutte (correspondant à la fin de la note) ou de la sélection de gouttes pour étirer ou contracter la ou les notes correspondantes.

### Changements de timing avec des notes connectées

Notez que quand vous déplacez ainsi le début ou la fin d'une note, la note précédente ou suivante, si elle est adjacente, est par compensation étirée ou contractée à l'inverse avec la même ampleur pour éviter que les deux notes ne se chevauchent ou au contraire qu'un blanc (silence) ne se crée entre elles. C'est toujours le cas si une note en suit directement une autre et qu'il y a une séparation de notes avec continuité entre les deux. En déplaçant aussi la note adjacente de cette façon, Melodyne évite l'apparition de discontinuités et préserve la musicalité du phrasé.



Vous pouvez, si vous le désirez, désactiver la connexion entre des notes consécutives, en transformant la séparation de notes avec continuité en séparation de notes sans continuité. Cela se fait en cliquant sur elle avec l'outil Type de séparation (qui est un outil auxiliaire de l'outil Séparation de notes).

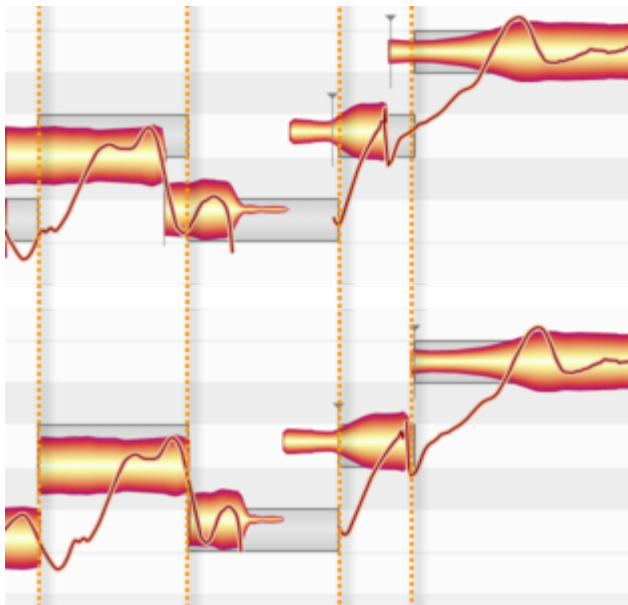
Toute connexion entre les deux notes sera également rompue si vous coupez une des notes et la collez à un autre endroit.

Dans les deux cas, quand la ligne de séparation de notes entre les deux notes est remplacée par un crochet, cela signifie que les notes ne sont plus connectées.

Si vous éloignez suffisamment une note de l'autre au moyen de l'outil Timing, leur connexion se rompra aussi. Toutefois, dans ce cas, si vous ramenez la note, la connexion d'origine sera rétablie, à condition que l'autre note n'ait pas entre temps changé de position et que vous n'ayez pas changé d'outil.

### Correction du timing par double-clic

Si vous double-cliquez sur une note (ou sur une des notes sélectionnées) avec l'outil Timing, vous quantifiez cette ou ces notes par rapport à ce que Melodyne, au cours de la détection, a considéré comme la ou les notes « suggérées ». Pour les voir (affichées sous forme de petits cadres gris sous les gouttes), choisissez « Options > Éditeur de notes > Afficher notes suggérées ».



Les cadres gris ne sont pas nécessairement (tous) alignés avec la grille sélectionnée dans la règle des mesures. Une note suggérée peut par exemple coïncider avec une ligne appartenant à la grille des doubles-croches, une autre avec une ligne appartenant à la grille des croches de triolet, etc. Le résultat du double-clic est donc plus « intelligent » musicalement (et donc en pratique plus souhaitable) que la simple quantification, par exemple sur les croches, dont vous avez peut-être l'habitude si vous utilisez un séquenceur MIDI.

Il peut toutefois y avoir des applications dans lesquelles vous préférerez peut-être une quantification rigide sur une grille uniforme particulière. Dans ce cas, vous pouvez obtenir le résultat souhaité avec la macro Quantifier timing, dont l'utilisation est décrite en détail [dans cette visite guidée](#).

### **Ajout de déviations aléatoires**

Avec les commandes du sous-menu Édition > Ajouter déviation aléatoire, vous pouvez altérer aléatoirement le timing des notes actuellement sélectionnées, ce qui introduit des déviations soit légères et modérées soit spectaculaires par rapport au timing d'origine. Vous pouvez aussi employer plusieurs fois de suite les commandes pour intensifier l'effet. Ces commandes sont utiles quand, par exemple, vous avez doublé une piste afin d'obtenir un son plus plein ou plus « gros ». En introduisant des déviations aléatoires de façon à ce que la copie ne soit plus identique à l'original, vous pouvez simuler de façon plus réaliste l'effet de deux interprètes jouant ou chantant à l'unisson. Toutes ces commandes n'affectent que les notes sélectionnées et sont donc grisées si aucune note n'est sélectionnée.

### **Les commandes de réinitialisation**

Dans le sous-menu Éditer > Réinitialiser spécifiquement > Temps, vous trouverez un certain nombre de commandes qui peuvent servir à inverser les effets de toute édition effectuée sur le timing. Ces commandes s'appliquent toujours à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été effectuée sur les notes sélectionnées. Notez que ces commandes de réinitialisation fonctionnent indépendamment de la commande Annuler normale.

## Poignée de temps et Vitesse d'attaque

Les outils Poignée de temps et Vitesse d'attaque se trouvent sous l'outil Timing dans la barre d'outils. Leur but est de vous permettre d'ajuster l'évolution interne dans le temps et l'enveloppe des notes.

### Comment fonctionnent les outils Poignée de temps et Vitesse d'attaque

Les poignées de temps sont des poignées que vous pouvez apposer à des étapes particulières dans l'évolution d'une note puis que vous pouvez tirer sur les côtés afin d'avancer ou de retarder leur réalisation. Ainsi, vous pouvez accélérer ou ralentir des phases particulières du développement d'une note pour peaufiner le phrasé musical.

L'outil Vitesse d'attaque affecte aussi la vitesse à laquelle évolue une note : soit en l'étirant et par conséquent en ralentissant la première phase de son développement et en accélérant la seconde, soit l'inverse.

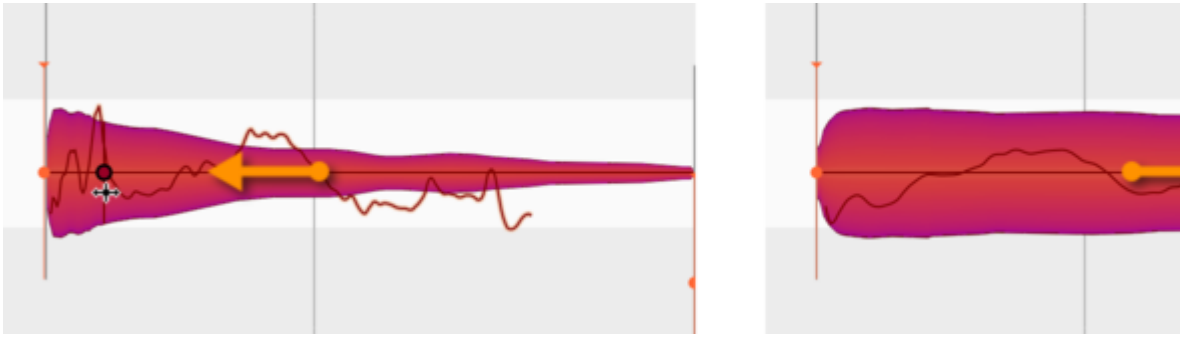
Le résultat est soit une attaque plus lente et plus douce, soit une attaque plus rapide et plus dure. Le point « perçu » comme étant le départ musical de la note reste toutefois inchangé.

### Modification de l'évolution des notes à l'aide des poignées de temps

L'outil Poignée de temps est le premier des deux outils auxiliaires de l'outil Timing. Pour le sélectionner, pressez la touche [F5] deux fois coup sur coup (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal). Si vous le souhaitez, vous pouvez également définir ici des raccourcis clavier propres aux trois outils de temps.

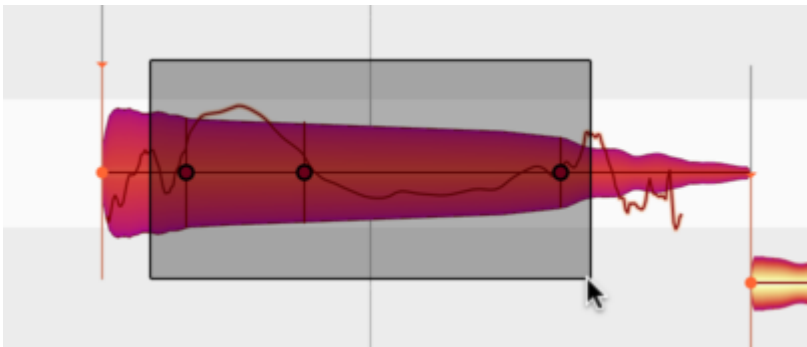


Zoomez sur la note que vous voulez éditer, de façon à la voir nettement et à positionner plus précisément les poignées de temps. Double-cliquez alors sur le point que vous voulez avancer ou retarder dans l'évolution de note. Une poignée de temps apparaîtra et vous pourrez la déplacer dans le temps, en arrière ou en avant, en tirant respectivement l'outil vers l'arrière ou l'avant. Comme la longueur globale de la note reste inchangée, le résultat est l'accélération et donc le raccourcissement de la phase de développement de la note située d'un côté de la poignée de temps tandis que la phase située de l'autre côté ralentit et s'allonge.



Vous pouvez doter une simple note de plusieurs poignées de temps et les déplacer individuellement pour agir sur de fins détails de l'évolution de la note. Il n'y a pas de limite au nombre de poignées de temps qui peuvent être fixées sur une même note. Melodyne impose toutefois des contraintes quand à la proximité de placement des poignées. Si jamais vous constatez que vous ne pouvez pas placer une poignée de temps exactement là où vous le voulez, essayez un peu plus loin.

Si vous sélectionnez plusieurs poignées de temps à l'aide des techniques habituelles de sélection, vous pouvez toutes les déplacer en même temps.



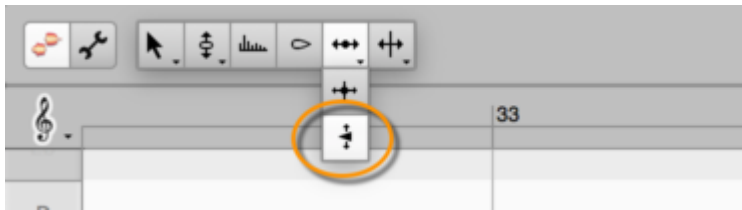
Double-cliquer sur une poignée de temps ou sur une sélection de poignées de temps les supprime, ce qui restaure la vitesse d'évolution d'origine pour les phases de note concernées.

En choisissant Edition > Réinitialiser spécifiquement > Durée > Supprimer poignées de temps dans le menu principal, vous pouvez supprimer les poignées de temps de toutes les notes sélectionnées.

### Changement de la vitesse d'attaque des notes

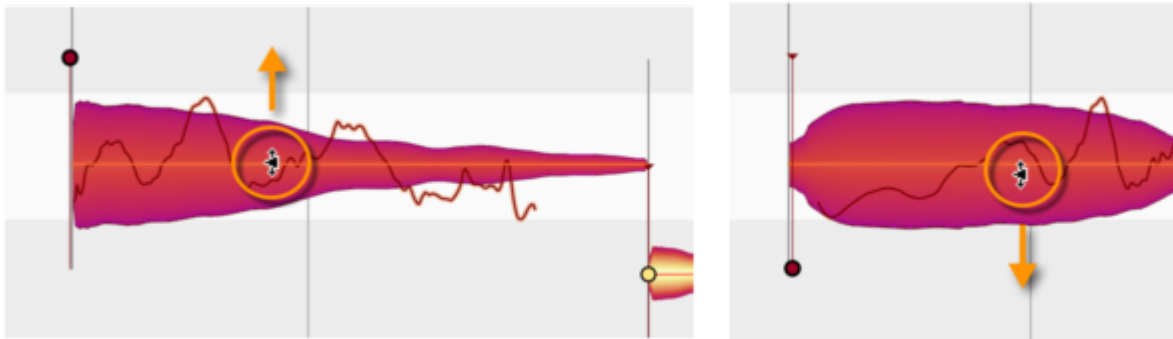
L'outil Vitesse d'attaque est le second outil auxiliaire de l'outil Timing. Pour le sélectionner, pressez la touche [F5] trois fois coup sur coup. Dans la boîte de dialogue Préférences, vous pouvez également, si vous le souhaitez, définir un raccourci clavier propre à cet outil.

Veuillez noter que cet outil n'a aucune fonction lorsque l'algorithme Universel est sélectionné. Vous constaterez donc que les gouttes correspondantes n'ont pas de poignées et que le champ Vitesse d'attaque de l'inspecteur de notes est grisé pour ces gouttes.



Quand vous sélectionnez l'outil Vitesse d'attaque, un point apparaît au début de chaque note. Si vous placez maintenant l'outil n'importe où sur une note (pas nécessairement sur le point) et tirez verticalement, ce point monte ou descend.

Si vous montez, la phase d'attaque de la note sera compressée et donc lue plus vite, le reste de la note étant proportionnellement plus lent. La note aura donc une attaque plus dure ; son amplitude crête sera atteinte plus rapidement.



Si vous descendez le point, c'est l'inverse qui se passe. Le début de la note sera étiré - même au-delà de son point de départ visible – et sera lu plus lentement, le reste de la note étant proportionnellement plus rapide. L'attaque sera donc plus douce. Notez que la position du début musical de la note, indiqué par l'ancrage orange, n'est pas affectée par les changements de vitesse d'attaque. Le point « perçu » comme étant le départ musical de la note est donc indépendant de la vitesse d'attaque. La fin de la note n'est en aucun cas affectée.

Vous pouvez faire varier individuellement la vitesse d'attaque des notes, afin d'accentuer ces dernières. Vous pouvez toutefois aussi sélectionner et modifier la vitesse d'attaque de plusieurs notes à la fois et donc modifier le timbre de toute une phrase.

Si vous double-cliquez sur une note ou sur une sélection de notes avec l'outil Vitesse d'attaque, le paramètre correspondant retournera à sa position neutre (centrale). Le même résultat peut être obtenu en choisissant *Edition > Réinitialiser spécifiquement > Durée > Réinitialiser vitesse d'attaque* dans le menu principal.

### Combinaison des poignées de temps et de l'outil Vitesse d'attaque

Vous pouvez combiner l'emploi des poignées de temps avec celui de l'outil Vitesse d'attaque. Dans ce cas, modifier la vitesse d'attaque déplacera les poignées de temps, fonctionnant comme une sorte

de maître du timing. Vous pouvez donc modeler l'évolution de la note pour améliorer le phrasé avant de régler le timing global (pour que la note démarre plus vite ou plus lentement) avec l'outil Vitesse d'attaque.



## Outils de séparation de notes

Avec l'outil Séparation de notes, vous pouvez scinder des notes ainsi que supprimer et déplacer des séparations de notes. Avec l'outil Type de séparation, vous pouvez faire alterner les séparations de notes pour qu'elles se fassent avec ou sans continuité.

### Insertion, déplacement et suppression de séparations de note

Sélectionnez l'outil Séparation de notes, soit dans la boîte à outils, soit dans le menu contextuel de l'éditeur de notes, soit en pressant la touche [F6] du clavier de votre ordinateur (si vous souhaitez affecter un autre raccourci à cet outil, vous pouvez le faire après avoir choisi Melodyne > Préférences > Raccourcis > Outils d'édition dans le menu principal).



En double-cliquant dans une note avec l'outil Séparation de notes, vous pouvez introduire une séparation de notes et par conséquent scinder la note en deux.



Ne soyez pas surpris si les deux notes obtenues n'ont plus la même hauteur : une nouvelle hauteur centrale est en effet calculée pour chacune des notes nouvellement créées et ces deux hauteurs centrales peuvent chacune différer de celle qu'elles avaient en commun quand elles ne faisaient qu'une seule note. Dans de tels cas, chacune bouge donc jusqu'à une nouvelle position verticale basée sur sa hauteur centrale nouvellement calculée.

Vous pouvez déplacer une séparation de notes existante rien qu'en la tirant horizontalement avec l'outil Séparation de notes.

Vous pouvez double-cliquer sur une séparation de notes pour la supprimer.

### Édition des séparations de notes avec plusieurs notes sélectionnées

Si vous sélectionnez plusieurs notes et déplacez une séparation de notes, les séparations de notes des autres notes sélectionnées bougeront aussi. Si vous double-cliquez sur une des séparations de notes pour la supprimer, les séparations de notes des autres notes sélectionnées seront aussi supprimées.

Si vous avez sélectionné plusieurs notes qui se chevauchent, vous pouvez insérer une séparation de notes au même endroit simultanément dans toutes ces notes, ainsi qu'en déplacer ou en supprimer une.

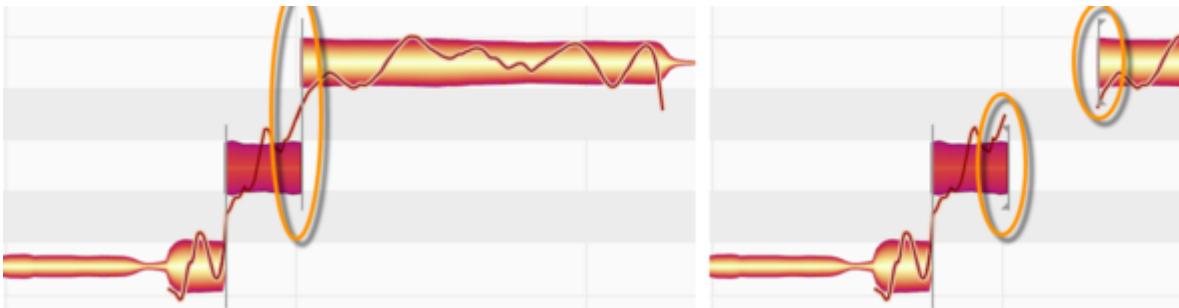
### Séparations de notes avec et sans continuité

Selon les données audio et l'algorithme sélectionné, Melodyne place des séparations avec ou sans continuité entre les notes. Les séparations avec continuité ne se font qu'entre notes consécutives et apportent une liaison entre les notes : si la fin de la première note est déplacée, le début de la seconde bouge conjointement avec elle pour veiller à ce qu'il n'y ait pas de blanc entre elles. Cela vous aide à préserver le phrasé pendant l'édition.

La connexion entre notes joue aussi un rôle dans les transitions de hauteur, de formants et d'amplitude entre notes : de telles transitions ne sont possibles que dans le cas de notes connectées par une séparation de notes avec continuité.

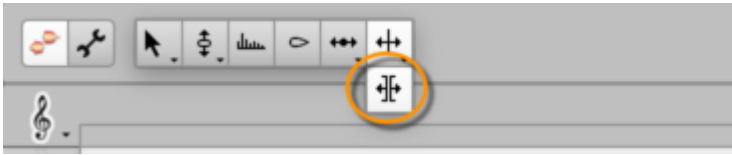
Dans le cas d'une séparation sans continuité, les notes consécutives sont indépendantes l'une de l'autre. Cela signifie que changer la longueur de la première n'a pas d'effet sur la position de la seconde. Cela signifie aussi qu'il n'y a pas de transitions de hauteur, de formants ou d'amplitude entre les deux notes.

Les séparations avec continuité sont indiquées par une fine ligne verticale entre les notes, tandis que les séparations sans continuité sont représentées par un crochet.



### Alternance entre séparations avec et sans continuité grâce à l'outil Type de séparation

L'outil Type de séparation est l'outil auxiliaire de l'outil Séparation de notes. Il vous permet de faire alterner les séparations de notes pour qu'elles se fassent avec ou sans continuité. Pour le sélectionner, pressez deux fois coup sur coup la touche [F6] (assignée par défaut aux outils Séparation de notes). Si vous préférez utiliser une autre combinaison de touches, choisissez Préférences -> Raccourcis -> Outils d'édition -> Outils Séparation de notes et pressez les touches de votre choix. Si vous le souhaitez, vous pouvez définir des raccourcis clavier distincts pour chacun des deux outils.



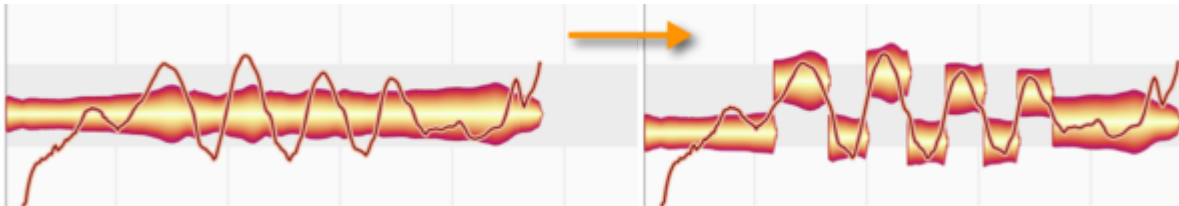
Double-cliquez sur une séparation avec cet outil afin de changer son type.

Veuillez noter que seules certaines séparations permettent d'alterner librement entre la version « avec continuité » et la version « sans continuité ».

- Les séparations avec continuité peuvent toujours être transformées en version sans continuité.
- Les séparations sans continuité ne peuvent par contre être transformées en version avec continuité que si elles l'étaient auparavant et ont vu leur type changé. L'exception à cette règle est le matériel détecté au moyen de l'algorithme Percussif ; dans ce cas, toutes les séparations sont initialement sans continuité mais peuvent être transformées en version avec continuité.

### Scinder les notes en trille

Quand l'outil Séparation de notes est sélectionné, le menu contextuel de l'éditeur de notes propose la commande « Scinder les notes en trille ». Elle a pour effet de découper une sélection d'une ou plusieurs notes en plus petits segments déterminés par la hauteur instantanée de chaque note. Cela se fait par insertion de séparations de notes sur les pentes montantes ou descendantes de la courbe de hauteur, transformant ainsi chaque « creux » et chaque « bosse » d'un vibrato en une note distincte.



L'emploi de cette commande vous permet par exemple d'améliorer l'intonation d'un trille, en accordant mieux les notes sur les hauteurs qu'elles sont sensées avoir, ou de limiter un vibrato mal maîtrisé en appliquant la macro de correction de hauteur à ses degrés haut et bas.

Sachez que les fluctuations de la courbe de hauteur doivent être assez prononcées pour que la fonction « Scinder les notes en trille » agisse et que celle-ci n'est disponible que si c'est l'algorithme Mélodique qui est actif, sinon elle est grisée. Si vous souhaitez affecter un raccourci à la commande « Scinder les notes en trille », cela peut être fait au moyen de la boîte de dialogue Préférences.

## **Séparer les notes**

Cette commande sépare automatiquement les notes en un point déterminé par Melodyne. Elle est utile lorsque vous avez besoin de réaliser des coupures précises dans un passage vocal et d'isoler des sibilants ou bruits de respiration avant d'intervenir avec les outils d'édition.

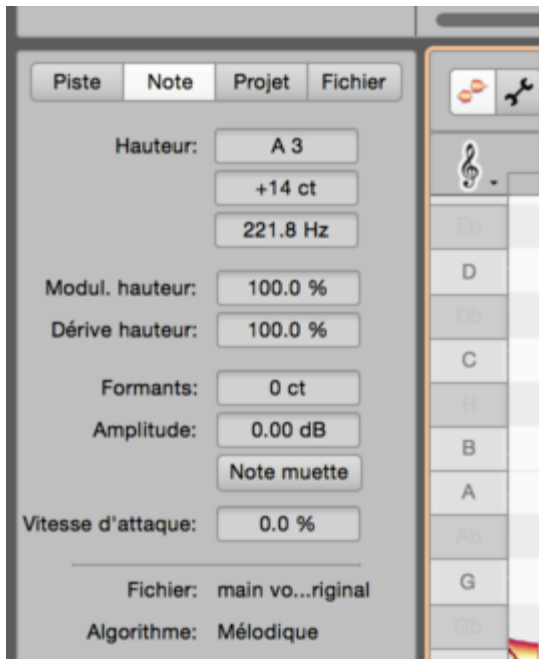
Vous trouverez la commande « Séparer les notes » dans le menu contextuel de l'outil Séparation de notes ainsi que dans la page « Raccourcis » des Préférences, où vous pouvez lui assigner un raccourci clavier.

## L'inspecteur de notes

L'inspecteur de notes du panneau d'infos vous offre une vue d'ensemble des paramètres de la ou des notes sélectionnées et vous permet de modifier leur valeur.

### Les paramètres de l'inspecteur de notes

L'inspecteur de notes réunit les champs d'inspection normalement affichés près de la barre d'outils lors de l'utilisation des divers outils. Il vous permet de voir d'un coup tous les paramètres les plus importants et même de les éditer sans avoir à changer d'outil.



En plus des données incluses dans les champs d'inspection, l'inspecteur de notes affiche la fréquence en Hertz ainsi qu'un bouton pour couper le son des notes.

Les paramètres éditables affichés dans l'inspecteur de notes sont (de haut en bas) :

- la hauteur de la note sélectionnée en demi-tons, centièmes de demi-ton et hertz
- la modulation de hauteur exprimée en pourcentage
- la dérive de hauteur exprimée en pourcentage
- le décalage des formants en centièmes de demi-ton
- l'amplitude en décibels
- le bouton pour couper et rétablir le son des notes
- la vitesse d'attaque exprimée en pourcentage

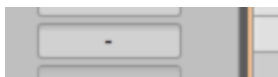
Plus bas dans l'inspecteur, vous pouvez voir le fichier audio auquel appartient la note sélectionnée et l'algorithme qui a été utilisé pour la détection.

### **Saisie de valeurs et gestion de sélection à plusieurs notes**

Lorsqu'une seule note est sélectionnée, l'inspecteur de notes affiche les valeurs réelles pour cette note.

En règle générale, vous pouvez modifier toutes les valeurs soit en cliquant dans le champ leur correspondant et en tirant le pointeur de la souris vers le haut ou le bas, soit en double-cliquant dans le champ et en saisissant une nouvelle valeur.

Dans le cas du champ Hauteur, vous pouvez saisir une valeur absolue (Do3, Ré4 etc.) ou relative (+2, -1, etc.). Dans les autres champs, c'est toujours la valeur absolue qui est adoptée.



Si vous avez sélectionné plusieurs notes, seuls les paramètres ayant une même valeur dans toutes les notes sélectionnées affichent une valeur réelle dans l'Inspecteur de notes. Quand les valeurs diffèrent, un tiret « – » est affiché dans le champ correspondant.

Si un tiret est affiché, en cliquant dessus et en tirant, vous pouvez modifier de la même façon les valeurs individuelles pour toutes les notes sélectionnées ; ainsi, par exemple, vous pouvez transposer toute une sélection de deux demi-tons vers le haut.

La fonction Magnétisme de gamme, si bien sûr elle est activée, régira la destination finale des diverses notes.

À mesure que vous faites glisser les valeurs, Melodyne mémorise la différence qui les sépare. Cela reste vrai lorsque certains paramètres « plafonnent » à leur valeur maximale ou minimale ; à condition de maintenir le bouton de la souris enfoncé, la différence initiale sera restaurée si vous tirez dans le sens inverse. Ce n'est que si vous relâchez le bouton de la souris au point de plafonnement que la différence initiale sera oubliée.

Sinon, avec plusieurs notes sélectionnées, vous pouvez saisir une valeur qui sera alors attribuée à toutes les notes sélectionnées qui la partageront donc (après quoi le tiret disparaît bien sûr).

Seule exception ici, la hauteur, car si vous saisissez par exemple la valeur « 2 », toutes les notes sélectionnées sont transposées de deux demi-tons vers le haut. Si vous souhaitez attribuer la même hauteur à tous les notes sélectionnées, saisissez une valeur absolue, telle que « C2 ». Si les algorithmes Percussif ou Universel sont sélectionnés, cela n'a bien sûr aucun effet puisque ces algorithmes ne connaissent que les hauteurs relatives.

## Copie de notes

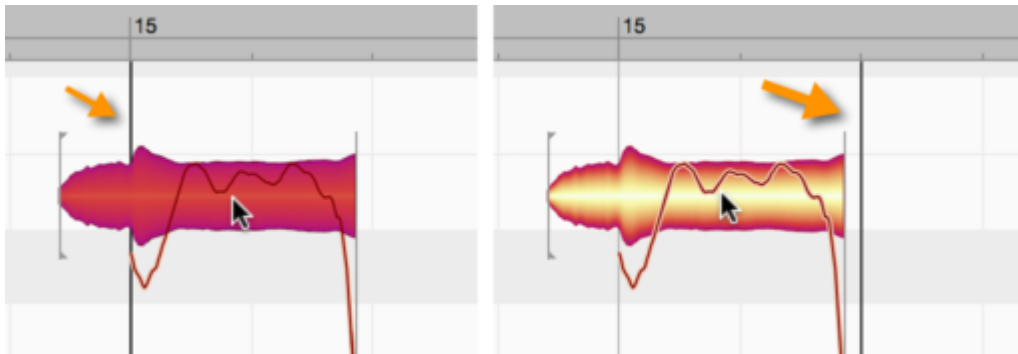
Pour copier des notes dans Melodyne, sélectionnez d'abord les notes voulues, puis choisissez Copier dans le menu Éditer ou dans le menu contextuel de l'éditeur de notes. Pour les insérer, utilisez la commande Coller. Les points suivants doivent être notés.

### La sélection, le curseur et la grille lors de la copie

Lorsque vous copiez des notes dans le presse-papiers en utilisant la commande Copier, vous remarquez que le curseur se déplace sur le début de la sélection ou, pour être plus précis, sur la noire de la grille de temps la plus proche de la première note de la sélection.

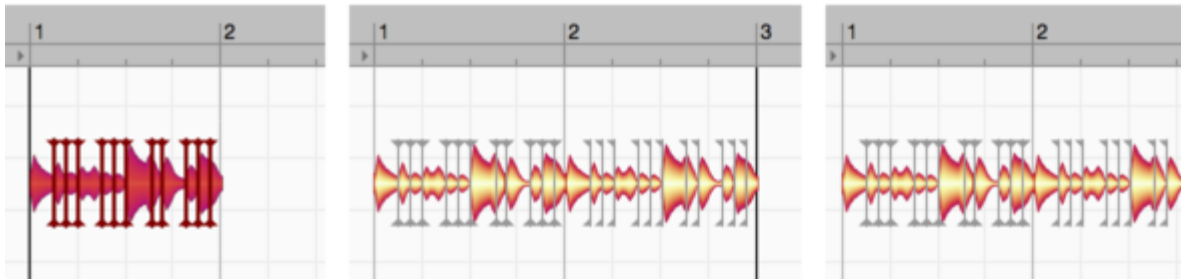
Si, avec les notes toujours sélectionnées, vous utilisez la commande Coller, la seule chose qui semble se produire, c'est que les notes qui étaient sélectionnées avant le collage ne le sont plus et que le curseur est maintenant situé juste après la dernière d'entre elles.

En réalité, les notes précédemment sélectionnées ont été remplacées par celles du presse-papiers. En d'autres termes, les notes ont été copiées sur elles-mêmes, les copies remplaçant les originales. Certes, cela peut ne pas paraître particulièrement utile, mais regardez la position du curseur : il est maintenant aligné sur la noire de la grille de temps la plus proche de la dernière note copiée.



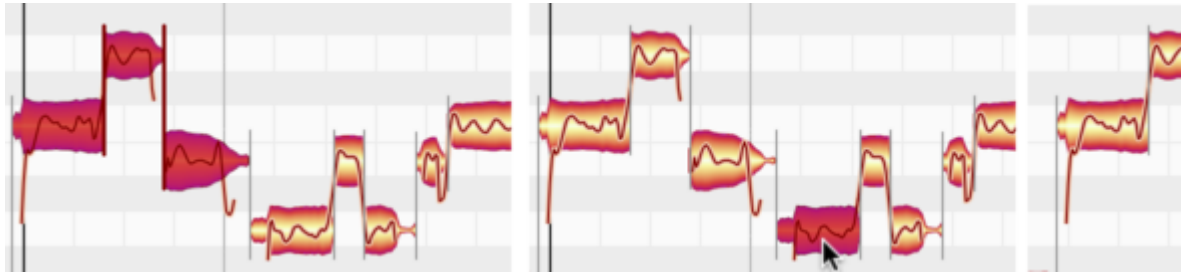
Maintenant, si vous exécutez un nouveau collage, les notes du presse-papiers seront collées une deuxième fois. Cependant, cette fois, comme aucune note n'a été sélectionnée, rien ne sera remplacé. Au lieu de cela, les notes nouvellement collées viendront se placer juste après celles qui avaient remplacé les originales la première fois.

Leur position est désormais déterminée par le curseur. Et comme celui-ci, après le premier collage, s'est aligné sur une noire de la grille de temps (la première noire après les notes collées, pour être précis), le deuxième collage a pour effet de reproduire exactement l'alignement d'origine des notes par rapport aux lignes de la grille, mais plus loin sur l'axe chronologique (timeline). Ce comportement vous permet d'enchaîner une succession de copies du même passage, rapidement et avec précision, afin par exemple de créer plusieurs répétitions d'une boucle de batterie.



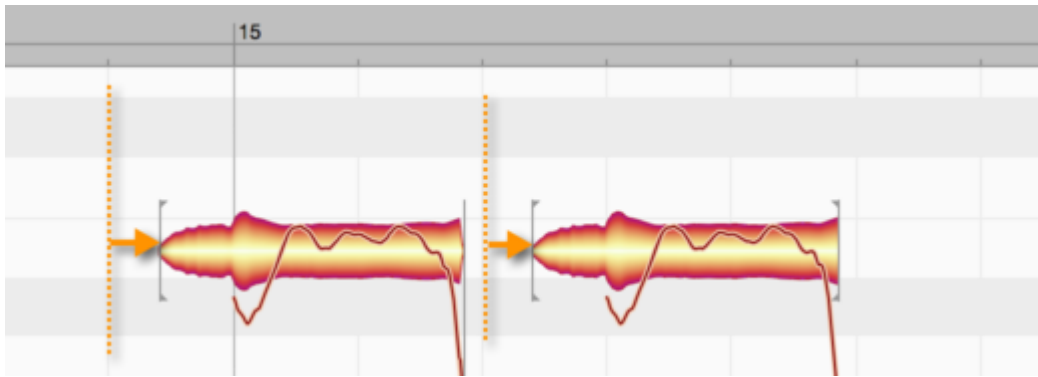
Avec ce que nous venons de voir, nous pouvons formuler les règles suivantes :

- Si la commande Coller est exécutée alors que des notes sont sélectionnées, ces dernières sont remplacées par le contenu du presse-papiers. Les notes collées sont étirées ou tassées de façon à correspondre exactement à la plage allant du début de la première note à la fin de la dernière note de la sélection. Cela est illustré ici : sur la gauche se trouvent les notes à copier ; au centre, une seule note sélectionnée, qui sert de destination à la copie ; sur la droite est représenté le résultat après le collage : la note de destination sélectionnée a été remplacée et les notes collées ont été suffisamment tassées pour tenir exactement dans l'espace qu'elle occupait.



- Si le collage est exécuté alors qu'aucune note n'est sélectionnée, c'est le curseur qui détermine le point duquel commencera le passage collé. Les réglages de la grille jouent ici un rôle important : lors de la copie de notes dans le presse-papiers, Melodyne mémorise la distance entre la première des notes copiées et la ligne de grille la plus proche. Quand le collage est répété à la nouvelle position du curseur, le décalage de la première note collée par rapport à la ligne de grille la plus proche *d'elle* restera exactement le même.



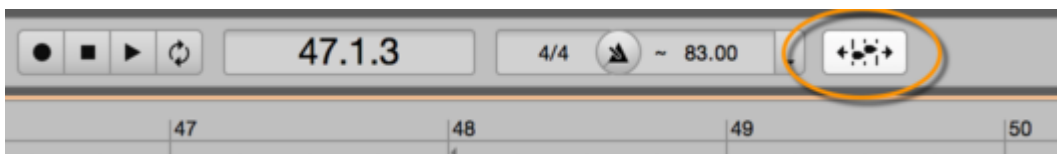


En d'autres termes, les notes ne sont pas copiées dans Melodyne pour nécessairement coïncider avec les lignes de la grille, car alors les subtilités de l'expression seraient perdues. Au lieu de cela, les notes copiées conservent leurs décalages respectifs par rapport à la grille. Il y a cependant une exception à cette règle : si, au lieu d'être graduée en temps rythmiques, la grille l'est en secondes (c'est-à-dire si vous avez sélectionné « Sec » dans le menu déroulant Réglages de grille de temps à droite de la règle temporelle), la note (ou la première note d'une série de notes copiées) commencera exactement à la position du curseur, sans décalage.

- Après chaque collage, le curseur avance sur la première noire qui suit le dernier collage, ce qui facilite l'enchaînement de plusieurs répétitions du même passage. Évidemment, si vous le souhaitez, vous pouvez déplacer le curseur à la main sur un autre point de la règle temporelle et en faire le point de référence pour le prochain collage, en lieu et place de la noire automatiquement sélectionnée. Cela peut vous servir, par exemple, à introduire une pause entre les répétitions.
- La hauteur des notes copiées est toujours la même que celle des originales. Cela reste vrai lorsque des notes sont sélectionnées, et donc remplacées lors du collage. Dans ce cas, seule est conservée la longueur du passage sélectionné, pas la hauteur d'origine des notes qu'il contenait. Bien sûr, après le collage, vous pouvez déplacer les notes à la main sur la hauteur de votre choix.

### Réglage du tempo lors de la copie : le bouton Auto-Stretch

Si le collage est exécuté alors que des notes sont sélectionnées, le passage inséré sera étiré ou tassé pour remplir l'espace disponible (c'est-à-dire l'espace compris entre le début de la première note sélectionnée et la fin de la dernière) comme nous l'avons déjà vu. Mais comment est traité le tempo du passage copié lorsque la position du collage n'est déterminée que par le curseur ?



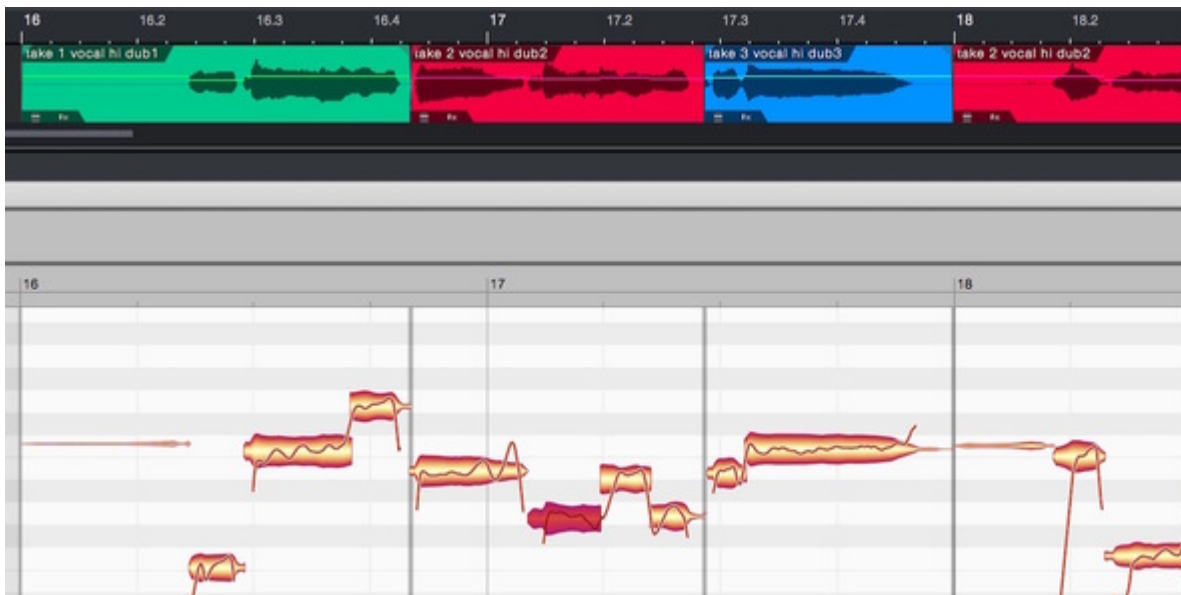
Si le tempo à la destination du collage est différent de celui du passage depuis lequel les notes ont été copiées, c'est le statut du bouton Auto-Stretch qui détermine si les notes collées s'adaptent au tempo de la destination ou conservent leur tempo d'origine. Si le bouton Auto-Stretch est activé, elles s'adaptent ; sinon elles conservent leur tempo. Donc, à moins de vouloir changer le tempo à l'endroit où se trouve le curseur, vous devez activer Auto-Stretch avant d'effectuer le collage.

### Copie dans le contexte de l'ARA

À l'intérieur d'un clip, vous pouvez copier et coller des notes sans aucune restriction. Que vous puissiez copier une note dans un clip et la coller dans un autre dépend du fait que les deux clips accèdent ou non au même fichier audio.

Exemple : dans la DAW, vous avez découpé un enregistrement de batterie assez long en clips individuels que vous avez réorganisés dans l'arrangement, et vous les examinez maintenant dans le mode d'édition de piste de Melodyne. Dans ce cas, vous pouvez librement copier et coller des notes sans avoir à vous soucier des bords de clip (parce qu'elles faisaient partie à l'origine d'un même enregistrement long).

Si par contre vous avez fait dans l'arrangement de la DAW un collage d'extraits pris à partir d'enregistrements différents – des prises successives de chant par exemple – et si vous les examinez en mode d'édition de piste, vous ne pouvez pas copier et coller les notes avec la même liberté. La couleur attribuée à chacune des cinq prises dans la capture d'écran suivante indique la prise d'origine :



Ici vous ne pouvez pas copier la note sélectionnée au début de la mesure 17 (ni d'ailleurs aucune note issue d'un clip rouge) et la coller dans la mesure 16, car le clip de destination est d'une autre couleur – dans ce cas vert – car il est issu d'un autre enregistrement. Par contre, vous pouvez la coller dans la mesure 18, car le contenu de cette dernière vient de la même prise rouge.

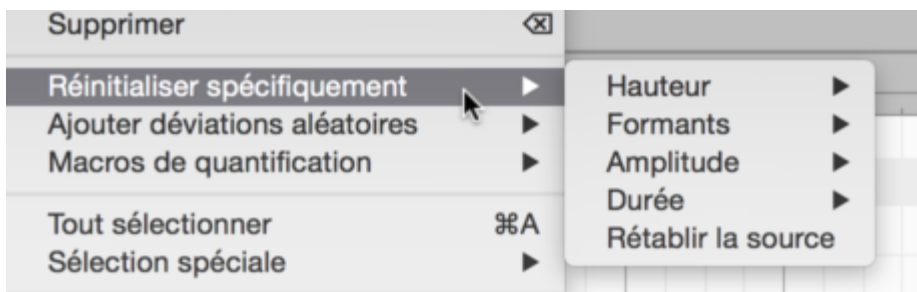
## Le menu Édition

Le menu Édition de Melodyne comprend des éléments qui vous permettent de réinitialiser spécifiquement certaines éditions et de d'ajouter des déviations aléatoires aux données audio.

### Réinitialisation d'édérations

Le sous-menu Réinitialiser spécifiquement contient des commandes qui annulent les effets de divers types d'édition.

Vous trouverez aussi dans le menu contextuel de l'éditeur de notes celles de ces commandes qui concernent l'outil utilisé à ce moment.



Les commandes s'appliquent toujours à la sélection actuelle et sont grisées si aucune édition du type en question n'a été appliquée aux notes sélectionnées. Sachez que ces commandes de réinitialisation agissent indépendamment de la fonction d'annulation normale.

L'effet des types d'édition suivants peut être inversé grâce au sous-menu Réinitialiser spécifiquement :

#### Hauteur

- tous les changements de hauteur
- édition de la hauteur centrale
- édition de la modulation de hauteur
- édition de la dérive de hauteur
- édition des transitions de hauteur

#### Formants

- édition des formants
- édition des transitions de formants

#### Amplitude

- édition de l'amplitude
- édition des transitions d'amplitude
- coupure du son des notes

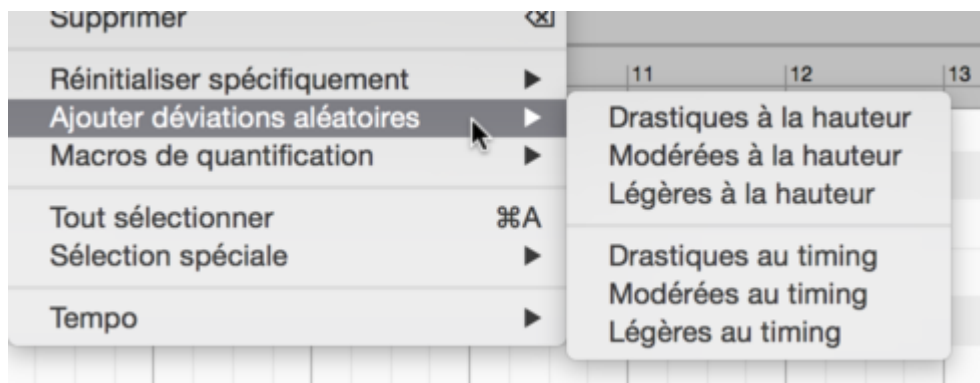
### Durée

- toutes les éditions de timing (position de départ/longueur des notes)
- placement des poignées de temps
- édition de la vitesse d'attaque

La dernière commande, Restaurer le fichier d'origine, annule d'un coup les effets de toutes les éditions (quel qu'en soit le type) ayant été effectuées sur le fichier audio.

### Ajout de déviations aléatoires

Le sous-menu Ajouter déviations aléatoires fait varier la hauteur ou le timing individuel des notes de façon a) drastique, b) modérée, ou c) légère ; au sein de ces différentes limites, la direction et l'ampleur de la déviation sont déterminées aléatoirement.



Les commandes introduisent une variation aléatoire de la hauteur ou du timing des notes sélectionnées, et leur effet s'accumule si une commande est utilisée plusieurs fois de suite. Les déviations aléatoires sont particulièrement utiles si vous avez fait une ou plusieurs copies d'une même prise sans pour autant souhaiter qu'elles soient identiques entre elles ou à l'original — le but pouvant être par exemple de faire sonner un seul chanteur comme tout un chœur. Grâce à l'ajout d'une certaine déviation aléatoire dans chaque copie, vous pouvez obtenir des résultats au son plus naturel, en vous assurant que la synchronisation des voix individuelles ne sera jamais d'une perfection improbable et que deux copies ne présenteront pas les mêmes fluctuations de hauteur.

## Audio vers MIDI

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment sauvegarder avec Melodyne les notes audio comme des notes MIDI.

### À propos de l'audio vers le MIDI

Melodyne vous permet d'exporter les notes audio sous forme de notes MIDI que vous pouvez ensuite importer dans le projet de votre DAW. Vous pouvez par exemple les utiliser pour doubler votre chant avec le son d'un synthétiseur logiciel.

Les notes MIDI sont une représentation exacte des notes audio dans Melodyne. Pour chaque note audio, une note MIDI est créée avec les mêmes position, durée et hauteur. La dynamique de chaque note MIDI est tirée de l'amplitude de la note audio qu'elle représente.

Quand vous sauvegardez en MIDI des données rythmiques, toutes les notes MIDI partagent la même hauteur, mais tirent leurs position, durée et amplitude de leurs équivalents audio dans la piste rythmique. Vous pouvez utiliser cette technique par exemple pour extraire d'une boucle de batterie une référence de quantification destinée à d'autres pistes MIDI de votre DAW.

La création de notes MIDI à partir d'un signal audio offre une foule de possibilités créatives différentes. Essayez-les par vous-même !

### Exportation MIDI

Pour effectuer l'exportation, sélectionnez Sauvegarder en MIDI... dans le menu Réglages. Dans la boîte de dialogue de sélection de fichier qui apparaît, vous pouvez saisir un nom et un emplacement de sauvegarde pour le fichier MIDI.

L'exportation commencera au début de la mesure 1, même si les premières notes apparaissent dans une mesure ultérieure. Cela permettra d'assurer dans votre DAW la synchronisation des notes MIDI avec les notes audio d'origine ; faites simplement glisser le fichier MIDI sur une piste commençant à la mesure 1.

Si vous optez pour l'option Plage de cycle, seules les notes appartenant au segment lu en boucle seront exportées. C'est utile si vous souhaitez par exemple sauvegarder en MIDI certains passages spécifiques comme une simple phrase ou une mesure.

Veuillez noter que l'option Plage de cycle se réfère à la plage lue en boucle dans Melodyne, pas dans la DAW. Vous pouvez définir la plage de cycle dans Melodyne quand la lecture de la DAW est à l'arrêt. Par défaut, la plage de cycle de Melodyne est la zone de l'axe chronologique couverte par le

premier transfert. Si cette plage de cycle par défaut est adoptée comme plage d'un transfert ultérieur, il se peut que Melodyne l'arrondisse à la mesure la plus proche pour faciliter le positionnement du fichier MIDI obtenu.

Le fichier MIDI exporté par Melodyne contient également des informations de tempo. La plupart des DAW vous donnent le choix d'adopter ces informations de tempo ou de les ignorer en faveur du tempo actuel dans la DAW elle-même.

## Historique des versions

Vous trouverez ici une vue d'ensemble de toutes les modifications apportées par les dernières mises à jour de Melodyne.

### Nouveau dans Melodyne 4.2.3

- Corrigé : dans la version 4.2.2, avec certaines configurations, Melodyne affichait le message « expiré » au démarrage et refusait de se lancer.

### Nouveau dans Melodyne 4.2.2

#### Nouvelles fonctions et améliorations

**Meilleure gestion des fenêtres dans Studio One 4** : le zoom et les autres réglages de fenêtre de Melodyne sont désormais conservés lorsque vous sélectionnez une nouvelle région audio, au lieu d'un affichage selon des réglages individuels comme auparavant.

#### Corrections de bogues

- Corrigé : dans Cakewalk, dans certaines circonstances, au lieu d'une analyse automatique des nouveaux fichiers, il fallait sélectionner manuellement un algorithme afin de déclencher le processus de détection.
- Corrigé : dans la version autonome de Melodyne, fermer un projet sans sauvegarder entraînait parfois un crash si d'autres projets étaient ouverts en même temps.
- Corrigé : dans Logic, la validation du plug-in Melodyne ralentissait parfois le lancement de la DAW.
- Corrigé : dans la version autonome de Melodyne, ouvrir ou importer des projets entraînait dans certaines circonstances un crash.
- Corrigé : en mode ARA, si vous aviez lancé puis arrêté la lecture, vous étiez privé dans certaines circonstances de retour audio pendant l'édition des gouttes.
- Corrigé : dans Cakewalk, la sélection d'un nouveau clip entraînait parfois un mauvais alignement de l'affichage de position de Melodyne.

### Nouveau dans Melodyne 4.2.1

#### Nouvelles fonctions et améliorations

**Chargement plus rapide avec l'ARA** : dans les stations de travail audio numériques prenant en charge l'ARA, les projets de grande envergure se chargent désormais beaucoup plus rapidement.



## Corrections de bogues

- Corrigé : quand l'ARA fonctionnait avec Mixcraft et Cakewalk, l'écoute et le contrôle audio des gouttes n'étaient plus disponibles dans Melodyne si vous aviez commencé la lecture dans la DAW.
- Corrigé : avec Melodyne en mode lecteur (c'est-à-dire sans activer le programme sur l'ordinateur utilisé), le plug-in ARA plantait parfois lorsque vous passiez du mode d'édition de piste au mode d'édition de clip.
- Corrigé : après que la détection ait été interrompue suite à un transfert avec le plug-in Melodyne, un plantage se produisait parfois si vous essayiez ensuite de déplacer du matériel audio en maintenant la touche ALT enfoncée.
- Corrigé : dans la version autonome de Melodyne studio, si un fichier audio était sélectionné dans le panneau des pistes, le réglage fin de la hauteur dans l'inspecteur entraînait parfois un plantage.

## Nouveau dans Melodyne 4.2

### Grâce à l'ARA, une intégration maintenant encore plus complète : Melodyne et Logic

Grâce à l'ARA Audio Random Access, Melodyne 4.2 et Logic Pro X 10.4.3 collaborent plus étroitement et plus efficacement. Voici en résumé les principaux avantages de ce flux de travail.

**Vous pouvez ouvrir des pistes sans transfert** : il vous suffit de charger Melodyne en tant qu'effet d'insertion, de commencer la lecture, et la totalité de la piste apparaîtra automatiquement dans Melodyne. Il n'est plus nécessaire de procéder à des transferts.

**Melodyne suit toutes les modifications que vous apportez à la piste** : Melodyne compare son contenu à celui de la piste audio et reproduit fidèlement tout allongement, raccourcissement ou déplacement des régions.

**Copies réelles et copies fantômes des régions** : lorsque des régions sont copiées, bouclées ou clonées, le contenu de Melodyne se comporte en fonction comme une copie réelle ou une copie fantôme (Loop).

**Mixage basé sur la région** : les régions éditées avec Melodyne prennent désormais en charge toutes les fonctions de mixage de l'inspecteur de région dans Logic : région, gain, coupure du son (Mute) et fondus.

**Vous pouvez utiliser Melodyne dès l'étape de compilation** : maintenant, vous pouvez éditer les prises avec Melodyne *avant* même de choisir entre elles, ce qui vous permet une évaluation plus réaliste de leurs avantages respectifs, et donc de meilleurs résultats.

**La gestion des fichiers de transfert est une chose du passé** : grâce à l'ARA, il n'est plus nécessaire de se soucier du transfert de fichiers lors de l'archivage ou du partage de projets.

[Plus...](#)

## Nouvelles fonctions et améliorations

**L'ARA dans Logic :** Melodyne 4.2 prend en charge l'intégration de l'ARA dans le nouveau Logic Pro X 10.4.3 d'Apple. Avec l'ARA, les transferts ne sont plus nécessaires dans Logic, et Melodyne suit toutes les modifications apportées à la piste audio.

**Le chemin d'accès aux transferts dans Cakewalk/Sonar :** lors de l'utilisation du plug-in VST3 Melodyne dans Cakewalk/Sonar, le chemin d'accès aux transferts est maintenant créé automatiquement dans le projet en cours (Cakewalk Projects / <dossier de projet> / Melodyne / Transfers).

**Interaction améliorée :** Melodyne 4.2 s'imbrique encore mieux dans Studio One et nécessite maintenant Studio One version 3.5.6 ou ultérieure.

**Raccourci clavier supplémentaire :** vous pouvez maintenant assigner un raccourci clavier dans la boîte de dialogue Préférences pour la commande « Rediviser les notes aux lignes de point de départ » qui apparaît dans le menu contextuel en mode d'assignation des notes ; le raccourci est alors également disponible en mode d'édition.

- Corrigé : dans Studio One, dans les projets comportant de nombreux clips Melodyne, la création d'occurrences supplémentaires de Melodyne (à l'aide de la commande « Éditer avec Melodyne ») ralentissait parfois le programme
- Corrigé : dans Studio One sous Windows, la couleur de l'arrière-plan de la note variait lorsque vous changiez le niveau de zoom
- Corrigé : dans Studio One, la fonction « Ventiler pistes à l'unisson » décalait parfois les notes de plusieurs octaves dans Melodyne
- Corrigé : dans Studio One, l'utilisation de l'outil Séparation de notes conduisait dans certaines conditions à un plantage
- Corrigé : dans Studio One, l'affichage des notes (les lignes qui se superposent à la forme d'onde) n'était pas mis à jour lorsque des notes étaient supprimées dans Melodyne
- Corrigé : dans Studio One, dans le cas d'événements copiés, « Suivre la sélection de clip dans la DAW » entraînait l'affichage de mesures erronées.
- Corrigé : dans Cakewalk/Sonar, l'exportation d'un fichier audio 16 bit édité avec Melodyne entraînait parfois un plantage
- Corrigé : dans Cakewalk/Sonar, l'utilisation de la fonction Geler (Figer) entraînait parfois un plantage
- Corrigé : dans toutes les DAW avec l'ARA, les modifications apportées à la tonalité ou à la gamme n'étaient pas sauvegardées
- Corrigé : dans toutes les DAW avec l'ARA, l'utilisation du bouton Comparer arrêta la lecture locale dans Melodyne

- Corrigé : dans Logic 10.3, l'ouverture de certains projets avec Melodyne pouvait entraîner un plantage
- Corrigé : dans Digital Performer, l'ouverture de projets précédemment édités avec Melodyne entraînait parfois un plantage
- Corrigé : dans le plug-in, la commande « Rétablir la source » pouvait, dans certaines conditions, entraîner la suppression des mauvaises notes
- Corrigé : annuler un transfert pouvait entraîner une erreur d'affichage ou même (si vous aviez poursuivi l'édition) le plantage de la DAW
- Corrigé : dans le plug-in, le raccourci clavier assignable « Répéter dernière action de menu » ne fonctionnait pas
- Corrigé : si la fenêtre Gamme était ouverte au moment de passer du mode d'édition au mode d'assignation des notes, une mauvaise zone de l'axe chronologique (timeline) s'affichait
- Corrigé : dans l'éditeur de son, aucune valeur de crête n'était affichée pour le spectre lorsque le mode d'assignation des notes était actif
- Corrigé : dans la liste des pistes de Melodyne studio, les boutons d'édition et de référence pouvaient tous les deux être activés par Alt-clic
- Corrigé : dans Melodyne studio, lorsque plusieurs pistes étaient copiées simultanément, leurs contenus étaient parfois échangés
- Corrigé : dans Melodyne essential, il manquait le raccourci clavier assignable pour « Scinder les notes en trille »
- Corrigé : dans Melodyne essential, l'ouverture d'un document sauvegardé par Melodyne studio entraînait parfois l'affichage d'une mauvaise piste
- Corrigé : dans l'application autonome, il était impossible de copier et de coller des notes en mode Assigner tempo
- Corrigé : dans l'application autonome, une nouvelle détection conduisait parfois au décalage du son dans l'axe chronologique (timeline)
- Corrigé : dans l'application autonome sous macOS version 10.12, des plantages se produisaient parfois lors de l'utilisation de la fonction d'importation audio

## **Nouveau dans Melodyne 4.1.1**

### **Nouvelles fonctions et améliorations**

#### **La commande « Séparer les notes »**

Cette commande sépare automatiquement les notes en un point déterminé par Melodyne. Elle est utile lorsque vous avez besoin de réaliser des coupures précises dans un passage vocal et d'isoler des sibilants ou bruits de respiration avant d'intervenir avec les outils d'édition.

You will find the "Separate Note" command in the context menu of the Note Separation Tool and on the "Shortcuts" page of the Preferences property sheet, where you can assign a keyboard shortcut to it.

### **Un raccourci pour la commande « Rediviser les notes aux lignes de point de départ »**

Dans la page « Raccourcis » (rubrique : « Assignment des notes ») des « Préférences », il est maintenant possible d'assigner un raccourci clavier à la commande « Rediviser les notes aux lignes de point de départ » qui est utilisée en mode d'assignation des notes ; cette commande ne pouvait jusqu'à présent être accessible que depuis le menu contextuel de l'outil Séparation de notes.

### **Corrections de bogues**

- Corrigé : les boutons utilisés pour ouvrir les macros étaient grisés dans certaines circonstances
- Corrigé : plantages occasionnels à l'utilisation de l'outil Séparation de notes en mode Assignment des notes et la valeur de seuil était modifiée
- Corrigé : dans certaines circonstances, la longueur d'un fichier audio était modifiée lors de la sauvegarde
- Corrigé : plantages survenant dans de rares cas, lors d'une succession rapide de plusieurs enregistrements
- Corrigé : plantages survenant dans certaines circonstances avec Logic Pro 10.3.1 sous macOS 10.12.x et 10.11.x
- Corrigé : plantages coïncidant avec l'ouverture de certains projets avec Logic 10.3
- Corrigé : plantages survenant parfois dans Sonar lors du gel d'une zone ARA
- Corrigé : interruptions occasionnelles du transfert simultané de quatre pistes ou plus avec Digital Performer 9.13 sous macOS 10.11.6
- Corrigé : fuite de mémoire avec FL Studio

### **Nouveau dans Melodyne 4.1**

The update brings important improvements to all editions of Melodyne, including a new playback type for high-pitched monophonic instruments, a command for separating notes as trills and additional keyboard shortcuts. When Melodyne is integrated into the DAW by means of the ARA interface extension, user-friendly new possibilities are now available for vocal comping, and in Melodyne 4 studio, the simultaneous editing of an unlimited number of tracks can now be done via ARA, too.

In ARA-compatible DAWs, Version 4.1 offers decisive improvements that make it possible to focus Melodyne's functions in an optimal manner on an individual clip or an entire track. In Clip Mode, you have access to a single clip, but this extends to notes lying beyond its borders; as a result, when comping it is very simple to solve any problems posed by clip borders slicing notes in two, which greatly streamlines the comping workflow. In Track Mode, on the other hand, you see all clips of a track exactly as these are cut and arranged in the DAW. The two modes complement each other perfectly and offer ideal editing possibilities in ARA-compatible DAWs.

When Melodyne is integrated into a DAW by means of ARA, Version 4.1 now allows the simultaneous display and editing of an unlimited number of DAW tracks in a single Melodyne plug-in window – ideal for backing vocals and other multitrack applications.

The ARA Audio Random Access interface extension, which is currently supported by Presonus Studio One, Cakewalk Sonar, Magix Samplitude and Tracktion, makes the use of Melodyne particularly fast and efficient. DAW tracks can be edited directly without any time-consuming transfers; furthermore, Melodyne follows automatically any changes made to the tracks. The result is that Melodyne feels like a comfortable integrated sample editor – but one that allows the note-based editing of tracks.

### **Nouvelles fonctions et améliorations**

\*Édition multipiste des notes maintenant aussi avec l'intégration par l'ARA

Dans l'éditeur de notes de Melodyne studio, avec l'intégration par l'ARA, vous pouvez maintenant aussi afficher et modifier simultanément autant de pistes de DAW que vous le souhaitez.

### **Améliorations de l'ARA pour la compilation (du chant) dans la DAW**

Grâce aux deux nouveaux modes ARA, la puissance de Melodyne peut être concentrée de façon optimale sur un clip individuel ou sur toute une piste, offrant ainsi un support idéal pour les procédures de travail typiques des DAW comme la compilation de passages de chant : le mode Clip de l'ARA donne accès à un *unique* clip mais aussi aux notes situées de part et d'autre des bords du clip. Le mode Piste de l'ARA vous affiche par contre *tous* les clips d'une piste de la DAW, exactement tels qu'ils y sont édités et arrangés.

### **Nouveau type de lecture pour les instruments monophoniques**

Pour améliorer la qualité sonore pendant la lecture de voix de soprano ou d'instruments mélodiques très aigus (par ex. les piccolos), l'inspecteur d'algorithme comprend maintenant un nouveau type de lecture : « Tonale (haute) ».

### **La commande « Scinder les notes en trille »**

L'éditeur de note et le mode d'assignation des notes disposent désormais de la commande « Scinder les notes en trille », découverte dans Melodyne Studio 3.

### **La commande « Séparer les notes »**

Cette commande, qui se trouve dans le menu contextuel de l'outil Séparation de notes, sépare automatiquement les notes en un point déterminé par Melodyne. Elle est utile lorsque vous avez besoin de réaliser des coupures précises dans un passage vocal et d'isoler des sibilants ou bruits de respiration avant d'intervenir avec les outils d'édition.

### **Un raccourci pour la commande « Rediviser les notes aux lignes de point de départ »**

Il est maintenant possible d'assigner un raccourci à cette commande, qui est utilisée en mode d'assignation des notes.

### **La commande « Remplacer l'audio »**

La commande « Remplacer l'audio » vous permet de sauvegarder un fichier audio sous son nom d'origine sans avoir à ouvrir la boîte de dialogue Exporter.

### **Meilleurs raccourcis clavier**

Chaque outil auxiliaire a maintenant son propre raccourci indépendant. Un raccourci a également été ajouté pour la grille de temps, et les commandes de zoom assignées au pavé numérique.

### **Variations de contraste pour l'interface utilisateur**

Dans la boîte de dialogue Préférences, plusieurs nouvelles options de contraste sont disponibles pour l'interface utilisateur.

### **Prise en charge de l'affichage HiDPI sous Windows**

Sur les systèmes appropriés exécutant Windows 8 ou une version ultérieure, Melodyne prend maintenant en charge l'affichage haute résolution. Cela s'applique à la fois à la version autonome et au plug-in dans Studio One. La prise en charge de l'affichage HiDPI est prévue pour d'autres DAW.

### **Réduction des exigences de mémoire**

Grâce à une optimisation interne, les besoins en mémoire sous Windows, en particulier de Melodyne (autonome, plug-ins et ARA), ont été réduits.

### **Options de défilement automatique**

Lors de l'exécution de Melodyne comme un plug-in, vous pouvez maintenant sauvegarder des réglages de défilement automatique propres à chaque occurrence.

### **iLok**

En plus de l'iLok 2, Melodyne prend maintenant aussi en charge l'iLok 3.

### **Corrections de bogues**

- Corrigé : sous Windows 7, le chargement de certains fichiers MP3 entraînait le plantage de Melodyne Stand-Alone (la version autonome)
- Corrigé : dans Cubase, le paramètre « Toujours devant » pour la fenêtre du plug-in entraînait parfois un plantage
- Corrigé : divers problèmes graphiques dans le plug-in
- Corrigé : les tonalités saisies ou détectées étaient réinitialisées en do lors de la sauvegarde
- Corrigé : les fichiers MAR de Melodyne studio 3 étaient importés par Melodyne 4 avec des informations de tempo incorrectes
- Corrigé : divers autres problèmes affectant l'importation de fichiers studio 3
- Corrigé : décalage du matériel audio de quelques échantillons après un changement ultérieur d'algorithme
- Corrigé : désalignement occasionnel de la grille de temps après l'apprentissage du tempo dans la DAW
- Corrigé : transfert non fiable dans le plug-in Melodyne des informations concernant les changements de chiffage de mesure dans la boîte de dialogue d'apprentissage du tempo de Cubase
- Corrigé : plantages survenant dans certaines circonstances avec Logic Pro 10.3.1 sous macOS 10.12.x et 10.11.x

- Corrigé : plantages coïncidant avec l'ouverture de certains projets avec Logic 10.3
- Corrigé : plantages occasionnels à l'utilisation de l'outil Séparation de notes en mode assignation et la valeur de seuil était modifiée
- Corrigé : dans certaines circonstances, la longueur d'un fichier audio était modifiée lors de la sauvegarde
- Corrigé : plantages survenant parfois dans Sonar lors du gel d'une zone ARA
- Corrigé : les boutons utilisés pour ouvrir les macros étaient grisés dans certaines circonstances

## Passage en mode d'essai de Melodyne studio

Explorez toutes les possibilités qu'offre Melodyne ! Pour cela, il vous suffit de faire passer votre Melodyne essential, assistant ou editor en mode d'essai de Melodyne studio. Si vous n'avez pas Melodyne, vous pouvez [Télécharger la version d'essai ici](#).

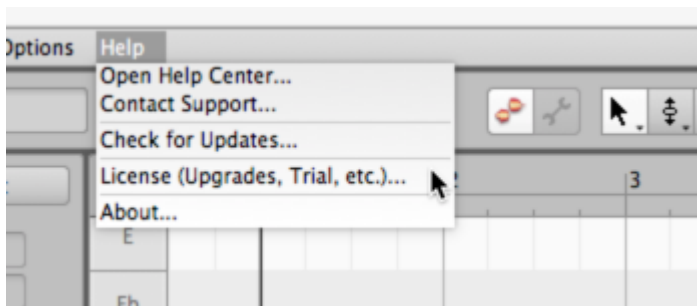
### Passage en mode d'essai

Lorsque vous passez en mode d'essai, votre Melodyne essential, assistant ou editor est transformé pendant 30 jours – gratuitement et sans obligation – en Melodyne studio, l'édition la plus complète de Melodyne, qui contient l'intégralité des fonctions de Melodyne. Vous pouvez utiliser toutes ces fonctions pendant 30 jours sans restriction, exactement comme si vous aviez acheté Melodyne studio. Le mode d'essai ne peut être activé qu'une seule fois sur un même ordinateur. Pour passer en mode d'essai, et chaque fois que vous lancez Melodyne studio pendant la période d'essai, il vous faut une connexion Internet.

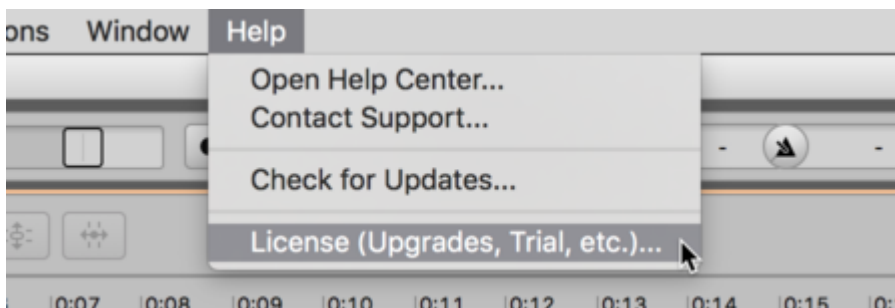
Voici comment activer le mode d'essai :

1) Lancez Melodyne. Ensuite allez dans le menu Aide et sélectionnez « Licence ».

Dans le plugin :

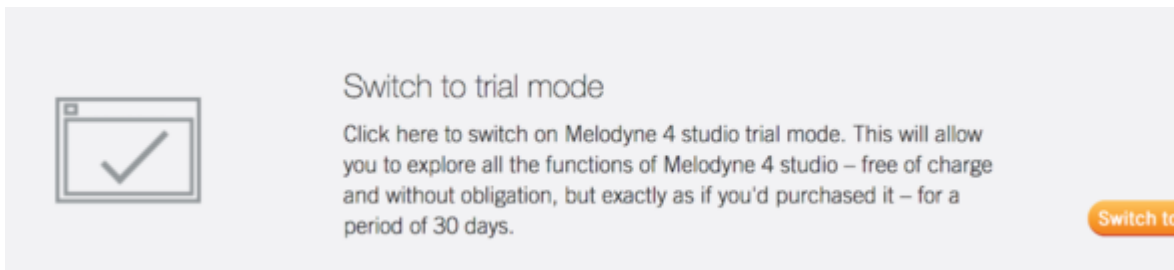


Dans la version autonome :





2) Vous serez dirigé vers votre compte utilisateur dans votre navigateur, où vous verrez vos options de licence. Dans le cadre « Mode d'essai de Melodyne studio », passez en mode d'essai.

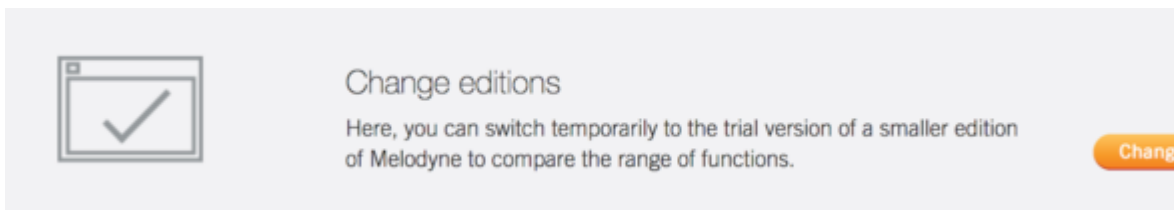


C'est tout. Le mode d'essai reste en vigueur pendant 30 jours, aussi quand vous rouvrirez Melodyne, vous disposerez de l'édition « Melodyne studio ».

### Comparaison des éditions

Si vous le souhaitez, vous pouvez passer à une édition moins complète au cours de la période d'essai afin de comparer l'éventail des fonctions offertes par les diverses éditions. Cela peut être utile si vous possédez par exemple Melodyne essential et si vous vous demandez vers laquelle des éditions supérieures vous devez faire la mise à niveau. Facile. Il vous suffit de toutes les essayer.

Pour changer d'édition, sélectionnez « Licence » dans le menu Aide exactement comme précédemment. Cela vous ramènera à votre compte utilisateur dans votre navigateur, où vous pourrez passer à l'une des éditions moins complètes.



Votre choix ne restera cependant en vigueur que durant la durée d'ouverture de Melodyne. Lors du redémarrage de Melodyne, le jeu de fonctions complet de Melodyne studio sera rétabli.

### Expiration de la période d'essai

À la fin de la période d'essai de 30 jours, Melodyne revient automatiquement à votre édition précédente. Il reste possible de modifier les projets créés au cours de la période d'essai, mais seulement à l'aide des fonctions de votre précédente édition de Melodyne. Toutefois, la lecture n'est pas affectée, donc vous ne perdez aucun travail effectué au cours de la période d'essai.

### **Convaincu ?**

Si vous le souhaitez, vous pouvez opter définitivement pour Melodyne studio à n'importe quel moment pendant la période d'essai ou par la suite. La mise à niveau requise peut être obtenue [dans notre boutique web](#) ou auprès de votre revendeur local.

## Dépannage

Si vous rencontrez des problèmes, vous trouverez ici des conseils. D'autres sujets sont disponibles en cliquant sur « FAQ » dans le menu latéral.

Si ces conseils ne vous aident pas, contactez [support@celemony.com](mailto:support@celemony.com). Notre personnel d'assistance parle anglais et allemand.

### **Je ne suis pas sûr de la façon d'installer correctement Melodyne.**

Il suffit de lancer le programme d'installation que vous avez reçu par téléchargement ou que vous trouverez sur votre CD de Melodyne. Cela installera à la fois la version autonome et les différents plug-ins de Melodyne sur votre ordinateur.

### **J'ai installé Melodyne mais je ne le trouve pas.**

Sous macOS, la version autonome du programme s'appelle « Melodyne ». Vous la trouverez dans le sous-dossier « Melodyne » du dossier « Applications ». Les plug-ins sont également appelés « Melodyne » et vous les trouverez dans : Macintosh HD/Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/<sous-dossier du type de plug-in en question>.

Sous Windows, la version autonome du programme s'appelle « Melodyne.exe ». Vous la trouverez dans C://Programs/Celemony/Melodyne/ ou C://Program Files (x86)/Celemony/Melodyne/. Les différents plug-ins sont également appelés « Melodyne » et se trouvent généralement ici :

VST3 (64 bits) : C://Programs/Common Files/VST3/Celemony

VST3 (32 bits) : C://Program Files (x86)/Common Files/VST3/Celemony

VST2 (64 bits) : C://Programs/Common Files/Steinberg/VST2/Celemony (le chemin d'accès pouvant être choisi au moment de l'installation, veuillez vérifier celui qu'utilise votre station de travail audio numérique)

VST2 (32 bits) : C://Program Files (x86)/Steinberg/VSTplugins/ (le chemin d'accès pouvant être choisi au moment de l'installation, veuillez vérifier celui qu'utilise votre station de travail audio numérique)

AAX : C://Programs/Common Files/Avid/Audio/Plug-Ins

RTAS : C://Program Files (x86)/Common Files/Digidesign/DAE/Plug-Ins

Dans votre station de travail audio numérique (DAW), vous trouverez Melodyne parmi les plug-ins d'effets audio. Pour l'utiliser, insérez le plug-in dans les pistes audio désirées.

### **J'ai installé Melodyne mais je ne sais pas comment l'activer.**

Lancez la version autonome de Melodyne. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, cliquez sur « Activer ». Cela vous permet d'accéder en ligne à notre page d'enregistrement, où vous pouvez créer un compte utilisateur si vous n'en avez pas déjà un. Pour ce faire, suivez les instructions à

l'écran. Quand vous avez terminé, votre ordinateur sera activé et vous pourrez y faire fonctionner Melodyne sans restrictions et de façon permanente. Si vous avez acheté Melodyne dans notre boutique en ligne, il suffit de cliquer sur « Activer », puisque vous avez déjà créé votre compte utilisateur au moment de l'achat.

### **Je reçois des messages d'erreur et ne peux pas terminer l'activation.**

Pour activer le programme, vous avez besoin d'une connexion Internet fonctionnelle. Assurez-vous, par exemple en essayant d'accéder à un autre site web, que vous êtes bien en ligne. Si vous l'êtes, faites redémarrer Melodyne et réessayez.

### **Je voudrais réinstaller Melodyne mais je n'ai plus le programme d'installation.**

Vous trouverez votre programme d'installation personnel dans votre compte utilisateur. Connectez-vous à [www.celemony.com/login](http://www.celemony.com/login) et téléchargez-le pour réinstaller Melodyne.

### **Je ne suis pas sûr de l'édition et de la version du Melodyne ouvert.**

Pour découvrir l'édition et le numéro de version du Melodyne que vous utilisez, choisissez « À propos de Melodyne » dans le menu principal. Si vous en avez besoin, vous trouverez le programme d'installation de l'édition de Melodyne correspondant à votre licence dans votre compte utilisateur ([www.celemony.com/login](http://www.celemony.com/login)).

### **Je voudrais savoir si une mise à jour est disponible pour mon Melodyne.**

Melodyne vérifie automatiquement par Internet si une version plus récente est disponible. Vous trouverez cette fonction en page « Vérifier mises à jour » de la boîte de dialogue Préférences, où vous pouvez aussi vérifier manuellement les mises à jour en cliquant sur « Maintenant ». Nous fournissons également des informations sur les mises à jour dans notre bulletin d'informations, auquel vous pouvez vous abonner depuis votre compte utilisateur (sur [www.celemony.com/login](http://www.celemony.com/login)).

### **Je n'arrive pas à lancer la version autonome de Melodyne.**

Faites redémarrer votre ordinateur, puis réessayez de lancer Melodyne. Si cela ne fonctionne pas, supprimez vos préférences de Melodyne (instructions ci-dessous) et réessayez. Si Melodyne ne se lance toujours pas, veuillez contacter notre assistance à [support@celemony.com](mailto:support@celemony.com). Vous trouverez vos préférences de Melodyne ici :

- macOS : maintenez la touche Alt enfoncée dans le Finder et, dans le menu principal, choisissez Aller > Bibliothèque et ouvrez le sous-dossier Préférences. Faites défiler vers le bas jusqu'au fichier « com.celemony.melodyne.pref.plist » et supprimez-le.
- Windows : naviguez jusqu'à C://Utilisateurs/<Votre nom d'utilisateur>/AppData/Roaming/Celemony/ et supprimez le fichier « com.celemony.melodyne.plist ». Si le dossier « AppData » n'est pas visible,

ouvrez le Panneau de configuration en cliquant sur le bouton Démarrer (Windows 7) ou par clic droit dans le coin inférieur gauche de l'écran (Windows 8). Maintenant, choisissez « Apparence et personnalisation » puis « Options des dossiers ». Cliquez sur l'onglet Affichage. Sous « Paramètres avancés », cochez « Afficher les fichiers, dossiers et lecteurs cachés » et quittez avec OK.

### **J'ai inséré Melodyne comme plug-in dans l'une des pistes audio de ma DAW mais rien ne se passe.**

Initialement, Melodyne est vide ; avant de pouvoir faire quoi que ce soit, des données audio doivent lui être transférées à partir de la piste concernée de la DAW. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Transfert dans Melodyne puis, à partir de la DAW, lisez le passage que vous souhaitez modifier. Une fois le transfert terminé, les notes apparaissent dans Melodyne et vous pouvez les modifier.

### **J'ai l'impression que ma DAW et Melodyne n'interagissent pas correctement.**

De nombreuses DAW présentent des caractéristiques particulières dont vous devez être conscient, comme la prise en charge ou non de l'extension d'interface ARA. Dans notre Centre d'aide, vous trouverez des informations et des conseils utiles pour les principales DAW. Vous pouvez joindre notre Centre d'aide grâce au menu Aide de Melodyne ou sur [www.helpcenter.celemony.com](http://www.helpcenter.celemony.com).

### **Aucun son ne sort de la version autonome de Melodyne.**

Ouvrez la page Audio de la boîte de dialogue Préférences et assurez-vous que la bonne interface audio est sélectionnée. Sous macOS, cela devrait être l'interface audio intégrée ou votre propre interface audio (et non, par exemple, l'interface sans fil Airplay). Sous Windows, veuillez sélectionner le pilote ASIO correct. Avec DirectX, aucun enregistrement n'est possible.

### **Après le transfert ou l'importation audio, les gouttes ne sont pas du tout comme je l'avais prévu dans Melodyne.**

Par défaut, Melodyne sélectionne automatiquement un algorithme pour vos données audio. Il peut arriver de temps en temps que des données monophoniques soient interprétées comme étant polyphoniques. Si cela se produit, cliquez sur une note du passage affecté et sélectionnez un algorithme convenant mieux à votre cas dans le menu principal, sous « Algorithme ».

### **Parfois, dans l'éditeur de notes, je ne peux déplacer les gouttes que sur la verticale et d'autres fois que sur l'horizontale.**

Si vous modifiez une goutte à l'aide de l'outil principal (la flèche), c'est la direction initiale de votre mouvement de glissement qui détermine si la goutte peut être déplacée verticalement ou horizontalement. Relâchez momentanément la goutte si vous souhaitez changer de direction. Si la

grille de hauteur ou de temps est active, vous devez maintenir la touche Alt enfoncée pour faire des ajustements fins dans la dimension concernée. Lorsque vous déplacez des gouttes horizontalement, n'oubliez pas que vous n'obtiendrez pas le même résultat si vous les tirez par le milieu de la goutte, ou par son début ou sa fin. Dans le premier cas, l'ensemble de la goutte est déplacé ; dans le second, vous ne bougez que le début ou la fin.

**Lorsque je transpose la hauteur de certaines gouttes, celles-ci sonnent de façon artificielle.**

À l'occasion, lors de la détection de données audio monophoniques, des erreurs d'octave peuvent se produire, et avec un signal polyphonique, des harmoniques proéminentes peuvent être prises pour des notes à part entière. Dans de tels cas, lorsque l'on déplace les gouttes correspondantes, des artefacts peuvent survenir. Vous pouvez éviter cela en vérifiant, et si nécessaire en changeant, la détection en mode d'assignation des notes avant de commencer, pour vous assurer que les notes affichées correspondent vraiment à celles qui sont effectivement jouées.

**Dans la version autonome (« stand-alone »), le tempo d'un fichier audio importé est erroné.**

Activez le bouton Auto-stretch pour adapter le fichier que vous importez au tempo du projet. Désactivez-le si vous souhaitez conserver le tempo d'origine du fichier importé. Dans le premier cas, si le tempo du fichier importé reste incorrect, ouvrez d'abord le fichier dans un document de projet distinct et corrigez-y l'assignation de tempo avant de copier les gouttes dans le premier projet.