

mode d'emploi

Mis à jour le 14.01.2015



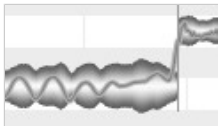
Le mode d'emploi en ligne de Melodyne et ce document PDF

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

Toutefois, nous effectuons régulièrement des ajouts et mises à jour dans l'édition en ligne du mode d'emploi, qui est accompagnée de bon nombre de vidéos et de didacticiels sources d'inspiration. Vous les trouverez avec la toute dernière version de ce document PDF sur notre site web. Pourquoi ne pas y jeter un coup d'œil maintenant ?

Le mode d'emploi en ligne de Melodyne : <http://www.celemony.com/id/helpcenter>

Introduction



Installation et activation

[Installation et terminologie](#) • [Melodyne "singletrack" – et ce que cela signifie](#) • [Informations importantes concernant l'activation](#) • [L'alternative iLok](#) • [Où puis-je trouver mon numéro de série de Melodyne ?](#)



Bienvenue !

[Qu'est-ce que Melodyne et à quoi sert-il ?](#)



Guide de prise en main

[Autonome \(Stand-alone\) ou plug-in \(Plugin\)](#) • [Transferts et passages remplacés](#) • [Détection des notes et sélection d'algorithme](#) • [Navigation, fonctions de lecture et mode cyclique](#) • [Sélection et copie de note](#) • [Macros et outils](#) • [La grille de hauteur et les fonctions de gamme](#) • [Fonctions de tempo](#) • [Sauvegarde de votre travail et gestion de fichiers](#)



Melodyne condensé : l'interface en résumé

[Fonctions générales du programme](#) • [Navigation, sélection et lecture](#) • [Fonctions des outils](#) • [Autres fonctions](#)



Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité

[Conseil 1 : la taille de la mémoire tampon de votre DAW](#) • [Conseil 2 : évitez de tomber à court de RAM](#) • [Conseil 3 : les bons réglages de DAW](#) • [Conseil 4 : utilisez toujours la dernière version de Melodyne](#) • [Conseil 5 : utilisez le bon format de pilote audio](#) • [Conseil 6 : utilisez la dernière version du pilote audio](#) • [Si nos conseils ne vous aident pas](#)



Préférences

[Panneau des préférences de Melodyne Plugin](#) • [Panneau des préférences de Melodyne Stand-Alone](#)

Melodyne et votre logiciel audio numérique (DAW)



Melodyne dans Pro Tools

[Problèmes actuels : conseils pour passer de Pro Tools 10 à 11](#) • [Chargement du plug-in Melodyne](#) • [Sauvegarde et échange de projets](#) • [Duplication de pistes](#) • [Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne](#) • [Report \(bounce\)/incorporation des éditions de Melodyne](#) • [Rewire](#) • [Diverses remarques](#) • [Remarques concernant les anciennes versions](#)



Melodyne dans Logic Pro

[Chargement du plug-in Melodyne](#) • [Sauvegarde et échange de projets](#) • [Duplication de pistes](#) • [Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne](#) • [Report/incorporation des éditions de Melodyne](#) • [Rewire](#) • [Diverses remarques](#) • [Remarques concernant les anciennes versions](#)



Melodyne dans Cubase/Nuendo

[Chargement du plug-in Melodyne](#) • [Sauvegarde et échange de projets](#) • [Duplication de pistes](#) • [Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne](#) • [Exportation/incorporation des éditions de Melodyne \(mixage audio\)](#) • [Rewire](#) • [Diverses remarques](#)



Melodyne dans Presonus Studio avec l'ARA

[Chargement et installation de Melodyne](#) • [Modification d'un événement audio avec Melodyne et l'ARA](#) • [Procédures rendues inutiles par l'ARA](#) • [Modifications d'événements audio que Melodyne suit automatiquement](#) • [Le comportement de Studio One et de Melodyne pour le time stretch](#) • [Insertion de Melodyne dans une tranche de canal : pas d'ARA](#) • [Contournement ou retrait de Melodyne dans un événement audio](#) • [Trucs et astuces](#)



Melodyne dans Cakewalk Sonar X3 avec ARA

[Installation de Melodyne](#) • [Édition d'une région audio ou d'un clip avec Melodyne et l'ARA](#) • [Procédures rendues inutiles par l'ARA](#) • [Modifications de clips audio que Melodyne suit automatiquement](#) • [Comportement du time-stretch de Sonar et de Melodyne](#) • [Insertion de Melodyne dans une tranche de canal : pas d'ARA](#) • [Court-circuiter Melodyne ou le retirer d'un clip](#) • [Autres choses que vous devez savoir sur l'utilisation de Sonar](#)



Melodyne dans Live

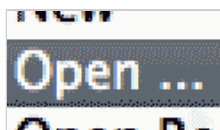
[Chargement du plug-in Melodyne](#) • [Melodyne en écran Session de Live](#) • [Sauvegarde et échange de projets](#) • [Duplication de pistes](#) • [Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne](#) • [Report/incorporation des éditions de Melodyne \(geler/écraser\)](#) • [Rewire](#) • [Diverses remarques](#)

Chargement, transfert et sauvegarde



Transfert de données audio dans Melodyne Plugin

[Transfert de l'audio](#) • [Plages de remplacement](#)



Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone

[Ouverture de fichiers depuis le menu Fichier](#) • [Ouverture de fichiers par glisser-déposer](#) • [Sauvegarde de votre travail](#) • [Sauvegarde comme Melodyne Project Document](#)



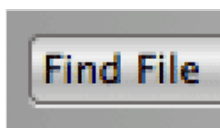
Enregistrement audio dans Melodyne Stand-Alone

[Réglages audio](#) • [Tempo et métronome](#) • [Lancement et arrêt de l'enregistrement](#)



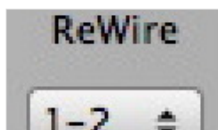
Sauvegarde en MIDI

[Audio-vers-MIDI](#) • [Sauvegarde en MIDI](#) • [Sauvegardez toutes les notes ou juste celles de la zone de cycle](#)



Gestion des fichiers audio et assignation des fichiers manquants

[Fichiers de transfert de Melodyne Plugin](#) • [Le gestionnaire de fichiers de Melodyne Plugin](#) • [Suppression de fichiers indésirables dans le plug-in](#) • [L'assignation de fichiers manquants dans le plug-in](#) • [Assignation des fichiers manquants dans la version Stand-Alone](#)



Fonctionnement de Melodyne avec Rewire

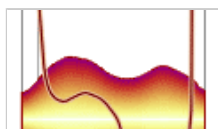
[Rewire et Melodyne](#) • [Activation du Rewire dans Melodyne Stand-Alone](#) • [Activation du Rewire dans votre DAW et établissement de la liaison](#) • [Sélection des canaux Rewire dans Melodyne](#) • [Synchronisation et comportement du tempo](#)

Vérification et édition de la détection des notes



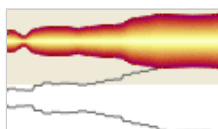
Choix de l'algorithme

[Le processus de détection](#) • [Mélodique](#) • [Percussif](#) • [Polyphonique](#) • [Changement d'algorithme](#) • [Réglage d'un algorithme par défaut \(Melodyne editor uniquement\)](#)



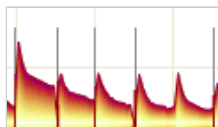
Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques

[La procédure](#) • [Le synthétiseur de contrôle](#) • [Séparation de notes](#) • [Sortie du mode d'assignation de note](#)



Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques

[Activation et désactivation de notes](#) • [Le synthétiseur de contrôle](#) • [Séparation de notes](#) • [Le curseur d'assignation de note](#) • [Les stores vénitiens](#) • [Tirer sur les bords d'une note ouverte](#) • [Sortie du mode d'assignation de note](#)



Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques

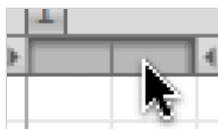
[La procédure](#) • [Sortie du mode d'assignation de note](#)

Affichage, navigation et lecture audio



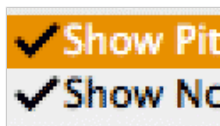
Lecture, navigation et zoom

[Redimensionnement de la fenêtre](#) • [Contrôle de la lecture à l'aide du clavier et de la barre de transport](#) • [Gestion de la lecture, du contrôle auditif \("scrubbing"\) et du zoom depuis la règle des mesures](#) • [Défilement et zoom dans le panneau d'édition](#) • [Fonctions de lecture dans Melodyne Stand-Alone et Plugin \(quand la DAW est à l'arrêt\)](#) • [Fonctions de navigation et de zoom](#)



Activation et réglage d'un cycle

[La procédure](#)



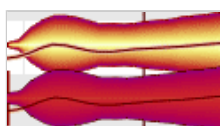
Sélection des options d'affichage

[Défilement automatique](#) • [Afficher courbe de hauteur](#) • [Afficher séparations de notes](#) • [Afficher queues de note](#) • [Afficher infos de goutte](#) • [Afficher notes suggérées](#) • [Afficher partition](#) • [Afficher régions lues \(Plugin uniquement\)](#) • [Afficher notes à la lecture](#) • [Afficher les commandes en temps réel \(Plugin uniquement\)](#)



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](#)



Copie de notes

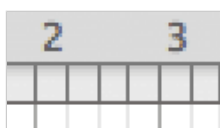
[Insertion d'une note](#) • [Remplacement d'une note](#) • [Copie et collage de plusieurs notes](#)



Les contrôleurs en temps réel

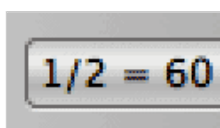
[Les boutons de hauteur, formants et volume en temps réel](#)

Réglage de la grille de temps et de la grille de hauteur



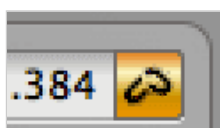
Sélection de la grille de temps

[La procédure](#)



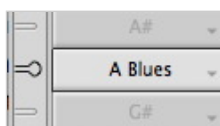
Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio

[Déplacer le "1"](#) • [Correction de l'interprétation du tempo](#) • [Spécification d'un tempo fixe](#) • [Placer la mesure 1 au début du fichier](#) • [Redétection du tempo](#)



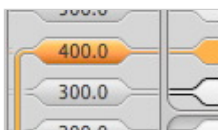
Ajustement aux variations de tempo de la DAW

[Un nouveau tempo constant](#) • [Un changement progressif de tempo](#) • [Important pour travailler avec un tempo variable](#)



La grille de hauteur et les gammes

[Fonctions de gamme de Melodyne](#) • [La grille de hauteur et les options d'affichage](#) • [Les règles de gamme et de diapason](#) • [Réglage du diapason](#) • [Sélection de la tonique et de la variété de gamme](#) • [La fenêtre Ouvrir gamme](#) • [Le Pool de gammes et les fonctions de gestion de fichiers](#) • [Sauvegarde des gammes](#)



Édition et création de gammes

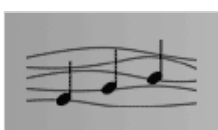
[Les fonctions de gamme étendues](#) • [Édition des modes](#) • [Édition des intervalles](#) • [Intervalles affichés comme des rapports de fréquences](#) • [Définition des intervalles](#) • [Création de vos propres gammes](#) • [Travail avec un accord étiré](#)



Identification des gammes avec le détecteur de gamme

[Ce que fait le détecteur de gamme](#) • [Affichage du détecteur de gamme et réglage de sa sensibilité](#) • [Options de détection de gamme](#) • [Application de la gamme détectée](#)

Édition de notes à l'aide des macros et des outils



Correction de l'intonation par macro

[La procédure](#)



Correction du timing à l'aide de la macro

[Correction du timing : quoi et où](#) • [Emploi de la macro de quantification temporelle](#)



Travail avec l'outil principal

[Modification de la hauteur et du timing](#) • [Modification de la longueur des notes](#) • [Édition des séparations de notes](#)



Édition de la hauteur

[L'outil Hauteur](#) • [Écoute de contrôle \(monitoring\)](#) • [L'inspecteur](#) • [Quantification de la hauteur au demi-ton](#) • [Transitions de hauteur](#) • [Réinitialisation d'édérations spécifiques et introduction de déviations aléatoires](#)



Édition de la modulation et de la dérive de hauteur

[Les outils](#) • [L'inspecteur](#) • [Les commandes Réinitialiser](#)



Déplacement des formants

[Édition des formants](#) • [L'inspecteur](#) • [Transitions des formants](#) • [Les commandes Réinitialiser](#)



Édition de l'amplitude et neutralisation des notes

[Réglage de l'amplitude](#) • [L'inspecteur](#) • [Transitions d'amplitude](#) • [Neutraliser et rétablir des notes](#) • [Les commandes Réinitialiser](#)



Édition du timing

[Modification de position et de longueur](#) • [Correction du timing par double-clic](#) • [Ajout de déviations aléatoires](#)



Poignées de temps et changement de la 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 la vitesse d'attaque](#)



Édition des séparations de notes

[Insertion, déplacement et suppression de séparations de note](#)

Installation et activation

Vous apprendrez ci-dessous comment installer et activer Melodyne.

Installation et terminologie

Melodyne est extrêmement facile à installer : lancez juste le programme d'installation (depuis le CD du programme ou le téléchargement) et suivez les instructions à l'écran. La totalité de l'installation prend au plus quelques minutes. Avant d'utiliser le programme, vous devez toutefois enregistrer et activer Melodyne. Voici une brève explication de la terminologie :

Numéro de série : votre numéro de série représente votre licence pour Melodyne et détermine l'édition de Melodyne que vous possédez et les fonctions auxquelles vous avez droit.

Enregistrement : l'enregistrement implique la création d'un compte myCelemony associé à votre numéro de série. Pour vous enregistrer, vous devez saisir certaines données personnelles, indiquer si vous désirez recevoir un bulletin d'informations de Celemony et, si c'est le cas, de quel type. Si vous avez acheté Melodyne dans notre boutique en ligne, l'enregistrement est déjà effectué.

Activation : une fois enregistré, Melodyne doit être activé avant de pouvoir être lancé. Nous offrons en standard une activation basée sur ordinateur pour deux postes et, à titre d'alternative, le transfert de votre licence sur une clé iLok.

Avant d'entrer dans les détails de la procédure d'activation, nous devons jeter un rapide coup d'œil au logiciel installé et à ses caractéristiques.

Melodyne "singletrack" – et ce que cela signifie

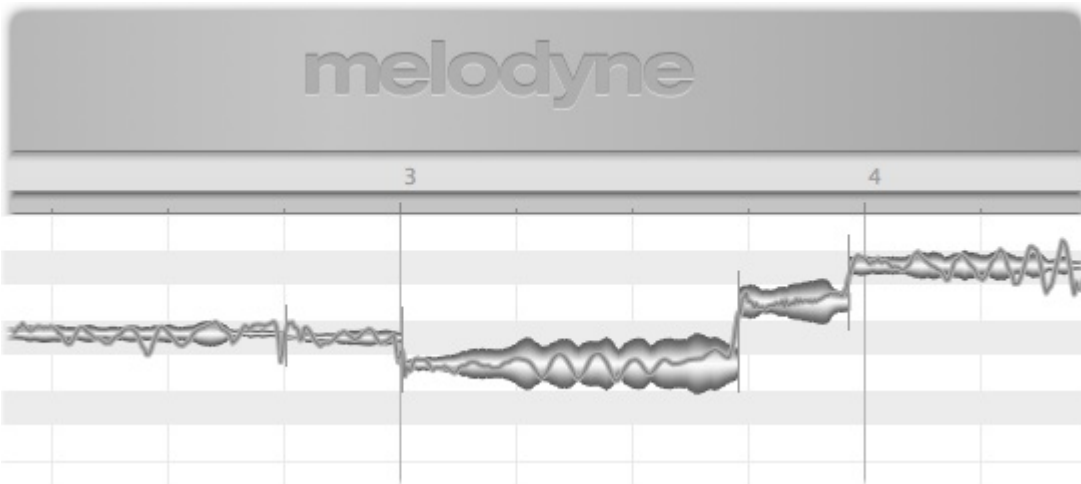
Au cours de l'installation, Melodyne est copié comme plug-in dans les dossiers de plug-ins adéquats et comme programme autonome dans votre dossier de programmes. Les plug-ins sont appelés assez simplement « Melodyne », et la version autonome « Melodyne singletrack ». Ce nom vous intrigue peut-être – après tout, votre édition de Melodyne en porte un autre : « Melodyne editor », « Melodyne assistant » ou « Melodyne essential ».

Ces trois éditions de Melodyne sont livrées en un seul et même package de programme. Ce sont votre numéro de série (votre licence) et l'activation déclenchée par celui-ci qui déterminent quelle édition fait réellement tourner le programme installé. Comme son identité n'est pas connue avant l'activation, et comme il n'est plus possible de changer le nom du programme par la suite, tous les plug-ins portent le nom « Melodyne » et toutes les éditions autonomes le nom « Melodyne singletrack » (pour les distinguer de « Melodyne studio » qui est multipiste).

Le nom de l'édition actuelle est affiché entre les outils et les macros dans l'interface utilisateur. Vous pouvez avoir à augmenter la taille de la fenêtre de Melodyne pour le voir.



Le code commun de programme sert essentiellement à rendre possible une totale compatibilité entre les éditions editor, assistant et essential de Melodyne. Il n'y a aucun problème pour ouvrir dans Melodyne assistant ou Melodyne editor un projet commencé dans Melodyne essential, ni à travailler ensuite avec le jeu de fonctions plus complet de l'édition supérieure. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens : un projet commencé dans Melodyne editor peut être chargé dans une édition inférieure, lu et édité à l'aide des fonctions qui y sont disponibles. Ce n'est que si les fonctions DNA de Melodyne editor pour l'édition de données polyphoniques ont été utilisées que le document créé ne peut plus être modifié dans une édition inférieure, mais seulement lu. Dans ce cas, nous disons que Melodyne fonctionne en « mode de lecture ».



Melodyne fonctionne aussi en « mode de lecture » quand il a été installé mais pas activé. Dans ce cas, il reste possible d'ouvrir et de lire tous les documents existants mais vous ne pouvez pas les éditer. Le mode de lecture peut être très utile si vous voulez transférer un projet, car il vous permet de lire les pistes éditées dans Melodyne – sans avoir à d'abord les convertir – avec un ordinateur sur lequel Melodyne n'a jamais été activé ou a été désactivé. Le mode de lecture peut être employé à tout moment – sans enregistrement, activation ni même une connexion internet.

Le code commun de programme vous permet aussi, quand vous travaillez sur une édition inférieure de Melodyne ou si une installation n'a pas encore été activée, de basculer en mode d'essai de Melodyne editor. En mode d'essai, vous pouvez utiliser tout le jeu de fonctions de Melodyne editor pour une durée limitée. Quand cette période d'essai expire, Melodyne revient à la licence d'origine ou passe en mode de lecture. Vous ne pouvez bénéficier qu'une fois de la période d'essai gratuite sur un

ordinateur donné. Pour vous enregistrer, et chaque fois que vous lancez Melodyne editor durant la période d'essai, vous aurez besoin d'une connexion internet.

Le code commun de programme rend aussi possible à tout moment la mise à niveau en édition supérieure, et cela sans nouvelle installation, de Melodyne assistant ou Melodyne essential en Melodyne editor. Il suffit pour cela d'acheter une licence de Melodyne editor et de l'activer – autant de choses réalisables en quelques clics dans notre boutique en ligne.

Informations importantes concernant l'activation

La première fois que vous lancez Melodyne, l'assistant d'activation apparaît. Si vous avez acheté votre Melodyne via notre boutique en ligne, un simple clic dans l'assistant suffit et votre Melodyne sera activé et prêt à l'emploi. Si votre Melodyne vous a été livré en boîte, l'assistant vous guidera au travers de toutes les étapes nécessaires à l'enregistrement et à l'activation. L'activation s'effectue en ligne. Si votre ordinateur n'est pas connecté à internet, l'assistant vous proposera une méthode d'activation du programme hors ligne.

Vous pouvez atteindre l'assistant d'activation quand vous le voulez grâce à "Licence ..." dans le menu Aide de Melodyne. Toutes les options offertes par l'assistant sont expliquées directement dans celui-ci. Les sections suivantes expliquent comment ces options sont liées et fournissent des informations de base importantes concernant l'activation. Veuillez les lire attentivement car elles ont directement trait à des questions telles que quand, pourquoi et combien de fois est-il possible d'installer et d'utiliser Melodyne sur des ordinateurs.

- Deux activations basées sur ordinateur : l'activation de Melodyne est par défaut associée à un ordinateur ; en d'autres termes, l'activation est propre à l'ordinateur sur lequel elle a été effectuée. Une licence de Melodyne vous donne le droit d'activer et d'utiliser Melodyne simultanément sur deux ordinateurs différents, comme l'ordinateur de votre studio et votre portable. Les activations sont gérées et accordées par notre serveur. Vous pouvez savoir à tout moment combien il vous reste de crédits d'activation en vous connectant à votre compte myCelemony.
- Désactivation d'un ordinateur : nous vous octroyons un contrôle complet de l'allocation de vos droits d'activation en vous offrant également l'option de désactiver des ordinateurs. Supposons par exemple que vous ayez déjà activé Melodyne sur deux ordinateurs mais désiriez en utiliser temporairement un troisième. Pas de problème : tout ce que vous avez à faire, c'est de désactiver un des ordinateurs actuellement activés. Cela libérera un crédit d'activation, qui sera alors transféré à notre serveur. Vous pourrez alors vous en servir pour activer le troisième ordinateur. Si, plus tard, vous désirez revenir à votre paire d'ordinateurs d'origine, désactivez juste le troisième ordinateur et réactivez celui que vous aviez précédemment désactivé.

Donc notre serveur vous fournit deux activations que vous pouvez librement affecter à vos divers ordinateurs. Cela rend par exemple très simple le passage à un nouvel ordinateur dédié à la musique.

Plutôt que de vous soucier de savoir si vous avez le droit ou non d'activer Melodyne sur le nouvel ordinateur, désactivez juste l'ancien, ce qui libère automatiquement un crédit d'activation pour le nouveau.

Néanmoins, cette possibilité implique aussi que vous devez agir de façon soigneusement réfléchie ! Les activations vous sont exclusivement destinées et sont liées à votre compte client. Ne donnez donc pas une activation à une tierce partie. Veuillez aussi garder à l'esprit que la procédure de suppression de l'activation d'un ordinateur ne peut se faire que sur ce même ordinateur. Si vous n'avez plus accès à un ordinateur activé, son activation, en ce qui vous concerne, est perdue. C'est une chose à ne pas oublier, par exemple avant de vendre un ordinateur sur lequel Melodyne est activé ou de vous en débarrasser. Veuillez bien à désactiver Melodyne au préalable !

Par contre, vous n'avez pas à vous inquiéter si tout ce que vous faites est un changement ou formatage de disque dur afin de réinstaller le système d'exploitation. Dans ce cas, votre activation ne sera pas perdue. La première fois que vous lancerez Melodyne après avoir accompli une de ces actions, il entrera en contact avec le serveur Celemony qui reconnaîtra instantanément l'ordinateur et le réactivera—sans que cela ne vous coûte de crédit d'activation.



L'alternative iLok

Melodyne editor et Melodyne assistant (mais pas Melodyne essential) peuvent, à titre d'alternative au système d'activation basé sur ordinateur décrit ci-dessus, être activés à l'aide d'un dongle ou clé iLok de protection contre la copie (pour plus d'informations, visitez www.ilok.com). Cette procédure implique de transférer votre licence Melodyne à votre compte iLok, duquel vous pouvez alors la télécharger sur votre dongle anti-copie iLok. Avec le dongle iLok, vous pourrez alors activer et utiliser Melodyne sur n'importe quel nombre d'ordinateurs différents, mais seulement un à la fois : c'est-à-dire uniquement sur l'ordinateur dans lequel le dongle est inséré.

Toutefois, avant d'opter pour l'activation iLok, prenez bien conscience de ce qui suit : le système iLok peut être employé comme une alternative à l'activation basée sur ordinateur (mais pas en parallèle avec elle). Une fois que vous êtes passé au système iLok, vous ne pouvez plus obtenir d'autres activations basées sur ordinateur. Il n'est pas possible de revenir à l'activation basée sur ordinateur une fois que vous êtes passé sur iLok. Si vous optez pour l'activation iLok, vous obtiendrez **une**

licence Melodyne pour **un** dongle iLok qui pourra être utilisé à tout moment sur **un** seul ordinateur – tandis que la méthode d'activation basée sur ordinateur vous donne la possibilité de faire fonctionner Melodyne sur deux ordinateurs à la fois.

Un autre point : si vous vendez Melodyne, vous ne pouvez pas juste transférer la licence au compte iLok de l'acheteur ; à la place, vous devez contacter notre assistance clientèle. En plus de vous faire économiser de l'argent, car vous devriez normalement payer le transfert d'une licence d'un compte iLok à un autre, ce système nous permet de créer un compte myCelemony pour l'acheteur, qui serait sinon dans l'impossibilité de le faire. Si vous deviez effectuer le transfert vous-même, la licence resterait associée à votre propre compte myCelemony.

Où puis-je trouver mon numéro de série de Melodyne ?

Nous expliquons ici où vous pouvez trouver votre nouveau numéro de série après avoir acheté une version complète, une mise à niveau ou une mise à jour de Melodyne et où le saisir. Les numéros de série sont à la base de l'enregistrement et de l'activation – et par conséquent de l'utilisation – de Melodyne.

Version complète achetée chez un revendeur : vous trouverez votre numéro de série dans le mode d'emploi, qui est dans la boîte. Quand vous installez et lancez Melodyne pour la première fois, un assistant d'activation apparaît. Il vous demandera votre numéro de série et vous guidera dans les étapes suivantes de la procédure d'enregistrement et d'activation.

Version complète achetée par la boutique en ligne : comme vous avez déjà enregistré Melodyne et reçu un programme d'installation personnalisé quand vous avez fait votre achat par la boutique en ligne, vous n'avez pas besoin de saisir de numéro de série à cet instant. La première fois que vous lancerez le programme après l'installation, notre serveur reconnaîtra votre copie et l'activera. Si vous avez toutefois besoin de votre numéro de série, vous le trouverez en haut de la fenêtre de l'assistant d'activation, qui s'ouvre quand vous choisissez Licence dans le menu Aide.

Mise à niveau ou mise à jour achetée chez un revendeur : si vous achetez une mise à niveau pour une édition plus performante ou une mise à jour en nouvelle version de Melodyne dans un magasin de détail, vous trouverez un nouveau numéro de série dans l'emballage. Quand vous lancez le programme pour la première fois après avoir installé la mise à jour ou à niveau, l'assistant d'activation apparaît. Il vous demandera votre numéro de série et vous guidera dans les étapes suivantes.

Mise à niveau ou mise à jour achetée par la boutique en ligne : comme vous avez dû vous identifier pour acheter une mise à jour ou à niveau dans la boutique en ligne, votre nouveau numéro de série est automatiquement ajouté aux données de votre compte client. Quand vous lancerez pour la première fois votre nouvelle édition ou version du programme après l'installation, notre serveur reconnaîtra et activera automatiquement votre copie. Si vous avez toutefois besoin de votre numéro de série, vous le trouverez en haut de la fenêtre de l'assistant d'activation, qui s'ouvre quand vous choisissez Licence dans le menu Aide.

Nouveaux numéros de série et iLok : que vous achetiez une mise à niveau ou une mise à jour, ou que vous téléchargiez une mise à jour majeure gratuite (comme de la version 1.x à la version 2.x) de Melodyne, vous recevrez un nouveau numéro de série. Notre serveur enverra alors automatiquement une nouvelle licence à votre compte iLok. Connectez-vous juste à www.iLok.com et téléchargez la nouvelle licence dans votre dongle, pour que vous puissiez utiliser votre nouvelle édition ou version de Melodyne de la même façon que la précédente.

Melodyne essential livré avec Studio One : dans la fenêtre "Installation de Studio One ...", cliquez sur "Télécharger du contenu depuis le compte utilisateur Presonus" et faites défiler vers le bas jusqu'à l'option "Melodyne essential". De là, vous pouvez copier le numéro de série et télécharger directement le programme d'installation. Veuillez noter que seul Studio One Professional est fourni avec un numéro de série pour Melodyne ; si vous utilisez une des autres éditions, vous pouvez néanmoins télécharger le programme d'installation et faire fonctionner Melodyne en mode d'essai.

Sujets en rapport

- [Bienvenue !](#)

Bienvenue !

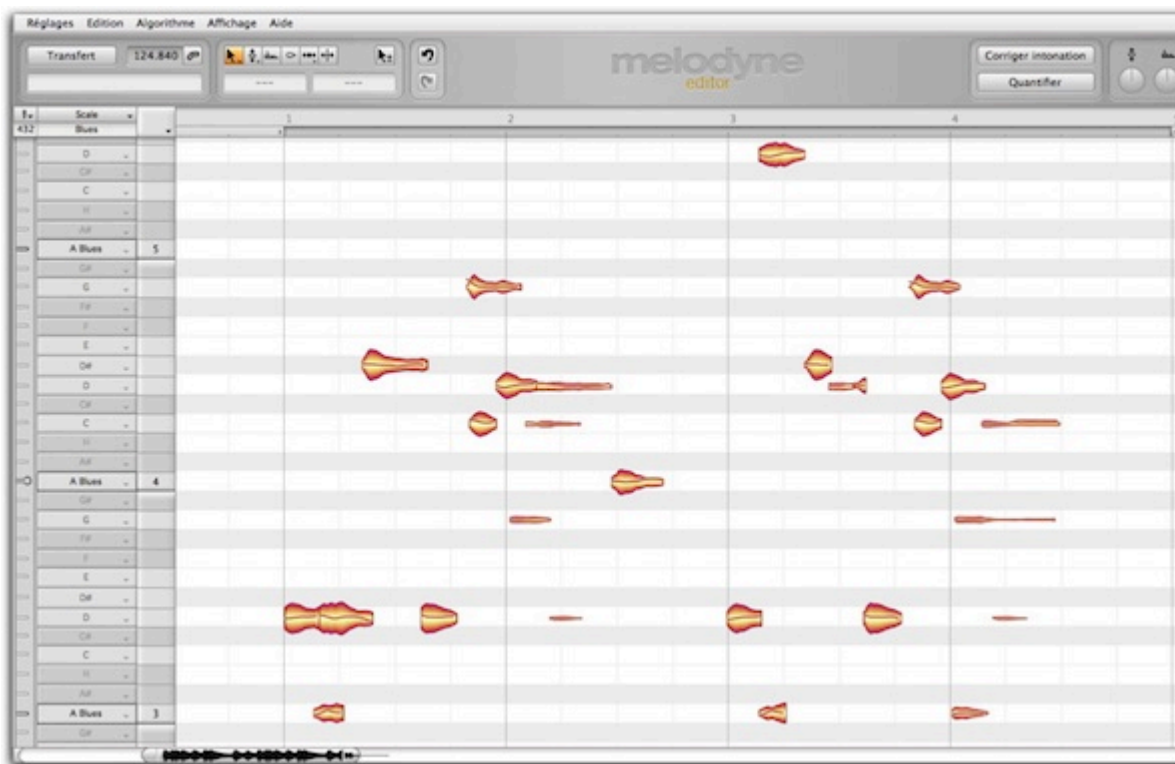
Merci beaucoup de l'intérêt que vous portez à Melodyne et bienvenue dans le cercle des utilisateurs de Melodyne !

Melodyne est chez lui dans tous les plus grands studios du monde et est récompensé depuis des années pour ses fonctions d'édition intuitives et sa haute qualité sonore. En tant qu'utilisateur de Melodyne, vous êtes dans la meilleure – nous pourrions même dire la plus illustre – des compagnies !

Chez Celemony, nous avons travaillé dur pour rendre Melodyne aussi agréable à utiliser, aussi puissant et aussi utile que possible. Nous espérons sincèrement que Melodyne vous facilitera la vie en studio, sera un régal à employer, et vous amènera vers de nouveaux sommets de créativité. Faites nous connaître vos sentiments. Et n'hésitez pas à nous contacter si quoi que ce soit ne fonctionne pas comme il le devrait – sur www.celemony.com, nous sommes toujours à votre disposition.

Nous espérons que votre travail avec Melodyne sera productif et qu'il vous apportera beaucoup de satisfaction et de plaisir !

Cordiales salutations,
Tout le personnel de Celemony



Qu'est-ce que Melodyne et à quoi sert-il ?

Melodyne vous permet d'éditer et d'afficher les données audio de façon très musicale. Sa particularité, c'est que Melodyne reconnaît les notes dans les données audio et les affiche sur des grilles de hauteur et de temps. C'est beaucoup plus parlant que l'affichage de valeurs d'amplitude le long d'un axe temporel offert typiquement par les éditeurs d'échantillon et séquenceurs audio. Avec Melodyne, vous ne voyez pas seulement quelles parties d'un enregistrement sont fortes ou faible ; vous voyez où les notes commencent et se terminent, ainsi que la hauteur de chacune. C'est (évidemment !) une énorme différence.

Et naturellement, les notes peuvent non seulement être visualisées mais aussi saisies et modifiées. Si une note est par exemple trop basse, vous pouvez la tirer jusqu'à la bonne hauteur ; si elle est trop courte, vous pouvez l'allonger.

L'approche par note de Melodyne en fait non seulement un outil extrêmement précis pour corriger et optimiser vos enregistrements, mais vous offre également la possibilité de profondément transformer vos données audio, de les restructurer et de partir d'elles pour créer quelque chose de nouveau.

Depuis des années, Melodyne bénéficie d'une réputation remarquable pour son édition des lignes de chant principales, car ses corrections peuvent se faire de façon musicale et intuitive, tout en étant virtuellement indétectables à l'oreille. Et ce qui fonctionne dans ce domaine des plus critiques agit merveilleusement bien avec d'autres sources, comme les instruments de musique. Dès que vous aurez un peu travaillé avec Melodyne, vous réaliserez qu'en dehors de la correction d'erreurs, il existe tout un éventail d'applications précieuses à découvrir. Quelques exemples :

- La création de secondes voix ou d'ensembles entiers à partir de copies de la piste d'origine
- L'introduction de variations mélodiques ou harmoniques quand des phrases se répètent
- La correction et le recalage du timing de la batterie et de la basse
- La remise en place de rythmes ou leur transformation à l'aide de techniques de quantification
- La création de breaks et de variations dans des boucles de batterie
- et également des interventions standard comme la transposition (pitch-shift) et le changement de durée (time-stretch), pour lesquelles Melodyne editor offre en plus une maîtrise complète et une qualité sonore remarquable.

Melodyne editor vous offre la possibilité d'intervenir dans les harmonies de données audio polyphoniques afin, par exemple, de transformer un accord majeur en accord mineur – c'est sans précédent dans l'histoire du traitement audio et cela introduit une toute nouvelle dimension dans la liberté de création.

Avec Melodyne assistant et essential, vous pouvez éditer des sources sonores monophoniques (chant principal, saxophone, basse, flûte, etc.) ainsi que des données audio rythmiques ou sans hauteur définie (telles que des boucles de batterie, de percussion, des sons et bruits d'ambiance).

Télécharger les arrangements des démos

[Pour Mac OS X \(dmg, 44,1 MB\)](#)

[Pour Windows \(exe, 42,8 MB\)](#)

Guide de prise en main

Le guide suivant explique en résumé tout ce que vous avez besoin de savoir pour une utilisation réussie de Melodyne.

Pour commencer, nous vous recommandons, en complément de cette visite guidée, de regarder la vidéo multilingue First Steps que vous trouverez en haut de cette page et dans laquelle sont clairement exposés les points les plus importants. Vous pouvez aussi essayer ce qui est montré dans la vidéo, car tous les fichiers audio utilisés dans celle-ci sont téléchargeables, tout prêts dans des arrangements prévus pour les stations de travail audio numériques (DAW) les plus courantes.

En ce qui concerne les raccourcis-clavier, quand nous nous référons ici à la touche “Commande”, nous parlons de la touche qui est décrite sur le Mac comme “Touche Commande” ou “Touche Pomme ” ; sur un PC, elle s’intitule “Ctrl”. Les autres touches auxquelles il est fait référence ont les mêmes noms sur Mac et sur PC.

Autonome (Stand-alone) ou plug-in (Plugin)

Vous pouvez utiliser Melodyne soit comme application autonome soit comme plug-in avec toute DAW (station de travail audio numérique hôte) compatible, auquel cas vous trouverez Melodyne parmi les plug-ins d’effet audio (pas parmi les plug-ins d’instrument) ; Melodyne s’utilise de la même façon qu’un effet audio en insertion, pas comme un plug-in d’instrument. Le plug-in fonctionne en mesure avec votre DAW, ce qui est idéal si vous souhaitez effectuer et vérifier votre édition dans le contexte d’un morceau ; dans ce but, vous pouvez ouvrir simultanément autant d’occurrences de Melodyne que le permettent la mémoire et la puissance de traitement de votre ordinateur.

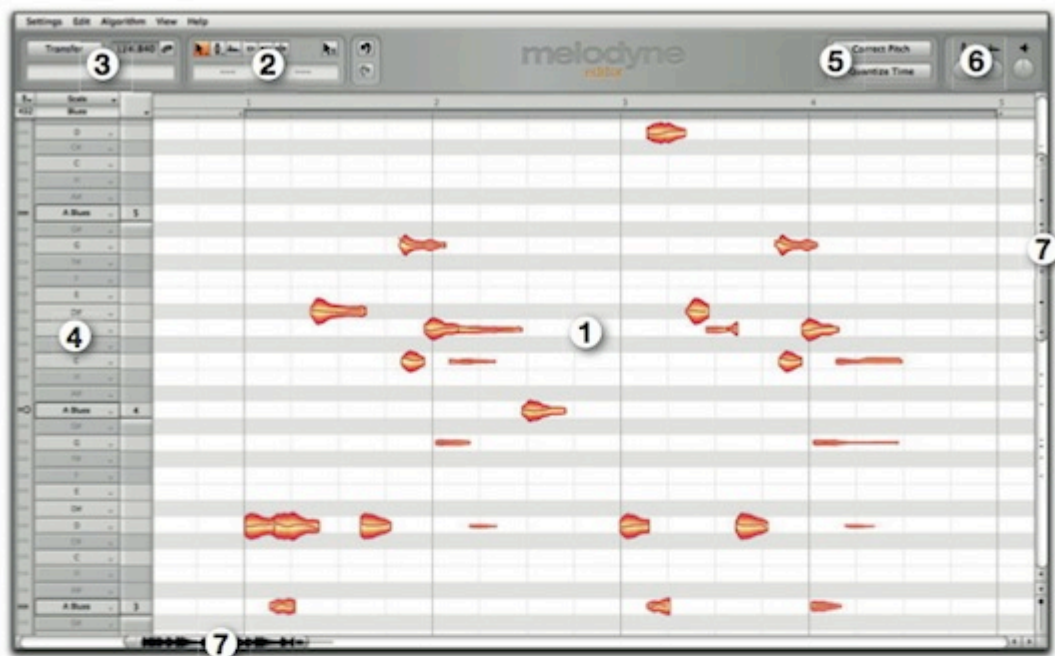
Vous trouverez la version autonome (stand-alone) dans le dossier Programmes de votre ordinateur après l’installation. Utilisez cette version comme un éditeur d’échantillon : lancez l’application, ouvrez vos fichiers audio, éditez-les et sauvegardez-les à la fin. La version autonome est simple d’emploi quand vous voulez éditer les échantillons indépendamment d’un projet de morceau. Toutefois, grâce à la prise en charge du ReWire, elle peut aussi être connectée à une DAW, ce qui offre une alternative à l’emploi de Melodyne comme plug-in. Vous devrez tirer parti de cette possibilité si votre DAW n’a pas d’interface pour plug-in ou n’est pas compatible avec Melodyne mais accepte le ReWire.

En termes de fonctions essentielles, il n’y a pas de différences entre les versions plug-in et autonome de Melodyne ; les deux offrent les mêmes possibilités pour l’édition de vos données audio.

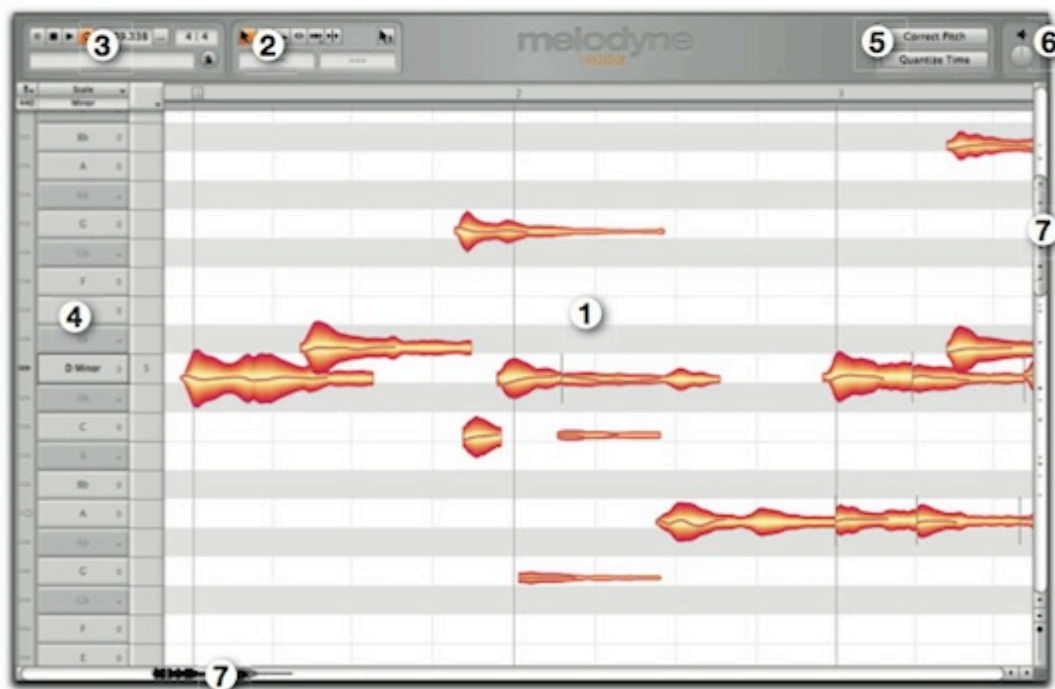
Zones de l'interface utilisateur et leurs fonctions :

1. Panneau d'édition et notes
2. Boîte à outils et inspecteur
3. Bouton de transfert (Plug-in) ou barre de transport (Stand-Alone)
4. Règle de hauteur et zone de gamme
5. Macros pour la correction de la hauteur et du timing
6. Commandes en temps réel de volume (Stand-Alone), hauteur et formant (Plug-in uniquement)
7. Barres de zoom et de défilement

Plug-in



Stand-Alone (version autonome)



Transferts et passages remplacés

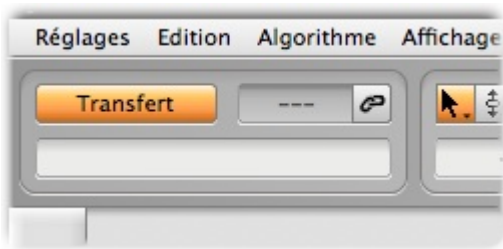
Alors qu'avec Melodyne Stand-Alone, vous chargez les données à éditer en ouvrant le fichier audio concerné, avec Melodyne Plugin, vous faites cela en effectuant un "transfert". Cela signifie qu'une fois le plug-in ouvert dans la piste concernée, vous devez lui transférer les passages sur lesquels travailler, pour que vous puissiez les voir et les éditer dans Melodyne. Transférer des passages à Melodyne Plugin, c'est comme les enregistrer. Plus tard, à la lecture, les passages transférés seront lus par Melodyne tandis que les passages situés avant et après viendront comme précédemment de la piste audio d'origine – c'est-à-dire de votre DAW.

Les transferts sont essentiels pour l'emploi de Melodyne Plugin ; cela ne fonctionne pas comme un effet en temps réel par insertion tel qu'on l'entend.

Une fois cela dit, si votre DAW est compatible "ARA", une extension de Celemony pour les interfaces de plug-in les plus courantes, les transferts ne sont pas nécessaires. Avec l'ARA, vous pouvez ouvrir dans Melodyne un passage audio de la piste de votre DAW sans transfert préalable.

- Activez la touche Transfert de Melodyne ; depuis la DAW, faites lire la partie de piste que vous souhaitez transférer, et quand vous atteignez sa fin, stoppez la lecture dans la DAW. Vous pouvez transférer dans Melodyne des passages pris à différents endroits dans la même piste de DAW.

Une fois l'édition d'une piste terminée, vous pouvez sauvegarder votre travail à l'aide de la fonction "Convertir" ou "Reporter" de votre DAW, insérer le fichier audio obtenu dans la piste d'origine, et retirer Melodyne de la piste.



Durant la lecture après un ou plusieurs transferts, les passages qui ont été transférés à Melodyne seront lus par Melodyne ; toutes les autres parties de la piste d'origine sont lues par la DAW.

Depuis le menu Affichage, choisissez "Afficher plages remplacées". Toutes les sections ou régions qui seront lues par Melodyne (et non par la DAW) seront maintenant marquées. Ces régions peuvent être redimensionnées simplement en tirant leur bord avec la souris. Pour raccourcir une région de lecture, supprimez quelques gouttes et sélectionnez "Caler plages de remplacement sur les notes" dans le menu contextuel de la règle de mesures.



Détection des notes et sélection d'algorithme

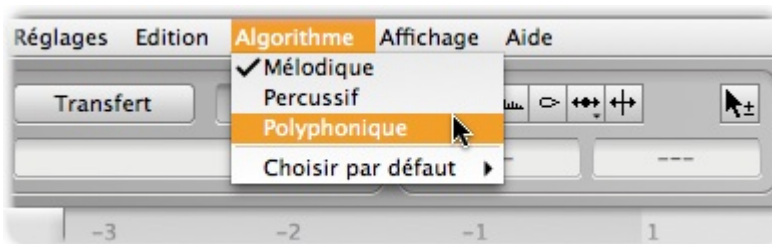
Les données audio doivent tout d'abord être analysées par Melodyne afin que les notes qu'elles contiennent puissent être détectées et ensuite éditées. Cette analyse explique pourquoi Melodyne ne peut pas être utilisé comme un effet en temps réel tel qu'une reverb ou un écho. Ce n'est qu'après analyse des données que les notes peuvent être affichées et que les fonctions uniques de Melodyne peuvent entrer en jeu. Celles-ci fonctionnent bien sûr en temps réel : tous les changements que vous apportez aux notes audio dans Melodyne entrent immédiatement en vigueur et peuvent être entendues sans délai.

Avec Melodyne, vous pouvez éditer des données monophoniques (mélodiques) et rythmiques/sans hauteur définie, et même polyphoniques avec Melodyne editor – grâce à sa technologie DNA brevetée.

C'est Melodyne lui-même qui détermine, en se basant sur sa propre analyse, le type de données qu'il a à gérer. Vous pouvez toutefois le forcer à adopter une autre interprétation, si les données ne sont pas affichées de la façon la plus adaptée au type d'édition que vous avez en tête.

* Quand l'analyse est terminée, sélectionnez un autre algorithme dans le menu Algorithme pour forcer une réinterprétation des données.

Dans Melodyne editor, si après sélection manuelle de l'algorithme "Polyphonique", aucune note ne peut être détectée durant l'analyse des données, l'algorithme "Percussif" sera automatiquement sélectionné, car sinon il serait impossible de proposer des notes à l'édition.



Selon les données, il peut être nécessaire d'éditer manuellement la détection et de réassigner les notes détectées. Cela s'applique en particulier aux données polyphoniques, dans lesquelles les harmoniques sont parfois interprétées comme des notes indépendantes et toutes les notes réellement jouées ne sont pas toujours affichées. Avec des données mélodiques, une note peut à l'occasion être confondue avec la même note une octave plus haut ou plus bas. Avant d'éditer de telles données,

vous devez réassigner ces notes à leur hauteur correcte ; sinon, des artéfacts audio peuvent être produits lors de l'édition des données. Le but est de s'assurer que les notes visibles dans Melodyne correspondent aussi étroitement que possible aux notes réellement jouées.

- Sélectionnez l'outil assignation de note, qui se trouve légèrement à part des autres, pour passer en mode d'assignation de note. Vous pouvez à tout moment quitter le mode d'assignation de note rien qu'en sélectionnant un autre outil.

Dans le cas de données mélodiques, tout ce que vous avez à faire est de tirer une note mal détectée en direction de sa hauteur correcte. Melodyne cherchera alors de nouveau sa hauteur dans cette zone et positionnera lui-même la note sur sa hauteur correcte.

Dans le cas de données polyphoniques, vous verrez en mode d'assignation de note des gouttes ("blobs") pleines (représentant les notes "actives") et d'autres creuses (représentant les notes "potentielles"). Les notes potentielles sont celles qui lors de la détection ont été classées comme harmoniques d'autres notes plutôt que comme notes à part entière. En double-cliquant, vous pouvez maintenant désactiver les notes superflues et activer des notes potentielles.

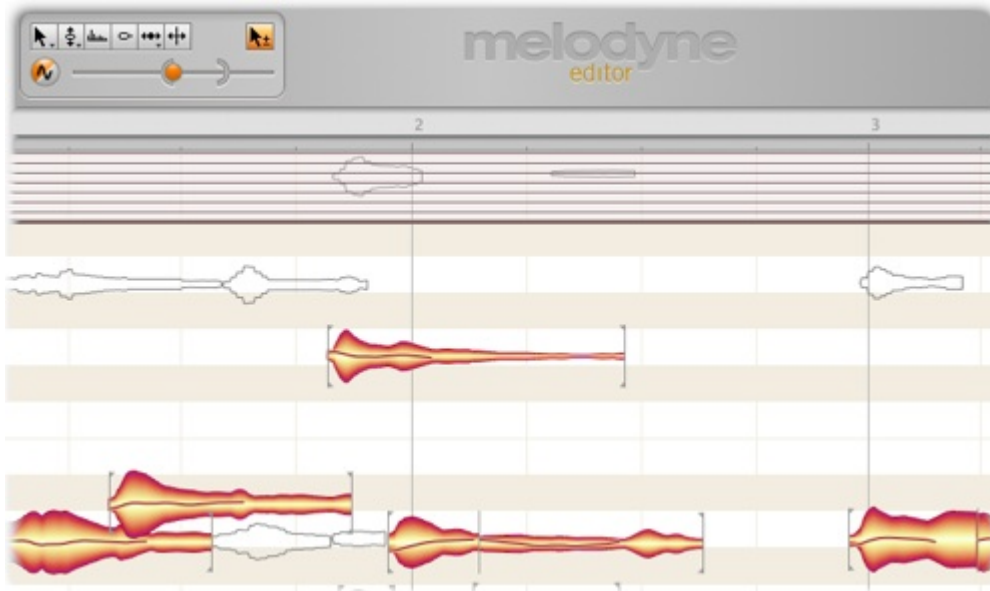
Avec des instruments qui produisent des harmoniques particulièrement puissantes, il peut arriver que sur une large plage soient détectées des notes dont vous savez parfaitement bien qu'elles sont beaucoup plus hautes (ou plus basses) que tout ce que vous avez réellement joué. Dans de tels cas, les "stores vénitiens" s'avèrent utiles ; si vous ne pouvez pas les voir en haut ou en bas de la zone d'édition, faites défiler cette dernière vers le haut ou le bas jusqu'à ce que vous les voyiez. Si vous tirez verticalement l'épaisse ligne horizontale, vous pouvez modifier la plage dans laquelle Melodyne editor assigne des notes. Toutes les notes partiellement dissimulées par les stores vénitiens sont automatiquement désactivées sauf si elles ont été préalablement activées à la main. Vous pouvez néanmoins "passer au travers" des stores vénitiens pour commuter les notes on ou off d'un clic de souris.



- En double-cliquant avec l'outil \pm , vous pouvez désactiver les notes superflues et activer les notes "potentielles" (creuses). Utilisez l'outil pour valider et invalider les notes jusqu'à ce que les notes affichées correspondent aussi étroitement que possible aux notes jouées.
- Avec des données polyphoniques, la partie droite du curseur sous la boîte à outils gère le nombre de notes potentielles affichées. La partie gauche du curseur gère le seuil de la probabilité que les notes potentielles soient autorisées à devenir actives. Le curseur vous donne une sélection approximative que vous pouvez affiner ultérieurement en commutant des notes on et off à la main.
- L'icône de forme d'onde située à côté fait passer du son d'origine au synthétiseur de contrôle, dont il est aussi la commande de volume. Le synthétiseur de contrôle ne joue que les notes

visibles et permet donc de plus facilement discerner si celles-ci correspondent ou non à celles réellement jouées.

- Dans Melodyne Stand-Alone, [Shift]+[Barre d'espace] fait alterner la reproduction entre le son d'origine et le synthétiseur de contrôle. Dans le plug-in, [Shift]-double-clic sur la barre des mesures a le même effet.



Navigation, fonctions de lecture et mode cyclique

Toutes les notes détectées sont affichées comme des gouttes ("blobs") dans la zone d'édition. La taille de la zone d'édition peut être changée et l'affichage de goutte peut bénéficier d'un zoom et d'un défilement.

- Pour redimensionner la fenêtre (aussi dans le plug-in), tirez sur le coin inférieur droit
- Tenez enfoncée la touche [Commande] et tirez sur le fond de la zone d'édition pour déplacer la zone affichée
- Utilisez la molette de la souris pour faire défiler vers le haut et le bas ou (en maintenant la touche [Shift]) vers la gauche et la droite
- Pressez [Commande]+[Alt] et tirez dans la zone d'édition pour un zoom horizontal et/ou vertical de l'affichage
- Pressez [Commande]+[Alt] et utilisez la molette de la souris pour zoomer simultanément sur les deux axes
- Pressez [Commande] et double-cliquez pour un zoom avant sur une goutte ou sur la sélection actuelle
- Pressez [Commande] et double-cliquez dans la zone d'édition pour un zoom arrière
- Tirez les ascenseurs pour déplacer l'affichage horizontalement ou verticalement
- Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer horizontalement ou verticalement

- Tirez une extrémité du curseur horizontal ou vertical aussi loin que possible et maintenez-la pour augmenter la taille de la section affichée (c'est important dans le plug-in quand par ex. vous n'avez transféré que les quatre premières mesures et désirez limiter la navigation à cette zone tout en voulant insérer quelque chose en mesure Bar 20)
- Double-cliquez sur les ascenseurs pour un zoom horizontal ou vertical sur toutes les notes
- Le curseur du coin inférieur droit gère la taille d'affichage des gouttes

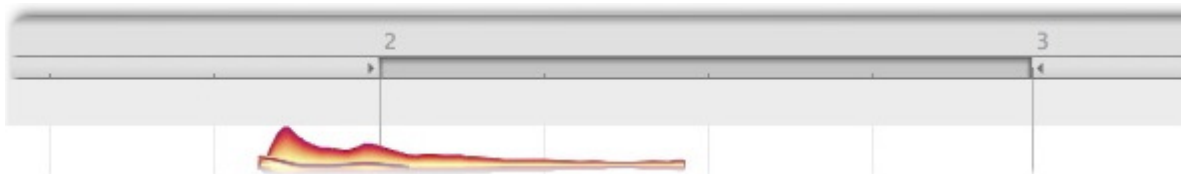
Dans Melodyne Stand-Alone, les touches de transport habituelles se trouvent en haut à gauche de la fenêtre. Vous pouvez parcourir auditivement les données dans la barre des mesures et lancer la lecture en double-cliquant sur la barre des mesures à l'endroit désiré. La même chose est possible, à condition que la DAW soit à l'arrêt, dans Melodyne Plugin. Il n'est pas possible de contrôler les fonctions de lecture de la DAW depuis Melodyne Plugin.

Fonctions de lecture dans Melodyne Stand-Alone et Plugin (quand la DAW est à l'arrêt) :

- Cliquez dans la barre des mesures pour placer le curseur de lecture
- Double-cliquez dans la barre des mesures pour lancer la lecture depuis l'endroit où vous avez cliqué
- [Alt]-double-clic n'importe où dans la barre des mesures fait lire la sélection actuelle
- Avec la plupart des DAW, presser la [Barre d'espace] arrête la lecture locale du plug-in
- Utilisez les touches [Flèche] pour sélectionner et lire la goutte suivante/précédente ou supérieure/inférieure
- Cliquez dans la barre des mesures pour arrêter la lecture et placer le curseur de lecture
- Cliquez dans la barre des mesures et tirez pour commencer le contrôle auditif ("scrubbing")

Fonctions de lecture dans Melodyne Stand-Alone :

- [Barre d'espace] : lecture/pause
- [Alt]+[Barre d'espace] : lecture de la sélection actuelle
- [Entrée du pavé numérique] : lecture
- [Zéro du pavé numérique] x 1 : arrêt
- [Zéro du pavé numérique] x 2 : retour à la position de départ antérieure
- [Zéro du pavé numérique] x 3 : retour au début du fichier
- Case de tempo : tirez sur l'ancienne valeur ou saisissez-en une nouvelle pour changer le tempo et étirer l'audio. Dans cette case, vous pouvez aussi saisir des valeurs en pourcentage



Melodyne Stand-Alone et Melodyne Plugin offrent tous deux un mode cyclique. Avec le plug-in, vous ne pouvez activer le mode cyclique que si la DAW est à l'arrêt.

- Tirez horizontalement dans la partie basse de la règle des mesures pour définir la zone du cycle à lire en boucle
- Double-cliquez dans la zone de cycle pour activer/désactiver le mode cyclique
- Pour déplacer une des limites du cycle, cliquez simplement dessus et tirez
- Tirez sur le milieu de la zone de cycle pour déplacer la totalité de la zone vers la gauche ou la droite
- Si elle est active, la grille de temps sélectionnée influence la position des limites du cycle
- Maintenir la touche [Alt] pendant que vous tirez sur les limites du cycle permet d'ignorer la grille de temps
- [Shift]+clik près d'une limite de cycle la déplace sur la position ainsi désignée
- [Shift]double-clik n'importe où dans la zone de cycle amène les limites sur la première et la dernière gouttes sélectionnées. [Shift][Alt]-double-clik les place exactement sur les notes sélectionnées

Raccourcis clavier non affichés dans les menus de Melodyne Stand-Alone:

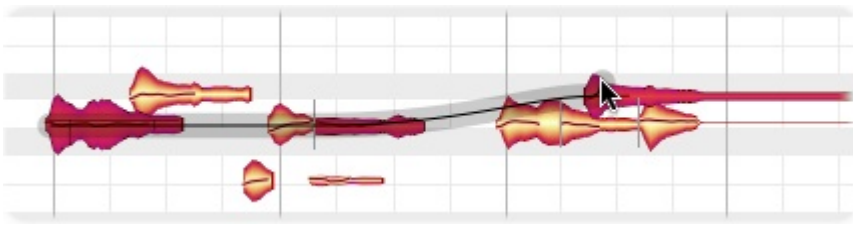
- Arrêt : [Zéro du pavé numérique]
- Lecture : [Entrée du pavé numérique]
- Outil principal : [F1]
- Outil hauteur : [F2]
- Outil formants : [F3]
- Outil amplitude : [F4]
- Outil temps : [F5]
- Outil séparation de notes: [F6]
- Ouvrir la macro de correction de hauteur : [Commande][Shift][P]
- Ouvrir la macro de correction de temps : [Commande][Shift][T]

Sélection et copie de note

Les gouttes de la zone d'édition peuvent être sélectionnées à l'aide des techniques standard : clic, [Shift]-clic, rectangle de sélection/lasso, etc. De plus, le menu Édition offre un sous-menu avec une variété de commandes de sélection. Pour faire une sélection, utilisez une des techniques suivantes :

- Techniques standard telles que clic, [Shift]-clic et lasso pour sélectionner et désélectionner des notes
- [Shift]-cliquez sur une goutte puis tirez avec la souris pour passer en mode de sélection de type "serpent"
- Sélectionnez les notes en cliquant ou en tirant dans la règle de hauteur ; un double-clik sélectionne les notes de même nom dans toutes les octaves plutôt que la seule hauteur cliquée
- Dans la règle de hauteur également, vous pouvez [Shift]-cliquer ou [Shift]-tirer pour ajouter ou retirer des notes dans la sélection
- Dans le menu Édition, vous trouverez l'habituelle commande "Tout sélectionner" mais aussi un

sous-menu avec des commandes de sélection spéciales



Melodyne vous permet de couper, copier et coller des gouttes. Si avant de coller une goutte (la goutte “source”) vous en sélectionnez une autre (la goutte “cible”), quand vous collez, la première remplace la dernière. Si aucune goutte n’est sélectionnée quand vous collez, la goutte source sera collée à la position du curseur. Si toutefois la goutte a été décalée de la grille avant la copie, elle sera d’autant décalée du curseur de lecture après le collage ; si vous voulez que le point d’insertion et la position du curseur coïncident exactement, réglez la grille de temps sur “Secondes” avant de coller.

Macros et outils

Les macro-commandes (“macros”) de correction de hauteur et de temps (accessibles via les boutons du coin supérieur droit) peuvent être appliquées à une sélection. Si aucun son n’est sélectionné, la macro en question agit sur toutes les notes.

L’édition manuelle se fait à l’aide des outils de la boîte à outils. Les outils sont dans certains cas dépendants du contexte, offrant différentes fonctions selon la partie de goutte sur laquelle on les amène. Pour un réglage plus précis, maintenez la touche [Alt] pendant que vous changez un paramètre. Vous pouvez aussi ouvrir la boîte à outils d’un clic droit sur la zone d’édition.

Le raccourci [Commande]+[flèche haut/bas] applique la fonction principale de l’outil sélectionné à la goutte sélectionnée. Maintenez la touche [Alt] enfoncée pour changer la valeur par paliers plus précis.

Le tableau suivant fournit une vue d’ensemble des fonctions des différents outils, indiquant comment ceux-ci varient avec la partie de la goutte sur laquelle on clique ou tire et selon qu’il s’agit d’un simple ou double clic. La forme du pointeur de la souris fournit une indication supplémentaire de la fonction d’un outil donné dans un contexte donné.

	Simple clic			Double-clic	
	Partie de blob				
OUTILS	Gauche	Milieu (fonction de base)	Droite	Milieu	Droite
Principal	déplacer le début	décaler la hauteur/position	déplacer la fin	insérer/supprimer une séparation de notes (haut du blob)	
Hauteur		décaler la hauteur	régler la transition de hauteur	ramener au demi-ton le plus proche	transition de hauteur off/on
Modulation de hauteur		régler la modulation		alterner entre actuelle et aucune	
Dérive de hauteur		régler la dérive		alterner entre actuelle et aucune	
Formants		décaler les formants	régler la transition des formants	pas de décalage de formants	transition des formants off/on
Amplitude		régler l'amplitude	régler la transition d'amplitude	muette/audible	transition d'amplitude off/on
Temps	déplacer le début	déplacer toute la note	déplacer la fin	quantifier sur la grille de temps	
Poignées de temps	déplacer poignée de temps			créer/supprimer poignée de temps	
Vitesse d'attaque	régler vitesse d'attaque				
Séparation de notes				insérer/supprimer une séparation de notes	insérer/supprimer une séparation de notes

La grille de hauteur et les fonctions de gamme

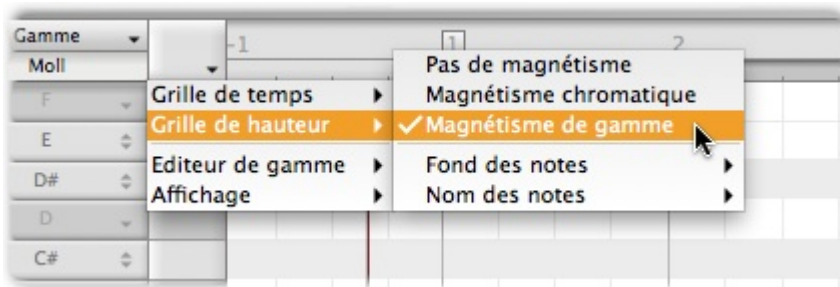
Dans Melodyne, vous pouvez changer la hauteur des notes de façon libre (en continu) ou de façon à ce qu'elles soient "aimantées" par une grille. Si la fonction de magnétisme est activée, les notes ne peuvent être déplacées que sur des hauteurs autorisées par la grille. La grille peut être basée sur la gamme chromatique, la gamme de do majeur ou toute autre gamme.

Melodyne vous offre un choix étendu de gammes et un jeu complet de fonctions pour l'édition et la

création de gammes – qui comprennent même la possibilité d'utiliser le "Décteur de gamme" pour identifier la gamme utilisée dans un enregistrement et l'appliquer à un autre.

Toutes ces fonctions et options s'obtiennent via la règle ou grille de hauteur. Elles sont organisées de telle façon que vous ne voyez toujours que les paramètres dont vous avez réellement besoin pour une tâche donnée. Comparez cela à un tiroir qui peut n'être que partiellement ouvert ou au contraire sorti au maximum.

Avec un clic droit sur la règle de hauteur, vous ouvrez un menu contextuel dans lequel vous avez le choix en haut entre "Pas de magnétisme", "Magnétisme chromatique" et "Magnétisme de gamme". Vous pouvez aussi choisir entre plusieurs alternatives pour nommer les notes dans la règle et pour la façon dont s'affiche la hauteur dans le fond du panneau d'édition.



Dans le sous-menu "Editeur de gamme", sélectionnez les fonctions de gamme que vous désirez voir. Les divers choix ont les significations suivantes :

- Masquer : seule est visible la simple règle de hauteur pour l'affichage et la sélection des notes.
- Sélection et diapason général : affiche les zones qui vous permettent de sélectionner une gamme et de régler le diapason général (note de référence). Cliquez sur la règle large pour sélectionner une gamme.
- Intervalles et degrés : affiche aussi les zones concernant l'édition et la création de gammes.
- Décteur de gamme : affiche en plus la zone Décteur de gamme, qui sert à l'analyse et à l'extraction de la gamme depuis l'enregistrement édité.

Si vous souhaitez des informations plus détaillées sur l'édition à l'aide des fonctions de gamme, veuillez consulter les visites guidées concernées dans le mode d'emploi de Melodyne.

Fonctions de tempo

À côté de la case de tempo, un bouton ouvre une boîte de dialogue de tempo. La case comme la boîte de dialogue ont des fonctions distinctes dans Melodyne Stand-Alone et dans Melodyne Plugin.

Dans Plugin, le tempo indiqué dans la case n'est qu'un affichage ; il ne peut pas être réglé car le tempo est déterminé par la DAW. Quand le tempo change dans la DAW, vous devez ouvrir la boîte de dialogue et indiquer à Melodyne Plugin la nature et le but du changement : avez-vous simplement sélectionné un nouveau tempo constant ou voulez-vous une progression du tempo (un changement

graduel du tempo) ? Dans ce dernier cas, vous devez faire jouer tout le morceau pour que Melodyne puisse “apprendre” l'évolution du tempo – faites cela avant le premier transfert. Si vous travaillez avec des changements de tempo ou de mesure, veuillez consulter la visite guidée intitulée “Ajustement aux variations de tempo de l'hôte” dans le mode d'emploi de Melodyne. Dans la boîte de dialogue de tempo, vous pouvez aussi choisir d'appliquer ou non à l'audio un étirement ou une compression dans le temps (time-stretch) pour tenir compte de tout changement de tempo.

Dans Stand-Alone, tirer sur la valeur dans la case de tempo ou en saisir une nouvelle modifie le tempo et l'audio est étiré ou compressé dans le temps en conséquence. Si à la place vous voulez simplement changer la grille derrière les gouttes (sans influencer sur le tempo audio), utilisez la boîte de dialogue de tempo. Généralement, si vous voulez changer la résolution de la grille, c'est parce que le tempo détecté est soit le double soit la moitié du tempo que vous voulez ; ou encore parce que de légères variations de tempo de l'interprète ont entraîné la détection d'un tempo variable alors qu'un tempo strict était voulu.



Sauvegarde de votre travail et gestion de fichiers

Dans Melodyne Stand-Alone, vous sauvegardez vos éditions de façon standard, sous forme d'un nouveau fichier audio au même format que le fichier d'origine. Le fichier d'origine est conservé comme copie de sauvegarde.

Si vous voulez continuer d'éditer un fichier ultérieurement, vous devez choisir “Sauvegarder sous” dans le menu Fichier et le format de document projet Melodyne (mpd pour “Melodyne Project Document”). Ce format sauvegarde l'édition séparément du fichier audio d'origine, donc il n'y a plus besoin d'une nouvelle analyse à chaque fois que vous reprenez le travail. Ce n'est qu'une fois l'édition terminée que vous devez sauvegarder les résultats sous forme de fichier audio.

Dans Melodyne Plugin, il n'est pas nécessaire de sauvegarder manuellement votre travail, car cela est automatiquement fait par le projet de la DAW. Si vous voulez sauvegarder le contenu de Melodyne Plugin sous forme de fichier audio, vous devez utiliser la fonction de conversion/report/rendu de votre DAW.

Chaque fois que des données audio sont transférées, Melodyne Plugin fait une copie du nouveau segment. Ces fichiers sont conservés par défaut dans le dossier indiqué par Réglages > Gestionnaire de fichiers > Chemin d'accès pour transferts. Veuillez noter que si vous transmettez un projet, vous **devez** aussi inclure les fichiers transférés avec Melodyne, sinon Melodyne ne pourra pas lire les passages transférés. Pour cette raison, vous pouvez sélectionner une destination différente pour chaque projet – le dossier de projet, par exemple – afin de vous assurer que les fichiers de transfert sont archivés et transmis avec le projet.

Dans Melodyne Stand-Alone, avec Préférences > Audio > Dossier d'enregistrement, vous pouvez sélectionner l'emplacement où sont stockés temporairement les enregistrements créés par Melodyne Stand-Alone.

Sujets en rapport

- [Bienvenue !](#)
- [Installation et activation](#)

Melodyne condensé : l'interface en résumé

Les raccourcis-clavier vous permettent de travailler plus rapidement en éliminant des mouvements de souris. Plus encore, presser certaines touches pendant que vous travaillez avec la souris vous donne souvent accès à des options supplémentaires. Vous trouverez ici référencées toutes ces techniques – ainsi que les opérations les plus importantes que vous pouvez accomplir dans Melodyne par simple ou double-clic.

Note : quand nous parlons ici de touche “COMMANDE”, il s'agit de la touche commande ou pomme du Mac et de la touche Ctrl du PC.

Fonctions générales du programme

Ici, vous trouverez les commandes de clavier et de souris pour les fonctions de base de Melodyne

Ouvrir le menu contextuel des gouttes et de divers autres objets dans l'interface utilisateur	Clic droit sur l'objet
Tout sélectionner	COMMANDE+A
Supprimer la sélection	SUPPR (PC) RETOUR ARRIÈRE (Mac)
Couper la sélection	COMMANDE+X
Copier la sélection	COMMANDE+C
Coller la sélection	COMMANDE+V
Annuler	COMMANDE+Z
Rétablir	COMMANDE+SHIFT+Z, sous Windows aussi COMMANDE+Y
Régler finement avec les outils ou dans les champs de valeur	ALT-Tirer
Sélectionner une valeur dans l'inspecteur	Double-cliquer sur la valeur
Sélectionner toute une entrée dans l'inspecteur	Triple-cliquer dans l'inspecteur

Fonctions supplémentaires du programme (Stand-Alone uniquement)

Les commandes supplémentaires suivantes ne sont disponibles que dans la version autonome (Stand-Alone) de Melodyne.

Nouveau document	COMMANDE+N
Ouvrir un document	COMMANDE+O
Sauvegarder le document	COMMANDE+S

Sauvegarder le document sous	COMMANDE+SHIFT+S
Fermer le document	COMMANDE+W
Faire défiler automatiquement l’affichage durant la lecture	COMMANDE+ALT+F
Activer/désactiver la grille de temps	COMMANDE+ALT+T
Ouvrir la macro “correction de hauteur”	COMMANDE+SHIFT+P
Ouvrir la macro “correction de temps”	COMMANDE+SHIFT+T

Navigation, sélection et lecture

Ici, vous trouverez toutes les commandes requises pour la navigation, le zoom, la sélection, la lecture et le travail en mode cyclique.

Navigation

Placer le curseur de lecture	Cliquer dans la règle de temps
Placer le curseur de lecture et écouter	Tirer horizontalement dans la règle de temps (tirer verticalement pour zoomer)
Placer le curseur de lecture sur le dernier point de démarrage	Presser une fois 0 (pavé numérique) à l’arrêt, deux fois en lecture (Stand-Alone uniquement)
Placer le curseur de lecture au début	Presser deux fois 0 (pavé numérique) à l’arrêt, trois fois en lecture (Stand-Alone uniquement)
Déplacer la zone d’édition (outil défilement)	COMMANDE-Tirer dans le panneau d’édition

Zoom

Zoom sur le temps	Tirer verticalement dans la règle de temps (tirer horizontalement pour un contrôle auditif)
Zoom horizontal/vertical (outil zoom)	COMMANDE+ALT-Tirer horizontalement/verticalement dans le panneau d’édition
Zoom sur une goutte (ou sélection)	COMMANDE-double-clic sur la goutte (ou toute goutte sélectionnée)
Zoom arrière	COMMANDE-double-clic sur le fond de la zone d’édition
Zoom horizontal/vertical sur toutes les gouttes	Double-clic sur le curseur de défilement/zoom horizontal/vertical

Édition cyclique

--	--

Activer/désactiver le mode cyclique	Double-clic sur la plage de cycle
Définir la plage du cycle (magnétisme de grille)	Tirer dans la règle de cycle
Définir la plage du cycle (sans magnétisme)	ALT-Tirer dans la règle de cycle
Caler la plage du cycle sur la sélection actuelle	SHIFT-Double-clic dans la règle de cycle
Déplacer la plage du cycle ou ses limites (magnétisme de grille)	Tirer la plage du cycle ou ses bords
Déplacer la plage du cycle ou ses limites (sans magnétisme)	ALT-Tirer la plage du cycle ou ses bords
Recaler un bord du cycle	SHIFT-clic près d'un bord dans la règle de cycle
Recaler un bord du cycle (sans magnétisme)	SHIFT+ALT-clic près d'un bord dans la règle de cycle

Sélection

Sélectionner une goutte	Clic sur la goutte
Ajouter/retirer des gouttes à/de la sélection	SHIFT-clic sur les gouttes ou utiliser le lasso
Ajouter/retirer des gouttes à/de la sélection à l'aide de la règle de hauteur (seulement dans la plage de cycle en mode cyclique)	SHIFT-clic ou tirer dans la règle de hauteur
Ajouter/retirer des notes (dans toutes les octaves) à/de la sélection à l'aide de la règle de hauteur (seulement dans la plage de cycle en mode cyclique)	SHIFT-double-clic
Sélectionner la goutte adjacente	TOUCHES FLÈCHES
Ajouter la goutte adjacente à la sélection	SHIFT+TOUCHES FLÈCHES
Sélection de type "serpent"	SHIFT-clic sur une goutte et tirer sur d'autres
Tourner et sélectionner des gouttes masquées	COMMANDE+SHIFT+R (Melodyne editor Stand-Alone uniquement)
Tout sélectionner	COMMANDE+A

Lecture (Plugin)

Dans la version plug-in de Melodyne, vous pouvez lancer la lecture indépendamment de la DAW afin de n'entendre que Melodyne. Cela n'est possible que si la lecture est arrêtée dans la DAW. Nous appelons cela la "lecture locale".

Lancer la lecture locale	Double-clic dans la règle de temps avec la lecture arrêtée dans la DAW
Lancer la lecture locale (uniquement des notes sélectionnées)	ALT-double-clic dans la règle de temps avec la lecture arrêtée dans la DAW
Arrêter la lecture locale	ESPACE ou clic dans la règle de temps

Pour faciliter l'édition en mode d'assignation de note, vous pouvez choisir d'écouter les notes jouées par un synthétiseur, ou aller et venir entre son synthétisé et son d'origine.

Alternier entre synthétiseur et son d'origine en mode d'assignation de note	SHIFT-double-clic dans la règle de temps
---	--

Lecture (Stand-Alone)

Lancer la lecture	ESPACE ou ENTRÉE (pavé numérique) ou double-clic dans la règle de temps
Lire la sélection, puis arrêter	ALT+ESPACE
Arrêter la lecture	ESPACE ou 0 (pavé numérique) 0 ou clic dans la règle de temps

Pour faciliter l'édition en mode d'assignation de note, vous pouvez choisir d'écouter les notes jouées par un synthétiseur, ou aller et venir entre son synthétisé et son d'origine.

Alternier entre synthétiseur et son d'origine en mode d'assignation de note	SHIFT-double-clic dans la règle de temps
---	--

Fonctions des outils

Il est possible de sélectionner des outils, de modifier leur comportement et d'exécuter leurs fonctions principales en n'utilisant que le clavier.

Outil principal

Sélectionner l'outil principal	F1 (Stand-Alone uniquement)
Monter/baisser la hauteur d'un demi-ton	COMMANDE+FLÈCHE HAUT/BAS
Monter/baisser la hauteur d'un centième de demi-ton	COMMANDE+ALT+FLÈCHE HAUT/BAS
Déplacer par pas de grille	COMMANDE+FLÈCHE GAUCHE/DROITE
Déplacer par pas fins	COMMANDE+ALT+FLÈCHE GAUCHE/DROITE

Outil hauteur

Sélectionner l'outil hauteur	F2 (Stand-Alone uniquement)
Monter/baisser la hauteur d'un demi-ton ou degré de gamme	COMMANDE+FLÈCHE HAUT/BAS
Monter/baisser la hauteur d'un centième de demi-ton	COMMANDE+ALT+FLÈCHE HAUT/BAS
Écouter le contexte harmonique lors du changement de hauteur d'une note	Commencer à tirer puis presser COMMANDE

Outil modulation de hauteur

Alternar entre modulation de hauteur d'origine et aucune	COMMANDE+FLÈCHE HAUT/BAS
--	--------------------------

Outil dérive de hauteur

Alternar entre dérive de hauteur d'origine et aucune	COMMANDE+FLÈCHE HAUT/BAS
--	--------------------------

Outil formant

Sélectionner l'outil formant	F3 (Stand-Alone uniquement)
Monter/baisser les formants d'un demi-ton	COMMANDE+FLÈCHE HAUT/BAS
Monter/baisser les formants d'un centième de demi-ton	COMMANDE+ALT+FLÈCHE HAUT/BAS

Outil amplitude

Sélectionner l'outil amplitude	F4 (Stand-Alone uniquement)
Monter/baisser l'amplitude de 1 dB	COMMANDE+FLÈCHE HAUT/BAS
Monter/baisser l'amplitude de 0,1 dB	COMMANDE+ALT+FLÈCHE HAUT/BAS
Activer/désactiver une goutte	COMMANDE+FLÈCHE GAUCHE/DROITE

Outil timing

Sélectionner l'outil timing	F5 (Stand-Alone uniquement)
Déplacer par pas de grille	COMMANDE+FLÈCHE GAUCHE/DROITE
Déplacer par pas fins	COMMANDE+ALT+FLÈCHE GAUCHE/DROITE

Outil séparation de notes

Sélectionner l'outil séparation de notes	F6 (Stand-Alone uniquement)
--	-----------------------------

Autres fonctions

Commandes en temps réel

Vous pouvez automatiser les commandes en temps réel de Melodyne dans votre DAW pour créer des effets dynamiques en temps réel.

Réinitialiser les commandes en temps réel (Plugin) et la commande de volume (Stand-Alone) sur leur position neutre	COMMANDE-clic
Régler finement les commandes en temps réel (Plugin) et la commande de volume (Stand-Alone)	ALT-Tirer
Sélectionner la plage de valeurs des commandes en temps réel (Plugin, sauf ARA dans Studio One)	Clic droit sur la commande pour ouvrir le menu contextuel

Zone de gamme (Melodyne editor uniquement)

Dans la zone de gamme, les commandes de clavier et de souris suivantes peuvent être utilisées :

Règle de mode : renommer le degré	double-clic sur le nom actuel
Règle d'accord : saisir la fréquence	double-clic sur la fréquence actuelle
Règle d'accord : insérer un intervalle	SHIFT-double-clic entre intervalles existants (Melodyne editor uniquement)
Règle d'accord : supprimer un intervalle	SHIFT-double-clic sur l'intervalle indésirable (Melodyne editor uniquement)

Sujets en rapport

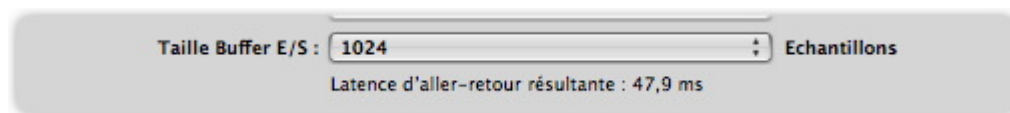
- [Préférences](#)
- [Installation et activation](#)
- [Guide de prise en main](#)
- [Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité](#)

Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité

Melodyne offre des possibilités uniques, aux frontières de ce qui est techniquement possible, mais en retour il a certaines demandes vis-à-vis de votre ordinateur. Celles-ci peuvent s'avérer particulièrement exigeantes quand vous avez chargé en même temps dans votre DAW plusieurs occurrences de Melodyne et d'autres plug-ins gourmands en ressources. Dans ces moments-là, savoir comment tirer le meilleur parti des ressources disponibles est d'une importance cruciale pour le fonctionnement fluide et la stabilité de la totalité du système. Dans cette visite guidée, nous vous montrerons par conséquent comment exploiter au mieux Melodyne et votre environnement de travail.

Conseil 1 : la taille de la mémoire tampon de votre DAW

Quelque part dans les réglages audio ou préférences générales de votre DAW (station de travail audio numérique), vous trouverez un paramètre vous permettant de régler la taille de la mémoire tampon. La taille de la mémoire tampon est indiquée en échantillons, souvent accompagnée par un affichage en millisecondes. En termes simples, la taille de la mémoire tampon détermine la taille des "segments" de données audio que l'ordinateur reçoit de la DAW et traite ensuite.



- Pour que Melodyne fonctionne de façon fiable, la taille de la mémoire tampon de la DAW doit être d'au moins 512 échantillons, mais nous recommandons une taille de mémoire tampon de 1 024 échantillons.

Si la mémoire tampon est plus petite, la charge imposée au processeur augmente considérablement, amenant rapidement des sauts et artéfacts dans la reproduction audio. Avoir une mémoire tampon suffisamment grande est non seulement important pour l'emploi de Melodyne mais c'est aussi un avantage pour les autres plug-ins ainsi que pour la DAW elle-même.

Bien sûr, il existe des situations dans lesquelles une grande mémoire tampon peut être un désavantage. Quand par exemple le retour d'écoute se fait au travers de l'ordinateur ou quand on joue avec des instruments virtuels (logiciels), plus grande est la mémoire tampon et plus grand est le retard (la latence), et cela peut s'avérer gênant. Si possible, vous devez donc utiliser la fonction d'écoute de contrôle directe sans latence dans la tranche de votre console de mixage ou interface audio.

Si vous êtes néanmoins obligé durant l'enregistrement d'écouter via l'ordinateur ou s'il vous faut une plus petite mémoire tampon pour éviter la latence pendant que vous jouez d'un instrument virtuel,

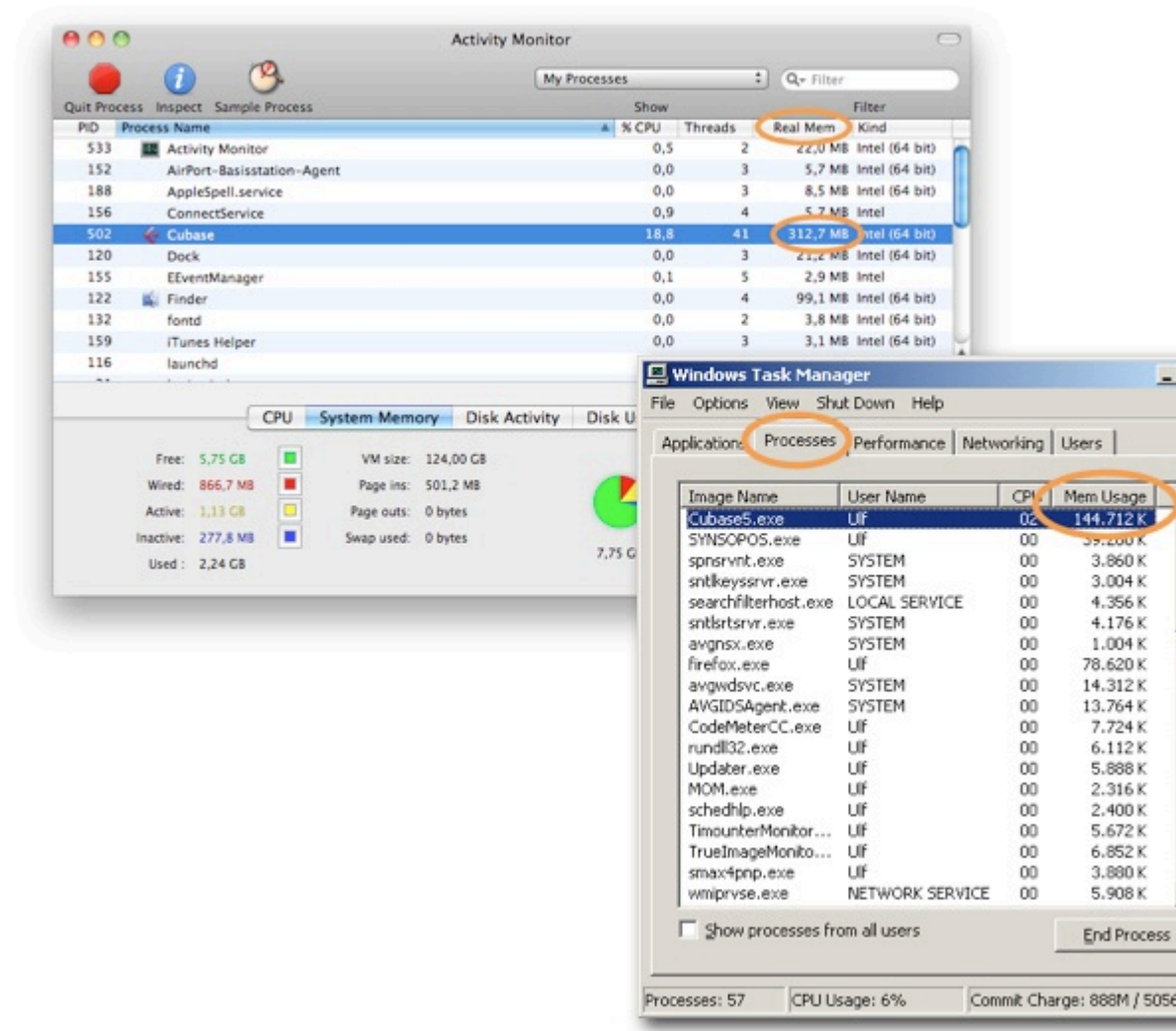
vous devez temporairement désactiver Melodyne (bypass) et réduire la taille de la mémoire tampon. Ensuite, une fois la taille d'origine de la mémoire tampon restaurée, vous pouvez remettre Melodyne en service.

Veuillez consulter le mode d'emploi de votre DAW pour voir comment régler la taille de la mémoire tampon.

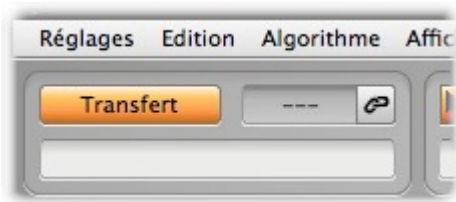
Conseil 2 : évitez de tomber à court de RAM

Quand la mémoire vive (RAM) vient à manquer, des problèmes surviennent presque automatiquement et peuvent aller jusqu'au plantage. Si vous utilisez votre ordinateur pour faire de la production musicale, en règle générale, plus vous avez de RAM, mieux c'est ; mais même avec d'énormes quantités de RAM installées, vous risquez d'en manquer si elle n'est pas utilisée efficacement. Nous recommandons par conséquent les stratégies suivantes pour optimiser la gestion de la RAM.

Réaliser quand la RAM devient insuffisante : la première chose à établir est si oui ou non vous êtes à court de RAM. Si vous utilisez Windows, ouvrez le gestionnaire de tâches (raccourci-clavier [Ctrl][Alt][Suppr]), et si vous utilisez un Mac, ouvrez Moniteur d'activité (Applications>Utilitaires) et vous verrez quelle quantité de RAM utilise chaque application. Ici, la quantité de RAM utilisée par votre DAW est particulièrement intéressante car cette valeur comprend la RAM utilisée par tous les plug-ins chargés.



En matière d'utilisation de RAM, il y a une grande différence entre les DAW 32 bits et 64 bits : les DAW 32 bits ne peuvent exploiter que 2 Go de RAM, même si l'ordinateur en contient beaucoup plus. Dès que les besoins en RAM d'une DAW 32 bits approchent de cette limite de 2 Go, l'application devient instable et les mauvais fonctionnements inévitables. Dans ce cas, vous devez suivre les mesures décrites ci-dessous pour réduire vos besoins en RAM. Avec une DAW 64 bits, vous pouvez bien entendu utiliser considérablement plus de RAM, mais là encore, vous pouvez tomber à court si la DAW réclame quasiment toute la RAM physiquement disponible. Dans les deux cas, les mesures suivantes sont recommandées.



Ne transférez que les passages que vous avez besoin d'éditer : chaque passage transféré dans Melodyne réclame une certaine quantité de RAM. Pour cette raison, vous ne devez transférer dans Melodyne que les passages que vous souhaitez vraiment éditer. Si par exemple vous désirez n'éditer les voix que durant le refrain, ne transférez que le refrain dans Melodyne et pas le couplet.

De cette façon, vous pouvez éviter que Melodyne ne consomme de la RAM dont il n'a pas besoin. Cela ne signifie bien sûr pas que vous ne pouvez pas transférer de longs passages dans Melodyne quand vous devez les éditer. Mais simplement vous ne devez pas le faire si ce n'est pas nécessaire. Si vous êtes averti du problème et adoptez les mesures que nous recommandons pour éviter de gaspiller de la RAM, quand vous aurez besoin d'éditer des passages plus longs, vous pourrez le faire sans souffrir de l'instabilité associée au manque de RAM.

Transférez une piste à la fois : il est vrai que vous pouvez gagner du temps en sélectionnant plusieurs pistes et en les transférant toutes d'un coup, mais une telle procédure nécessite considérablement plus de RAM que la méthode piste par piste. En transférant les données d'une piste à la fois, vous pouvez éviter les pics de demande inévitables quand Melodyne doit analyser (ou "détecter") plusieurs pistes simultanément.

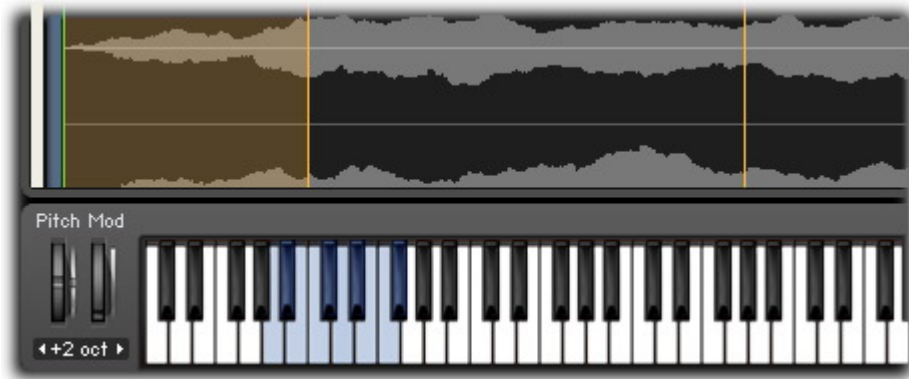
Réduisez le nombre maximal de niveaux d'annulation : Melodyne vous permet d'annuler jusqu'à 100 étapes d'édition. Toutefois, gérer l'historique d'annulation nécessite aussi de la mémoire – et plus il y a de niveaux d'annulation conservés ici, plus grand est le besoin de mémoire. Chaque étape pouvant être annulée consomme donc de la mémoire, et cela dans toutes les occurrences de Melodyne plugin. Pour cette raison, depuis la version 2.1 de Melodyne editor, assistant et essential, il est possible de réduire le nombre maximal de niveaux d'annulation et avec lui la quantité de RAM nécessitée par la fonction Annuler. Par défaut, ce paramètre est réglé sur 25. Réduisez cette valeur si vous manquez de mémoire ou si vous pensez ne vraiment pas avoir besoin d'autant de niveaux d'annulation.

Reportez les pistes : toutes les pistes contenant des occurrences de Melodyne et toutes celles contenant des échantillonneurs virtuels consomment de la RAM, et cela se reflète dans la quantité totale de RAM utilisée par votre DAW. En reportant les pistes de Melodyne et/ou d'échantillonneur sur lesquelles vous avez fini de travailler, vous pouvez exploiter plus efficacement la RAM disponible.

La fonction "Report" (aussi appelée "Conversion sur disque", "Mixage", "Rendu" ou "Impression sur piste") entraîne la finalisation des éditions de Melodyne ou de la sortie d'échantillonneur dans un fichier audio qui peut ensuite être lu comme une simple piste audio économe en ressources à la place de la piste d'origine. Cela permet de retirer Melodyne et/ou l'échantillonneur logiciel de la piste d

'origine et même de totalement supprimer cette dernière, économisant ainsi de la RAM. Un conseil : avant d'effectuer le report, sauvegardez une copie du morceau au cas où vous voudriez accéder ultérieurement à la piste d'origine (complète avec les plug-ins).

Veuillez consulter le mode d'emploi de votre DAW pour savoir comment faire le report de pistes.



Optimisez les instruments échantillonneurs : bien que Melodyne rende disponible les données requises pour la lecture de la façon la plus efficace possible et la moins exigeante en RAM, c'est-à-dire en streaming depuis le disque dur, cela reste incontestablement un plug-in gourmand en RAM. Bien sûr, le manque de RAM est un problème auquel contribuent aussi les autres plug-ins et, selon l'usage que vous faites de ceux-ci, leur part de responsabilité peut être encore plus grande.

Les instruments échantillonneurs avec de longs échantillons multicouches sont particulièrement avides de RAM. Pour cette raison, la plupart de ces instruments peuvent aussi basculer sur la technologie de streaming sur disque au moment où leur consommation de RAM risquerait de dépasser la limite prescrite. Cette limite est généralement réglable par l'utilisateur, donc si vous devez économiser de la RAM, vous pouvez simplement baisser cette limite. Gardez néanmoins un œil sur l'affichage de charge du processeur de votre DAW, car baisser la limite de RAM du moteur de votre échantillonneur augmentera la charge de travail du processeur. L'objectif est de trouver le bon compromis grâce auquel les demandes excessives ne seront adressées ni à votre processeur ni à votre RAM.



Faites redémarrer votre DAW à intervalles réguliers : de nombreuses DAW ont tendance à monopoliser de plus en plus de RAM au fur et à mesure de leur utilisation, RAM qu'elles ne rendent pas correctement au système d'exploitation. C'est quelque chose que vous remarquerez typiquement par le fait que l'affichage de la RAM (dans le gestionnaire de tâches sous Windows et dans le

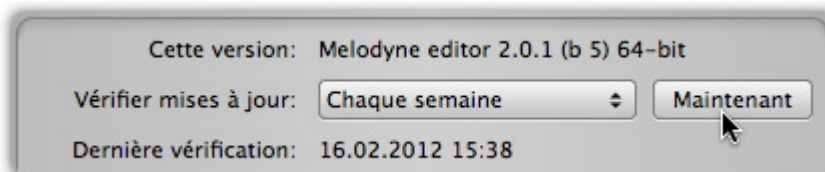
Moniteur d'activité sur le Mac) indiquera de moins en moins de RAM disponible même si vous n'avez accompli aucune édition supplémentaire dans Melodyne ni ajouté aucun nouvel instrument échantillonneur. Vous constaterez que faire redémarrer votre DAW à intervalles réguliers fonctionne merveilleusement bien dans de tels cas. La règle de base que nous recommandons est la suivante : chaque fois que vous avez fini d'éditer une piste (assez longue) avec Melodyne, avant de commencer à travailler sur la suivante, vous devez sauvegarder votre morceau et faire redémarrer votre DAW. Ce n'est qu'après cela que vous effectuerez le prochain transfert et reprendrez l'édition.

Faites redémarrer votre ordinateur : faire redémarrer votre ordinateur de temps en temps est moins souvent nécessaire mais ne fait pas de mal, car cela défragmente la RAM. Une RAM sévèrement fragmentée peut parfois être responsable de l'instabilité de votre DAW — même quand, à première vue, le niveau de consommation de RAM est loin d'être critique. Même si la quantité totale de RAM disponible peut sembler suffisante, si elle est fragmentée (c'est-à-dire si aucun grand bloc n'est disponible mais seulement une multitude de fragments éparpillés), des hoquets peuvent survenir dans la communication entre le système d'exploitation et la DAW ou entre la DAW et le plug-in. Vous pouvez résoudre d'un seul coup ces problèmes en faisant redémarrer l'ordinateur.

Conseil 3 : les bons réglages de DAW

Nous essayons de veiller à ce que Melodyne fonctionne parfaitement dans le plus grand nombre de DAW possible. Toutefois, chaque DAW a ses propres caractéristiques et options de réglage qui peuvent influencer sur le fonctionnement de Melodyne. Le nombre de ce que l'on appelle des “render threads” peut par exemple avoir une influence directe sur Melodyne et il peut être utile de les réduire progressivement pour voir si les problèmes rencontrés peuvent être éliminés de cette façon.

Nous avons répertorié divers points qui, tels que ceux-ci, peuvent affecter le fonctionnement de Melodyne dans les diverses DAW que nous avons testées. Vous trouverez les informations correspondantes dans la [page Compatibility](#) (compatibilité) sur notre site web,



Conseil 4 : utilisez toujours la dernière version de Melodyne

Nous améliorons constamment nos produits par des mises à jour régulières. Il se peut que vous rencontriez un problème qui a été éliminé dans la toute dernière version. Nous vous recommandons donc de toujours utiliser la version la plus récente du logiciel. Vous pouvez facilement savoir si une version plus récente est disponible en utilisant la fonction “Vérifier mises à jour” dans l’onglet Réglages des Préférences de Melodyne editor, assistant et essential ou, dans le cas de Melodyne studio, dans le menu Aide. Si une version plus récente existe, vous pouvez alors immédiatement la charger.

**Conseil 5 : utilisez le bon format de pilote audio**

Melodyne nécessite un des formats professionnels de pilote audio, ASIO (Windows), Core Audio (Mac) ou, si vous utilisez Pro Tools, l’intégration directe avec une interface audio propriétaire. Nous recommandons l’emploi d’une interface audio de haute qualité prenant en charge un de ces formats de pilote.

Si vous travaillez sous Windows et si votre carte son n’a pas de pilote ASIO, vous pouvez temporairement contourner le problème en utilisant ASIO4ALL. Sachez toutefois qu’une solution logicielle comme celle-ci ne transformera pas votre carte son en interface audio professionnelle pour la production musicale. Vous devez donc si possible utiliser une interface audio compatible ASIO. De plus, nous vous recommandons spécifiquement d’éviter les pilotes DirectX ou MME sous Windows.

Sous Mac OS X, vous pouvez utiliser la sortie audio intégrée de votre Mac avec un bon rendu de la reproduction audio. Toutefois, selon la DAW que vous utilisez, il se peut que l’enregistrement via l’entrée intégrée ne soit possible qu’au moyen d’un palliatif (la création d’un périphérique audio agrégé dans le programme utilitaire “Configuration audio et MIDI”).

Conseil 6 : utilisez la dernière version du pilote audio

Les problèmes avec les pilotes audio surviennent souvent après la mise à jour d'une application musicale. Dans certains cas, le problème se manifeste lui-même de façon spectaculaire : l'ordinateur se plante. D'autre fois, par contre, les symptômes peuvent être moins évidents, prenant la forme de mauvais fonctionnements subtils et difficiles à expliquer. Quelle que soit la forme qu'ils prennent, quand vous rencontrez ces problèmes, vous devez consulter le site web du fabricant afin de voir si de nouveaux pilotes sont disponibles pour votre interface audio. C'est particulièrement important dans le cas de matériel neuf. Un appareil neuf aura souvent été fabriqué, emballé et expédié il y a déjà un certain temps, aura passé plusieurs mois dans l'entrepôt du distributeur ou du revendeur. Les pilotes contenus dans le CD fourni avec un tel appareil pourraient bien ne plus être à jour et vous trouverez les tout derniers en ligne.



Si nos conseils ne vous aident pas

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'emploi de Melodyne et si les techniques de dépannage décrites ici n'ont pas pu vous aider, veuillez envoyer un e-mail à notre équipe d'assistance :

support@celemony.com

Sujets en rapport

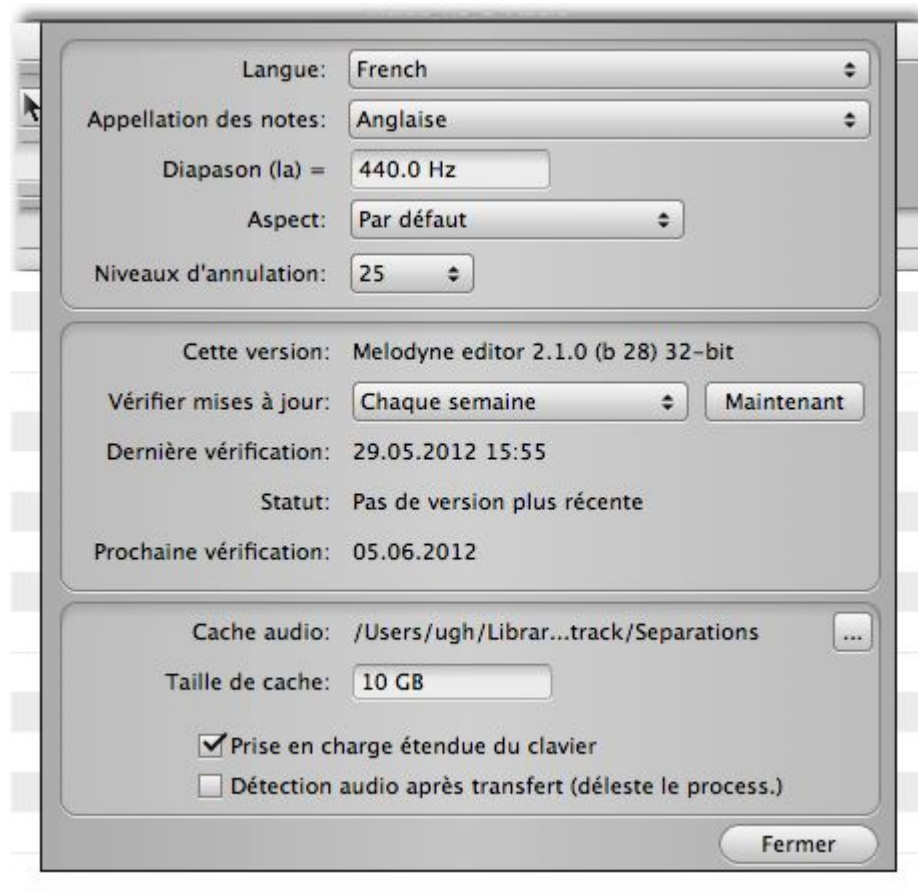
- [Gestion des fichiers audio et assignation des fichiers manquants](#)
- [Transfert de données audio dans Melodyne Plugin](#)
- [Installation et activation](#)

Préférences

Cette visite guidée concerne le panneau des préférences de Melodyne, qui détermine des aspects fondamentaux de la façon dont fonctionne le programme.

Panneau des préférences de Melodyne Plugin

Dans Melodyne Plugin, sélectionnez Préférences dans le menu Réglages.



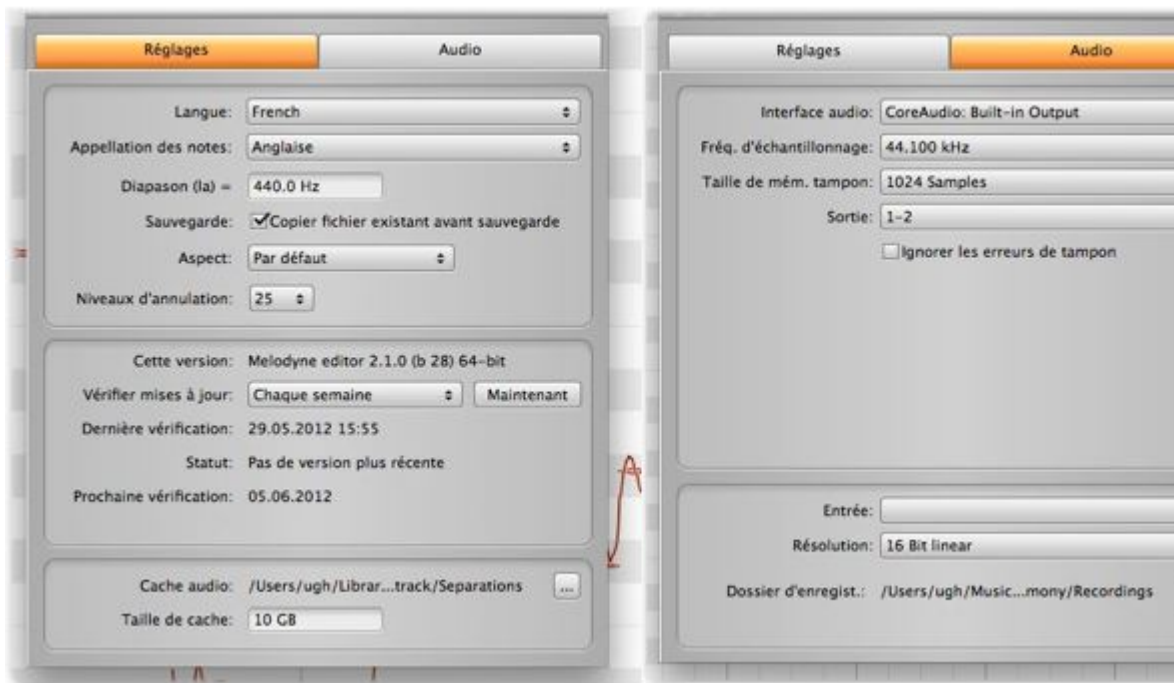
- Langue : détermine la langue de l'interface utilisateur.
- Appellation des notes : détermine si les notes seront identifiées dans la règle de hauteur par leur désignation anglaise, latine ou allemande.
- Diapason (la) : définit la fréquence du *la*4 qui est la hauteur de référence (*la* au-dessus du *do* médian).
- Aspect : vous permet de sélectionner les niveaux de luminosité et de contraste de l'interface de Melodyne.
- Niveaux d'annulations : Melodyne vous permet d'annuler jusqu'à 100 étapes d'édition. Ici, vous

pouvez limiter le nombre de niveaux d'annulation possibles et par conséquent réduire la mémoire RAM consommée. Réduisez cette valeur si vous manquez de mémoire ou si vous pensez ne vraiment pas avoir besoin d'autant de niveaux d'annulation.

- Les paramètres du cadre suivant sont conçus pour vous aider à maintenir votre logiciel à jour. En plus de spécifier la fréquence à laquelle Melodyne doit consulter le serveur pour savoir si une nouvelle version du programme est disponible, vous pouvez demander à Melodyne d'effectuer immédiatement ce contrôle. La version actuellement installée est aussi affichée.
- Cache audio : établit le chemin d'accès sur votre disque dur à la mémoire tampon audio requise par Melodyne editor lors du travail sur des données polyphoniques.
- Taille de cache : détermine la taille maximale de la mémoire tampon audio.
- Prise en charge étendue du clavier : activez cette option pour utiliser les raccourcis-clavier (annuler, tout sélectionner, copier, coller, touches flèches etc.) dans Plugin. Le bon fonctionnement de tout cela dépend de la DAW que vous utilisez ; décochez cette case si les raccourcis-clavier de Melodyne entrent en conflit avec votre DAW.
- Détection audio après transfert : si vous cochez cette option, l'analyse des données audio ne commence qu'une fois le transfert terminé, réduisant ainsi considérablement la charge de traitement pour l'ordinateur. Activez donc cette option sur les ordinateurs moins puissants s'ils ne parviennent pas à tout gérer durant le transfert (ce qui se manifeste par des clics, décrochages, ralentissements extrêmes etc.).

Panneau des préférences de Melodyne Stand-Alone

Dans Melodyne Stand-Alone, sélectionnez Préférences dans le menu Programme (Mac) ou Fichier (Windows) pour ouvrir le panneau des préférences. Celui-ci a deux onglets.



L'onglet Réglages offre les mêmes options que dans Plugin, et que vous fassiez vos sélections dans Plugin or Stand-Alone, vos choix s'appliquent aux deux mises en œuvre du programme.

Il y a toutefois ici une nouvelle fonction, la case à cocher Sauvegarde : si cette option est sélectionnée, avant de sauvegarder le fichier audio que vous venez d'éditer, Melodyne copie le fichier d'origine, en ajoutant "backup" à son nom de fichier. Cela vous permet de revenir ultérieurement à l'original si vous le désirez. Décochez la case si cette fonction n'a pas d'intérêt pour vous.

L'onglet Audio contient les options supplémentaires suivantes :

Cadre du haut

- Interface audio : vous permet de sélectionner un pilote audio ou l'interface audio qu'il pilote.
- Fréq. d'échantillonnage : détermine la fréquence d'échantillonnage utilisée par Melodyne.
- Taille de mém. tampon : détermine la taille de la mémoire tampon utilisée pour l'édition audio. Plus petite est la valeur, plus basse est la latence mais plus grande est la charge pour le processeur.
- Sortie : vous permet de sélectionner la sortie de l'interface audio utilisée par Melodyne Stand-Alone dans le cas où votre interface offre plusieurs sorties.
- Ignorer les erreurs de tampon : si Melodyne Stand-Alone est employé sur un ordinateur lent avec lequel le risque d'une surcharge (et le clic ou le saut qui en découle) existe, en cochant cette case, vous informez Melodyne que vous considérez le premier comme le moindre des deux maux – le problème étant que l'interface audio est souvent très sensible aux sauts et peut même dans de tels cas entraîner un blocage complet de l'ordinateur. Cochez la case si cela se

produit. C'est cependant très rare et la plupart des utilisateurs peuvent sans danger ignorer cette option.

Cadre du bas

- Entrée : vous permet de sélectionner l'entrée de l'interface audio utilisée par Melodyne Stand-Alone si votre interface offre plusieurs entrées.
- Résolution : détermine la résolution en bits des enregistrements faits par Melodyne Stand-Alone.
- Dossier d'enregist. : spécifie le dossier dans lequel seront sauvegardés les nouveaux enregistrements.

Sujets en rapport

- [Fonctionnement de Melodyne avec Rewire](#)
- [Enregistrement audio dans Melodyne Stand-Alone](#)

Melodyne dans Pro Tools

Lors de cette visite guidée, vous allez apprendre à utiliser efficacement Melodyne dans Pro Tools. Cette visite guidée concerne Pro Tools 11.2.

Veuillez aussi noter les [informations concernant la compatibilité de Melodyne avec Pro Tools](#) sur notre site web.

Problèmes actuels : conseils pour passer de Pro Tools 10 à 11

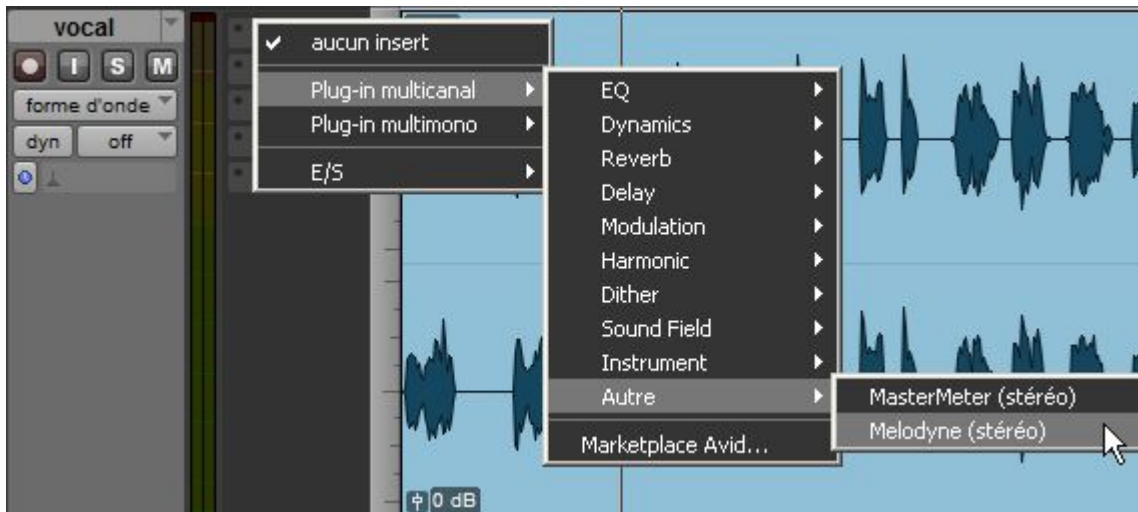
Faire fonctionner simultanément Pro Tools 10 et 11 : Melodyne est intégré dans Pro Tools 11 comme plug-in AAX 64 bits mais dans Pro Tools 10 comme plug-in RTAS 32 bits. Le programme d'installation de la version 2.1.2 de Melodyne installe les deux formats, RTAS et AAX, côte à côte. Sous OS X, vous pouvez faire fonctionner à la fois Pro Tools 10 et Pro Tools 11 sur le même ordinateur. Veuillez noter toutefois que, selon Avid, Pro Tools 11 ne peut être co-installé qu'avec Pro Tools 10.3.7 ou supérieur (sous Mac OS X 10.8).

Compatibilité des sessions entre Pro Tools 10 and 11 : les anciennes sessions utilisant Melodyne peuvent être ouvertes aussi bien dans Pro Tools 10 que dans Pro Tools 11, qu'elles aient été enregistrées par Pro Tools 10 ou Pro Tools 11. Autrement dit, une session « 10 » peut être importée dans Pro Tools 11 et une session « 11 » dans Pro Tools 10. Cette compatibilité bidirectionnelle est toutefois soumise à une condition : la même version de Melodyne (v.2.1.2) doit être installée sur les deux systèmes (Pro Tools 10 et 11).

Chemin d'accès pour les sessions : dans Pro Tools 11.2, vous n'avez pas à vous soucier du chemin d'accès de vos fichiers Melodyne. Ceux-ci sont automatiquement enregistrés dans un sous-dossier hiérarchique de la session au sein du dossier Plugin Settings (réglages de plugin). (Dans Pro Tools 11.0, vous devez définir manuellement ce chemin pour chaque nouvelle session.)

Chargement du plug-in Melodyne

Insérez Melodyne dans l'un des inserts de plug-in de la piste désirée. Vous trouverez Melodyne Plugin dans la catégorie « Autres ». Il ne faut pas la confondre avec la catégorie « Instrument », à partir de laquelle le périphérique Rewire (décrit ci-dessous) peut être chargé.



Il est conseillé d'insérer Melodyne dans le premier insert de plug-in – avant le compresseur, l'égaliseur ou d'autres effets. La raison est la suivante : au cours du transfert, Melodyne enregistre le signal entrant que vous souhaitez modifier – et avec lui tous les effets en amont de celui-ci dans la chaîne du signal, qui sont alors incorporés définitivement dans le signal et ne peuvent plus être réglés. Afin d'utiliser vos compresseur, égaliseur et autres effets de la manière habituelle, vous devez donc vous assurer qu'ils viennent après Melodyne Plugin dans la chaîne de signal.

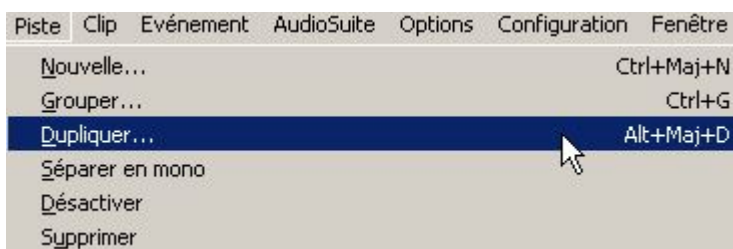
Sauvegarde et échange de projets

Sous Pro Tools 11, les fichiers de transfert de Melodyne sont stockés dans la structure de session. Cela signifie que si vous voulez être sûr que toutes les occurrences de Melodyne retrouveront les fichiers audio dont elles ont besoin après archivage ou partage de votre projet, la seule chose que vous avez besoin d'archiver ou de donner est le dossier de session.

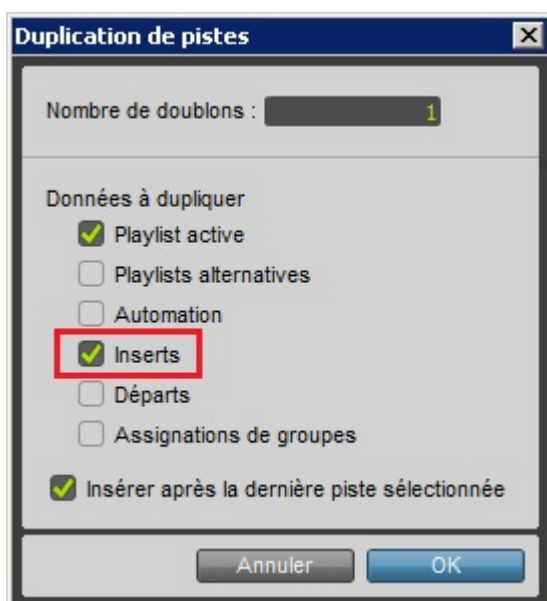
Lors de l'archivage et de l'échange de projets, vous n'avez pas à vous soucier du cache audio de Melodyne, dont la taille et l'emplacement peuvent être sélectionnés à partir de la boîte de dialogue Préférences de Melodyne. Melodyne restaurera automatiquement les paramètres trouvés là, il n'est donc pas nécessaire de les archiver ou de les copier séparément.

Duplication de pistes

Parfois, vous souhaitez copier une piste, y compris son occurrence de Melodyne et l'édition par Melodyne – afin par exemple de générer une seconde voix. Pour ce faire, utilisez la commande « Dupliquer... » dans le menu Piste de Pro Tools.



Pour s'assurer que non seulement la piste elle-même mais également Melodyne et toutes les modifications que vous avez effectuées avec sont également dupliquées, cochez la case « Inserts » dans la section « Données à dupliquer » de la boîte de dialogue « Dupliquer pistes ».



Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne

Tout comme vous pouvez mémoriser différents réglages comme presets dans un plug-in d'effets, dans Melodyne, vous pouvez sauvegarder différentes modifications. Vous pouvez faire cela afin, par exemple, de permettre à un interprète ou artiste d'écouter différentes modifications de la même prise et de choisir entre elles. Pour sauvegarder et recharger des réglages de Melodyne, suivez les mêmes procédures que pour tous les autres plug-ins.

Cliquez dans la partie supérieure de la fenêtre Melodyne Plugin actuelle sur « Preset » et sélectionnez « Sauvegarder réglages sous... ». Puis attribuez un nom à l'édition actuelle de Melodyne. Vous pouvez mémoriser d'autres modifications comme des presets (préréglages) supplémentaires et passer de l'un à l'autre à l'aide du sélecteur de preset.

Report (bounce)/incorporation des éditions de Melodyne

Lorsque vous utilisez Melodyne dans un projet et avez terminé l'édition, vous avez deux choix :

Vous pouvez autoriser les occurrences de Melodyne à rester actives jusqu'au mixage final. Si vous faites cela, vous conservez l'accès à votre édition par Melodyne et serez en mesure d'apporter des améliorations supplémentaires jusqu'au dernier moment. C'est pratique, mais tant que le plug-in reste actif, il consomme des ressources de votre système.

Vous pouvez rendre votre modification par Melodyne permanente en enregistrant le ou les passages/pistes édités dans un ou plusieurs nouveaux fichiers audio. Cela vous privera de l'accès à votre édition par Melodyne mais vous permettra de désactiver le plug-in et ainsi de libérer des ressources. Enregistrer comme pistes audio vos éditions faites avec Melodyne a en outre l'avantage de vous permettre de transmettre le projet à ceux de vos collègues qui n'ont pas Melodyne.

Pour convertir (c'est-à-dire rendre permanente) votre édition par Melodyne dans une piste Pro Tools, procédez comme suit :

En utilisant la fonction de bypass de la console de mixage ou zone d'insertion de la piste, désactivez les effets que vous ne souhaitez pas voir inclus dans l'enregistrement de la nouvelle piste. L'égaliseur et la compression sont par exemple des choses que vous souhaitez régler sur la nouvelle piste, donc ils ne doivent pas être inclus.

Le cas de l'automation est similaire : décidez si elle doit être incluse dans le transfert ou si vous préférez copier l'automatisation existante dans la nouvelle piste plus tard, afin d'y avoir toujours accès. Dans ce cas, désactivez préalablement l'automation dans la zone gauche de la fenêtre d'édition.



Pour commencer la procédure, choisissez « Nouvelle piste » dans le menu Sortie de la piste. Puis décidez si vous désirez enregistrer une piste mono ou stéréo et attribuez-lui un nom. Pro Tools crée une nouvelle piste et envoie à son entrée le signal sortant de la piste Melodyne.



Vous avez l'option d'enregistrer soit toute la piste Melodyne soit seulement des passages de celle-ci. Si vous le souhaitez, vous pouvez enregistrer plusieurs pistes simultanément de cette façon dans de nouvelles pistes audio.

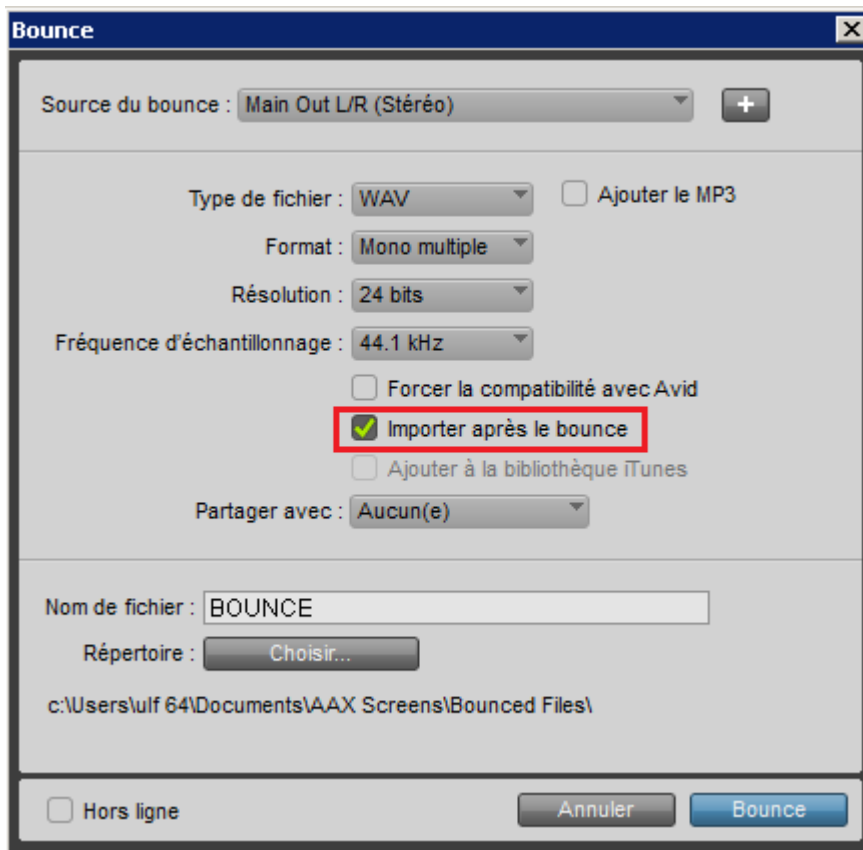
Une fois que vous avez effectué les ré-enregistrements souhaités, copiez les effets désactivés en les faisant glisser sur la ou les nouvelles pistes tout en maintenant la touche ALT enfoncée, puis réactivez-les. Via le menu Édition de Pro Tools, vous pouvez également copier les données d'automation des pistes Melodyne d'origine dans les nouvelles pistes.

Il ne reste plus alors qu'à décider ce qu'il faut faire des pistes d'origine de Melodyne. Vous pouvez soit les supprimer soit choisir « Cacher et désactiver » dans le menu Piste de sorte qu'elles n'apparaissent plus dans la liste des pistes. Si vous optez pour ce dernier choix, vous conserverez l'accès à votre édition Melodyne d'origine et serez en mesure de faire d'autres améliorations plus tard rien qu'en réactivant les pistes.

À titre d'alternative au ré-enregistrement, vous pouvez convertir les modifications faites par Melodyne dans une session à l'aide de la fonction de report (Bounce) :

Sélectionnez « Bounce sur disque » dans le menu Fichier. Maintenant, faites passer votre piste Melodyne en solo. Désactivez si nécessaire les autres plug-ins et/ou l'automation de cette piste.

Dans la fenêtre de dialogue Bounce, choisissez la source de bounce désirée et attribuez un nom et un dossier au nouveau fichier. Veillez bien à cocher l'option « Importer après Bounce » afin de s'assurer que le fichier créé par le bounce apparaisse immédiatement dans votre session.



Lorsque le bounce est terminé, choisissez Nouvelle piste dans le menu qui suit. Une nouvelle piste sera alors créée, contenant les données reportées. Vous pouvez désormais désactiver la piste d'origine avec Melodyne.

Avec l'arrivée de Pro Tools 11, il est désormais possible d'effectuer rapidement le bounce hors ligne. Pour cela, cochez la case correspondante dans la boîte de dialogue Bounce.

Rewire

Généralement, vous utiliserez Melodyne comme un plug-in dans Pro Tools. C'est le moyen le plus commode de travailler ; il implique en outre le stockage de toutes les données de Melodyne dans votre structure de session, ce qui facilite l'archivage et la transmission de vos projets. Parfois, cependant, vous pouvez souhaiter intégrer la version autonome de Melodyne dans Pro Tools en tant que client Rewire.

Cela peut être utile si, par exemple, vous souhaitez rapidement caler les échantillons sur le tempo du projet. Lorsque le programme est intégré via Rewire, cela se fait automatiquement dès que vous faites glisser un échantillon depuis le finder ou l'explorateur et le déposez dans la fenêtre Melodyne. Vous pouvez ensuite lire les échantillons au tempo correct via Rewire et mieux les utiliser dans Pro Tools, éventuellement en les améliorant par l'application de plug-ins supplémentaires.

Pour intégrer Melodyne Stand-Alone dans Pro Tools en tant que client Rewire, procédez comme suit :

Lancez d'abord Pro Tools, puis créez une piste auxiliaire et choisissez « Melodyne » dans la catégorie « Instrument ». Cela lancera Melodyne non pas comme un plug-in, mais comme une application autonome intégrée via Rewire. Les fonctions de transport et le tempo des deux programmes seront également synchronisés.

Lancez maintenant Melodyne et sélectionnez dans le volet Rewire de l'interface utilisateur de Melodyne la paire de sorties que vous souhaitez utiliser pour le transfert audio de ce document Melodyne dans Pro Tools. Si vous travaillez avec un seul document Melodyne, sélectionnez « 1-2 » dans Melodyne.



Dans la fenêtre Rewire Pro Tools, sélectionnez « Gauche – Droite » (Left – Right). Vous pouvez, si vous le souhaitez, ouvrir plusieurs documents Melodyne et transférer leur audio à des pistes auxiliaires séparées dans Pro Tools via plusieurs canaux.



Maintenant, chargez ou faites glisser et déposez les échantillons souhaités dans Melodyne. Ces derniers seront alors analysés et adaptés au tempo du projet. Lorsque vous avez fini d'éditer le ou les échantillons dans Melodyne, vous pouvez transférer les signaux audio correspondants via Rewire de Melodyne à Pro Tools et les y enregistrer. Dirigez la piste auxiliaire via le menu de sortie vers une nouvelle piste et enregistrez le signal audio sur celle-ci.

Veuillez noter que les données de Melodyne ne sont pas automatiquement sauvegardées avec votre session Pro Tools lorsque les deux programmes sont liés par Rewire. Pour qu'il soit possible de recréer une situation de travail antérieure, vous devez sauvegarder manuellement le document Melodyne sous la forme d'un fichier MPD, idéalement dans le dossier session de votre projet Pro Tools. Lors de la sauvegarde, activez l'option « Copier fichier existant avant sauvegarde » pour assurer que Melodyne enregistre une copie de l'échantillon dans le dossier de session.

Diverses remarques

Taille de la mémoire tampon matérielle

Dans « Configuration > Moteur de lecture », réglez la taille de la mémoire tampon matérielle sur 1 024 échantillons. De plus petites valeurs entraînent une augmentation significative de la charge de travail du processeur.

Si vous avez besoin d'une mémoire tampon plus petite, par ex. lorsque vous faites le mixage casque directement dans votre ordinateur et non via une tranche de canal ou console de mixage externe, désactivez toutes les occurrences de Melodyne pour l'enregistrement. Réactivez Melodyne dès le début de l'édition de votre nouvelle piste.

Raccourcis clavier

Si vous utilisez Pro Tools sous Windows, certains raccourcis clavier ne fonctionnent malheureusement pas dans Melodyne, car ils affectent Pro Tools lui-même et non Melodyne :

- CTRL+X
- CTRL+C
- CTRL+V
- CTRL+Z
- CTRL+Shift+Z
- Supprimer
- Tous les raccourcis utilisant la touche Alt, comme ALT+tirer avec la souris (réglage fin de goutte)

À la place de ces raccourcis, veuillez utiliser les commandes correspondantes dans les menus ou l'interface utilisateur de Melodyne.

Exportation en MP3

L'exportation des données audio au format MP3 peut conduire à un plantage accompagné du message d'erreur « Set ENV Var KMP_Duplicate_Lib_ok = True ». Si cela se produit, procédez comme suit :

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur « Poste de travail » ou « Ordinateur » et choisissez « Propriétés » dans le menu contextuel.

Dans la fenêtre Propriétés Système, cliquez sur l'onglet Avancé et sélectionnez « Variables d'environnement ».

Dans la section Variables utilisateur, sélectionnez « Nouveau ».

Saisissez « KMP_DUPLICATE_LIB_OK » dans le champ Nom de la variable.

Saisissez « TRUE » dans le champ Valeur de la variable.

Cliquez sur « OK » pour fermer la fenêtre Nouvelle variable utilisateur .

Quittez successivement les pages Variables d'environnement et Propriétés système avec « OK ».

Faites redémarrer Pro Tools.

Remarques concernant les anciennes versions

Pro Tools 10 : Changement de la taille de la fenêtre

Vous pouvez augmenter ou diminuer la taille de la fenêtre Melodyne en tirant l'angle inférieur droit de la fenêtre avec la souris. Dans la version RTAS du plug-in, la fenêtre n'assume la nouvelle taille que lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

Sujets en rapport

- [Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité](#)
- [Melodyne condensé : l'interface en résumé](#)
- [Guide de prise en main](#)

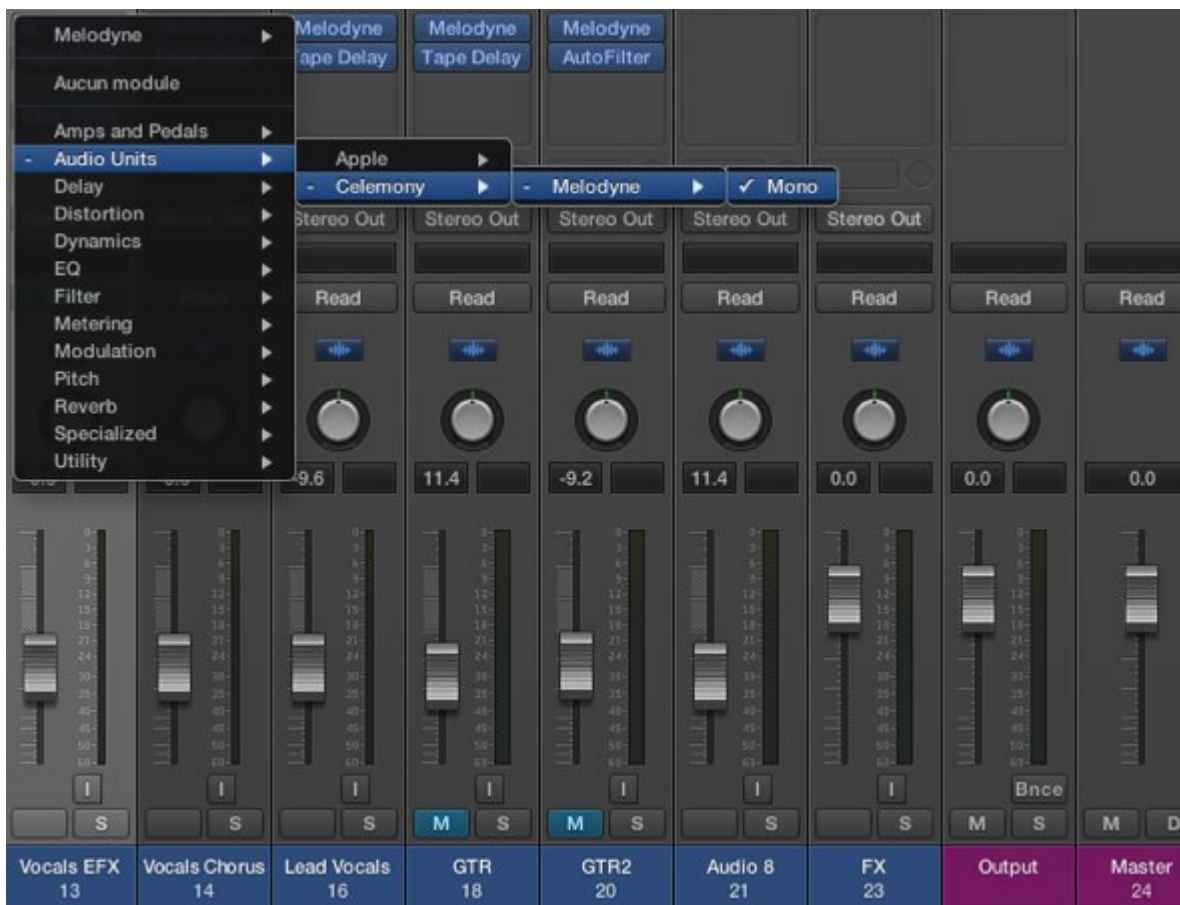
Melodyne dans Logic Pro

Lors de cette visite guidée, vous allez apprendre à utiliser efficacement Melodyne dans Logic Pro. Cette visite guidée concerne Logic Pro X.

Veuillez aussi noter les [informations concernant la compatibilité de Melodyne avec Logic Pro](#) sur notre site web.

Chargement du plug-in Melodyne

Insérez Melodyne dans l'un des logements de plug-in de la piste désirée. Vous trouverez Melodyne Plugin sous Audio Units/Celemony Melodyne.



Il est conseillé d'insérer Melodyne dans le premier logement de plug-in – avant le compresseur, l'égaliseur ou d'autres effets. La raison est la suivante : au cours du transfert, Melodyne enregistre le signal entrant que vous souhaitez modifier – et avec lui tous les effets en amont de celui-ci dans la

chaîne du signal, qui sont alors incorporés définitivement dans le signal et ne peuvent plus être réglés. Afin d'utiliser vos compresseur, égaliseur et autres effets de la manière habituelle, vous devez donc vous assurer qu'ils viennent après Melodyne Plugin dans la chaîne de signal.

Sauvegarde et échange de projets

Lors des transferts, Melodyne enregistre le signal de la piste, faisant une copie des passages transférés. Les fichiers audio qui en résultent sont stockés dans un dossier nommé « Transferts », que vous créez avec Melodyne dans Réglages > Gestionnaire de fichiers. Idéalement, vous devriez créer un sous-dossier nommé « Transferts » pour votre projet Logic Pro actuel dans le dossier de projet lui correspondant. Assignez maintenant vos transferts à ce dossier dans la première occurrence de Melodyne que vous créez en choisissant Réglages > Gestionnaire de fichiers > « Chemin d'accès au dossier de projet » et en naviguant jusqu'à ce dossier. Pour ce faire, cliquez sur l'icône de points de suspension (« ... »).

Maintenant, si vous voulez être sûr que toutes les occurrences de Melodyne pourront toujours retrouver les fichiers audio dont elles ont besoin après archivage ou partage de votre projet, la seule chose que vous avez besoin d'archiver ou de donner est le dossier du projet.

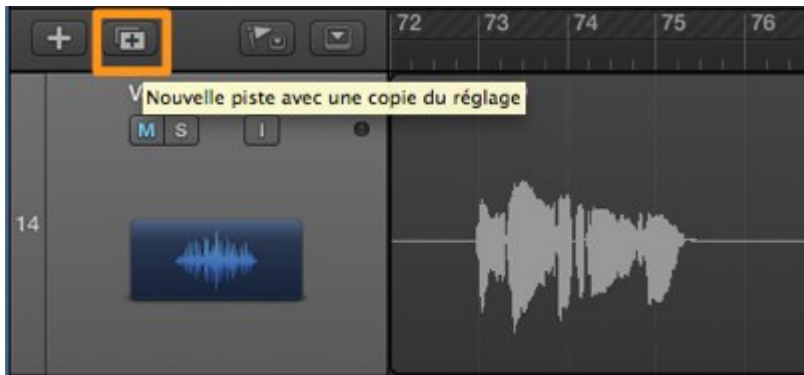
Si vous faites une copie de votre projet à l'aide de la commande « Sauvegarder sous... », n'oubliez pas de faire aussi une copie manuelle du dossier Transferts. Dès que vous avez fait cela, ouvrez la copie de votre projet.

Choisissez Réglages > Gestionnaire de fichiers > « Chemin d'accès au dossier de projet » et naviguez comme précédemment jusqu'au dossier Transferts qui vient d'être copié pour entériner son chemin d'accès.

Lors de l'archivage et de l'échange de projets, vous n'avez pas à vous soucier du cache audio de Melodyne, dont la taille et l'emplacement peuvent être sélectionnés à partir de la boîte de dialogue Préférences de Melodyne. Melodyne restaurera automatiquement les paramètres trouvés là, il n'est donc pas nécessaire de les archiver ou de les copier séparément.

Duplication de pistes

Parfois, vous souhaitez copier une piste, y compris son occurrence de Melodyne et l'édition par Melodyne – afin par exemple de générer une seconde voix. Pour ce faire, utilisez soit l'icône « Nouvelle piste avec une copie du réglage » soit le raccourci clavier CMD-D. Faites glisser le matériel audio appartenant à la piste d'origine dans la nouvelle piste afin de le dupliquer.



Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne

Tout comme vous pouvez mémoriser différents réglages comme presets dans un plug-in d'effets, dans Melodyne, vous pouvez sauvegarder différentes modifications. Vous pouvez faire cela afin, par exemple, de permettre à un interprète ou artiste d'écouter différentes modifications de la même prise et de choisir entre elles. Pour sauvegarder et recharger des réglages de Melodyne, suivez les mêmes procédures que pour tous les autres plug-ins.

Cliquez simplement sur le nom du preset actuel dans la fenêtre Melodyne Plugin et sélectionnez « Sauvegarder sous... » puis attribuez un nom à l'actuelle édition de Melodyne. Vous pouvez mémoriser d'autres modifications comme des presets (préréglages) supplémentaires et passer de l'un à l'autre à l'aide du sélecteur de preset.

Report/incorporation des éditions de Melodyne

Lorsque vous utilisez Melodyne dans un projet et avez terminé l'édition, vous avez deux choix :

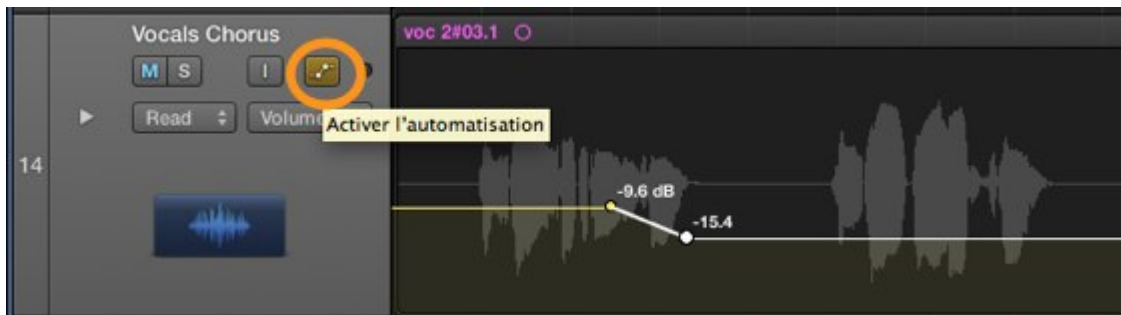
Vous pouvez autoriser les occurrences de Melodyne à rester actives jusqu'au mixage final. Si vous faites cela, vous conservez l'accès à votre édition par Melodyne et serez en mesure d'apporter des améliorations supplémentaires jusqu'au dernier moment. C'est pratique, mais tant que le plug-in reste actif, il consomme des ressources de votre système.

Vous pouvez rendre votre modification par Melodyne permanente en la « reportant », c'est-à-dire en enregistrant le ou les passages/pistes édités dans un ou plusieurs nouveaux fichiers audio. Cela vous privera de l'accès à votre édition par Melodyne mais vous permettra de désactiver le plug-in et ainsi de libérer des ressources. Reporter vos éditions faites avec Melodyne a en outre l'avantage de vous permettre de transmettre le projet à ceux de vos collègues qui n'ont pas Melodyne.

Pour un report (« Bounce ») de la piste contenant Melodyne dans Logic Pro rendant votre modification permanente, procédez comme suit :

Désactivez les effets que la nouvelle piste ne doit pas contenir par ALT-clic sur les plug-ins correspondants. L'égaliseur et la compression sont par exemple des choses que vous souhaitez régler sur la nouvelle piste, donc ils ne doivent pas être inclus.

Le cas de l'automation est similaire : décidez si elle doit être incluse dans le transfert ou si vous préférez copier l'automation existante dans la nouvelle piste plus tard, afin d'y avoir toujours accès. Dans ce cas, désactivez l'automation dans la zone gauche de piste en fenêtre d'édition ou dans la console de mixage avant le report. Vous pouvez également désactiver l'automation lors du report des pistes (voir ci-dessous).

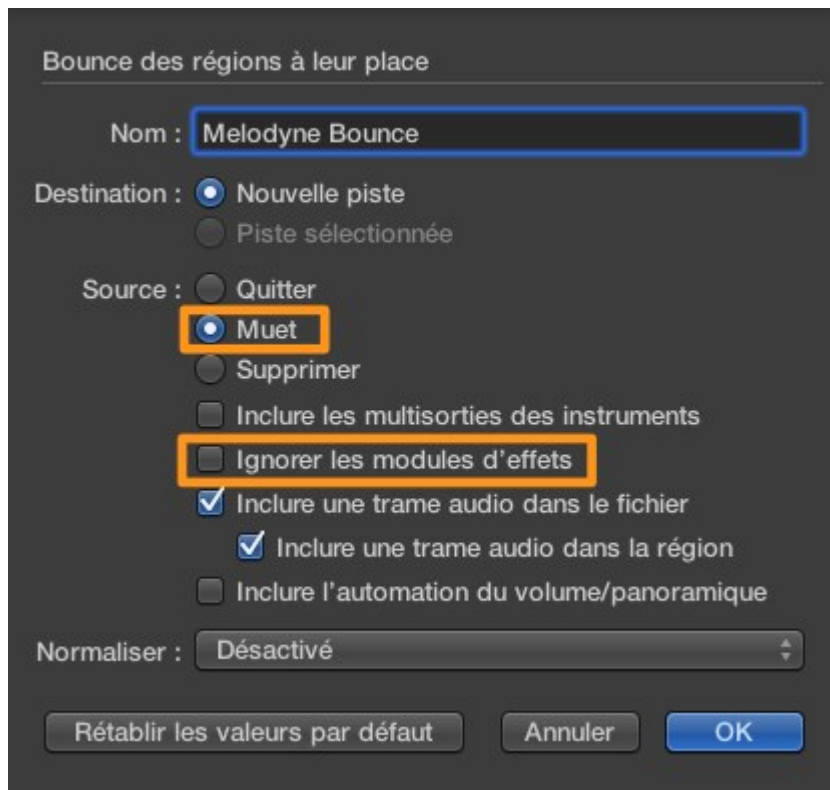


Pour Logic 9, nous recommandons la procédure de report suivante :

Sélectionnez une ou plusieurs régions. Cliquez avec le bouton droit sur la barre de titre d'une région et sélectionnez « Bounce des régions à leur place ». Saisissez maintenant un nom suivi par les paramètres de résolution audio.

En aucun cas vous ne devez cocher « Ignorer les modules d'effets » car alors votre édition par Melodyne serait ignorée.

Comme Logic va créer automatiquement une nouvelle piste pour les données reportées, vous pouvez maintenant décider de ce que vous voulez faire avec la piste d'origine (Source). Si vous sélectionnez « Muet », l'ancienne piste sera conservée, mais avec le son simplement coupé.



Une fois le report (Bounce) effectué, pour copier les données d'automation dans la piste nouvellement créée, maintenez la touche MAJ/SHIFT enfoncée pendant que vous dessinez une sélection au sein des données d'automation. Ensuite, choisissez Édition > Copier ou utilisez le raccourci CMD+C pour copier les données d'automation dans le presse-papiers. Après sélection de la piste contenant les données reportées, insérez les données en choisissant Édition > Coller (ou le raccourci CMD+V). Maintenant, il ne reste qu'à réactiver l'automation dans le canal.

Pour copier dans la nouvelle piste créée les plug-ins de la piste d'origine, faites-les glisser de cette dernière à la nouvelle piste en maintenant la touche ALT enfoncée, comme d'habitude.

Il ne reste plus qu'à décider quoi faire avec les pistes d'origine de Melodyne. Vous pouvez les supprimer ou couper leur son, en désactivant avec la touche ALT leurs occurrences de Melodyne afin d'économiser des ressources. Si vous optez pour ce dernier choix, vous conserverez l'accès à votre édition Melodyne d'origine et serez en mesure de faire d'autres améliorations plus tard rien qu'en réactivant les pistes.

Rewire

Généralement, vous utiliserez Melodyne comme un plug-in dans Logic Pro. C'est le moyen le plus commode de travailler ; il implique en outre le stockage de toutes les données de Melodyne dans votre structure de projet, ce qui facilite l'archivage et la transmission de votre projet. Parfois, cependant, vous pouvez souhaiter intégrer la version autonome de Melodyne dans Logic Pro en tant que client Rewire.

Cela peut être utile si, par exemple, vous souhaitez rapidement caler les fichiers audio sur le tempo du projet. Lorsque le programme est intégré via Rewire, cela se fait automatiquement dès que vous faites glisser un fichier audio depuis le finder ou l'explorateur et le déposez dans la fenêtre Melodyne. Vous pouvez ensuite lire les fichiers audio au tempo correct via Rewire et mieux les utiliser dans Logic Pro, éventuellement en les améliorant par l'application de plug-ins supplémentaires.

Pour intégrer Melodyne Stand-Alone dans Logic Pro en tant que client Rewire, procédez comme suit :

Lancez d'abord Logic Pro. Puis choisissez la commande « Créer une tranche de console auxiliaire » dans le menu « Options ».



Une tranche dédiée sera automatiquement créée dans la table de mixage de Logic Pro. Maintenant, dans la section Entrée de cette tranche, sélectionnez « Melodyne singletrack > RW:Left/Right » comme entrée.

Vous pouvez ouvrir plusieurs documents Melodyne de cette façon et assigner leur sortie audio via des canaux indépendants à des pistes auxiliaires séparées de Logic Pro.



Ouvrez maintenant Melodyne. Cela lancera Melodyne non pas comme un plug-in, mais comme une application autonome intégrée via Rewire. Les fonctions de transport et le tempo des deux programmes seront également synchronisés. La présence d'une connexion Rewire active est indiquée par le fait que les deux canaux de sortie Rewire peuvent être sélectionnés depuis l'interface utilisateur de Melodyne. Si vous travaillez avec un seul document Melodyne, sélectionnez « 1-2 » sous Rewire.



Maintenant, chargez ou faites glisser et déposez les fichiers audio souhaités dans Melodyne. Ces derniers seront alors analysés et adaptés au tempo du projet. Lorsque vous avez fini d'éditer le ou les échantillons dans Melodyne, vous pouvez transférer les signaux audio correspondants par Rewire de Melodyne à Logic Pro et les y enregistrer.

Veuillez noter que les données de Melodyne ne sont pas automatiquement sauvegardées avec votre projet Logic Pro lorsque les deux programmes sont liés par Rewire. Pour qu'il soit possible de recréer une situation de travail antérieure, vous devez sauvegarder le document Melodyne manuellement sous la forme d'un fichier MPD, idéalement dans votre dossier de projet Logic pro. Lors de la sauvegarde, activez l'option « Consolider les fichiers audio » pour assurer que Melodyne enregistre une copie de l'échantillon dans le dossier de session.

Diverses remarques

Taille de la mémoire tampon

Dans Préférences > Audio, nous vous recommandons de régler la taille de la mémoire tampon audio (Buffer E/S) sur 1 024 échantillons. De plus petites valeurs entraînent une nette augmentation de la charge du processeur.

Si vous avez besoin d'une mémoire tampon plus petite, par ex. lorsque vous faites le mixage casque directement dans votre ordinateur et non via une tranche de canal ou console de mixage externe, désactivez toutes les occurrences de Melodyne pour l'enregistrement. Réactivez Melodyne dès le début de l'édition de votre nouvelle piste.

Coupure du son et Solo

Melodyne continue à lire son signal audio même lorsque le son de la région audio de la même partie de l'arrangement a été coupé. Alors que c'est le comportement normal dans tous les autres hôtes courants, pour les utilisateurs d'anciennes versions de Logic, cela semblera étrange de prime abord. Par ailleurs, il y a d'autres effets collatéraux : vous entendez les signaux audio de toutes les occurrences de Melodyne que vous utilisez indépendamment du fait que certaines régions ont été enregistrées en mode Solo (ou Solo global). Si toutefois vous souhaitez couper le son de Melodyne ou le mettre en solo, utilisez les boutons appropriés dans la tranche de canal.

Comme alternative aux boutons de la tranche de canal, vous pouvez également utiliser les boutons de la liste des pistes, bien qu'ils doivent bien entendu être configurés à l'avance dans ce but :

Choisissez Préférences > Audio > Général. Dans la section Muet/Solo de la piste, deux options sont disponibles :

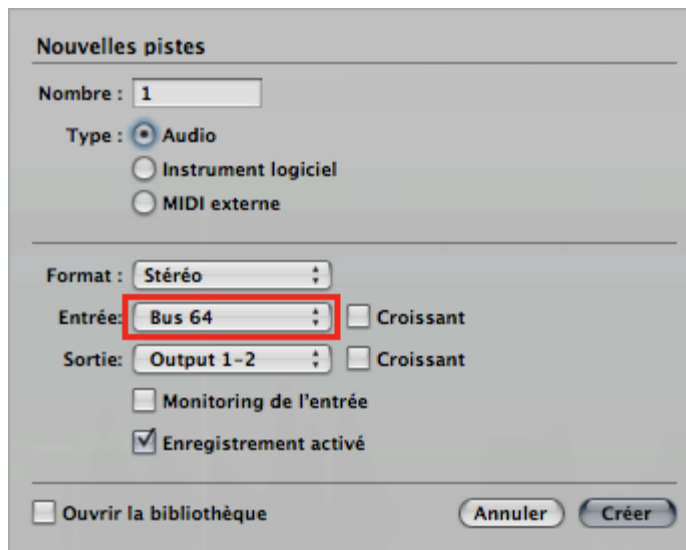
Non intensive (réaction lente) : si cette option est sélectionnée, les boutons Muet/Solo agissent simultanément sur toutes les régions de la piste. Ni Melodyne editor ni Melodyne assistant ne sont influencés par ce réglage.

Rapide (bandes de canaux distantes) : si cette option est sélectionnée, les boutons Muet/Solo ont exactement le même effet que les boutons correspondants de la tranche de canal ; ils affectent donc Melodyne.

Remarques concernant les anciennes versions

Report (Bounce)

Si vous utilisez **Logic 8** ou antérieur, nous vous recommandons la procédure de report suivante : créez une nouvelle piste grâce au raccourci-clavier ALT+CMD+N ou choisissez Piste > Nouvelle dans le menu.



Dans la fenêtre suivante, sous « Entrée », sélectionnez un bus libre, par exemple « Bus 64 ». Attribuez un nom à la piste et confirmez avec « Créer ». Ensuite, armez la nouvelle piste pour l'enregistrement en cliquant sur le bouton « R » de la tranche de canal.

Puis réglez la sortie de la piste contenant les changements de Melodyne sur « Bus 64 ». Ensuite, avec l'enregistrement armé, vous pouvez enregistrer la totalité de la piste ou des passages isolés dans celle-ci.

Coupez alors le son de la piste d'origine avec le bouton Muet, copiez les plug-ins dans la piste contenant les données reportées (par bounce), et réactivez-les en désactivant la fonction bypass.

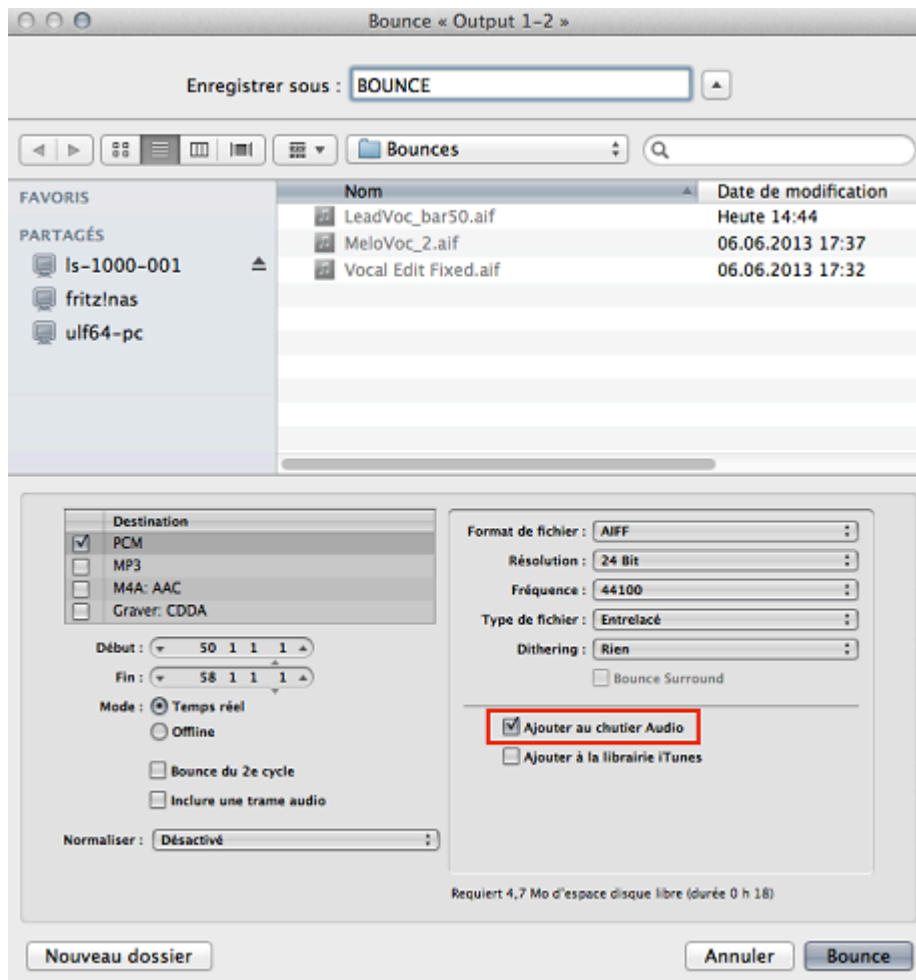


Procédure normale de report (bounce) avec d'anciennes versions de Logic

Cette procédure est beaucoup utilisée, mais nous ne la recommandons pas. Nous préférons la souplesse et la commodité supplémentaires du routage par le bus. Néanmoins, l'utilisation de cette méthode étant tellement répandue, nous la décrivons ici :

Pour commencer le processus de report, choisissez Piste > Bounce dans la barre de menu. Saisissez maintenant un nom suivi des paramètres de résolution audio nécessaires avec les coordonnées de mesure de début et de fin du passage que vous voulez reporter. Vous pouvez également choisir d'effectuer le report (bounce) hors ligne ou en temps réel.

En aucun cas vous ne devez cocher « Ignorer les modules d'effets » car alors votre édition par Melodyne serait ignorée. Cochez l'option « Ajouter au chutier audio ».



Cliquez maintenant sur OK (Bounce). Logic Pro va effectuer le report et créer une nouvelle piste contenant vos éditions faites avec Melodyne. Vous trouverez ce fichier dans le chutier audio de Logic (CMD-9).

Une fois que vous avez effectué les reports désirés, créez une nouvelle piste dans Logic Pro et placez-y le fichier en position correcte. Faites glisser les effets désactivés dans la nouvelle piste, en maintenez enfoncée la touche CMD pendant que vous le faites, et réactivez-les. Vous pouvez transférer les données d'automation des pistes Melodyne d'origine à vos nouvelles pistes en utilisant les fonctions copier et coller.

Il ne reste plus qu'à décider quoi faire avec les pistes d'origine de Melodyne. Vous pouvez les supprimer ou couper leur son, en désactivant Melodyne comme effet avec la touche ALT. Si vous optez pour ce dernier choix, vous conserverez l'accès à votre édition Melodyne d'origine et serez en mesure de faire d'autres améliorations plus tard rien qu'en réactivant les pistes.

Sujets en rapport

- Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité
- Melodyne condensé : l'interface en résumé
- Guide de prise en main

Melodyne dans Cubase/Nuendo

Lors de cette visite guidée, vous allez apprendre à utiliser efficacement Melodyne dans Cubase et Nuendo. Cette visite guidée concerne Cubase 8/Nuendo 6.

Veuillez aussi noter les [informations concernant la compatibilité de Melodyne avec Cubase/Nuendo](#) sur notre site web.

Chargement du plug-in Melodyne

Insérez Melodyne dans l'un des logements de plug-in de la piste désirée. Vous trouverez Melodyne Plugin dans le dossier « Plug-Ins », où il est apparaît sous le nom « Celemony Melodyne ».



Il est conseillé d'insérer Melodyne dans le premier logement de plug-in – avant le compresseur, l'égaliseur ou d'autres effets. La raison est la suivante : au cours du transfert, Melodyne enregistre le signal entrant que vous souhaitez modifier – et avec lui tous les effets en amont de celui-ci dans la chaîne du signal, qui sont alors incorporés définitivement dans le signal et ne peuvent plus être réglés. Afin d'utiliser vos compresseur, égaliseur et autres effets de la manière habituelle, vous devez donc vous assurer qu'ils viennent après Melodyne Plugin dans la chaîne de signal.

Sauvegarde et échange de projets

Lors des transferts, Melodyne enregistre le signal de la piste, faisant une copie des passages transférés. Dans la structure de projet de Cubase/Nuendo, les fichiers audio obtenus sont stockés à l'intérieur du dossier « Melodyne » spécialement créé dans un sous-dossier appelé « Transfers ». Cela signifie que si vous voulez être sûr que toutes les occurrences de Melodyne pourront toujours retrouver les fichiers audio dont elles ont besoin après archivage ou partage de votre projet, la seule chose que vous avez besoin d'archiver ou de donner est le dossier du projet.

Si vous effectuez une copie de votre projet à l'aide de la commande « Copie de Sauvegarde du Projet.. », veillez à immédiatement ouvrir une fois le projet. Alors, et alors seulement, le dossier « Melodyne » sera inclus dans la sauvegarde.

Lors de l'archivage et de l'échange de projets, vous n'avez pas à vous soucier du cache audio de Melodyne, dont la taille et l'emplacement peuvent être sélectionnés à partir de la boîte de dialogue Préférences de Melodyne. Melodyne restaurera automatiquement les paramètres trouvés là, il n'est donc pas nécessaire de les archiver ou de les copier séparément.

Duplication de pistes

Parfois, vous souhaitez copier une piste, y compris son occurrence de Melodyne et l'édition par Melodyne – afin par exemple de générer une seconde voix. Pour ce faire, utilisez la commande Dupliquer pistes dans le menu Projet de Cubase/Nuendo.



Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne

Tout comme vous pouvez mémoriser différents réglages comme presets dans un plug-in d'effets, dans Melodyne, vous pouvez sauvegarder différentes modifications. Vous pouvez faire cela afin, par exemple, de permettre à un interprète ou artiste d'écouter différentes modifications de la même prise et de choisir entre elles. Pour sauvegarder et recharger des réglages de Melodyne, suivez les mêmes procédures que pour tous les autres plug-ins.

Cliquez dans la partie supérieure de la fenêtre Melodyne Plugin actuelle sur Gérer Presets et sélectionnez « Sauvegarder Preset... ». Puis attribuez un nom à l'édition actuelle de Melodyne. Vous pouvez mémoriser d'autres modifications comme des presets (préréglages) supplémentaires et passer de l'un à l'autre à l'aide du sélecteur de preset.

Exportation/incorporation des éditions de Melodyne (mixage audio)

Lorsque vous utilisez Melodyne dans un projet et avez terminé l'édition, vous avez deux choix :

Vous pouvez autoriser les occurrences de Melodyne à rester actives jusqu'au mixage final. Si vous faites cela, vous conservez l'accès à votre édition par Melodyne et serez en mesure d'apporter des améliorations supplémentaires jusqu'au dernier moment. C'est pratique, mais tant que le plug-in reste actif, il consomme des ressources de votre système.

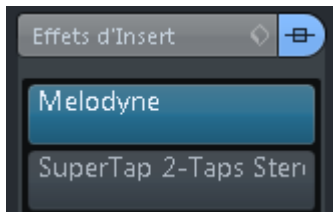
Vous pouvez rendre votre modification par Melodyne permanente en « l'exportant », c'est-à-dire en

enregistrant le ou les passages/pistes édités dans un ou plusieurs nouveaux fichiers audio. Cela vous privera de l'accès à votre édition par Melodyne mais vous permettra de désactiver le plug-in et ainsi de libérer des ressources. Exporter vos éditions faites avec Melodyne a en outre l'avantage de vous permettre de transmettre le projet à ceux de vos collègues qui n'ont pas Melodyne.

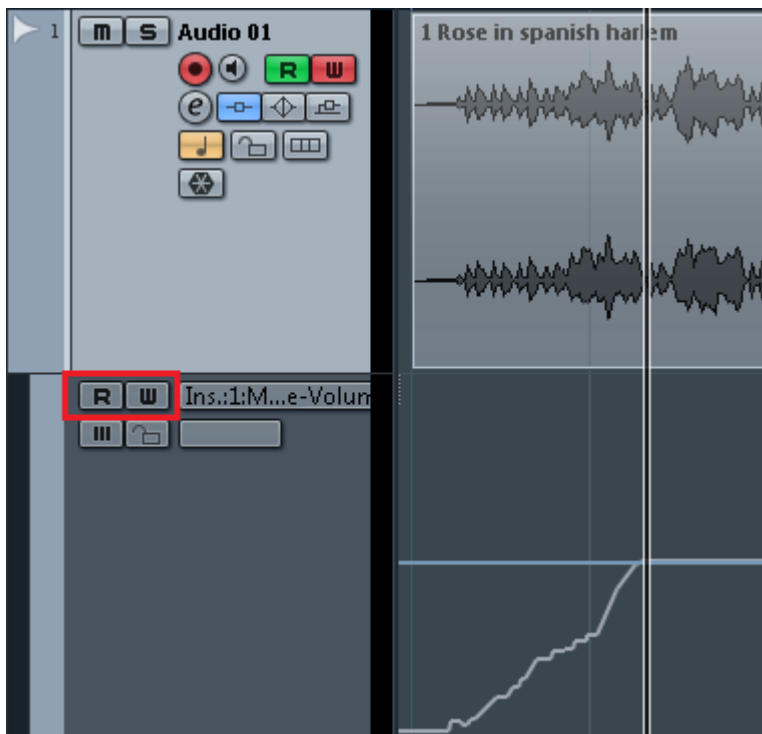
Pour exporter la piste contenant Melodyne dans Cubase/Nuendo et rendre votre modification permanente, procédez comme suit :

Spécifiez la plage souhaitée dans la timeline (règle temporelle) de Cubase/Nuendo ; vous pouvez enregistrer soit la totalité de la piste de Melodyne soit juste un ou des passages de celle-ci.

En utilisant la fonction de bypass de la console de mixage ou zone d'insertion de la piste, désactivez les effets que vous ne souhaitez pas voir inclus dans l'enregistrement de la nouvelle piste. L'égaliseur et la compression sont par exemple des choses que vous souhaitez régler sur la nouvelle piste, donc ils ne doivent pas être inclus.



Le cas de l'automatisation est similaire : décidez si elle doit être incluse dans le transfert ou si vous préférez copier l'automatisation existante dans la nouvelle piste plus tard, afin d'y avoir toujours accès. Dans ce cas, désactivez l'automatisation en fenêtre d'édition, dans la zone gauche de piste, avant l'export. Vous pouvez le faire pour toutes les automatisations (en bloc) ou individuellement pour les éléments de contrôle que vous souhaitez désactiver.

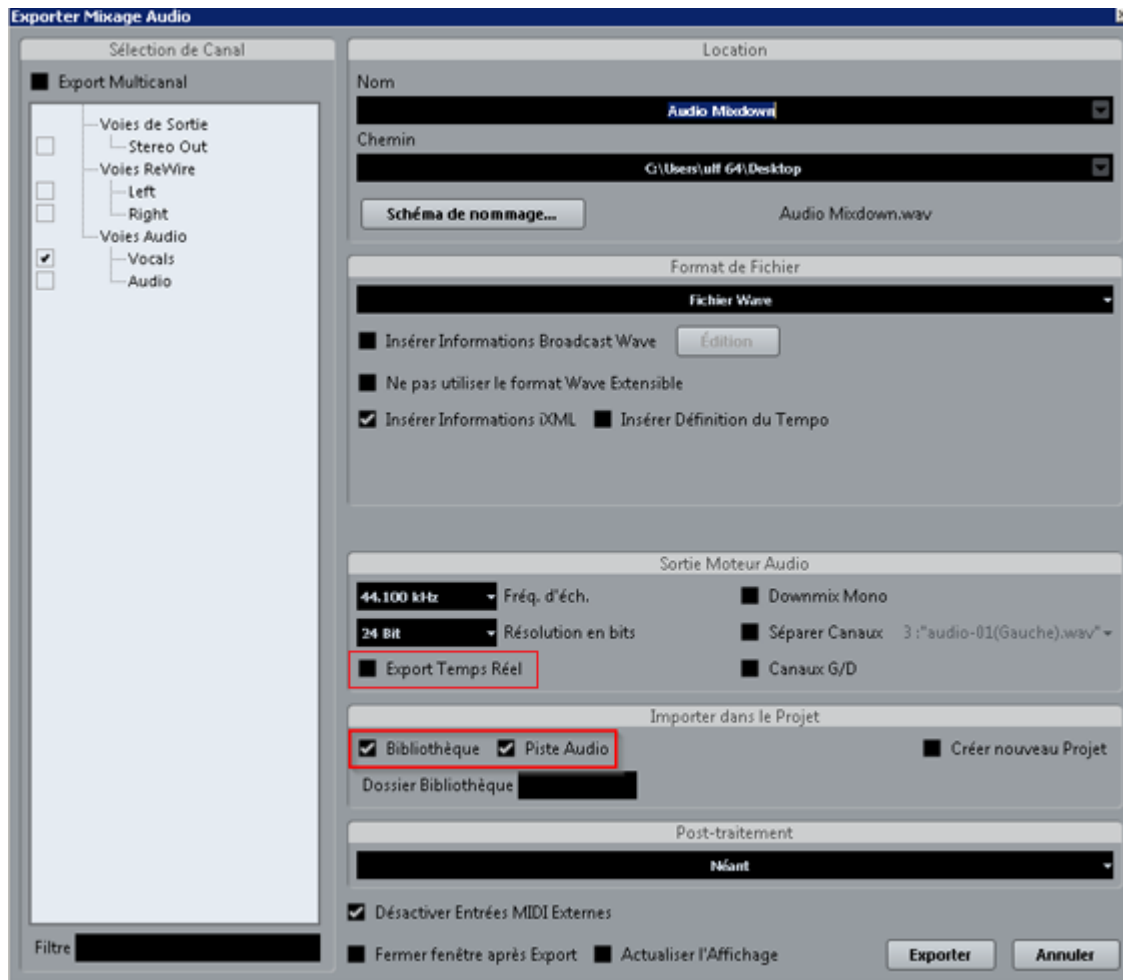


Pour commencer le processus d'exportation, choisissez Fichier > Exporter > Mixage Audio dans la barre de menu. Saisissez maintenant un nom suivi par les paramètres de résolution audio requis.

Dans la section « Importer dans le Projet », veillez à activer l'option Piste Audio.

Spécifiez maintenant dans la partie gauche de la fenêtre la piste que vous souhaitez exporter.

Astuce : l'option Export Temps Réel offre les résultats les plus fiables.



Cliquez maintenant sur Exporter. Cubase/Nuendo effectuera le mixage audio et créera une nouvelle piste contenant vos éditions faites avec Melodyne. Si vous le souhaitez, vous pouvez exporter plusieurs pistes simultanément en les sélectionnant dans le panneau « Sélection de Canal » sur le côté gauche de la fenêtre avant le mixage.

Une fois que vous avez effectué les exportations souhaitées, dans la Console de voies Cubase/Nuendo, copiez les effets désactivés en les faisant glisser sur la nouvelle piste tout en maintenant la touche ALT enfoncée, puis réactivez-les. Vous pouvez transférer les données d'automation des pistes Melodyne d'origine à vos nouvelles pistes en utilisant les fonctions copier et coller.

Il ne reste plus qu'à décider quoi faire avec les pistes d'origine de Melodyne. Vous pouvez soit les supprimer, soit les désactiver en cliquant avec le bouton droit de la souris dans le panneau des pistes et en choisissant Désactiver la Piste. Si vous optez pour ce dernier choix, vous conserverez l'accès à votre édition Melodyne d'origine et serez en mesure de faire d'autres améliorations plus tard rien qu'en réactivant les pistes.

Remarque : la fonction Export Multicanal, que vous pouvez activer dans la même fenêtre, vous offre la possibilité d'exporter simultanément plusieurs pistes. L'utilisation de cette fonction élimine le risque d'inclure des boucles d'effets indésirables à l'exportation.

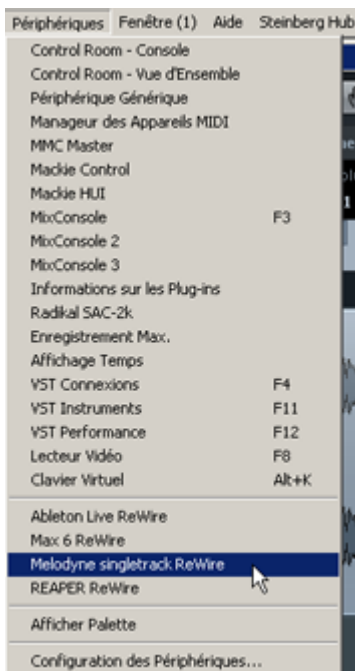
Rewire

Généralement, vous utiliserez Melodyne comme un plug-in dans Cubase ou Nuendo. C'est le moyen le plus commode de travailler ; il implique en outre le stockage de toutes les données de Melodyne dans votre structure de session, ce qui facilite l'archivage et la transmission de votre projet. Parfois, cependant, vous pouvez souhaiter intégrer la version autonome de Melodyne dans Cubase/Nuendo en tant que client Rewire.

Cela peut être utile si, par exemple, vous souhaitez rapidement caler les échantillons sur le tempo du projet. Lorsque le programme est intégré via Rewire, cela se fait automatiquement dès que vous faites glisser un échantillon depuis le finder ou l'explorateur et le déposez dans la fenêtre Melodyne. Vous pouvez ensuite lire les échantillons au tempo correct via Rewire et mieux les utiliser dans Cubase/Nuendo, éventuellement en les améliorant par l'application de plug-ins supplémentaires.

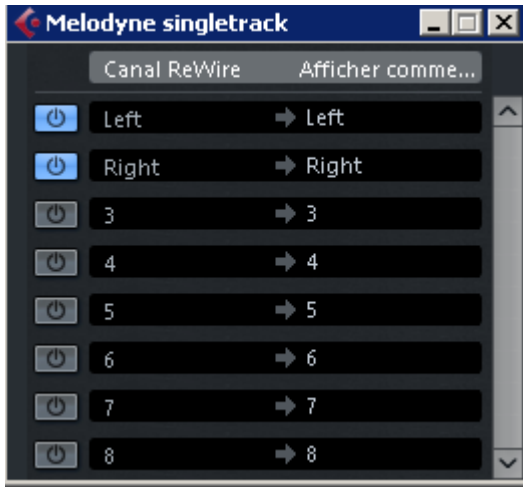
Pour intégrer Melodyne Stand-Alone dans Cubase/Nuendo en tant que client Rewire, procédez comme suit :

Lancez d'abord Cubase/Nuendo et choisissez Melodyne Singletrack Rewire dans le menu Périphériques.



Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous pouvez sélectionner la paire de sorties devant servir au

transfert audio du document Melodyne à Cubase/Nuendo. Si vous travaillez avec un seul document Melodyne, activez les champs Gauche et Droite (Left/Right). Les pistes correspondantes s'affichent automatiquement dans la fenêtre de votre projet. Vous pouvez ouvrir plusieurs documents Melodyne et transférer leur audio via différents canaux à des pistes auxiliaires séparées de Cubase/Nuendo.



Ouvrez maintenant Melodyne. Cela lancera Melodyne non pas comme un plug-in, mais comme une application autonome intégrée via Rewire. Les fonctions de transport et le tempo des deux programmes seront également synchronisés. La présence d'une connexion Rewire active est indiquée par le fait que les deux canaux de sortie Rewire peuvent être sélectionnés depuis l'interface utilisateur de Melodyne. Si vous travaillez avec un seul document Melodyne, sélectionnez sous Rewire : « 1-2 ».



Maintenant, chargez ou faites glisser et déposez les échantillons souhaités dans Melodyne. Ces derniers seront alors analysés et adaptés au tempo du projet. Lorsque vous avez fini d'éditer le ou les échantillons dans Melodyne, vous pouvez transférer les signaux audio correspondants via Rewire de Melodyne à Cubase/Nuendo et les y enregistrer. Pour ce faire, utilisez la fonction Mixage audio de Cubase/Nuendo, qui est décrite ci-dessus dans « Exportation/incorporation des éditions de Melodyne ».

Veuillez noter que les données de Melodyne ne sont pas automatiquement sauvegardées avec votre projet Cubase/Nuendo lorsque les deux programmes sont liés par Rewire. Pour qu'il soit possible de retrouver ultérieurement une situation de travail, vous devez sauvegarder le document Melodyne

manuellement sous la forme d'un fichier MPD, idéalement dans votre dossier de projet Cubase/Nuendo. Lors de la sauvegarde, activez l'option « Copier fichier existant avant sauvegarde » pour assurer que Melodyne enregistre une copie de l'échantillon dans le dossier de session.

Diverses remarques

Taille de la mémoire tampon

Veillez régler la taille de la mémoire tampon d'entrée/sortie de votre pilote audio sur 1 024 échantillons. De plus petites valeurs entraînent une augmentation notable de la charge de travail du processeur.

Pour modifier la taille de la mémoire tampon dans Cubase ou Nuendo, sélectionnez Périphérique > Configuration des Périphériques dans la barre de menu. Du côté gauche de la fenêtre, sélectionnez votre périphérique audio sous « Système Audio VST ». Dans le contenu qui apparaît sur le côté droit de la fenêtre, sélectionnez le panneau de configuration ou tableau de bord. Dans la fenêtre suivante, définissez la taille de la mémoire tampon.

Si vous avez besoin d'une mémoire tampon plus petite, par ex. lorsque vous faites le mixage casque directement dans votre ordinateur et non via une tranche de canal ou console de mixage externe, désactivez toutes les occurrences de Melodyne pour l'enregistrement. Réactivez Melodyne dès le début de l'édition de votre nouvelle piste.

32/64 bits

Si vous employez une version 64 bits de Cubase/Nuendo, n'utilisez pas le Bit Bridge pour la liaison avec la version 32 bits de Melodyne. À la place, utilisez la version 64 bits de Melodyne, qui est beaucoup plus puissante.

Désynchronisation due à la longueur de cycle

Si vous activez la fonction de bouclage (cycle) de Cubase/Nuendo mais commencez la lecture en un point situé après la plage à boucler, Melodyne sera sensiblement désynchronisé.

Palliatif : si vous souhaitez jouer le morceau depuis un point ultérieur, désactivez la fonction cycle dans Cubase/Nuendo.

Lecture locale et écoute de contrôle des gouttes

Afin d'assurer que l'écoute de contrôle des gouttes et la fonction de lecture locale de Melodyne restent activées, désélectionnez l'option suivante : « Préférences > VST > Plug-Ins > Suspendre le traitement des plug-ins VST3 lorsqu'aucun signal audio n'est reçu ».

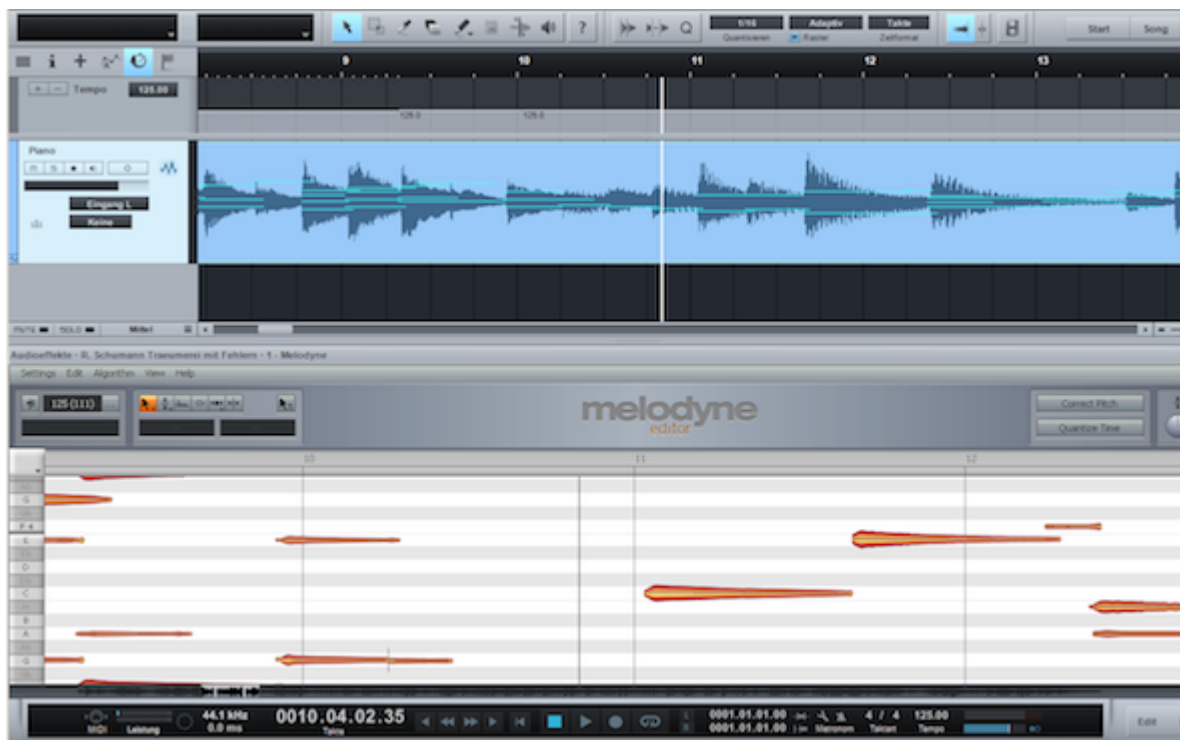
Sujets en rapport

- [Guide de prise en main](#)
- [Melodyne condensé : l'interface en résumé](#)
- [Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité](#)

Melodyne dans Presonus Studio avec l'ARA

Extension de l'interface VST, l'ARA permet une intégration étroite de Melodyne editor, assistant ou essentiel dans Presonus Studio One, rendant votre expérience de Melodyne encore plus appréciable. Dans cette brève introduction, vous apprendrez tout ce que vous devez savoir pour utiliser Melodyne dans Studio One. Ce guide complète le mode d'emploi normal de Melodyne.

Veuillez aussi noter les [informations concernant la compatibilité de Melodyne avec Studio One](#) sur notre site web.



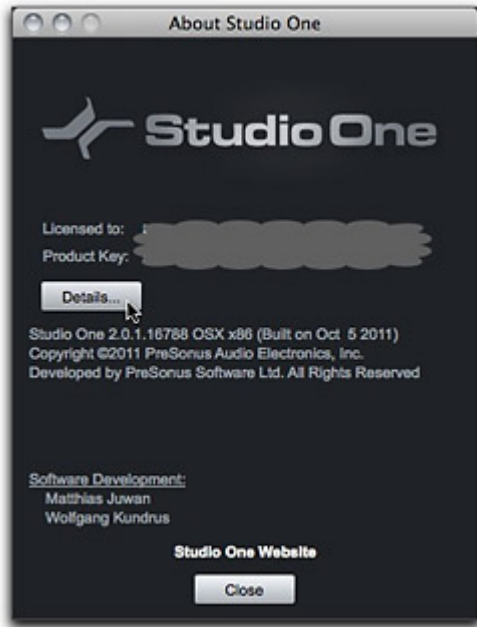
Chargement et installation de Melodyne

Studio One Professional est fourni avec une licence pour Melodyne essential. Avec Studio One Artist ou Producer, vous recevez une version d'essai de notre haut de gamme, Melodyne editor.

- Si Melodyne n'a pas encore été installé, veuillez ouvrir la fenêtre « Installation de Studio One ».
- Cliquez sur « Installer du contenu depuis le compte utilisateur PreSonus ». Vous trouverez le programme d'installation de Melodyne en section « My Software ». Téléchargez le programme, lancez-le et suivez les instructions à l'écran. Si vous avez acheté Studio One au format boîte, sélectionnez l'autre option de la fenêtre d'installation pour installer Melodyne depuis le DVD de Studio One.
- Avant de pouvoir utiliser Melodyne, vous devez l'enregistrer et l'activer. Quand vous lancez

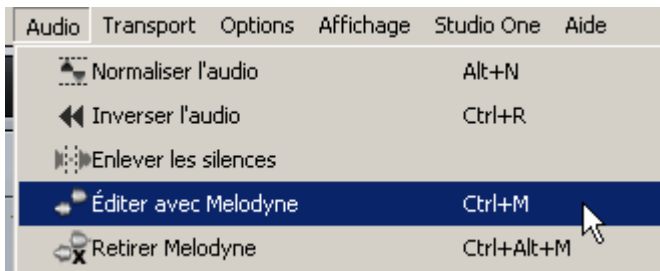
Melodyne pour la première fois, un assistant d'activation vous guide au travers des étapes nécessaires.

- Vous trouverez le numéro de série de votre Melodyne essential dans la fenêtre « À propos de Studio One » en cliquant sur le bouton « Détails ».



Modification d'un événement audio avec Melodyne et l'ARA

Dans Studio One, sélectionnez un événement audio et choisissez « Éditer avec Melodyne » dans le menu Audio. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier Cmd-M (Mac) ou Ctrl-M (Windows). Melodyne est automatiquement lancé, analyse l'événement audio et affiche ses notes. Melodyne est désormais intégré dans le volet inférieur de la fenêtre de Studio One tout comme les éditeurs audio ou MIDI de Studio One. Chaque fois que vous souhaitez accéder de nouveau à cet événement audio, il suffit de double-cliquer dessus et les notes s'afficheront immédiatement dans Melodyne.



Procédures rendues inutiles par l'ARA

Pour découvrir Melodyne, nous recommandons le mode d'emploi normal de Melodyne ou les vidéos du mode d'emploi. Ceux-ci décrivent l'utilisation de Melodyne sans l'ARA. Comme l'ARA introduit des améliorations considérables pour l'utilisation de Melodyne, certains thèmes mentionnés dans le mode d'emploi ne sont plus adaptés :

Transferts : sans l'ARA, vous devez faire lire en temps réel par la DAW les segments audio que vous souhaitez modifier à destination de Melodyne – un processus d'enregistrement appelé « transfert ». Avec l'ARA, les transferts ne sont plus nécessaires ; il suffit de choisir « Éditer avec Melodyne » et l'événement audio voulu sera ouvert dans Melodyne. Pour cette raison, lorsque vous utilisez l'ARA, le bouton « Transfert » n'est plus visible dans l'interface utilisateur de Melodyne.

Gestion des fichiers : comme l'ARA élimine le besoin de transfert, le travail de gestion des fichiers associés fait aussi partie du passé. Pour cette raison, il n'y a pas de dialogue « Gestionnaire de fichiers... » dans Melodyne Plugin. Lorsque vous souhaitez sauvegarder puis restaurer ultérieurement votre travail ou le transmettre à quelqu'un d'autre, tout ce dont vous avez besoin, c'est du morceau Studio One. Toutes les données requises par Melodyne sont sauvegardées avec le morceau.

Changements de tempo et de format de mesure : avec l'ARA, Melodyne suit automatiquement tous les changements de tempo et de format de mesure (signature rythmique) de Studio One. Sans l'ARA, de tels changements doivent être joués à Melodyne en temps réel.

Exportation MIDI : avec l'ARA, il y a toujours une commande pour l'exportation MIDI dans les menus « Réglages » de Melodyne editor et assistant (mais pas dans celui de Melodyne essentiel). Toutefois, l'ARA facilite considérablement l'exportation MIDI vers une piste de la DAW : il suffit de faire glisser sur une piste d'instrument un événement audio que vous avez précédemment ouvert dans Melodyne.

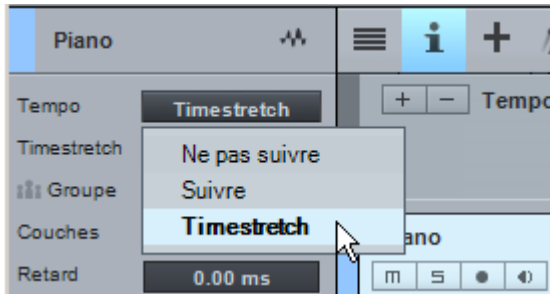
Modifications d'événements audio que Melodyne suit automatiquement

Lorsque vous modifiez la disposition des événements audio dans Studio One, Melodyne, lorsqu'il est intégré avec l'ARA, suit automatiquement. Sans l'ARA, tous les changements apportés à la piste de DAW doivent être reproduits manuellement dans Melodyne. Les modifications d'événements audio que Melodyne suit automatiquement avec l'ARA sont les suivants :

- coupure du son,
- raccourcissement,
- déplacement,
- copie,
- changements de gain et de fondus,
- étirement des événements avec l'outil Temps de Studio One (Alt + tirer la fin) et
- modifications des réglages de « Suivre Tempo » dans l'Inspecteur (voir paragraphe suivant).

Le comportement de Studio One et de Melodyne pour le time stretch

Dans l'Inspecteur de Studio One (juste à gauche de la liste des pistes, accessible par clic sur le bouton **i** au-dessus de la liste des pistes), vous pouvez sélectionner pour chaque piste l'option « Suivre Tempo » ou « Timestretch ». En ce qui concerne l'option sélectionnée, Melodyne se conforme à Studio One. Tous les exemples suivants ne s'appliquent que si Timestretch a été sélectionné pour la piste en question. Si « Suivre Tempo » ou « Ne pas suivre Tempo » est sélectionné, aucun étirement/resserrement temporel (time stretch) ne se produit.



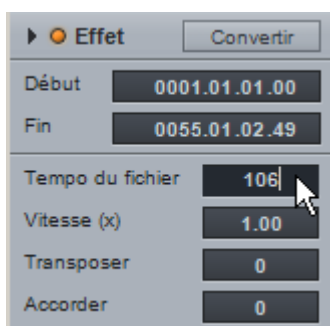
Sélectionnez l'option « Timestretch » si vous souhaitez qu'un fichier audio s'adapte automatiquement au tempo du système lorsque vous le faites glisser dans un morceau. Studio One peut correctement effectuer cet ajustement sans l'aide de Melodyne pour certains fichiers, mais pour d'autres, il lui faut Melodyne. Si un événement audio est ouvert avec Melodyne, c'est toujours Melodyne qui effectue le time stretch.

D'un point de vue technique, le time stretch se base sur une détermination préalable du tempo, car Studio One et Melodyne doivent tous deux connaître le tempo du fichier avant de pouvoir décider de l'étirer ou de le contracter, et de combien, pour se conformer au tempo du morceau. La manière dont le tempo est déterminé varie avec l'origine du fichier. Supposons, par exemple, que le tempo de votre morceau est de 100 BPM (battements par minute) :

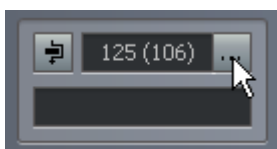
Si le fichier audio a été enregistré ou est le fruit d'un report au sein du morceau actuel de Studio One, on peut sans danger considérer qu'il est prévu pour jouer au tempo du morceau (c'est-à-dire à 100 BPM). Dans ce cas, il n'y a aucune détection du tempo. Si vous augmentez le tempo du morceau à 120 BPM, le tempo du fichier audio augmentera aussi de 100 à 120 BPM.

Si le fichier a pour origine un autre morceau ayant un tempo de 125 BPM, par exemple, Studio One ne peut pas le savoir et vous propose deux options :

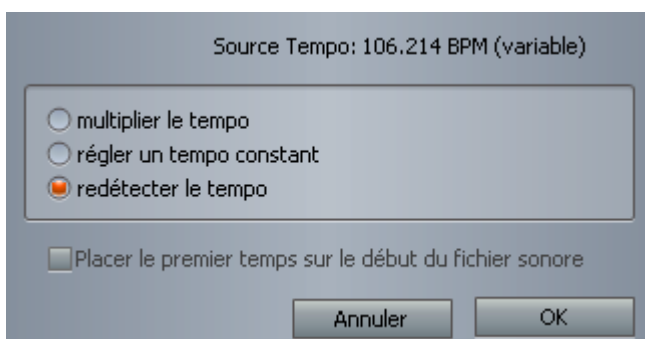
Vous pouvez saisir la valeur 125 dans le champ « Tempo du fichier » de l'Inspecteur d'événement. Melodyne, qui a accès à ce champ, va prendre 125 BPM comme tempo du fichier et étirer ou contracter l'audio en conséquence pour le faire correspondre au tempo de votre morceau.



Si vous ne connaissez pas le tempo d'origine du fichier, vous pouvez laisser Melodyne détecter le tempo. Ouvrez le dialogue Tempo de Melodyne en cliquant sur l'icône « ... » à côté du champ de tempo.



Sélectionnez « redétecter le tempo » et cliquez sur « OK » pour quitter la boîte de dialogue. Melodyne détecte le tempo du fichier, le saisit dans le champ Tempo du fichier dans l'inspecteur et sait de combien il doit étirer ou contracter le fichier.



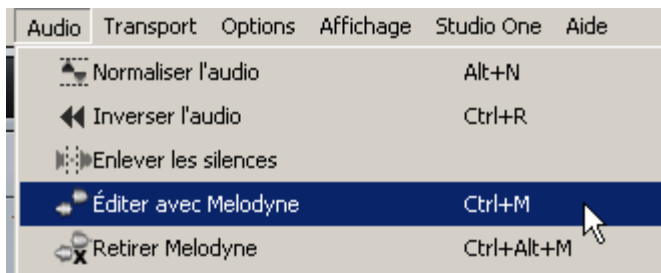
Si le fichier contient un changement de tempo progressif, par exemple un ritardando, il est évident que vous ne pouvez pas saisir le tempo. Mais si l'option redétecter le tempo est sélectionnée, Melodyne reconnaîtra la variation de tempo et étirera ou contractera le fichier durant la lecture pour s'assurer qu'il soit toujours conforme au tempo du morceau. Le résultat est un tempo plus linéaire du fichier. Naturellement, vous pouvez également créer n'importe quel progression de tempo voulue dans Studio One et Melodyne réglera le tempo du fichier en conséquence.

Insertion de Melodyne dans une tranche de canal : pas d'ARA

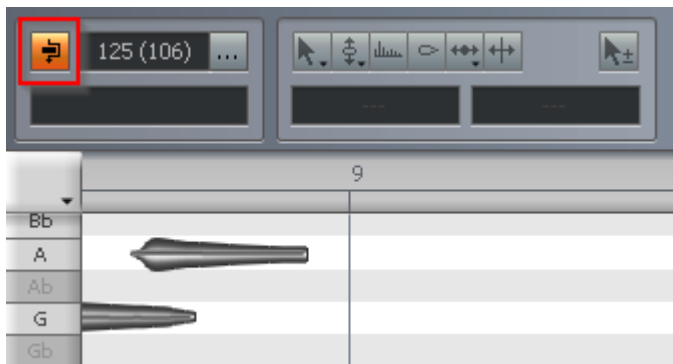
Pour bénéficier de l'ARA, vous devez insérer Melodyne comme effet d'événement (c'est ce qui se produit automatiquement si vous utilisez la commande Éditer avec Melodyne). Il est également possible d'insérer Melodyne dans une tranche de canal, mais dans ce cas il n'y a aucune intégration d'ARA. Cela signifie que vous aurez à effectuer les transferts et aussi que Melodyne ne suivra plus automatiquement les changements de tempo ou les modifications apportées aux événements audio sur la piste dans Studio One.

Contournement ou retrait de Melodyne dans un événement audio

Pour « contourner » Melodyne ou le retirer dans un événement audio, désactivez ou supprimez Melodyne dans l'inspecteur d'effet de l'événement audio. Bien sûr, si vous court-circuitez Melodyne, le time stretch n'est plus effectué par Melodyne mais par Studio One.



Si toutefois vous utilisez le bouton Comparer, le time stretch de Melodyne restera actif mais toutes les modifications apportées aux notes seront temporairement inversées, ce qui est indiqué par des gouttes grisées.



Trucs et astuces

Taille de la mémoire tampon

Nous vous recommandons de régler la taille de la mémoire tampon audio sur 1 024 échantillons. De plus petites valeurs entraînent une charge significativement plus élevée du processeur. Si vous avez besoin de choisir des valeurs plus petites, par ex. lorsque vous faites le mixage casque directement dans votre ordinateur et non via une tranche de canal ou console de mixage externe, désactivez toutes les occurrences Melodyne lors du couchage des pistes. Réactivez Melodyne quand vous commencez à éditer vos nouvelles pistes.

Sujets en rapport

- [Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité](#)
- [Melodyne condensé : l'interface en résumé](#)
- [Guide de prise en main](#)

Melodyne dans Cakewalk Sonar X3 avec ARA

En tant qu'extension de l'interface VST, l'ARA apporte une intégration particulièrement étroite de Melodyne dans Cakewalk Sonar X3, rendant l'expérience de Melodyne très conviviale. Dans ce bref guide, vous trouverez tout ce que vous devez savoir pour utiliser Melodyne dans Sonar avec l'ARA. Ce guide complète le mode d'emploi normal de Melodyne.

Veuillez aussi noter les [informations concernant la compatibilité de Melodyne avec Sonar](#) sur notre site web.



Installation de Melodyne

Melodyne essential est livré avec Sonar X3 Producer et Sonar X3 Studio, et s'installe en même temps qu'eux. Si vous avez involontairement interrompu l'installation de Melodyne et n'avez réussi qu'à installer Sonar X3, il vous suffit de lancer une seconde fois le programme d'installation de Sonar, cette fois en n'oubliant pas d'installer Melodyne.

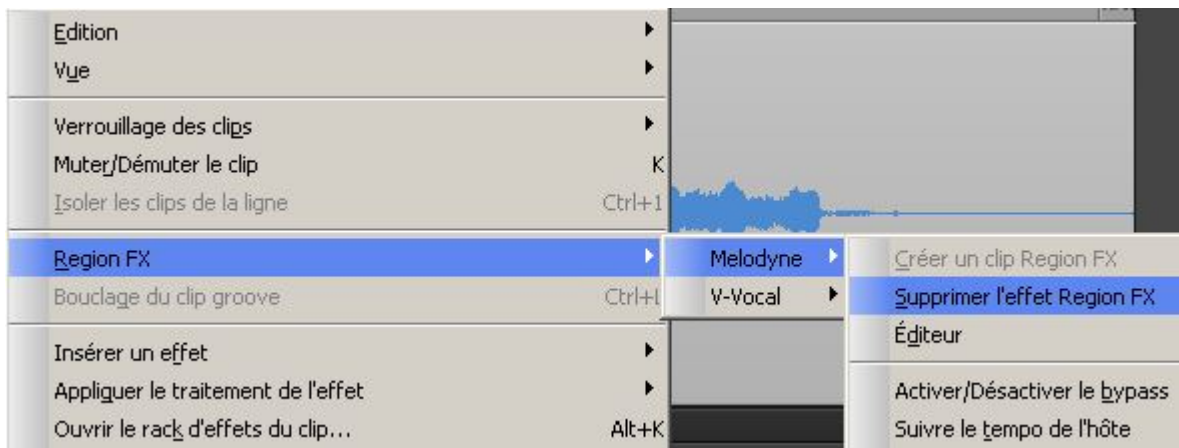
Quand vous lancez Melodyne pour la première fois, l'assistant d'activation vous demande votre numéro de série de Melodyne. Si vous possédiez déjà Melodyne avant la mise à jour de Sonar, votre numéro de série sera automatiquement saisi, et vous n'avez qu'à le vérifier. Si vous ne possédez pas encore Melodyne, le champ du numéro de série est vide. Dans ce cas, saisissez le numéro de série

de Melodyne fourni avec l'ensemble Sonar. Vous le trouverez soit sur l'emballage de Sonar soit, si vous avez acheté Sonar X3 par téléchargement, dans votre compte utilisateur Cakewalk ; dans ce cas, à la fin du téléchargement, vous devez aussi avoir reçu un e-mail de Cakewalk contenant votre numéro de série de Melodyne. Après avoir saisi votre numéro de série, suivez les instructions fournies par l'assistant d'activation.

Quand vous avez terminé l'installation et activé le programme, vous pouvez utiliser Melodyne comme auparavant comme plug-in. Cela assure la compatibilité avec les morceaux déjà édités grâce à Sonar X2. Pour éditer d'autres clips audio ou commencer de nouveaux projets, nous vous recommandons toutefois l'intégration ARA de Melodyne comme effet Region FX, beaucoup plus conviviale.

Édition d'une région audio ou d'un clip avec Melodyne et l'ARA

Dans Sonar, sélectionnez un clip audio ou faites une sélection dans une piste audio. Faites maintenant un clic droit dans la zone sélectionnée et choisissez « Region FX > Melodyne > Créer l'effet Region FX ». Melodyne se lancera immédiatement, analysera le clip, et affichera les notes qu'il contient. Melodyne est maintenant incorporé en partie basse de la fenêtre de Sonar tout comme l'éditeur audio ou la table de mixage de Sonar. Chaque fois que vous souhaitez accéder de nouveau à ce clip, il suffira de double-cliquer dessus et les notes s'afficheront immédiatement dans Melodyne.



Astuce : vous pouvez aussi appliquer cette procédure au clip sélectionné ou à la sélection actuelle au moyen du raccourci-clavier « CTRL+M ».

Procédures rendues inutiles par l'ARA

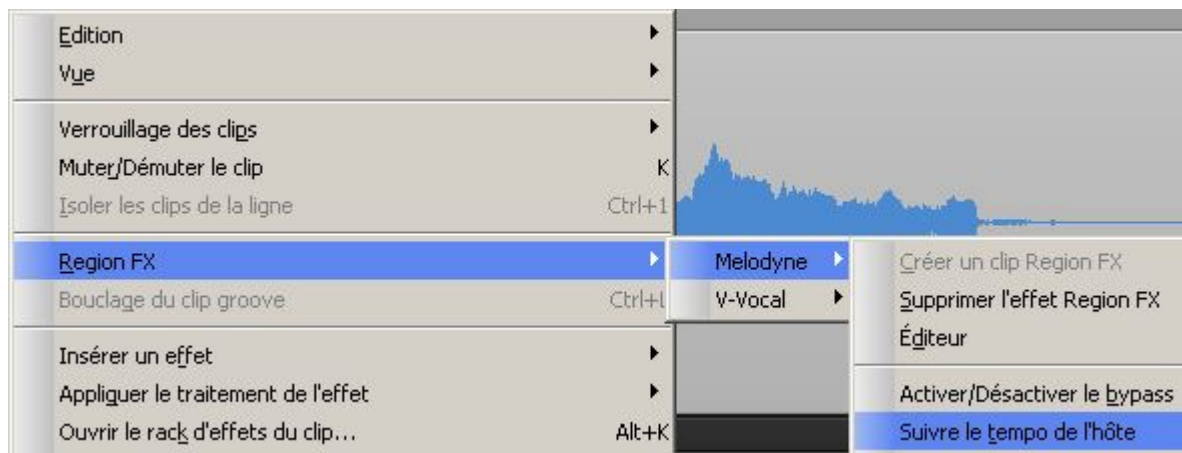
Pour découvrir Melodyne, nous recommandons le mode d'emploi normal de Melodyne ou les vidéos du manuel en anglais. Tous décrivent l'utilisation de Melodyne sans l'ARA. Comme l'ARA introduit des améliorations considérables pour l'utilisation de Melodyne, certains des sujets traités dans le mode d'emploi ne sont plus appropriés :

Transferts : sans l'ARA, avant de pouvoir éditer un segment audio, vous devez d'abord le transférer

de la DAW à Melodyne en temps réel, dans ce qui est essentiellement un processus d'enregistrement. Avec l'ARA, aucun transfert de ce genre n'est nécessaire. Il suffit d'ouvrir Melodyne comme un effet Region FX et le clip désiré est automatiquement affiché dans Melodyne. Donc, lorsque vous utilisez l'ARA, le bouton « Transfert » n'est plus affiché dans l'interface utilisateur de Melodyne.

Gestion des fichiers : comme il n'y a plus de transferts avec l'ARA, vous n'avez plus à vous soucier de la gestion des fichiers de transfert. Melodyne Plugin n'a donc plus de dialogue Gestionnaire de fichiers. Cela signifie que tout ce dont vous avez à vous soucier maintenant, quand vous sauvegardez et restaurez votre travail ou le transmettez à d'autres utilisateurs, c'est de votre projet Sonar. Toutes les données requises par Melodyne sont sauvegardées avec le projet Sonar.

Changements de tempo et de format de mesure : avec l'ARA, Melodyne suit automatiquement tout changement de tempo ou de signature rythmique dans Sonar à condition que l'option « Suivre le tempo de l'hôte » soit cochée dans le menu Region FX. Sans l'ARA, tous ces changements doivent d'abord être joués à Melodyne en temps réel.



Exportation MIDI : même avec l'ARA, une commande est fournie dans le menu « Réglages » de Melodyne editor et Melodyne assistant (mais pas dans Melodyne essential) pour l'exportation en MIDI. Mais l'ARA facilite grandement l'exportation MIDI d'une piste de Sonar : si vous avez déjà ouvert un clip dans Melodyne, il vous suffit de le tirer par sa poignée supérieure sur une piste MIDI ou d'instrument dans votre arrangement de Sonar. Notez que la conversion polyphonique d'audio en MIDI n'est possible qu'avec Melodyne editor ou la version d'essai si elle est activée. Sinon, la conversion de données audio en MIDI est toujours monophonique, et fonctionne aussi dans le mode de lecture de Melodyne.

Astuce : il n'est en fait pas nécessaire de créer un effet Region FX avec Melodyne pour convertir l'audio en MIDI. Il suffit de faire glisser sur une piste MIDI ou d'instrument de la manière déjà décrite. L'échange d'informations requis avec Melodyne est effectué par Sonar en arrière-plan à l'aide du protocole ARA.

Modifications de clips audio que Melodyne suit automatiquement

Si vous modifiez la disposition des clips audio dans Sonar, Melodyne, quand il est connecté via l'ARA, suit automatiquement tant que la fonction « Suivre le tempo de l'hôte » est cochée dans le menu local Region FX. En l'absence d'ARA, tous les changements apportés à la piste de DAW doivent être reproduits manuellement dans Melodyne. Les modifications des événements audio qui sont automatiquement suivis par Melodyne avec ARA comprennent :

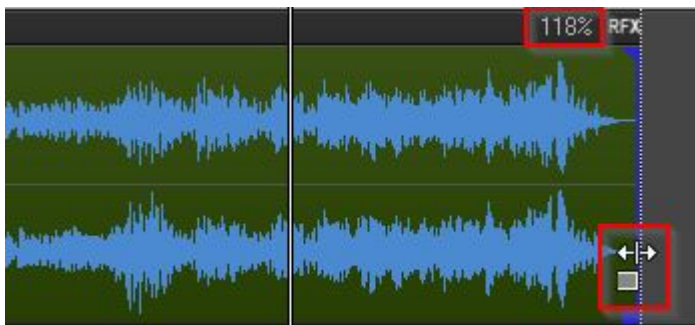
- coupure du son (mute),
- raccourcissement,
- déplacement,
- copie,
- modification du volume et des fondus,
- time-stretch de l'événement avec la fonction Slip Stretch de Sonar (CTRL-tirer la fin du clip).

Remarque : même en cours de lecture ou en mode d'essai, Melodyne suit le tempo du séquenceur en cas de time-stretch, à condition que l'option « Suivre le tempo de l'hôte » soit cochée. La plupart des fonctions ARA mentionnées sont également actives ; seule l'édition dans Melodyne est impossible.

Comportement du time-stretch de Sonar et de Melodyne

Dans Sonar, rien qu'en maintenant la touche CTRL enfoncée pendant que vous tirez sur le bord droit d'un clip, vous pouvez étirer ou contracter le matériel audio correspondant (Slip Stretch). Le facteur de modification obtenu est affiché en haut du clip.

Tant que Melodyne est inséré dans le clip comme effet Region FX, ce sont les algorithmes de Melodyne qui seront utilisés pour l'étirement des données audio. Dans ce cas, la règle temporelle de Melodyne s'ajustera automatiquement.

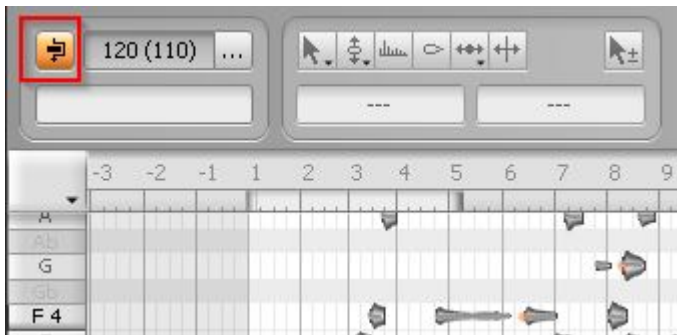


Insertion de Melodyne dans une tranche de canal : pas d'ARA

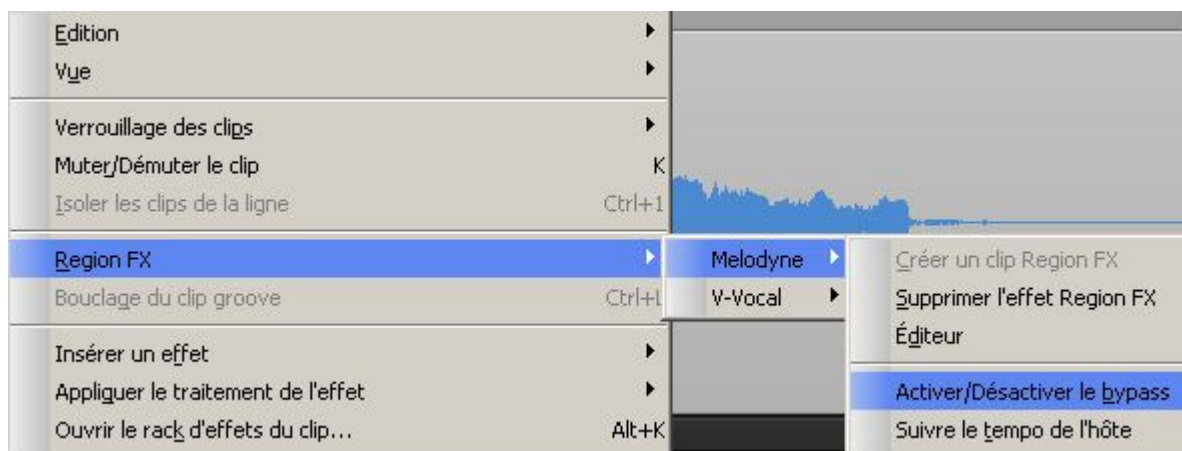
Pour bénéficier de l'ARA, Melodyne doit être chargé en tant qu'effet Region FX. Il est toutefois aussi possible de charger Melodyne comme insert dans une tranche de canal (« Rack d'effets (Piste) ») bien que dans ce cas, il n'y ait aucune intégration de l'ARA. Cela signifie que vous devrez effectuer les transferts et aussi que Melodyne ne suivra plus automatiquement les changements de tempo ou les modifications apportées aux événements audio sur la piste dans Sonar.

Court-circuiter Melodyne ou le retirer d'un clip

Vous avez plusieurs moyens de retirer Melodyne du trajet du signal en tant qu'effet Region FX. Pour les comparaisons temporaires entre le clip édité et le clip non édité, vous pouvez utiliser la fonction « Comparer » dans l'interface utilisateur de Melodyne. Avec cette fonction, le time-stretch de Melodyne reste actif, mais toutes les modifications apportées aux notes sont temporairement annulées, ce qui est indiqué par l'affichage en gris des gouttes affectées.

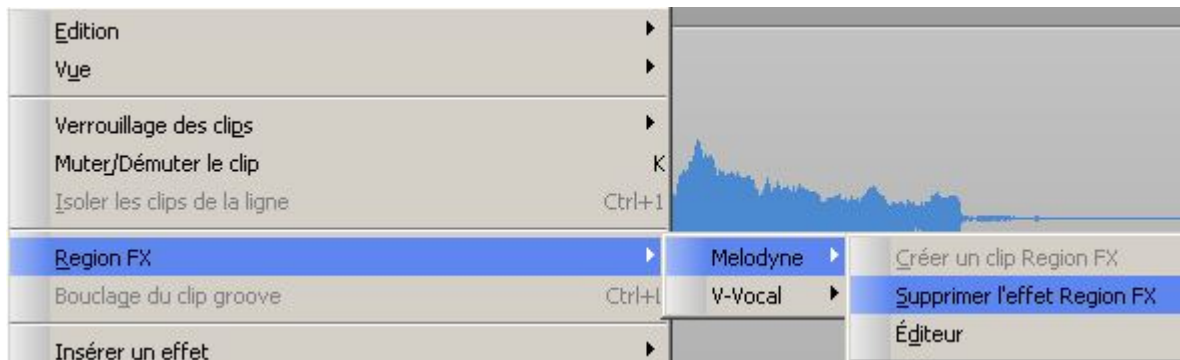


Il est toutefois aussi possible de court-circuiter Melodyne (le faire basculer sur Bypass) dans le menu Region FX, de manière à ce que le processeur n'ait plus à le traiter. Dans ce cas, tout time-stretch sera effectué par Sonar et non plus par Melodyne.



L'option finale est de retirer définitivement Melodyne en retirant du clip l'effet Region FX

correspondant.



Autres choses que vous devez savoir sur l'utilisation de Sonar

Taille de la mémoire tampon : nous recommandons une taille de mémoire tampon audio de 1 024 échantillons. De plus petites valeurs entraînent une augmentation notable de la charge de travail du processeur. Si vous avez besoin d'une mémoire tampon plus petite, par ex. lorsque vous faites le mixage casque directement dans votre ordinateur et non en écoutant via une tranche de canal ou console de mixage externe, désactivez toutes les occurrences de Melodyne pour l'enregistrement. Réactivez Melodyne dès le début de l'édition de votre nouvelle piste.

Sujets en rapport

- [Guide de prise en main](#)
- [Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité](#)
- [Melodyne condensé : l'interface en résumé](#)

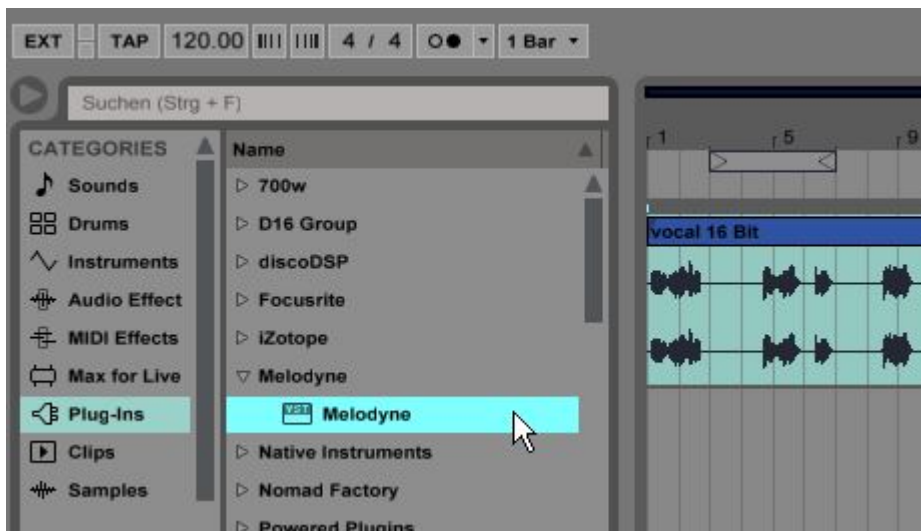
Melodyne dans Live

Lors de cette visite guidée, vous allez apprendre à utiliser efficacement Melodyne dans Ableton Live. Cette visite guidée concerne Live 9.

Veuillez aussi noter les [informations concernant la compatibilité de Melodyne avec Live](#) sur notre site web.

Chargement du plug-in Melodyne

Chargez Melodyne comme un effet d'insert dans une des pistes audio du mélangeur de Live. Vous trouverez le plug-in Melodyne dans le navigateur de Live sous « Plug-ins » dans le dossier Melodyne.



Il est conseillé de toujours utiliser Melodyne comme premier plug-in dans une piste – c'est-à-dire avant le compresseur, l'égaliseur ou d'autres effets. La raison est la suivante : au cours du transfert, Melodyne enregistre le signal entrant que vous souhaitez modifier – et avec lui tous les effets en amont de celui-ci dans la chaîne du signal, qui sont alors incorporés définitivement dans le signal et ne peuvent plus être réglés. Afin d'utiliser vos compresseur, égaliseur et autres effets de la manière habituelle, vous devez donc vous assurer qu'ils sont insérés après Melodyne Plugin dans la chaîne de signal.

Melodyne en écran Session de Live

Si vous utilisez Melodyne en écran Arrangement de Live, vous pouvez transférer l'audio à Melodyne, le modifier et faire reproduire le résultat en utilisant exactement les mêmes procédures que pour toute autre DAW, lesquelles sont toutes décrites dans notre mode d'emploi en ligne. Mais Live offre également un écran Session, et si vous souhaitez utiliser Melodyne dans celui-ci, vous devrez garder à l'esprit les points suivants :

En écran Session, Melodyne peut parfois être entendu au mauvais endroit voire pas du tout. En outre, Melodyne ignore les changements de clip en écran Session et n'enregistre pas les transferts aux bons endroits. Tous ces phénomènes découlent des principes de fonctionnement de Live et de sa façon particulière de gérer le temps. Les clips de l'écran Session représentent de petites boucles dans le déroulement linéaire de l'Arrangement de Live. C'est de l'Arrangement que Melodyne tire ses informations de positionnement dans le temps ; Melodyne n'est pas informé des boucles cachées dans les clips. Schématiquement, cela ressemble à ceci :

Arrangement



Melodyne



Session-Clip



Alors que le clip tourne toujours dans la boucle, Melodyne a déjà beaucoup avancé. Si vous souhaitez néanmoins utiliser Melodyne avec des clips dans l'écran Session, vous devez activer le bouclage global de Live (en Arrangement) et le régler sur la longueur du clip que vous souhaitez modifier avec le plug-in en écran Session. Ainsi la boucle dans la règle linéaire de temps (et donc aussi dans celle de Melodyne) correspondra à la boucle du clip à éditer :

Arrangement



Melodyne



Session-Clip



Compte tenu de tout cela, il s'ensuit qu'il est impossible d'enregistrer et par la suite de lire les changements de clips sur une piste de Melodyne d'une façon pratique : si vous changez de clip pendant le transfert, Melodyne continuera d'enregistrer le contenu, mais le long de l'axe linéaire de temps déterminé par l'Arrangement. Et le contenu sera lu en conséquence. Il n'est donc pas possible de reproduire dans Melodyne les changements de clip effectués en écran Session de Live, puisque Melodyne est toujours guidé par le temps linéaire de l'Arrangement de Live et non par celui de chaque clip.

Il est donc conseillé de n'utiliser Melodyne que lorsque vous travaillez dans l'écran Arrangement de Live. Mais c'est probablement ce que vous faites de toute façon lors de l'édition de voix ou d'autres

instruments. D'ailleurs, Live offre des fonctions conviviales pour transformer les clips en blocs de composition de l'arrangement, les éditer dans Melodyne, puis les reconvertir en clips.

Sauvegarde et échange de projets

Pendant le transfert, Melodyne capture le signal de la piste, créant des enregistrements des passages correspondants. Les fichiers audio qui en résultent sont stockés dans un dossier à part, que vous créez avec Melodyne dans Réglages/Gestionnaire de fichiers. Il est logique d'inclure un tel sous-dossier dans le dossier de projet de chaque projet Live. Affectez ensuite vos transferts à ce dossier dans la première occurrence de Melodyne que vous créez. Pour cela, choisissez « Réglages > Gestionnaire de fichiers > Chemin d'accès au dossier de projet » dans Melodyne puis naviguez jusqu'au dossier en question en cliquant sur l'icône points de suspension (« ... »).

Suivre cette procédure vous assure que, lors de l'archivage ou de la communication de votre travail, tous les fichiers nécessaires seront dans votre dossier de projet et pas ailleurs dans votre ordinateur.

Si vous copiez votre projet dans un autre emplacement, vous devez alors immédiatement ouvrir la copie puis une occurrence de Melodyne dans celle-ci. Ensuite, choisissez « Réglages > Gestionnaire de fichiers > Chemin d'accès au dossier de projet » et naviguez comme précédemment jusqu'au dossier Transfers qui vient d'être copié pour entériner son chemin d'accès. Cliquez pour cela sur l'icône points de suspension (« ... »).

Si vous n'avez pas défini le chemin d'accès aux transferts avant le premier transfert, vous pouvez le faire à tout moment par la suite. Melodyne rassemblera automatiquement les données pour les pistes déjà éditées et les déplacera vers l'emplacement de stockage que vous aurez choisi, dès que vous lui aurez affecté un chemin d'accès à l'aide de la commande « Chemin d'accès au dossier de projet » dans le gestionnaire de fichiers.

Lors de l'archivage et de l'échange de projets, vous n'avez pas à vous soucier du cache audio de Melodyne, dont la taille et l'emplacement peuvent être sélectionnés à partir de la boîte de dialogue Préférences de Melodyne. Melodyne restaurera automatiquement les paramètres trouvés là, il n'est donc pas nécessaire de les archiver ou de les copier séparément.

Duplication de pistes

Parfois, vous souhaitez copier une piste, y compris son occurrence de Melodyne et l'édition par Melodyne – afin par exemple de générer une seconde voix. Pour ce faire, utilisez la commande « Dupliquer... » par clic droit sur le mélangeur ou la piste audio.



Sauvegarde des réglages de plug-in pour Melodyne

Tout comme vous pouvez mémoriser différents réglages comme presets dans un plug-in d'effets, dans Melodyne, vous pouvez sauvegarder différentes modifications. Vous pouvez faire cela afin, par exemple, de permettre à un interprète ou artiste d'écouter différentes modifications de la même prise et de choisir entre elles. Pour sauvegarder et recharger des réglages de Melodyne, suivez les mêmes procédures que pour tous les autres plug-ins.

Utilisez pour cela le gestionnaire de presets du plug-in Melodyne au sein de la chaîne d'effets concernée. Sauvegardez les paramètres actuels en utilisant le symbole correspondant et attribuez-leur un nom. Vous pouvez mémoriser d'autres modifications comme des presets (préréglages) supplémentaires et passer de l'un à l'autre à l'aide du sélecteur de preset.

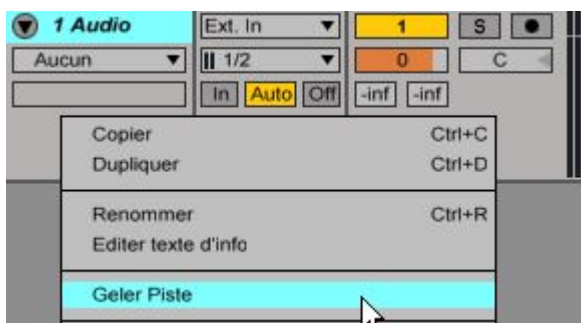
Report/incorporation des éditions de Melodyne (geler/écraser)

Lorsque vous utilisez Melodyne dans un projet et avez terminé l'édition, vous avez deux choix :

i) Vous pouvez autoriser les occurrences de Melodyne à rester actives jusqu'au mixage final. Si vous faites cela, vous conservez l'accès à votre édition par Melodyne et serez en mesure d'apporter des améliorations supplémentaires jusqu'au dernier moment. C'est pratique, mais tant que le plug-in reste actif, il consomme des ressources de votre système.

ii) Vous pouvez transformer vos éditions par Melodyne en nouveaux fichiers audio. Cela vous privera dès lors de l'accès à votre édition par Melodyne mais libérera des ressources puisque le plug-in ne sera plus en service. Transformer en pistes audio vos éditions faites avec Melodyne a en outre l'avantage de vous permettre de transmettre vos projets à ceux de vos collègues qui n'ont pas Melodyne.

Pour transformer un clip édité à l'aide de Melodyne en nouveau fichier audio dans Live, le nom des deux techniques parle de lui-même : l'une consiste à simplement « geler » la piste en question et l'autre à « geler » puis à « écraser ».



« **Geler Piste** » : avec cette option, que vous trouverez dans le menu contextuel de la piste, vous pouvez transformer temporairement en signal audio votre édition par Melodyne et tous les effets insérés après. L'avantage ? La piste est maintenant une pure piste audio et Melodyne est inactif,

libérant ainsi des ressources. En outre, vous pouvez à tout moment dégeler la piste (également depuis le menu contextuel) pour modifier votre édition dans Melodyne. L'inconvénient ? Tous les autres effets insérés sont aussi gelés et eux non plus ne peuvent donc être modifiés sans débloquent la piste. De même, il est impossible d'ajouter de nouveaux effets sur la piste alors qu'elle est gelée. Le gel d'une piste convient donc mieux comme mesure temporaire rapide visant à économiser les ressources plutôt que comme solution permanente.



« **Écraser** » : si, plutôt que de simplement geler temporairement une piste de Melodyne, vous souhaitez la convertir définitivement en un nouveau fichier audio après son gel, vous devez sélectionner « Écraser » dans le menu contextuel de la piste. Cette commande transforme la piste gelée en piste audio normale intégrant de façon permanente non seulement le résultat de votre édition dans Melodyne, mais aussi de tous les effets placés à sa suite dans la chaîne de signal. Afin d'éviter que ces effets insérés ne soient inclus avec votre édition par Melodyne et pour qu'il soit toujours possible de les modifier plus tard, avant le gel et l'écrasement de la piste, vous devez retirer les effets en question (par exemple en les faisant glisser sur une piste vide). Une fois le processus d'écrasement terminé, vous pouvez refaire glisser les effets sur la piste de Melodyne et les utiliser aussi librement qu'avant.

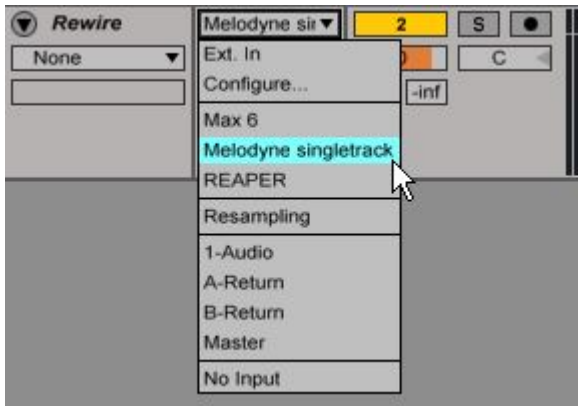
Rewire

Généralement, vous utiliserez Melodyne comme un plug-in dans Live. C'est le moyen le plus commode de travailler ; il implique en outre le stockage de toutes les données de Melodyne dans votre structure de projet, ce qui facilite l'archivage et la transmission de vos projets. Parfois, cependant, vous pouvez souhaiter intégrer la version autonome de Melodyne dans Live en tant que client Rewire.

Cela peut être utile si, par exemple, vous souhaitez rapidement caler les échantillons sur le tempo du projet. Lorsque le programme est intégré via Rewire, cela se fait automatiquement dès que vous faites glisser un échantillon depuis le finder ou l'explorateur et le déposez dans la fenêtre Melodyne. Vous pouvez ensuite lire les échantillons au tempo correct via Rewire et mieux les utiliser dans Live, éventuellement en les améliorant par l'application de plug-ins supplémentaires.

Pour intégrer Melodyne Stand-Alone dans Live en tant que client Rewire, procédez comme suit :

Lancez d'abord Live et créez une piste audio. Dans la zone Entrées/Sorties, sélectionnez comme entrée « Melodyne singletrack ». Plus tard, lorsque vous lancerez Melodyne, une connexion Rewire sera automatiquement établie. Les fonctions de transport et le tempo des deux programmes seront également synchronisés.



Maintenant, sélectionnez dans le volet Rewire de l'interface utilisateur de Melodyne la paire de sorties que vous souhaitez utiliser pour le transfert audio de ce document Melodyne dans Live. Si vous travaillez avec un seul document Melodyne, sélectionnez « 1-2 » dans Melodyne.



Dans la zone d'entrée de la piste correspondante de Live, sélectionnez également sous « Melodyne singletrack » la paire d'entrées correspondante. Afin de pouvoir entendre en permanence le signal, activez l'écoute de contrôle d'entrée de la piste correspondante.

Vous pouvez si vous le voulez ouvrir plusieurs documents Melodyne et transférer leur audio via différents canaux à des pistes séparées dans Live.

Maintenant, chargez ou faites glisser et déposez les échantillons souhaités dans Melodyne. Ces derniers seront alors analysés et adaptés au tempo du projet. Lorsque vous avez fini d'éditer le ou les échantillons dans Melodyne, vous pouvez transférer les signaux audio correspondants via Rewire de Melodyne à Live et les y enregistrer.

Veuillez noter que les données de Melodyne ne sont pas automatiquement sauvegardées avec votre projet Live lorsque les deux programmes sont liés par Rewire. Pour qu'il soit possible de recréer une situation de travail antérieure, vous devez sauvegarder manuellement le document Melodyne sous la forme d'un fichier MPD, idéalement dans le dossier projet de votre projet Live. Lors de la sauvegarde, activez l'option « Copier fichier existant avant sauvegarde » pour assurer que Melodyne enregistre une copie de l'échantillon dans le dossier de projet.

Diverses remarques

Taille de la mémoire tampon

Nous recommandons une taille de mémoire tampon audio de 1 024 échantillons. De plus petites valeurs entraînent une augmentation notable de la charge de travail du processeur.

Si vous avez besoin d'une mémoire tampon plus petite, par ex. lorsque vous faites le mixage casque directement dans votre ordinateur et non via une tranche de canal ou console de mixage externe, désactivez toutes les occurrences de Melodyne pour l'enregistrement. Réactivez Melodyne dès le début de l'édition de votre nouvelle piste.

Format de plug-in sous OS X

Sous OS X, vous pouvez en principe utiliser Melodyne dans Ableton Live, comme plug-in VST 2 (32 bits) ou AU (32/64 bits). Nous vous recommandons d'utiliser la version AU.

Changements d'indication de mesure

Melodyne suit non seulement le temps, comme décrit ci-dessus, mais aussi la découpe en mesures de l'Arrangement de Live. Si vous travaillez par contre au niveau clip, avec des indications de mesure différentes, et insérez ces clips dans l'Arrangement, des écarts peuvent survenir entre ce qui est entendu et l'indication de mesure affichée. Le problème n'est toutefois que purement visuel ; l'exactitude de la sortie audio et les fonctions d'édition de Melodyne, y compris la quantification, ne sont en aucune façon compromises par cela.

Automation du tempo

Si vous automatisez le tempo du morceau dans la piste master en écran Arrangement de Live, Melodyne et Live ne sont plus synchronisés ou cela entraîne l'interruption prématurée d'un transfert. Une solution à cela consiste à d'abord transférer toutes les pistes dans Melodyne sans aucun changement de tempo puis à convertir les pistes éditées avec Melodyne avant d'appliquer l'automation du tempo.

Vous pouvez cependant aussi modifier manuellement le tempo dans Live en définissant un nouveau tempo de morceau constant dans le champ Tempo. Si vous utilisez ensuite le dialogue de tempo dans Melodyne (accessible via le symbole de chaîne cassée), Melodyne « apprendra » le nouveau tempo.

Sujets en rapport

- [Stratégies d'optimisation des performances et de la stabilité](#)
- [Melodyne condensé : l'interface en résumé](#)
- [Guide de prise en main](#)

Transfert de données audio dans Melodyne Plugin

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment transférer des données audio dans Melodyne Plugin ainsi que les fondamentaux de son utilisation.

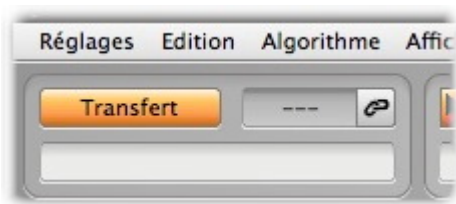
Transfert de l'audio

Ouvrez dans votre DAW le projet que vous voulez éditer.

Chargez Melodyne Plugin comme effet audio par insertion dans la piste audio contenant les données à éditer. Positionnez Melodyne Plugin en amont de tous les effets par insertion que vous utiliserez dans la piste – en cas de doute, placez-le dans le premier emplacement d'insertion. Pour l'analyse (ou "détection"), afin d'obtenir les meilleurs résultats possibles, Melodyne doit recevoir le signal entrant le plus "sec" et le plus propre possible.

Amenez le curseur de lecture de la DAW sur un point antérieur au début du passage à éditer avec Melodyne.

Cliquez sur le bouton "Transfert" en haut à gauche de la fenêtre de Melodyne pour le préparer à accepter le transfert.

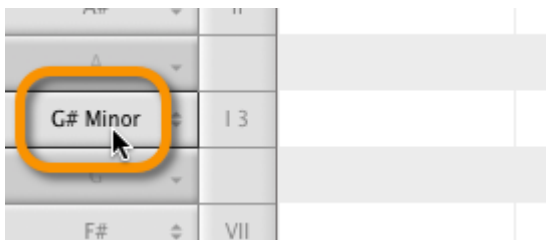


Pressez Play (Lecture) dans la DAW pour transférer les données, que Melodyne importera automatiquement. Pressez Stop quand la fin du passage à éditer est atteinte. Stopper la lecture de la DAW arrête automatiquement le mode de réception de transfert de Melodyne. Vous pouvez aussi interrompre un transfert en cours à tout moment en cliquant sur le bouton Transfert.

Si vous le voulez, vous pouvez transférer à Melodyne d'autres passages de différentes parties de la piste de la DAW. Cliquer sur le bouton Transfert durant la lecture de la DAW active et désactive la fonction de transfert de Melodyne, vous permettant de faire un enregistrement partiel, l'équivalent d'un punch in/out, en cours de lecture. Sinon, quand vous atteignez la fin de chacun des passages à transférer, vous pouvez arrêter la lecture dans la DAW, rechercher le début du passage suivant, préparer de nouveau Melodyne au transfert, relancer la lecture de l'hôte et ainsi de suite. Si vous le désirez, vous pouvez simplement transférer la totalité de la piste ou même plusieurs pistes simultanément vers de multiples occurrences de Melodyne.

Important : si votre projet de DAW comporte des changements de tempo ou de format de mesure, veuillez consulter la visite guidée intitulée "Ajustement aux variations de tempo de la DAW".

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.



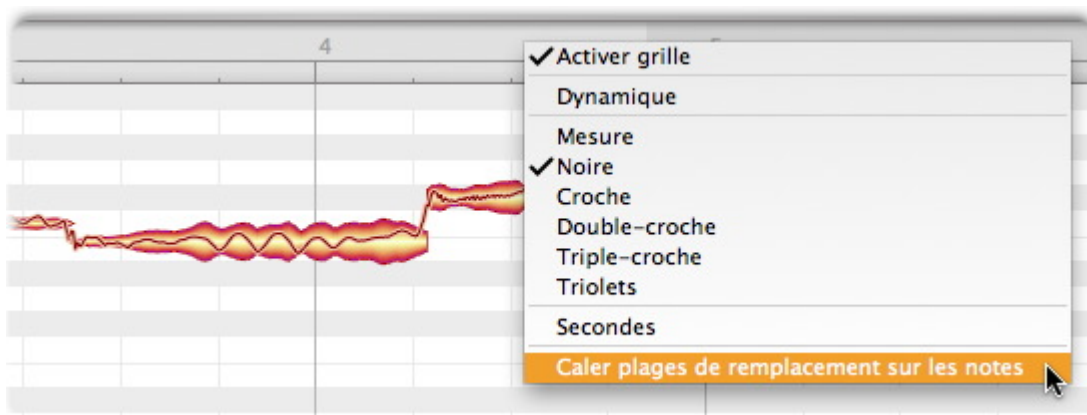
Plages de remplacement

Durant la lecture, ces passages transférés à Melodyne seront lus par Melodyne ; tous les autres le seront par la DAW. En d'autres termes, quand il a des données à reproduire, le signal de Melodyne remplace celui de la piste d'origine.

Dans le menu Affichage, choisissez "Afficher plages remplacées". Tous les passages lus par Melodyne (par opposition à ceux lus par la DAW) seront alors marqués. Ces régions peuvent être étendues rien qu'en tirant sur leurs limites avec la souris.



Pour raccourcir une région de lecture, supprimez quelques gouttes et sélectionnez "Caler plages de remplacement sur les notes" dans le menu contextuel de la règle des mesures.



Sujets en rapport

- [Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone](#)
- [Enregistrement audio dans Melodyne Stand-Alone](#)
- [Gestion des fichiers audio et assignation des fichiers manquants](#)
- [Ajustement aux variations de tempo de la DAW](#)

Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone

Avec cette visite guidée, vous apprendrez comment ouvrir et sauvegarder des fichiers audio dans Melodyne Stand-alone ainsi que les formats de fichier utilisés.

Ouverture de fichiers depuis le menu Fichier

Choisissez “Ouvrir” dans le menu Fichier de Melodyne Stand-Alone et naviguez dans la boîte de sélection de fichier jusqu’au fichier audio désiré. Sélectionnez-le, confirmez votre intention de le charger, et le fichier s’ouvrira.

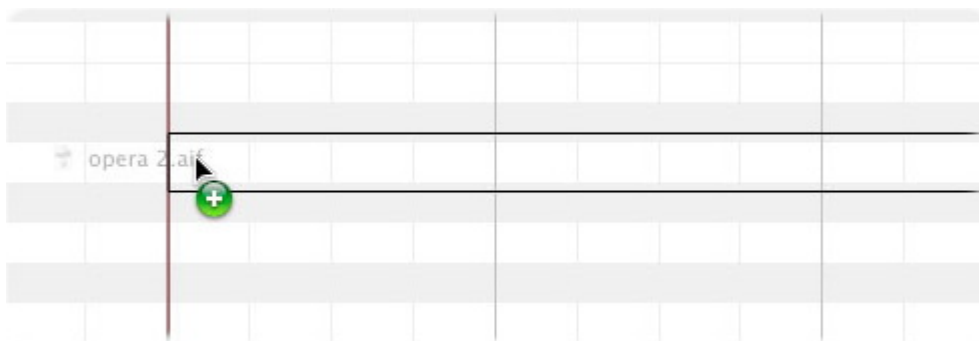


Le sous menu “Ouvrir récent” offre un accès direct aux vingt derniers documents chargés. Sélectionnez simplement la ligne désirée et le document correspondant s’ouvrira (à condition qu’il n’ait pas été supprimé du disque dur ni déplacé à un autre endroit entre temps).

Si vous avez déjà sauvegardé un document édité, vous pouvez à tout moment revenir à la dernière version sauvegardée en sélectionnant “Version sauvegardée”, supprimant par là-même tous les changements effectués depuis la dernière sauvegarde du fichier.

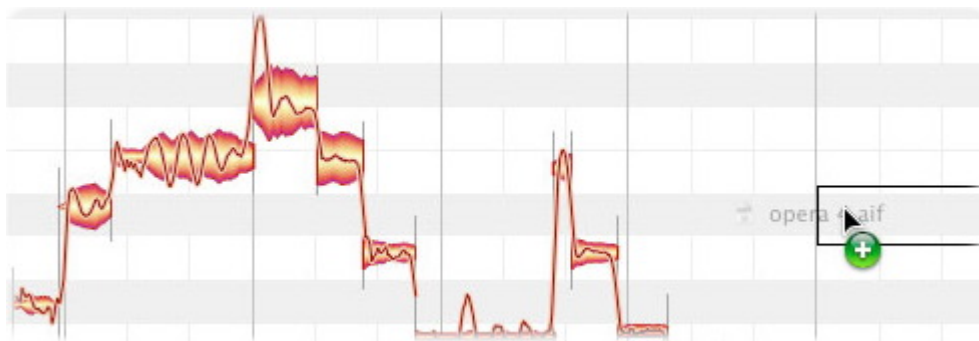
Ouverture de fichiers par glisser-déposer

Si Melodyne Stand-Alone est déjà ouvert, vous pouvez déposer un fichier audio dans la fenêtre vide que Melodyne affiche à son premier lancement (ou que vous avez créée vous-même en choisissant “Nouveau” dans le menu Fichier). Un contour apparaîtra, vous permettant de déposer le fichier exactement à l’endroit voulu dans la règle temporelle.



Dès que vous lâchez le fichier, il est analysé et les notes détectées sont affichées dans la zone d'édition.

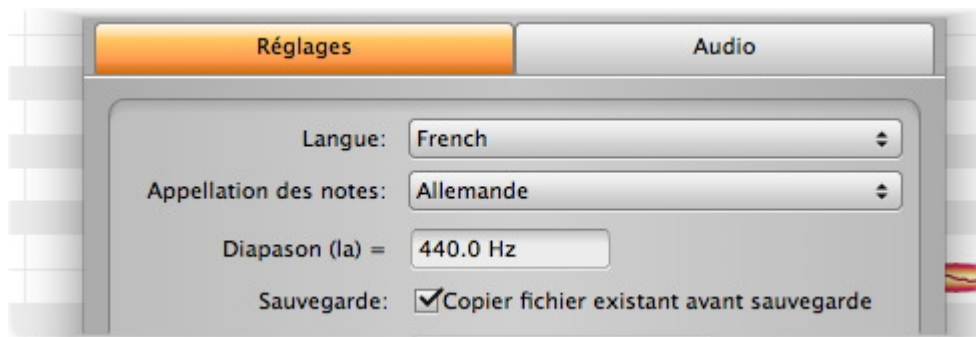
De cette façon, vous pouvez aussi déposer de multiples fichiers dans la fenêtre, en les positionnant où vous voulez, dans l'ordre, par exemple pour composer un nouvel échantillon à partir de plusieurs prises. Le tempo du document est tiré du premier fichier chargé, bien qu'il puisse naturellement être modifié à tout moment.



Sauvegarde de votre travail

Quand, après avoir édité un fichier, vous choisissez "Sauvegarder" dans le menu Fichier, la boîte de dialogue "Sauvegarder sous ..." s'ouvre, vous permettant de sélectionner un format pour le nouveau fichier.

Par défaut, le nom et le format du fichier d'origine y apparaîtront ; si vous cliquez maintenant sur "OK", la version originale du fichier sera remplacée par la version éditée. Ne vous inquiétez pas : le fichier d'origine est toujours là ; il est conservé aux côtés du nouveau fichier mais son nom porte à présent le suffixe ".orig". Cette sauvegarde de sécurité est le comportement par défaut de Melodyne Stand-Alone. S'il ne vous convient pas, décochez l'option "Copier fichier existant avant sauvegarde" dans la boîte de dialogue Préférences.

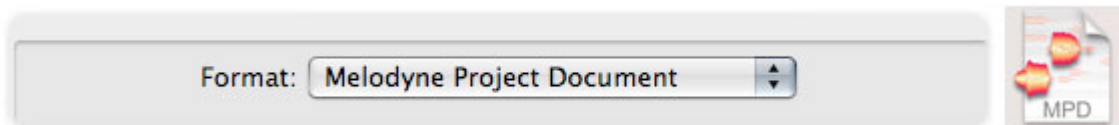


Une fois que vous aurez choisi un format de fichier et sauvegardé le fichier une première fois, vous ne verrez plus cette boîte de dialogue lors des sauvegardes suivantes. Chaque fois que vous utilisez la commande “Sauvegarder”, le fichier précédent est remplacé par un nouveau fichier au même format.

Dans la boîte de dialogue “Sauvegarder sous ...”, la première fois que vous sauvegardez ou à n'importe quel moment par la suite, vous pouvez sélectionner un autre format et assigner un nouveau nom au fichier. Vous pouvez choisir entre les formats de fichier audio les plus courants et “Melodyne Project Document” (.mpd).

Sauvegarde comme Melodyne Project Document

Le document de projet Melodyne (Melodyne Project Document) offre un moyen non destructif de sauvegarder provisoirement votre travail et est comparable au “fichier de morceau sur une piste” d'une station de travail audio numérique ou DAW.



Qu'est-ce que cela signifie ? Supposons que vous sauvegardiez votre travail sous forme de fichier audio. Dans ce cas, vos éditions seront “gravées dans la pierre” du nouveau fichier. Si vous voulez par la suite changer quelque chose, vous devrez recharger le fichier, ce qui implique une nouvelle analyse, que vous devrez à son tour vérifier et éditer une fois encore avant de pouvoir commencer à travailler sur le fichier audio. Comme notre travail précédent est “gravé” dans les données audio, il n'y a pas moyen d'annuler nos actions. Sauvegarder votre travail sous forme d'un fichier audio n'est par conséquent le bon choix que si vous avez réellement fini de travailler sur un fichier et désirez utiliser le fichier édité dans un autre logiciel.

Le format “Melodyne Project Document”, à l'opposé, sauvegarde vos éditions séparément des données audio. Dans le document “.mpd” obtenu, Melodyne sauvegarde non seulement les données basées sur son analyse (ou “détection”) antérieure mais aussi un compte-rendu de votre édition. Le fichier audio n'a donc pas besoin d'être analysé une seconde fois quand vous reprenez l'édition et

vous pouvez poursuivre votre édition exactement telle que vous l'avez laissée. Le fichier audio n'a toujours pas été changé puisque vos éditions sont toujours effectuées en temps réel par Melodyne. Si vous voulez reprendre votre travail ultérieurement, vous devez sauvegarder le document au format MPD et ne le sauvegarder comme fichier audio que quand vous êtes sûr d'en avoir fini avec lui.

Une autre remarque : un fichier au format MPD ne contient pas le ou les fichiers audio qu'il utilise, mais seulement leur référence ou chemin d'accès. Si vous voulez amener votre travail sur un autre ordinateur ou le donner à quelqu'un d'autre, vous devez transférer non seulement le fichier MPD mais aussi les fichiers audio impliqués. Pour faciliter cela, la fenêtre Sauvegarder de Melodyne comprend l'option "Consolider les fichiers audio". Si cette option est cochée, les fichiers audio utilisés seront copiés dans un sous-dossier au même emplacement que le fichier MPD.

Sujets en rapport

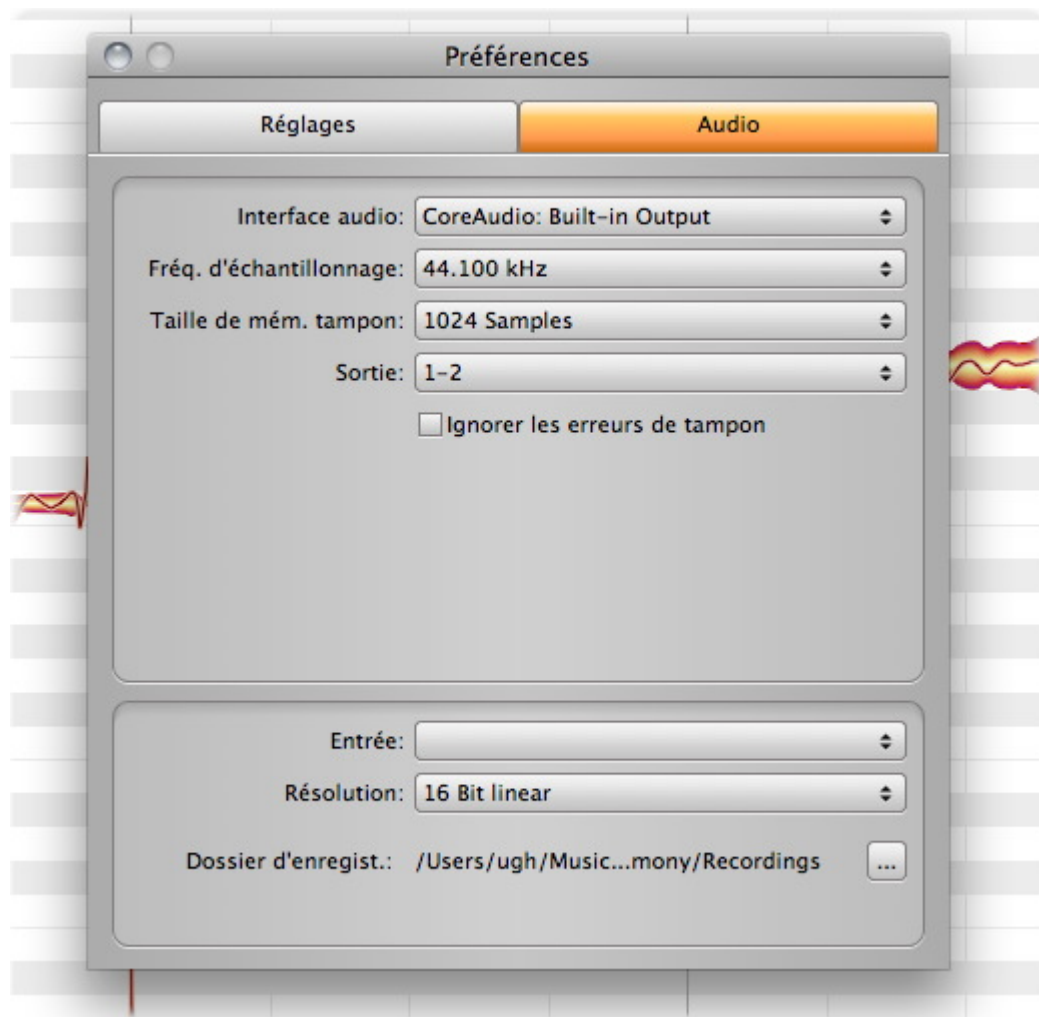
- [Transfert de données audio dans Melodyne Plugin](#)
- [Enregistrement audio dans Melodyne Stand-Alone](#)
- [Gestion des fichiers audio et assignation des fichiers manquants](#)

Enregistrement audio dans Melodyne Stand-Alone

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment enregistrer de l'audio avec Melodyne Stand-Alone et ce que vous devez garder à l'esprit quand vous le faites.

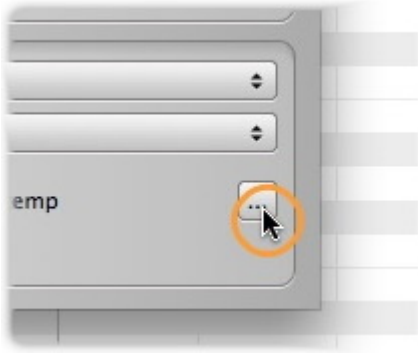
Réglages audio

Avant d'enregistrer quoi que ce soit pour la première fois avec Melodyne Stand-Alone, vous devez vérifier les réglages de l'onglet Audio dans la boîte de dialogue Préférences.



Dans le panneau du haut, vous verrez les réglages audio généraux. Si vous avez déjà chargé, lu et édité des fichiers avec Melodyne et si tout a fonctionné, vous pouvez conserver les réglages existants (sur Mac, l'interface Core Audio interne est employée par défaut ; sur PC, le pilote ASIO de votre interface audio doit être sélectionné).

Dans le panneau du bas, vous pouvez sélectionner les entrées audio de l'interface audio que vous souhaitez utiliser. Ce paramètre n'est bien sûr utile que si votre interface audio a plusieurs entrées. Dans le menu déroulant, vous pouvez sélectionner la résolution en bits de l'enregistrement, les choix courants étant ici 16 et 24 bits linéaires. Dessous, vous pouvez sélectionner le dossier dans lequel vos enregistrements seront sauvegardés.



Nous vous recommandons de sélectionner un dossier "temporaire" général car le dossier d'enregistrement auquel il est ici fait référence sert simplement de mémoire tampon pour votre travail jusqu'à ce que vous le sauvegardiez. Il n'y a pas de raison de déjà choisir une destination pour votre session d'enregistrement ; vous déciderez de la destination finale d'un enregistrement lorsque vous en serez à sa sauvegarde.

Tempo et métronome

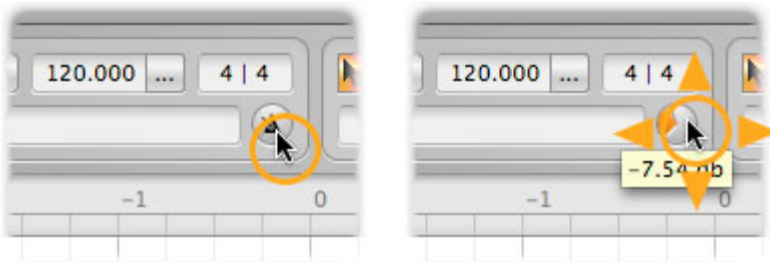
Avant de commencer à enregistrer dans Melodyne, vous devez penser au tempo. Deux modes opératoires sont possibles : soit la grille suit la musique (auquel cas Melodyne interprète les variations de tempo comme preuves que le tempo du morceau varie et étire ou resserre la grille en conséquence), soit la musique suit la grille, qui sera dans ce cas uniforme, les notes se trouvant dès lors parfois à gauche, parfois à droite des lignes de grille en cas d'écart de mise en place.

Quand vous créez un nouveau document vide (Fichier > Nouveau) dans Melodyne, son tempo est par défaut de 120 BPM. Si vous commencez alors à enregistrer sans changer le paramètre Tempo et sans mettre en service le métronome, puis arrêtez l'enregistrement à un moment donné, au cours de l'analyse qui suit, le tempo de l'enregistrement sera détecté. Cette option fonctionne généralement bien et de façon fiable, mais entraînera généralement l'interprétation des fluctuations de tempo de votre jeu comme des changements de tempo. En conséquence, l'affichage du tempo changera en cours de lecture et la grille de la zone d'édition s'élargira ou se contractera en réponse aux fluctuations du tempo dans l'enregistrement.

Si vous utilisez plutôt comme base de votre enregistrement un tempo fixe et un espacement uniforme des lignes de grille, réglez simplement le tempo désiré de façon manuelle avant d'enregistrer et/ou d'activer le métronome. Dès que vous faites l'un ou l'autre ou les deux, Melodyne en conclut que vous voulez un tempo uniforme. Dans ce cas, l'affichage du tempo ne change pas durant l'enregistrement

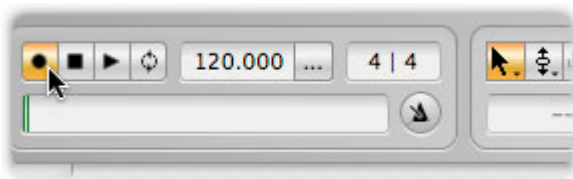
et la grille reste rigide ; toute fluctuation de tempo durant votre interprétation sera indiquée, une fois l'analyse terminée, par le fait que certaines notes sont décalées des lignes de grille, c'est-à-dire qu'elles se trouvent entre elles ou pas exactement sur elles.

Pour activer le métronome, cliquez sur la commande mixte représentée ci-dessous. En tirant dessus avec la souris, vous pouvez régler le volume du métronome.



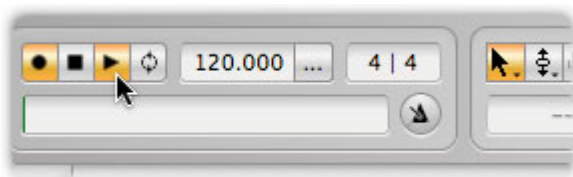
Lancement et arrêt de l'enregistrement

Amenez le curseur de lecture (ou curseur d'enregistrement dans ce cas) sur une position située légèrement en amont (à gauche) de l'endroit où vous désirez commencer l'enregistrement. Comme il n'y a pas de pré-compte, cela vous donne un repère auditif et le tempo avant le point où vous allez enregistrer. Cliquez maintenant sur le bouton d'armement de l'enregistrement dans la barre de transport.



Le bouton d'enregistrement s'allume et l'indicateur de niveau sous les touches de transport indique le niveau du signal audio entrant. Réglez la sortie de votre table de mixage ou de votre appareil de lecture de façon à atteindre le niveau maximal avant écrêtage.

Pour véritablement commencer à enregistrer, cliquez sur le bouton de lecture.



Vous pouvez à tout moment arrêter l'enregistrement en cliquant une seconde fois sur le bouton d'armement de l'enregistrement et le reprendre en cliquant à nouveau sur ce bouton ; en d'autres termes, c'est un interrupteur à bascule qui vous permet d'enregistrer des passages (l'équivalent d'un

enregistrement partiel ou “punch in/out”) à volonté durant l'interprétation. Cliquer sur le bouton Stop arrête aussi l'enregistrement et le curseur en même temps.

Un enregistrement peut commencer et se terminer aux mêmes endroits qu'un enregistrement précédent, auquel cas l'enregistrement précédent sera effacé – à moins qu'après une mauvaise prise vous utilisiez la commande Annuler pour revenir à la prise précédente.

Vous pouvez écouter un enregistrement même si l'analyse de détection est encore en cours et l'annuler de la même façon.

Sujets en rapport

- [Transfert de données audio dans Melodyne Plugin](#)
- [Gestion des fichiers audio et assignation des fichiers manquants](#)
- [Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone](#)

Sauvegarde en MIDI

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

Audio-vers-MIDI

Melodyne vous permet d'exporter les notes audio sous forme de notes MIDI. Une fois cela fait, un fichier MIDI standard SMF est créé et sauvegardé sur votre disque dur. Ce fichier peut par exemple être chargé dans votre station de travail audio numérique (DAW) pour servir à doubler vos voix avec le son d'un synthétiseur virtuel.

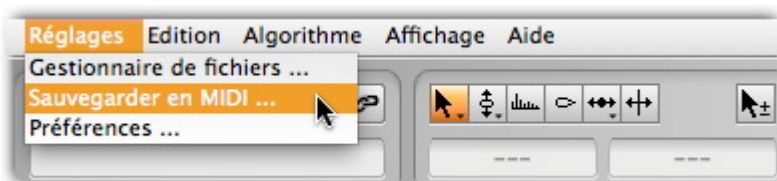
Les notes MIDI sont une représentation exacte des notes audio dans Melodyne. Pour chaque note audio, une note MIDI est créée avec les mêmes position, durée et hauteur. La dynamique de chaque note MIDI est tirée de l'amplitude de la note audio qu'elle représente.

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 !

Sauvegarde en MIDI

L'option Sauvegarder en MIDI se trouve dans le menu Réglages de la version Plugin et, dans la version Stand-Alone du programme, dans l'option Sauvegarder sous... du menu Fichier.



Quand vous sélectionnez "Sauvegarder sous..." dans la version Stand-Alone du programme, une fenêtre de dialogue apparaît avec un menu déroulant contenant l'option "Fichier MIDI".



Sauvegardez toutes les notes ou juste celles de la zone de cycle

Lors de la sauvegarde en MIDI, vous pouvez choisir d'exporter toutes les notes ou seulement celles se trouvant dans la zone mise en boucle (zone de cycle) de Melodyne. Dans ce dernier cas, que vous utilisiez la version Stand-Alone ou Plugin, vous devez cocher la case "Cycle uniquement" dans la boîte de dialogue de sauvegarde.

Si vous choisissez de sauvegarder toutes les notes (c'est-à-dire si vous ne cochez pas la case "Cycle uniquement"), l'exportation commence toujours au début de la mesure une. C'est vrai même si les premières notes n'apparaissent que dans une mesure ultérieure. Lors de l'exportation en MIDI depuis le plug-in, cela garantit que les notes MIDI, une fois rechargées dans votre DAW, pourront être facilement synchronisées avec les notes audio desquelles elles sont tirées. Pour cela, faites simplement glisser le fichier MIDI sur une piste de façon à ce qu'il commence sur la mesure une.

Si vous sauvegardez en MIDI avec l'option "Cycle uniquement" cochée, seules les notes se trouvant dans la zone de cycle seront exportées. C'est utile par exemple quand vous voulez sauvegarder au format MIDI une phrase précise ou une seule mesure.

Veuillez noter que l'option "Cycle uniquement" du plug-in se réfère à la plage de cycle de Melodyne – pas de la DAW ! Vous pouvez définir la plage de cycle dans Melodyne pendant que la lecture est arrêtée dans la DAW. Par défaut, la plage de cycle dans Melodyne correspond à la plage occupée par le premier transfert. Si le cycle reste sur ce réglage, quand vous exportez en MIDI, le début et la fin de la plage de cycle se calent plus à l'extérieur sur les barres de mesure les plus proches (s'ils n'y sont pas déjà), afin de vous faciliter le positionnement ultérieur du fichier MIDI.

Le fichier MIDI exporté par Melodyne contient aussi des informations de tempo. La plupart des DAW vous offrent le choix d'adopter le tempo défini dans le fichier ou de l'ignorer au profit du tempo actuel de la DAW.

Sujets en rapport

- [Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone](#)
- [Transfert de données audio dans Melodyne Plugin](#)
- [Choix de l'algorithme](#)

Gestion des fichiers audio et assignation des fichiers manquants

Dans cette visite guidée, vous découvrirez les fonctions de gestion qui existent pour les fichiers audio avec lesquels Melodyne fonctionne.

Fichiers de transfert de Melodyne Plugin

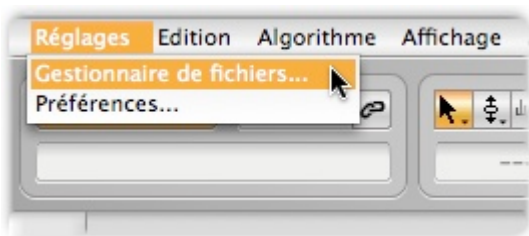
Durant les transferts, Melodyne Plugin enregistre les données audio depuis la piste de la DAW; en faisant cela, il crée ses propres fichiers audio qu'il stocke sur votre disque dur. Pour que la lecture et l'édition soient possibles dans Melodyne, il ne suffit donc pas que les fichiers audio originaux du projet de la DAW soient accessibles : Melodyne a aussi besoin des fichiers qu'il a lui-même créés durant le transfert.

Il est important de garder cela à l'esprit quand vous voulez par exemple archiver ou donner à quelqu'un un projet en même temps que l'édition effectuée sur celui-ci dans Melodyne. Il faut prendre soin de donner non seulement le projet de la DAW, avec tous ses fichiers audio et autres, mais aussi les fichiers de transfert créés par Melodyne. Sans ceux-ci, il sera impossible de reproduire les passages transférés et les données éditées dans le projet que vous avez donné.

La question est alors : où Melodyne stocke-t-il les fichiers qu'il a lui-même créés et comment pouvez-vous les joindre à votre projet ? La réponse se trouve dans la fenêtre du gestionnaire de fichiers, qui vous aide à gérer les fichiers de transfert et à rechercher ceux qui sont perdus.

Le gestionnaire de fichiers de Melodyne Plugin

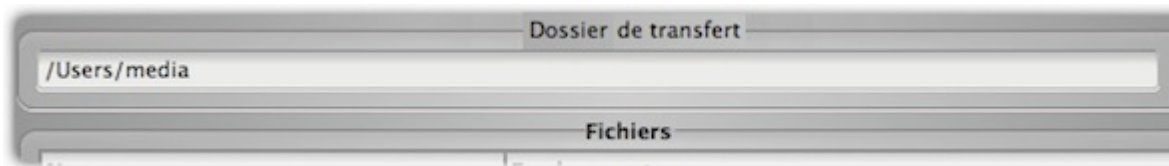
Le gestionnaire de fichiers s'obtient par le menu Réglages du Plugin.



Dans la zone centrale de la fenêtre, vous verrez une liste de tous les extraits audio appartenant à l'occurrence ouverte. Chaque entrée de la liste représente un fichier audio que Melodyne a stocké sur le disque dur et dont il a besoin pour faire correctement fonctionner cette occurrence.

Au-dessus de la liste, vous verrez le chemin d'accès au dossier dans lequel Melodyne stocke actuellement ces fichiers de transfert. Par défaut, c'est un dossier de votre répertoire Music, qui est donc l'emplacement de stockage par défaut de tous les nouveaux projets (certaines DAW utilisent

toutefois un dossier différent pour chaque nouveau projet et se comportent aussi par certains aspects d'une façon différente de celle que nous allons décrire ; pour celles-ci, veuillez lire la note intitulée Exceptions ci-dessous).



Si vous cliquez sur le bouton situé à côté de l'affichage du chemin d'accès, une fenêtre de sélection de fichier s'ouvre pour vous permettre de sélectionner un autre dossier de stockage. Le choix que vous faites ne s'applique qu'au projet en cours. Si vous choisissez depuis une des occurrences de Melodyne un nouveau dossier de stockage pour le projet, le choix s'applique alors à toutes les occurrences présentes dans ce projet. Tous les fichiers de transfert déjà créés seront déplacés dans le nouveau dossier de stockage. Si celui-ci est sur un autre volume, comme un disque dur externe, ils seront copiés sur ce disque. Chaque fois que vous changez de dossier de stockage, Melodyne vous demande par conséquent de sauvegarder votre projet pour que des références de fichier actualisées puissent aussi être sauvegardées.

Quand par la suite vous transférez des passages à n'importe quelle occurrence de Melodyne dans le même projet, les fichiers de transfert ainsi créés sont sauvegardés dans le nouvel emplacement.

Durant le travail sur un projet ou à la fin quand il est terminé, vous devez sélectionner le dossier du projet de votre DAW comme emplacement de stockage pour ces fichiers de transfert. De cette façon, vous serez sûr que tous les fichiers dont Melodyne a besoin sont stockés avec le projet et ne sont pas oubliés lorsque vous donnez le projet à quelqu'un d'autre.

Exceptions : certaines DAW sont capables d'indiquer à Melodyne où trouver le dossier du projet en cours. Dans ces DAW, il n'y a pas moyen de sélectionner un dossier de stockage manuellement ; à la place, Melodyne utilisera toujours le dossier du projet en cours pour le stockage, garantissant ainsi que vos fichiers de transfert resteront parties prenantes du projet et ne seront pas perdus. Aussi ne soyez pas surpris s'il n'y a pas dans votre DAW de bouton Parcourir pour sélectionner un chemin d'accès ; si c'est votre cas, Melodyne stockera pour vous les fichiers à l'emplacement correct, de façon automatique. Pour connaître les DAW concernées, veuillez consulter notre FAQ sur internet.

Suppression de fichiers indésirables dans le plug-in

La liste du gestionnaire de fichiers vous donne les fichiers audio de tous les segments qui ont été transférés à l'occurrence correspondante de Melodyne Plugin. Les noms des segments dont toutes les notes ont été supprimées dans Melodyne – qui ne servent donc pas – sont grisés, tandis que les segments utiles sont affichés en noir. Les fichiers audio appartenant aux segments qui ne sont plus utilisés sont conservés et pas automatiquement supprimés pour que vous puissiez, si vous le désirez, les restaurer avec la fonction Annuler, ce qui ne serait pas possible si les fichiers en question avaient été immédiatement supprimés. Si vous êtes sûr de ne plus avoir besoin des fichiers non utilisés, vous pouvez les supprimer, au choix uniquement pour l'occurrence actuelle ou pour toutes les occurrences du projet, afin de libérer de l'espace de stockage.

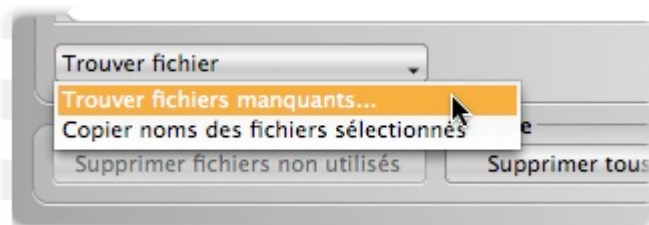
Une fois l'édition terminée dans une occurrence de Melodyne Plugin et les résultats sauvegardés sous forme de fichier audio par report ou conversion, vous devez supprimer tous les fichiers se rapportant à cette occurrence à l'aide du bouton prévu à cet effet en bas de la fenêtre afin de libérer de l'espace de stockage avant de fermer Melodyne et de le retirer de la piste de la DAW.

L'assignation de fichiers manquants dans le plug-in

Si Melodyne Plugin ne peut pas trouver les fichiers transférés quand il ouvre un projet – parce qu'ils ont été supprimés, déplacés ou non transférés alors que le projet était amené sur un autre ordinateur – il les affiche en gris dans la zone d'édition et reste muet durant la lecture. Dans le gestionnaire de fichiers, ils seront listés en rouge :

B86AEED4-47A9-41FF-8FA2-076729250BF4.w	/Users/media
B6EE8AE4-23B4-4A51-BDAF-F6D9694F2966.v	/Users/media
E1A23B08-23BC-4F29-9C2D-AF65CF74E24E.v	/Users/media

Si vous savez dans quel dossier se trouvent les fichiers manquants, vous pouvez utiliser le menu déroulant Trouver fichier du gestionnaire de fichiers. Sélectionnez Trouver fichiers manquants



Naviguez alors dans la fenêtre de sélection de fichier jusqu'au dossier contenant les fichiers manquants puis fermez-la avec OK. Les fichiers manquants du dossier seront réassignés. Faites toutefois attention : pour faire cette assignation, vous ne devez pas sélectionner les fichiers eux-mêmes (ce qui serait assez délicat étant donné que leur nom est généré automatiquement et s

'avère peu intuitif) mais simplement le dossier qui les contient. Son contenu sera alors automatiquement examiné à la recherche des fichiers manquants. Gardez toutefois à l'esprit que les sous-dossiers ne sont pas examinés, seuls le sont les fichiers directement présents au niveau du dossier sélectionné. Pour tous les sous-dossiers contenant des fichiers manquants, vous devez suivre la même procédure afin qu'ils soient eux aussi examinés.

Que faire si vous avez reçu de quelqu'un d'autre un projet auquel manquent des fichiers et que vous voulez lui indiquer, pourquoi pas par e-mail, le nom des fichiers manquants ? C'est là que s'avère utile la commande Copier noms des fichiers sélectionnés. Elle copie dans le presse-papiers les noms de tous les fichiers sélectionnés dans la liste (multi-sélection avec [Shift]).

Assignment des fichiers manquants dans la version Stand-Alone

Dans Melodyne Plugin, vous pouvez sauvegarder votre édition sous forme d'un fichier audio ou d'un fichier MPD. Un fichier MPD est un fichier de projet ne contenant que votre édition et pas les données audio elles-mêmes, pour lesquelles il doit se référer au fichier audio concerné.

Si Melodyne, à l'ouverture d'un fichier MPD, ne peut pas trouver le fichier audio auquel ce dernier fait référence, une fenêtre de sélection de fichier s'ouvre pour vous aider à trouver et réassigner le fichier manquant. Une fois cela fait, sauvegardez le fichier MPD pour mettre à jour le chemin d'accès au fichier audio.

Si un fichier audio n'est pas retrouvé et donc réassigné, les gouttes correspondantes seront grisées et muettes dans le document Melodyne.

Sujets en rapport

- [Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone](#)
- [Transfert de données audio dans Melodyne Plugin](#)

Fonctionnement de Melodyne avec Rewire

Dans cette visite guidée, vous découvrirez comment connecter Melodyne à une DAW compatible via Rewire et faire fonctionner les deux programmes en tandem.

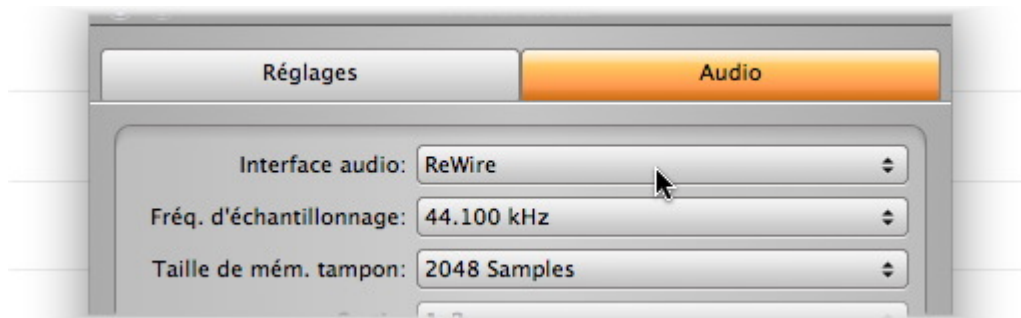
Rewire et Melodyne

La prise en charge du protocole Rewire par Stand-Alone offre une alternative au fonctionnement de Melodyne comme plug-in. Cela sera particulièrement intéressant pour les utilisateurs dont les DAW n'ont pas d'interface de plug-in ou étaient incompatibles avec Melodyne. Grâce au Rewire, vous pouvez maintenant surmonter de tels défauts et faire fonctionner Melodyne en tandem avec votre DAW avec quasiment la même facilité que celle apportée par la version plug-in. Bien entendu, pour que cela soit possible, votre DAW doit prendre en charge le Rewire ; mais c'est le cas de l'immense majorité des DAW.

Quand le Rewire est activé, les fonctions de transport et le tempo de Melodyne et de la DAW sont couplés : lancez la lecture dans l'un et l'autre démarre aussi, les deux fonctionnant automatiquement en synchro. De plus, plusieurs signaux audio peuvent être transférés de Melodyne (l'esclave Rewire) à la DAW (le maître Rewire) où ils seront alors disponibles sur des canaux indépendants dans la table de mixage de la DAW.

Activation du Rewire dans Melodyne Stand-Alone

Pour utiliser le Rewire avec Melodyne, vous devez d'abord lancer votre DAW puis Melodyne Stand-Alone. Melodyne détectera la présence d'un maître Rewire (votre DAW) et activera un périphérique appelé "Rewire" dans le panneau des préférences. Si par contre vous lancez Melodyne alors que la DAW n'est pas lancée, Melodyne retournera de façon normale à la dernière interface audio utilisée.



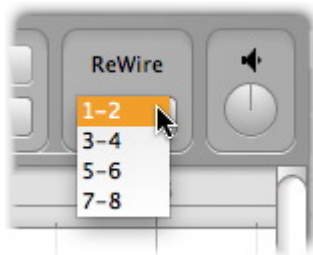
Vous ne pouvez pas changer la fréquence d'échantillonnage ni la taille de mémoire tampon utilisées par Melodyne en mode Rewire, car la première est dictée par votre DAW et la seconde est fixe.

Activation du Rewire dans votre DAW et établissement de la liaison

Veillez lire la documentation de votre DAW pour découvrir comment armer ses pistes pour le Rewire – la procédure varie d'une DAW à l'autre. Toutefois, quelle que soit la procédure exacte, vous devez sélectionner "Melodyne singletrack" comme périphérique Rewire et un des quatre canaux stéréo disponibles au maximum comme entrée vers la piste.

Sélection des canaux Rewire dans Melodyne

Vous pouvez savoir que Melodyne est en mode Rewire d'après la présence dans l'interface d'un cadre Rewire supplémentaire complet avec menu déroulant.

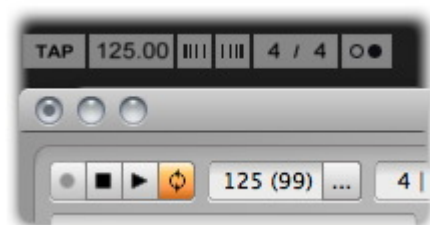


Vous pouvez ouvrir plusieurs documents dans Melodyne et router leurs signaux vers un maximum de quatre canaux stéréo différents dans votre DAW. Le menu vous permet de sélectionner le canal stéréo auquel est envoyé le signal de chaque document, plusieurs documents pouvant être assignés à la même sortie stéréo.

Synchronisation et comportement du tempo

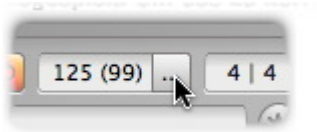
Tous les documents chargés dans Melodyne démarrent en synchro avec la DAW, que vous lanciez la lecture dans cette dernière ou dans Melodyne. De la même façon, vous pouvez interrompre la lecture depuis Melodyne ou depuis la DAW.

Melodyne adopte le tempo de la DAW et accélère ou ralentit la lecture des documents ouverts pour assurer la correspondance avec le tempo de la DAW. Dans l'affichage de tempo de Melodyne, vous verrez d'abord le tempo actuel de la DAW suivi (entre crochets) du tempo d'origine du document actuel tel que détecté par Melodyne.

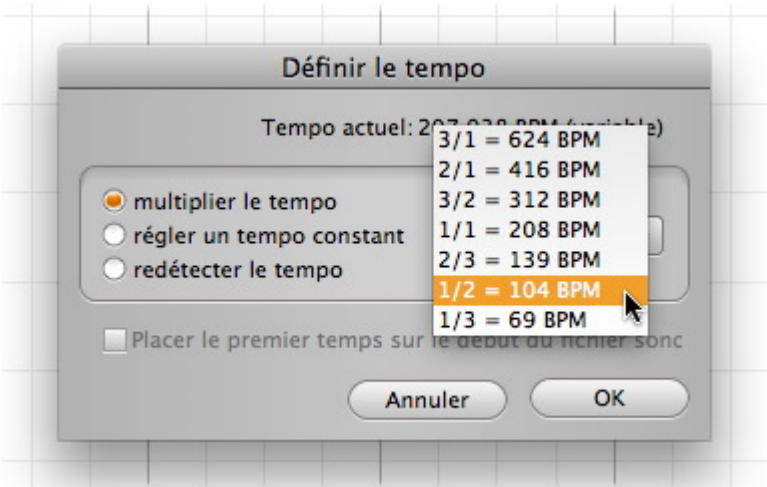


Pour que le document en question maintienne un parfait synchronisme avec la DAW, Melodyne doit

avoir correctement détecté son tempo, car seulement alors il pourra accélérer ou ralentir la lecture du document pour l'adapter au tempo établi par la DAW. Toutefois, comme le tempo est matière à interprétation, il peut arriver que le tempo de Melodyne soit le double (ou la moitié) du tempo voulu et par conséquent que le document soit lu au double (ou à la moitié) de la vitesse voulue. Pour remédier à cela, cliquez sur le bouton “...” à côté de l’affichage de tempo.



Quand la fenêtre de dialogue Définir le tempo s’ouvre, sélectionnez “Multiplier le tempo...” et, si par exemple vous voulez diviser le tempo par deux, sélectionnez l’option commençant par “1/2 =” dans le menu déroulant.



Cette fenêtre de dialogue vous permet aussi de fixer un tempo particulier ou de forcer Melodyne à redétecter le tempo du document en effectuant une nouvelle analyse.

Sujets en rapport

- [Chargement et sauvegarde audio dans Melodyne Stand-Alone](#)
- [Enregistrement audio dans Melodyne Stand-Alone](#)

Choix de l'algorithme

Dans cette visite guidée, vous découvrirez comment vous pouvez sélectionner l'algorithme utilisé par Melodyne pour l'affichage et l'édition des notes.

Le processus de détection

Tout signal audio que vous transférez ou ouvrez dans Melodyne est soumis à une analyse conçue pour identifier les notes qui le constituent, de façon à ce que Melodyne puisse vous les rendre accessibles en vue d'édition. Nous appelons ce processus la "détection".

Les notes peuvent être détectées et éditées dans des données monophoniques (mélodiques), des données rythmiques/à base de bruit et, avec Melodyne editor – grâce à sa technologie DNA Direct Note Access brevetée – même dans des données polyphoniques.

Veuillez noter que le DNA est conçu pour des pistes ne contenant qu'un seul instrument polyphonique (une guitare, un piano etc.) et qu'il divise les données en fonction des hauteurs, pas des instruments. Si deux instruments jouent la même note au même moment, vous disposez pour l'édition d'une seule note qui comprend la combinaison des sons des deux instruments.

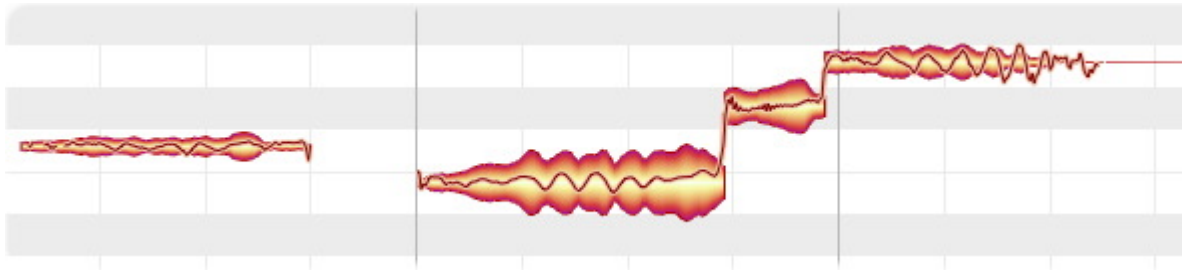
Au cours du processus de détection, Melodyne estime lui-même le type de données auquel il est confronté et décide de l'algorithme à utiliser pour l'affichage et la lecture des notes. L'algorithme actuellement sélectionné est coché dans le menu Algorithme et est indiqué par les gouttes dans le panneau d'édition.

Dans Melodyne Plugin, un algorithme différent peut être choisi pour chaque transfert ; dans Melodyne Stand-Alone, c'est possible pour chaque fichier audio dans le document édité. Avant de pouvoir changer l'algorithme appliqué à un transfert ou fichier audio particulier, vous devez d'abord sélectionner une ou plusieurs notes lui appartenant exclusivement. Si vous sélectionnez des notes dans plusieurs transferts ou fichiers audio, vous constaterez que le menu nécessaire au changement d'algorithme est grisé. Dans ce cas, réduisez votre sélection à des notes appartenant à un même transfert ou fichier audio et il sera de nouveau possible de changer d'algorithme.

Mélodique

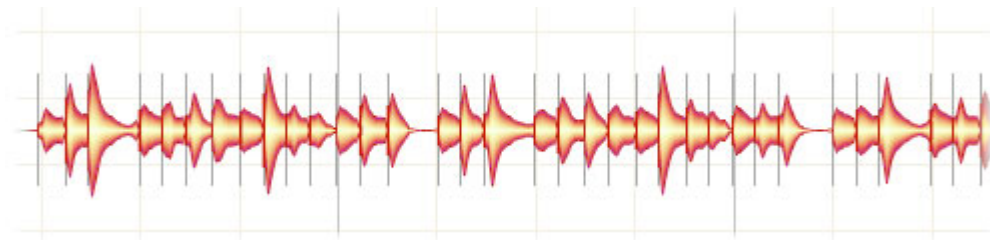
Les données mélodiques sont monophoniques, ce qui signifie qu'à n'importe quel instant, une seule note est produite. Veuillez toutefois garder à l'esprit que la réverbération peut causer des chevauchements de notes même dans des données monophoniques, créant en effet une sorte de polyphonie. Par conséquent, 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.



Percussif

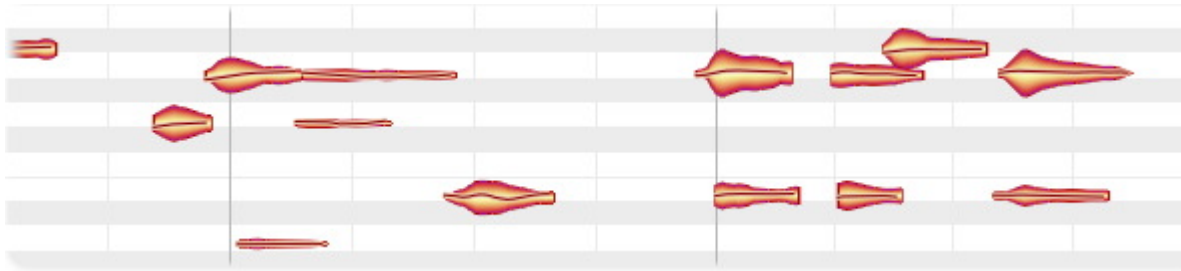
Cette catégorie comprend non seulement les enregistrements de batterie et autres instruments de percussion mais aussi les bruits et effets atmosphériques ainsi que d'autres données dans lesquelles Melodyne ne peut pas détecter une hauteur claire des sons. Quand l'algorithme percussif est sélectionné, 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 désactivés.



Dans Melodyne assistant et essential, les données polyphoniques sont aussi assignées à la catégorie "rythmique/à base de bruit" car ni l'une ni l'autre de ces versions n'est équipée d'un algorithme pour données polyphoniques et de telles données ne peuvent pas être affichées par l'algorithme mélodique.

Polyphonique

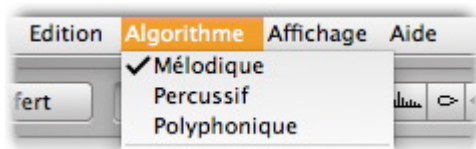
Grâce à sa technologie DNA Direct Note Access, Melodyne editor peut même détecter et vous permettre d'éditer les notes jouées sur des instruments polyphoniques tels que le piano ou la guitare – y compris les notes individuelles qui composent les accords. Quand l'algorithme polyphonique est utilisé, les gouttes sont affichées comme celles de données monophoniques, à la différence évidente près que les gouttes sont empilées verticalement (à leurs hauteurs respectives) lorsqu'il y a un accord ou un intervalle harmonique.



Dans Melodyne assistant et essential, l'algorithme pour données polyphoniques est présent mais grisé dans le menu Algorithme. La raison en est que vous pouvez quand même ouvrir et lire avec ces versions des documents qui ont été créés par Melodyne editor et qui contiennent des données polyphoniques, et dans de tels cas, Melodyne sélectionne automatiquement l'algorithme polyphonique. Ces versions ne vous permettent toutefois pas d'éditer les données polyphoniques ni de sélectionner manuellement l'algorithme polyphonique.

Changement d'algorithme

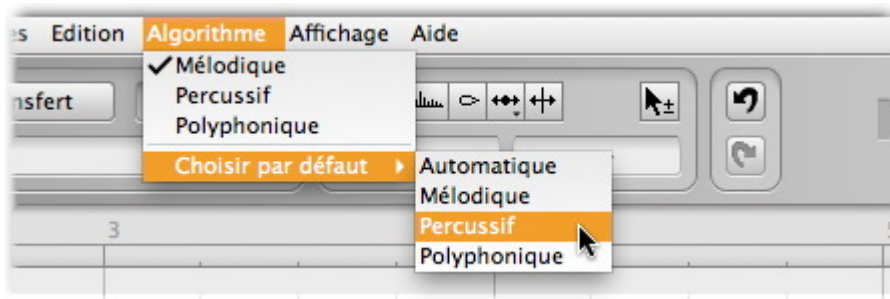
Vous pouvez à tout moment sélectionner un autre algorithme que celui choisi automatiquement pour vous par Melodyne. Vous pouvez par exemple vouloir faire ce changement si vous trouvez que les données n'ont pas été interprétées d'une façon qui correspond aux besoins de votre édition. Pour cela, alors que la lecture est arrêtée, sélectionnez l'algorithme que vous préférez dans le menu Algorithme, après quoi Melodyne réinterprétera les données à la lumière de votre choix et ajustera l'affichage en conséquence. Note : quand vous faites cela, toute édition accomplie avant le changement d'algorithme sera perdue. Il faut donc mieux décider de l'algorithme que vous voulez utiliser avant de commencer l'édition.



Si vous avez sélectionné manuellement l'algorithme polyphonique dans Melodyne editor mais qu'aucune hauteur ne peut être identifiée dans les données, Melodyne passera automatiquement à l'algorithme percussif, car sinon aucune note ne sera disponible pour l'édition.

Réglage d'un algorithme par défaut (Melodyne editor uniquement)

Dans Melodyne editor, vous pouvez empêcher Melodyne de sélectionner automatiquement un algorithme durant le processus de détection en établissant un réglage par défaut, c'est-à-dire en stipulant à l'avance quel algorithme vous souhaitez qu'il utilise. Cela peut être utile si, par exemple, vous voulez régulièrement éditer des fichiers particuliers à l'aide de l'algorithme percussif mais que Melodyne, chaque fois qu'il les ouvre, interprète les données comme polyphoniques. En présélectionnant l'algorithme percussif dans de tels cas, vous pouvez gagner du temps, car vous n'aurez plus à attendre inutilement que Melodyne effectue son analyse polyphonique alors que vous effacerez ses résultats quelques moments plus tard quand vous sélectionnerez manuellement l'algorithme percussif.



N'oubliez toutefois pas de cocher Automatique dans le sous-menu Algorithme > Choisir par défaut quand vous n'avez plus besoin d'imposer votre choix d'algorithme à Melodyne. Sinon, comme Melodyne mémorise votre sélection par défaut même quand vous quittez le programme, vous pouvez être surpris de découvrir au prochain lancement du programme que vos voix ont été interprétées comme des données percussives ...

Sujets en rapport

- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques](#)

Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vérifier la détection des notes dans des données monophoniques et comment réassigner des notes.

Occasionnellement, une note peut, en raison de son contenu harmonique prononcé, être affichée à l'octave supérieure ou il peut y avoir trop ou pas assez de séparations de notes entre les notes détectées. Vous pouvez très facilement corriger cela.

La procédure

Après avoir transféré ou chargé l'audio, sélectionnez l'outil d'assignation de note, qui se trouve légèrement à part des autres, pour passer en mode d'assignation de note.

Dans la version autonome (« stand-alone »), le mode d'assignation des notes ne s'applique toujours qu'à un seul des fichiers audio de votre projet à la fois ; dans le plug-in Melodyne, il s'applique à un seul transfert. Cela signifie que dans le mode d'assignation des notes, vous ne pouvez pas toujours voir simultanément toutes les notes appartenant à une même piste, mais seulement celles tirées d'un même fichier ou transfert. Cliquez donc sur une note appartenant au premier fichier ou transfert sur lequel vous souhaitez travailler, puis passez en mode d'assignation des notes pour voir les notes en question. Lorsque vous avez terminé la correction de l'assignation des notes au sein de ce fichier ou transfert, quittez le mode d'assignation des notes avant de sélectionner une note appartenant au fichier ou transfert suivant sur lequel vous souhaitez travailler et de répéter le processus. De cette façon, vous pouvez modifier à tour de rôle les assignations de note de chaque fichier ou transfert.

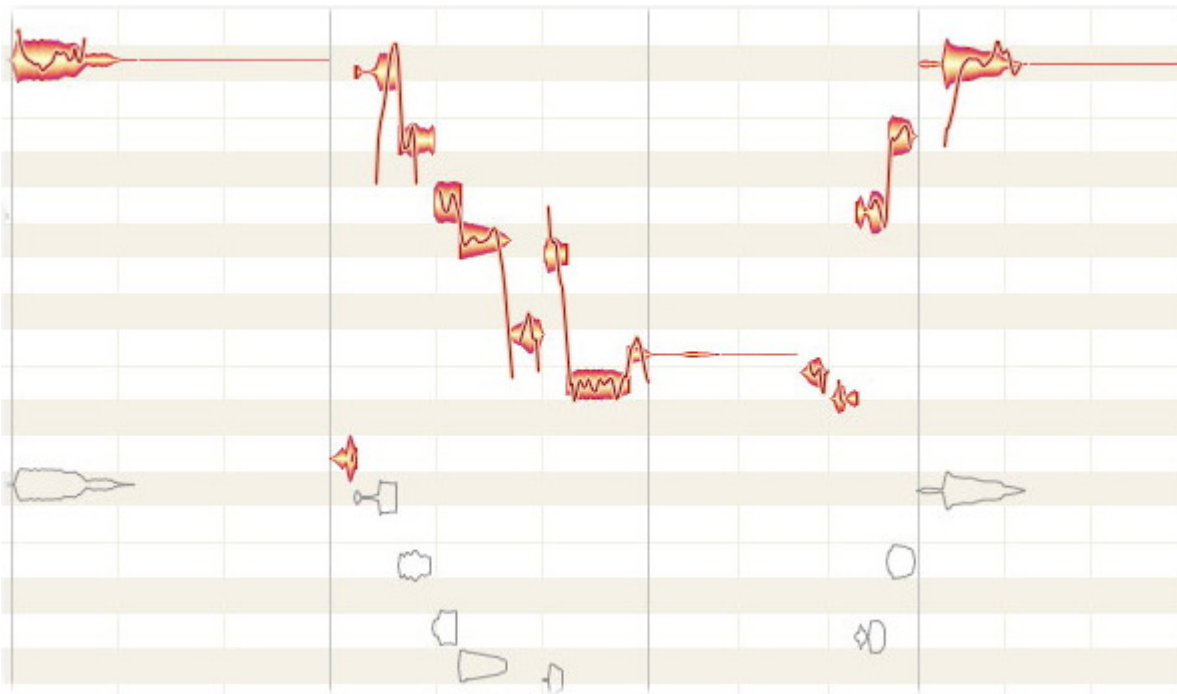
Veuillez noter que pour des raisons techniques, quand vous passez dans ce mode, l'historique des annulations est effacé, aussi aucune action effectuée avant le changement de mode ne peut-elle être annulée par la suite.



Le fond de la zone d'édition change de couleur pour vous rappeler qu'en mode d'assignation de note, aucune édition audible des notes ne se fait. Dans ce mode, vous vérifiez et modifiez l'interprétation des notes qu'a fait Melodyne d'après les données audio. Vous assignez les notes mal interprétées aux hauteurs correctes afin d'obtenir un mariage parfait entre les notes affichées et de créer les fondations essentielles à l'édition ultérieure avec d'autres outils.

Sur le fond de la zone d'édition, vous voyez dans ce mode des notes pleines (les notes actives) et des

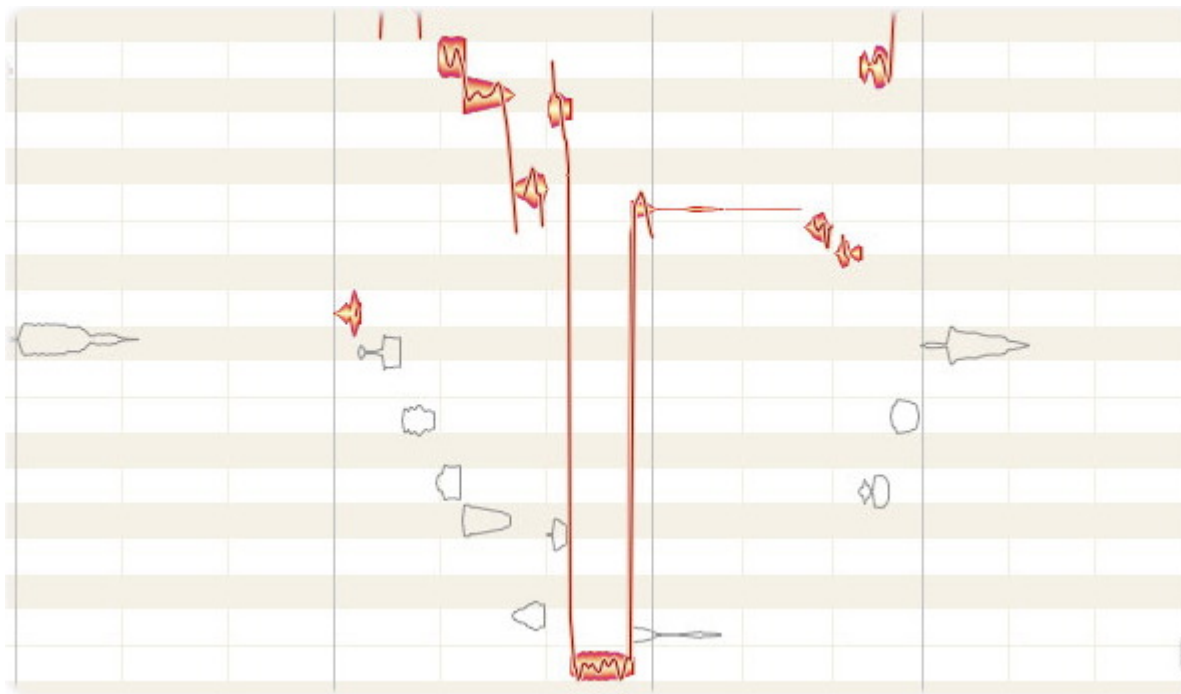
notes creuses (les notes potentielles).



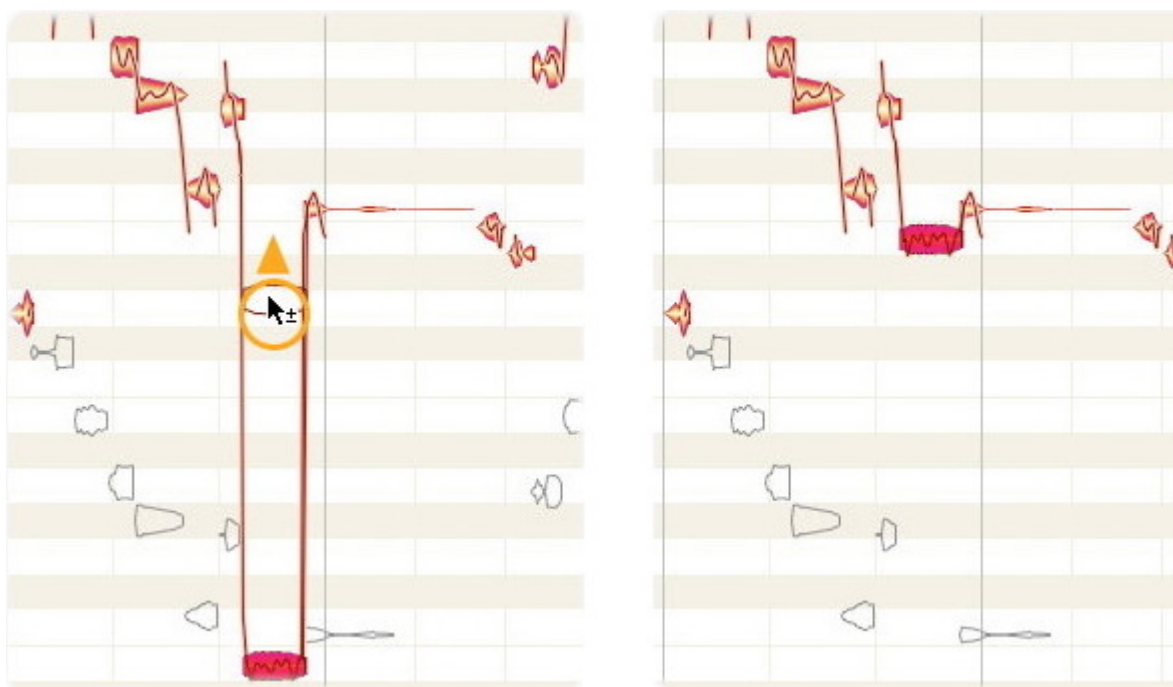
Les notes actives sont celles auxquelles Melodyne a assigné le plus haut niveau de probabilité durant le processus de détection. Melodyne part du principe que ce sont les notes qui ont été réellement jouées. Les notes potentielles “creuses” représentent d’autres possibilités de notes d’un niveau de probabilité immédiatement inférieur. Il se peut que ces notes soient aussi entendues dans les données, bien que la probabilité que les notes actives soient les bonnes soit plus grande. Bien que Melodyne ait un taux de réussite élevé, ses conclusions peuvent parfois être fausses.

Dans l’illustration ci-dessus, par exemple, vous verrez les mêmes notes une octave sous les notes actives détectées, mais cette fois représentées en creux (juste le contour) comme des notes potentielles. La raison ? Melodyne ne peut pas être sûr que le son de l’instrument enregistré n’ait pas une harmonique prononcée une octave au dessus de la fondamentale. S’il a une telle harmonique, la totalité de la mélodie peut avoir été détectée une octave trop haut. L’octave sous les notes détectée est en d’autres termes le prochain emplacement plausible pour les notes de la mélodie, ce qui explique pourquoi ces notes sont proposées ici comme des alternatives potentielles aux notes détectées.

Il peut maintenant arriver qu’une note d’une mélodie, à cause de la façon dont elle a été jouée ou chantée, ait une structure harmonique différente et soit pour cette raison détectée une octave trop bas. La présence d’une encoche brutale dans le tracé mélodique est souvent un témoin révélateur d’une telle erreur.



Un moyen de corriger cette erreur d'interprétation consiste à double-cliquer sur la note potentielle ayant la hauteur correcte. Si vous faites cela, la note potentielle sera activée et la note assignée de façon erronée sera désactivée. Sinon, vous pouvez simplement tirer la note assignée de façon erronée jusqu'à la hauteur correcte (dans ce cas, vers le haut) ; il n'est pas nécessaire de déposer la note exactement sur la hauteur correcte.



Ce déplacement déclenche une nouvelle recherche pour la note, avec comme conseil : “rechercher la hauteur correcte plus haut”. Quand vous relâchez la note, elle saute à la hauteur supérieure immédiatement la plus plausible, qui sera vraisemblablement la bonne.

Le synthétiseur de contrôle

Une aide considérable lors de la vérification et de la correction des assignations de note est proposée par l'icône d'onde sinusoïdale que vous voyez sous la barre d'outils. C'est à la fois un commutateur et une commande rotative. Quand on l'active, le son d'un synthétiseur remplace le son normal de chaque goutte. Pour tourner la commande, cliquez dessus et tirez le pointeur de la souris vers la droite ou la gauche, augmentant ou diminuant ainsi le volume du son synthétisé.



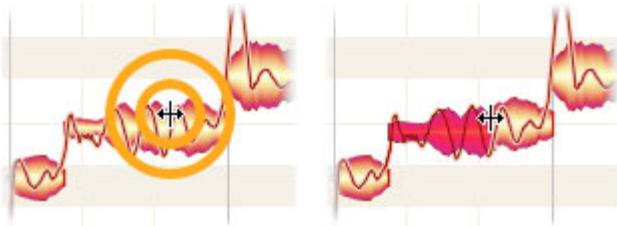
Mais pourquoi faire cela ? C'est simple. Le synthétiseur de contrôle vous permet d'entendre les notes que vous pouvez voir et qui sont actuellement actives, afin de plus facilement vérifier si ces notes correspondent à celles entendues dans les données.

Comparez les gouttes pleines à une transcription de la musique contenue par le fichier audio. Le

synthétiseur vous permet maintenant de vérifier cette transcription avec un générateur de sons MIDI et donc de facilement déterminer si toutes les notes sont à la bonne octave. Vous pouvez réassigner des notes comme décrit ci-dessus et atteindre plus rapidement la perfection : les gouttes pleines représentent alors toutes les notes vraiment jouées et uniquement elles.

Séparation de notes

Quand vous placez le pointeur de la souris un peu au dessus d'une goutte, la flèche se transforme en outil Séparation de notes. Avec lui, en mode d'assignation de note comme en mode d'édition normale, vous pouvez séparer des notes ou supprimer des séparations.



Sortie du mode d'assignation de note

Pour quitter le mode d'assignation de note, sélectionnez simplement un des autres outils. Quand vous quittez le mode, Melodyne effectue une nouvelle analyse des données basée sur les changements que vous avez apportés. Cela peut prendre quelques instants.

Sujets en rapport

- [Choix de l'algorithme](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques](#)

Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vérifier la détection des notes dans des données polyphoniques et comment réassigner des notes.

Le fait que cela soit virtuellement toujours nécessaire quand les données contiennent des harmoniques prononcées est inhérent à la nature de la détection : lors de la recherche de notes dans des données polyphoniques, plusieurs interprétations du spectre de fréquences rencontré sont toujours possibles et avec elles, différentes façons de découper le spectre en notes. Donc Melodyne ne peut pas savoir avec certitude si l'énergie d'une plage de fréquences particulière indique la présence d'une nouvelle note ou celle d'harmoniques d'une note plus grave. Il peut arriver que des harmoniques prédominantes soient parfois prises par erreur pour des fondamentales ou que des notes ayant bien été jouées ne s'affichent pas car elles ont été assignées à d'autres notes comme étant leurs harmoniques.

Par conséquent, l'analyse fournie par la détection vous offre l'interprétation la plus plausible des données, mais il sera généralement nécessaire de la vérifier afin d'enlever les notes superflues (en les désactivant) et d'ajouter les notes manquantes, en activant les notes "potentielles" actuellement inactives. Comme nous allons le voir, il est très facile d'effectuer les assignations requises et nous vous poussons vraiment à le faire avant de commencer à éditer vos données.

Il y a une bonne raison à cela : une édition pratique et sans artéfacts des données ne sera possible que si les notes affichées correspondent exactement aux notes jouées. Si les notes affichées ne correspondent pas à celles vraiment jouées, vous pouvez vous retrouver à éditer de simples fragments de spectre pris par erreur pour des notes à part entière ; ou éditer ce que vous pensez être une note et qui en fait en est deux, car la plus haute a été prise pour une harmonique de la plus basse. Aussi prenez bien le temps de vérifier les assignations de note une fois la détection terminée. Sinon Melodyne ne pourra pas vous permettre de tirer parti de ses capacités d'édition uniques.

Activation et désactivation de notes

Après avoir transféré ou chargé votre audio, sélectionnez l'outil \pm pour passer en mode d'assignation de note.

Dans la version autonome (« stand-alone »), le mode d'assignation des notes ne s'applique toujours qu'à un seul des fichiers audio de votre projet à la fois ; dans le plug-in Melodyne, il s'applique à un seul transfert. Cela signifie que dans le mode d'assignation des notes, vous ne pouvez pas toujours voir simultanément toutes les notes appartenant à une même piste, mais seulement celles tirées d'un même fichier ou transfert. Cliquez donc sur une note appartenant au premier fichier ou transfert sur lequel vous souhaitez travailler, puis passez en mode d'assignation des notes pour voir les notes en question. Lorsque vous avez terminé la correction de l'assignation des notes au sein de ce fichier ou

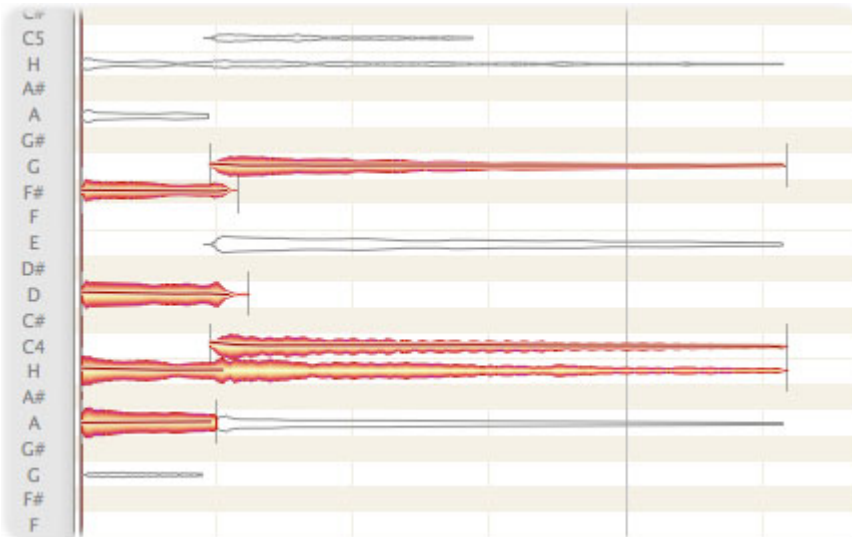
transfert, quittez le mode d'assignation des notes avant de sélectionner une note appartenant au fichier ou transfert suivant sur lequel vous souhaitez travailler et de répéter le processus. De cette façon, vous pouvez modifier à tour de rôle les assignations de note de chaque fichier ou transfert.

Veillez garder à l'esprit que pour des raisons techniques, passer dans ce mode efface l'historique des annulations, aussi aucune action effectuée avant le changement de mode ne peut plus être annulée). Si vous sélectionnez l'outil \pm quand vous éditez des données polyphoniques, des éléments de commande supplémentaires apparaissent sous la barre d'outils.



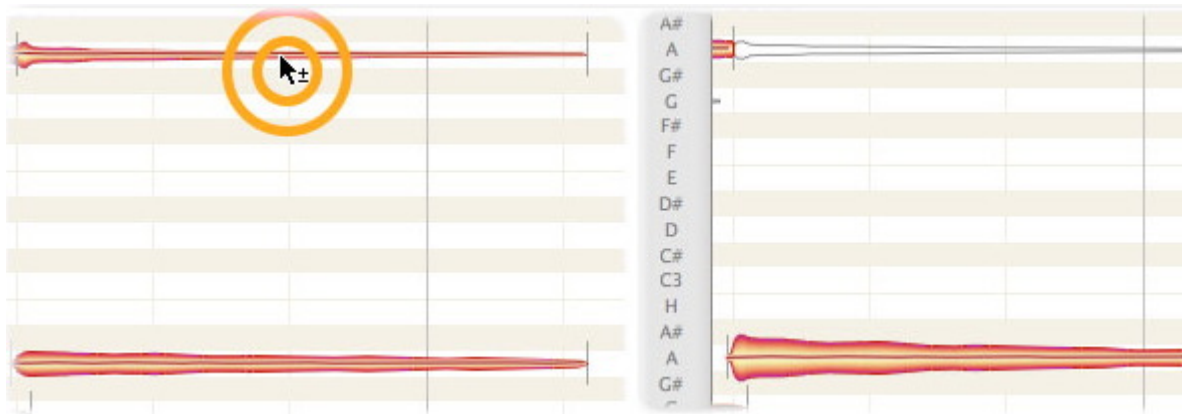
La couleur du fond de la zone d'édition change pour vous rappeler qu'en mode d'assignation de note, aucune édition "audible" des notes n'est possible. Ce mode sert à vérifier l'interprétation qu'a fait Melodyne des données audio et à la corriger si nécessaire. Les notes qui ont été "avalées" (quand une fondamentale a été prise par erreur pour une harmonique) peuvent être activées, ce qui permet de les éditer ultérieurement. À l'inverse, les harmoniques prises par erreur pour des fondamentales peuvent être désactivées.

Dans ce mode, le contour des gouttes actives est rempli (les gouttes sont pleines) tandis que dans les gouttes inactives, seul le contour se voit (elles sont creuses).



Quand vous cliquez sur une goutte, vous entendez la hauteur de la note correspondante. Si une goutte pleine a été assignée à ce qui n'est en fait qu'une des harmoniques d'une autre note, vous pouvez la désactiver en double-cliquant dessus. Maintenant, seul le contour creux de la goutte s

'affiche et son énergie dans le spectre fréquentiel est attribuée à la note dont elle est le plus vraisemblablement une harmonique.



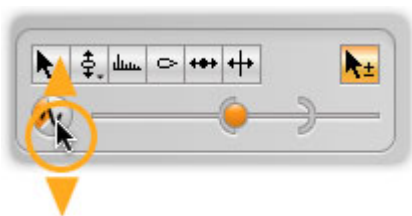
Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir qu'en désactivant le *la* (A) le plus aigu, nous entraînons un nouveau dessin, plus gras, du *la* (A) le plus grave : l'énergie spectrale précédemment attribuée à la note la plus haute (quand elle était considérée comme une note séparée) a été réassignée à la plus basse (dont elle est maintenant considérée comme une harmonique).

À l'opposé, en double-cliquant sur une goutte creuse, vous pouvez transformer en note active une note potentielle interprétée par Melodyne comme une harmonique. Seules les notes actives peuvent être éditées par la suite à l'aide des outils de la barre d'outils de Melodyne, c'est pourquoi toutes les notes et seulement celles-ci doivent être représentées par des gouttes pleines. Sinon vous risquez de vous retrouver à éditer, non pas des notes entières avec tout leur spectre d'harmoniques, mais des harmoniques isolées séparées de la fondamentale à laquelle elles appartiennent, ce qui entraînerait des résultats acoustiques médiocres.

Maintenant que vous savez comment activer et désactiver les gouttes, vous maîtrisez les bases de l'assignation de note dans Melodyne. Plus complexe est la structure des harmoniques des données audio, plus ces dernières sont sujettes à différentes interprétations en matière d'assignation de note, et donc plus grand sera le travail à faire pour corriger manuellement les inévitables erreurs d'interprétation. Melodyne vous apporte cependant de nombreuses aides pour que cette procédure soit aussi courte et facile que possible.

Le synthétiseur de contrôle

Une aide considérable lors de la vérification et de la correction des assignations de note est obtenue en cliquant sur l'icône d'onde sinusoïdale que vous voyez sous la barre d'outils. C'est à la fois un commutateur et une commande rotative. Quand on l'active, le son d'un synthétiseur remplace le son normal de chaque goutte. Pour contrôler son volume, cliquez sur l'icône et tirez le pointeur de la souris vers la droite ou la gauche.



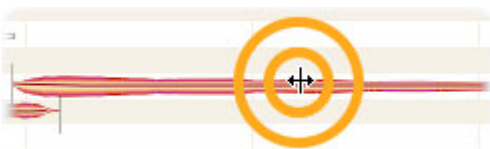
Ce synthétiseur remplace la lecture normale de l'enregistrement d'origine quand Melodyne est en mode d'assignation de note. Cela vous permet d'entendre les notes actuellement "actives" – c.à.d. représentées par des gouttes pleines.

Vous pouvez comparer les gouttes pleines à une transcription de la musique contenue par le fichier audio. Le synthétiseur vous permet maintenant de vérifier cette transcription sans être gêné par le son d'origine. Avec lui, vous pouvez très rapidement déterminer si toutes les notes réellement jouées ont bien été identifiées comme des fondamentales ainsi qu'écarter les notes qui n'ont jamais été jouées – c.à.d. les harmoniques prises par erreur pour des fondamentales.

Vous pouvez poursuivre l'activation et la désactivation des gouttes pendant la lecture par le synthétiseur ; cela vous permet d'entendre ce que vous faites et d'arriver plus rapidement à la situation idéale dans laquelle les gouttes pleines représentent toutes les notes vraiment jouées et uniquement elles.

Séparation de notes

Quand vous placez le pointeur de la souris juste au dessus d'une goutte, la flèche se transforme en outil Séparation de notes. Avec lui comme avec l'outil Séparation de notes normal, vous pouvez séparer ou réunir des notes en ajoutant ou supprimant des séparations de notes.



Le curseur d'assignation de note

Le double curseur qui apparaît sous la barre d'outils en mode d'assignation de note vous permet de gérer le nombre de notes potentielles affichées et le nombre de notes actives qui en dérivent.

Si vous déplacez le demi-cercle de droite (ou "croissant") du curseur vers la gauche, il y a moins de notes potentielles affichées. Si vous le tirez vers la droite, plus de notes potentielles apparaissent. Choisissez un réglage assurant que seules s'affichent les notes potentielles que vous pouvez raisonnablement vouloir activer au cours de l'édition à suivre. Cela vous donnera une vue d'ensemble plus claire.

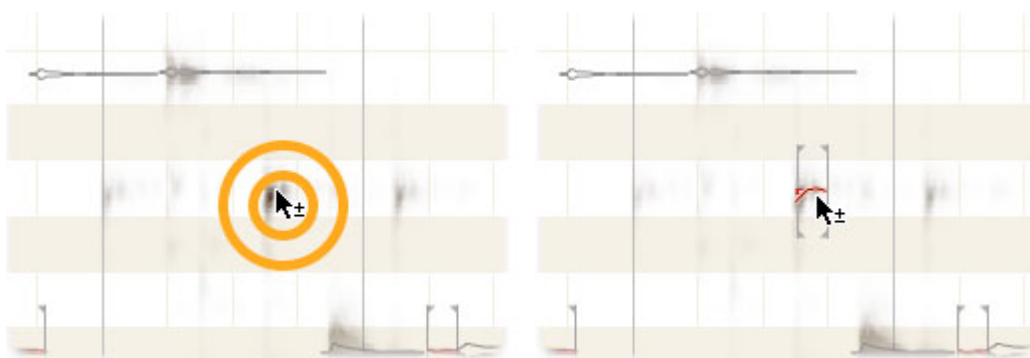


Tirez maintenant la commande orange du curseur (l'“orange”) vers la gauche et la droite. Quand vous la tirez vers la gauche, vous réduisez la probabilité pour les notes potentielles affichées de devenir des notes actives, réduisant ainsi le nombre de notes actives. Quand vous la tirez vers la droite, vous augmentez cette probabilité, créant ainsi plus de notes actives à partir des notes potentielles affichées.



Il ne peut jamais y avoir plus de notes actives qu'il n'y en a de potentielles, aussi l'orange ne peut jamais dépasser le croissant mais tout au plus le repousser vers la droite s'il doit aller plus loin, causant ainsi l'affichage et l'activation simultanées de notes potentielles supplémentaires. Réglez les deux curseurs jusqu'à ce que le nombre de notes actives affichées soit aussi proche que possible du nombre de notes qui ont été réellement jouées. Puis passez à la correction manuelle des notes individuelles.

De temps à autre, il peut arriver qu'une note entendue dans les données ne soit pas détectée comme note active, ni affichée comme note potentielle même avec le curseur demi-cercle de droite (le croissant) au maximum. Si cela se produit, tirez le croissant à fond à droite (au maximum) et amenez le pointeur de la souris dans la fenêtre d'édition sur la position où devrait se trouver le son manquant. Autour du pointeur de la souris apparaîtront sous la forme d'un “halo d'énergie” les notes qui n'ont été détectées ni comme notes actives ni comme notes potentielles. Une fois la note manquante ainsi identifiée, double-cliquez dessus pour la transformer en note active. Par la suite, grâce à un autre double-clic, vous pouvez faire alterner le statut de ces notes entre “potentielle” et “active” comme avec n'importe quelle autre.

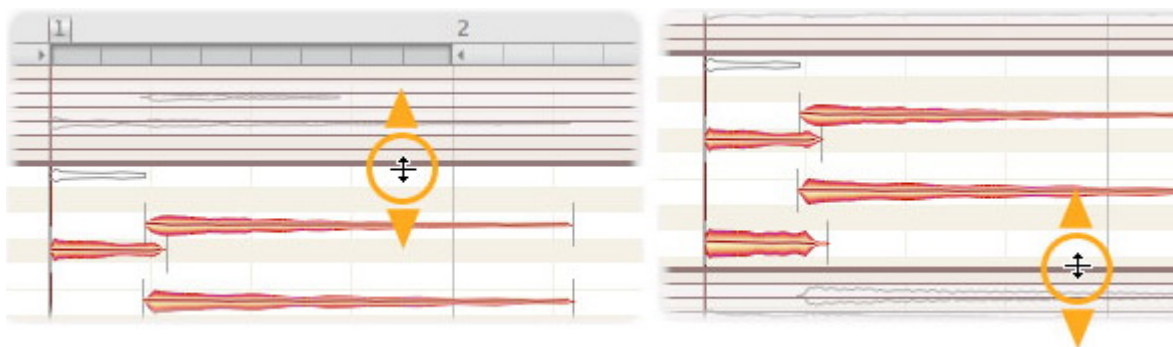


Les stores vénitiens

Avec en particulier les instruments qui produisent de puissantes harmoniques, il peut arriver que des notes soient détectées sur une large plage dont vous savez parfaitement qu'elle est beaucoup plus haut (ou plus bas) que tout ce que vous avez vraiment joué.

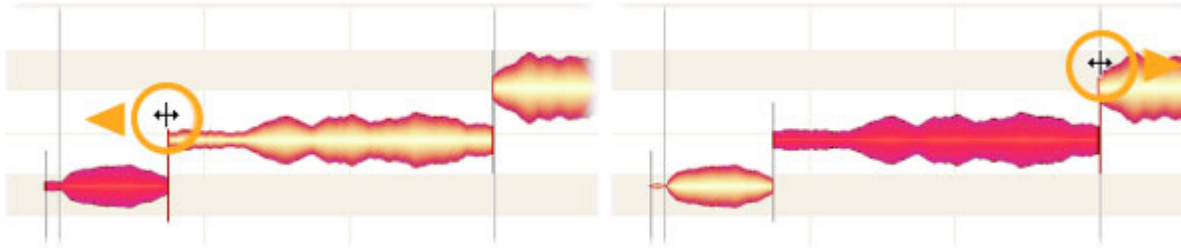
Dans de tels cas, les "stores vénitiens" s'avèrent pratiques ; si vous ne les voyez pas en haut ou en bas de la zone d'édition, faites défiler vers le haut ou le bas jusqu'à ce que vous les voyiez. Vous pouvez monter ou baisser le store du haut en tirant sur son épais bord inférieur et de même avec le bord supérieur du store du bas, délimitant ainsi la plage dans laquelle Melodyne assigne des notes. Toutes les notes partiellement masquées par les stores vénitiens sont automatiquement désactivées à moins qu'elles n'aient été préalablement activées à la main. Vous pouvez néanmoins toujours "traverser" les stores vénitiens pour activer ou désactiver des notes d'un clic de souris.

Les stores vénitiens fournissent aussi une première approximation utile que vous pouvez ultérieurement corriger en activant et désactivant les notes une à une à la main.



Tirer sur les bords d'une note ouverte

Il peut arriver lors de la détection que les séparations de notes soient placées de telle façon que le début ou la fin d'une note soit "avalé" – c.à.d. annexé par une note adjacente. Dans de tels cas, vous pouvez tirer sur les notes ouvertes, en tirant légèrement leur bord avant vers la gauche ou leur bord arrière vers la droite (afin d'avoir accès aux séparations de notes, vous devez cocher l'option "Afficher séparations de notes" dans le menu Affichage). Positionnez l'outil sur la ligne de séparation de notes de devant ou de derrière et tirez-la horizontalement.



Faites attention : si une note désactivée (creuse) borde la note éditée, vous devez l'activer avant de pouvoir déplacer les limites de note.

Sortie du mode d'assignation de note

Pour quitter le mode d'assignation de note, sélectionnez simplement un des autres outils. Quand vous quittez le mode, Melodyne effectue une nouvelle analyse basée sur les changements que vous avez apportés. Cela peut prendre quelques instants.

Sujets en rapport

- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques](#)
- [Choix de l'algorithme](#)

Vérification et édition de la détection des notes dans des données rythmiques

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment vérifier la détection des notes dans des données rythmiques et comment réassigner des notes. Comme il n'y a pas d'assignation de hauteur à effectuer dans des données rythmiques, seules nous intéressent la vérification et la correction des séparations de notes.

La procédure

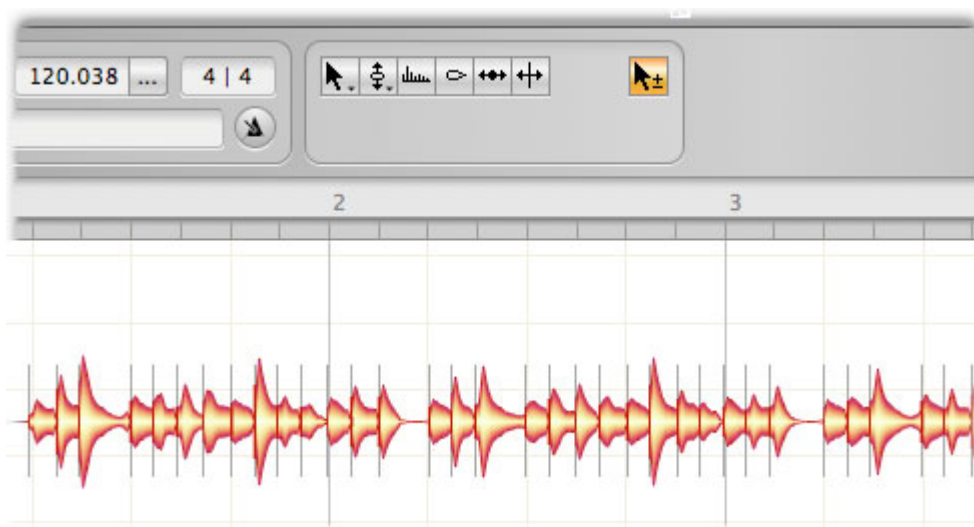
Après avoir transféré ou chargé l'audio, sélectionnez l'outil d'assignation de note, qui se trouve légèrement à part des autres, pour passer en mode d'assignation de note.

Dans la version autonome (« stand-alone »), le mode d'assignation des notes ne s'applique toujours qu'à un seul des fichiers audio de votre projet à la fois ; dans le plug-in Melodyne, il s'applique à un seul transfert. Cela signifie que dans le mode d'assignation des notes, vous ne pouvez pas toujours voir simultanément toutes les notes appartenant à une même piste, mais seulement celles tirées d'un même fichier ou transfert. Cliquez donc sur une note appartenant au premier fichier ou transfert sur lequel vous souhaitez travailler, puis passez en mode d'assignation des notes pour voir les notes en question. Lorsque vous avez terminé la correction de l'assignation des notes au sein de ce fichier ou transfert, quittez le mode d'assignation des notes avant de sélectionner une note appartenant au fichier ou transfert suivant sur lequel vous souhaitez travailler et de répéter le processus. De cette façon, vous pouvez modifier à tour de rôle les assignations de note de chaque fichier ou transfert.

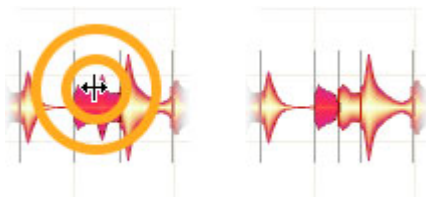
Veuillez noter que pour des raisons techniques, quand vous passez dans ce mode, l'historique des annulations est effacé, aussi aucune action effectuée avant le changement de mode ne peut-elle être annulée par la suite.



En mode d'assignation de note, aucune édition audible des notes ne se fait. Dans ce mode, vous vérifiez et modifiez l'interprétation des notes qu'a fait Melodyne d'après les données audio. Dans le cas de données rythmiques, il s'agit simplement de remédier à un trop plein ou à un manque de séparations de notes dans les données détectées. Les séparations doivent être correctes si vous voulez que l'édition ultérieure des données, y compris par exemple un étirement par time-stretch, donne des résultats optimaux.



Le moyen le plus simple de vérifier les séparations de notes est de sélectionner la première des gouttes et d'aller et venir entre elles en utilisant les touches flèches. Si une goutte contient deux frappes de batterie, double-cliquez sur la partie haute de la goutte (à l'endroit où vous voulez faire commencer la seconde frappe) afin d'introduire une séparation de notes.



Si à l'opposé une simple frappe a été de façon erronée fragmentée par une séparation de notes, double-cliquez sur la ligne de division pour supprimer la séparation de notes.



Si jamais une séparation de notes est incorrectement placée, vous pouvez simplement la tirer horizontalement jusqu'au bon endroit.



Sortie du mode d'assignation de note

Pour quitter le mode d'assignation de note, sélectionnez simplement un des autres outils. Quand vous quittez le mode, Melodyne effectue une nouvelle analyse basée sur les changements que vous avez apportés. Cela peut prendre quelques instants.

Sujets en rapport

- [Choix de l'algorithme](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques](#)
- [Vérification et édition de la détection des notes dans des données polyphoniques](#)

Lecture, navigation et zoom

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment naviguer dans les gouttes (“blobs”) de Melodyne, comment les lire et comment zoomer dans l’affichage en fonction de vos besoins.

Redimensionnement de la fenêtre

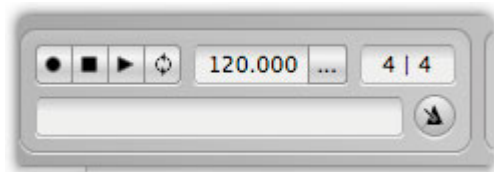
Pour changer la taille de la fenêtre, cliquez et tirez sur son coin inférieur droit. La procédure est la même pour Melodyne Stand-Alone et Plugin.



Contrôle de la lecture à l'aide du clavier et de la barre de transport

Melodyne Plugin est intégré dans la DAW et reste parfaitement calé sur sa lecture. Quand vous repositionnez la DAW, cette information est transférée à Melodyne, qui reflète la nouvelle position. Dès que la DAW démarre, Melodyne fait de même. Le plug-in Melodyne est pour ainsi dire toujours “esclave” de votre DAW. Il n’est pas possible de démarrer, arrêter ou repositionner le curseur de lecture de la DAW depuis Melodyne.

Avec Melodyne Stand-Alone, vous lancez et arrêtez la lecture à l’aide des touches de transport en haut à gauche de la fenêtre ou en pressant la barre d’espace. Si vous maintenez en même temps la touche [Alt], la lecture sera limitée à la sélection actuelle.



Vous pouvez aussi contrôler la lecture de Melodyne Stand-Alone depuis le pavé numérique de votre clavier : [Entrée] pour lancer la lecture ; [Zéro] pour l’arrêter. Presser deux fois [Zéro] ramène le curseur de lecture à la dernière position de démarrage. Presser trois fois [Zéro] positionne le curseur au début du fichier.

Avec Melodyne Stand-Alone ou Plugin, vous pouvez sélectionner des gouttes successives en les passant en revue avec les touches flèches. Quand la lecture est arrêtée, à chaque sélection de goutte, le son que cette dernière représente se fait entendre.

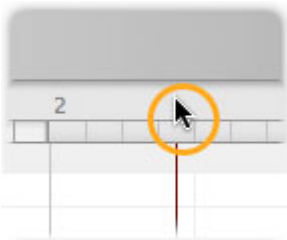
Gestion de la lecture, du contrôle auditif ("scrubbing") et du zoom depuis la règle des mesures

Ces fonctions de lecture sont disponibles à la fois dans Melodyne Stand-Alone et Plugin. Dans Plugin, la lecture locale n'est toutefois disponible que quand celle de la DAW est à l'arrêt. Dès que la DAW redémarre, Melodyne Plugin reprend son statut d'"esclave" décrit ci-dessus et est asservi à la DAW.

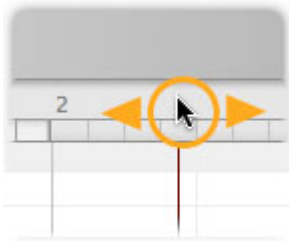
Double-cliquez dans la règle des mesures (ou sinon directement sur le fond de la zone d'édition) pour commencer la lecture depuis la position en question. Si vous tenez enfoncée la touche [Alt] quand vous double-cliquez, la lecture sera limitée à la sélection actuelle.



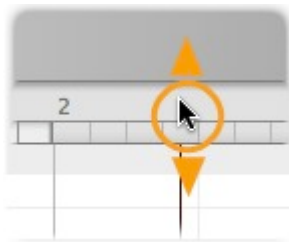
Cliquez quelque part dans la règle des mesures pour amener le curseur de lecture sur la position en question, tout en interrompant la lecture.



Cliquez dans la règle des mesures et tirez pour parcourir auditivement ("scrubbing") les données audio.



En tirant vers le haut/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.

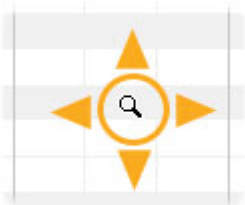


Défilement et zoom dans le panneau d'édition

Sélectionnez l'outil de défilement (l'icône de main) sous l'outil principal ou tenez enfoncée la touche [Commande] pour déplacer la zone affichée à la souris.



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

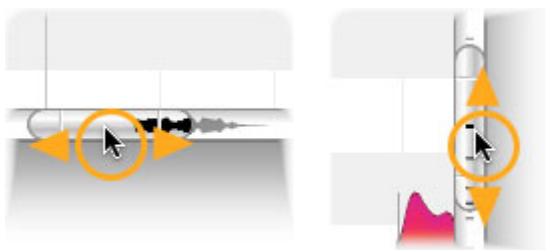


[Commande]+double-clic permet un zoom sur une goutte ou plusieurs (si plusieurs sont

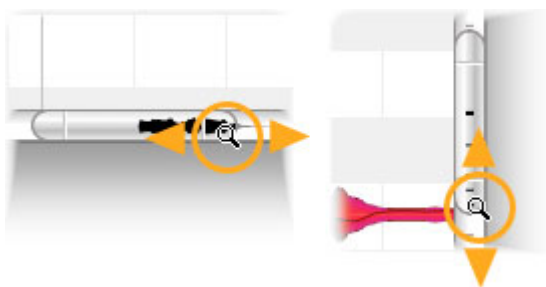
sélectionnées). Double-cliquer sur le fond de la zone d'édition ramène au niveau de zoom précédent.



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 [Ctrl] et [Alt] pendant que vous tirez dans le panneau d'édition ou en tirant verticalement dans la règle des mesures.

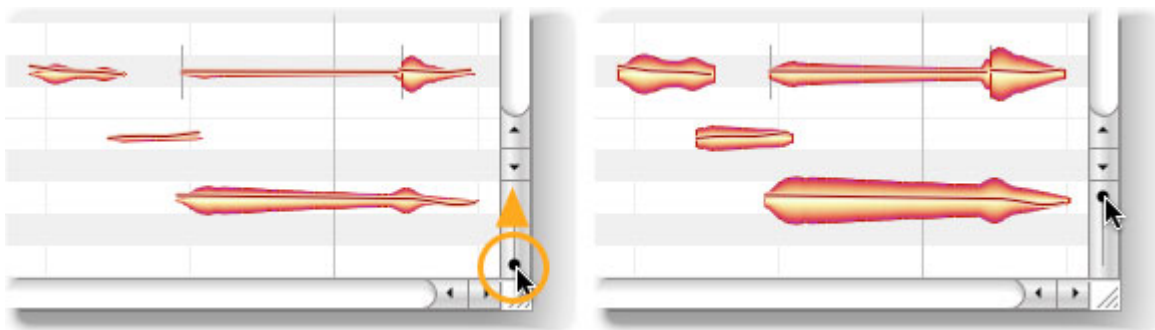
Si vous tirez sur une extrémité du curseur horizontal ou vertical aussi loin que possible et si vous la

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 notes.



Utilisez le curseur du coin inférieur droit 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.



Fonctions de lecture dans Melodyne Stand-Alone et Plugin (quand la DAW est à l'arrêt)

- Cliquez dans la règle des mesures pour positionner le curseur de lecture.
- Double-cliquez dans la règle des mesures pour lancer la lecture depuis cette position.
- [Alt]+double-clic n'importe où dans la règle des mesures fait lire la sélection actuelle.
- Avec la plupart des DAW, presser la barre d'espace arrête la lecture locale du plug-in.
- Utilisez les touches flèches pour sélectionner et lire la goutte précédente/suivante ou supérieure/inférieure.
- Cliquez dans la règle des mesures pour arrêter la lecture et positionner le curseur de lecture.
- Cliquez et tirez dans la règle des mesures pour un contrôle auditif ("scrubbing").

Fonctions de lecture dans Melodyne Stand-Alone :

- [Barre d'espace] : alterne entre lecture et pause.
- [Alt]+[Barre d'espace] : lecture de la sélection actuelle.
- Entrée (pavé numérique) : lecture.
- Zéro (pavé numérique) – une fois : arrêt.
- Zéro (pavé numérique) – deux fois : retour à la précédente position de démarrage.
- Zéro (pavé numérique) – trois fois : retour au début du fichier.

Fonctions de navigation et de zoom

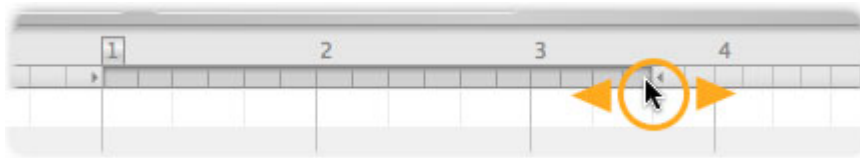
- Pour redimensionner la fenêtre (aussi dans Plugin), tirez sur son coin inférieur droit
- Maintenez enfoncée la touche [Commande] et tirez sur le fond de la zone d'édition pour déplacer la zone affichée
- Utilisez la molette de la souris pour un défilement vers le haut et le bas ou (en tenant enfoncée la touche [Shift]) vers la gauche et la droite
- [Commande]+[Alt]+tirer dans la zone d'édition permet de zoomer sur l'affichage, horizontalement et/ou verticalement
- Tirez verticalement dans la règle des mesures 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 horizontal ou vertical sur toutes les notes
- Le curseur du coin inférieur droit gère la hauteur des gouttes

Activation et réglage d'un cycle

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment lire en mode cyclique avec Melodyne. Lire en “mode cyclique” signifie ici lire de façon répétitive (“en boucle”) un passage sélectionné. Avec Melodyne Plugin, vous ne pouvez activer le mode cyclique que si la station de travail audio numérique (“DAW”) est à l’arrêt. Si la DAW est en mouvement, tout cycle – ainsi que la lecture elle-même – est contrôlé par elle.

La procédure

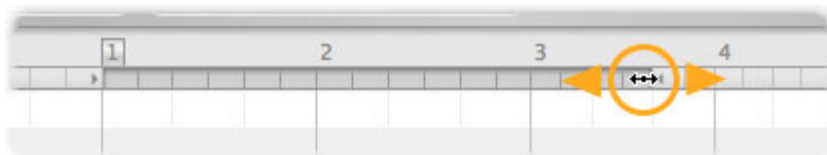
Pour définir une plage de cycle, cliquez et tirez dans la partie basse de la règle des mesures. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée, ce qui vous permet de positionner librement les points de début et de fin.



Double-cliquez sur la plage du cycle pour activer/désactiver le mode cyclique. Quand ce mode est inactif, la plage du cycle est en gris clair. Dans Melodyne Stand-Alone, vous pouvez aussi activer/désactiver le mode cyclique depuis la barre de transport.



Tirez sur les bords gauche ou droit de la zone de cycle pour modifier sa longueur. 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.



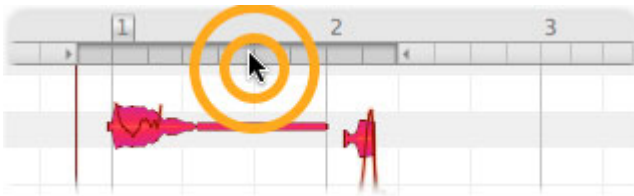
Tirez sur le milieu de la zone de cycle pour la déplacer en bloc vers la gauche ou la droite. Si vous le faites en tenant enfoncée la touche [Alt], la grille de temps sera ignorée.



Si vous [Shift]+cliquez près d'un des bords 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.



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 zone 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.



Sujets en rapport

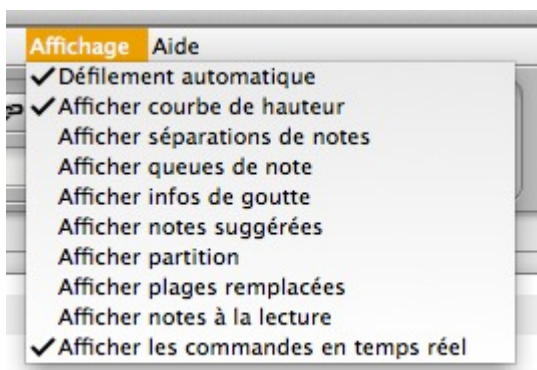
- [Sélection de la grille de temps](#)
- [Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio](#)

Sélection des options d'affichage

Dans cette visite guidée, vous découvrirez les options que Melodyne vous offre pour travailler avec vos notes audio. Toutes les options suivantes se trouvent dans le menu Affichage.

Défilement automatique

Si vous activez le défilement automatique (en cochant “Défilement automatique” dans le menu), l’affichage des notes dans Melodyne suit le curseur de lecture.

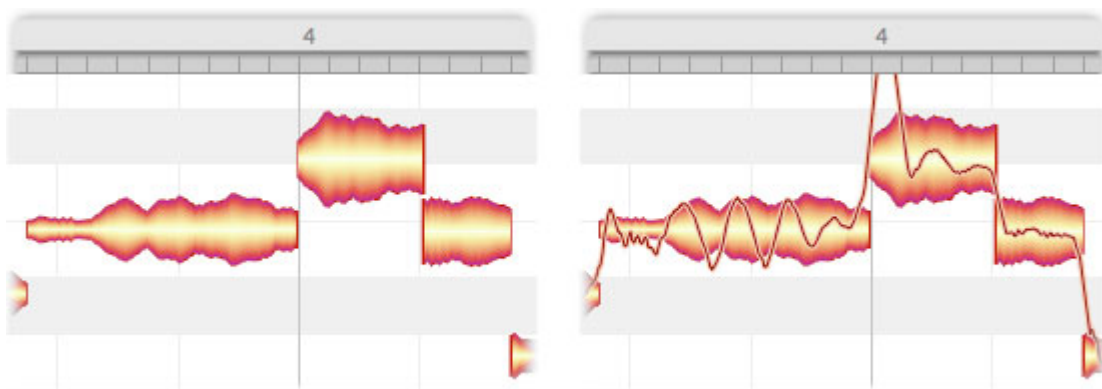


Si vous avez sélectionné une ou plusieurs notes, Melodyne considère que vous voulez voir la sélection et l’éditer. Pour cette raison, la fonction de défilement automatique est alors temporairement désactivée. Dès que la ou les notes sont désélectionnées, suite (par exemple) à un clic sur le fond de la zone d’édition, l’affichage reprend son suivi du curseur de lecture.

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.

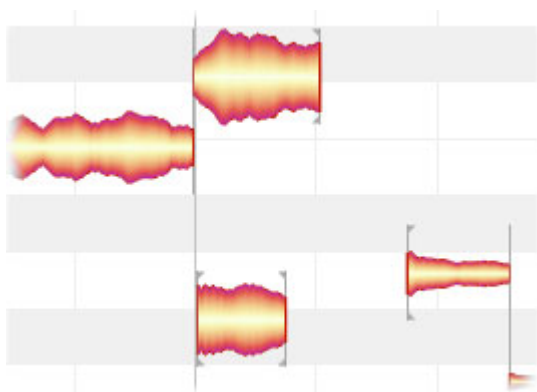
Sur la gauche, vous pouvez voir les gouttes “nues” (sans aucune des options d’affichage sélectionnées) et sur la droite, les mêmes gouttes avec la courbe de hauteur.



Que cette option soit ou non cochée, la courbe de hauteur sera affichée si l'outil de 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 de chaque note, marquant ainsi ses limites.



Avec des notes entièrement ou à moitié détachées, les lignes de séparation de notes sont remplacées par des crochets plus épais.

Les séparations de notes sont toujours affichées quand l'outil Séparation de note indépendante 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.



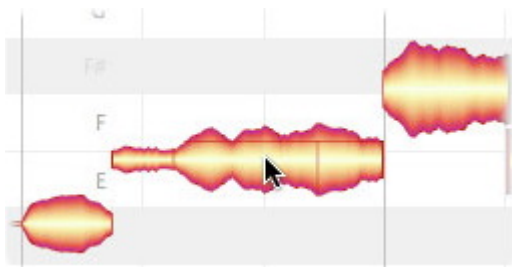
Si la queue n'est pas affichée, la fin de la partie musicalement intéressante de la note offre une "poignée" que vous pouvez tirer avec l'outil Timing pour raccourcir ou rallonger la note. Toute réverbération présente sera dans ce cas automatiquement affectée par les changements faits. Cette option d'affichage sert quand il existe un grand nombre de notes se chevauchant, afin de fournir une vue d'ensemble plus claire du contexte musical.

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 vous recherchez une image aussi authentique que possible des sons réellement entendus, y compris tout chevauchement temporel dû à la réverbération ou à une autre cause.

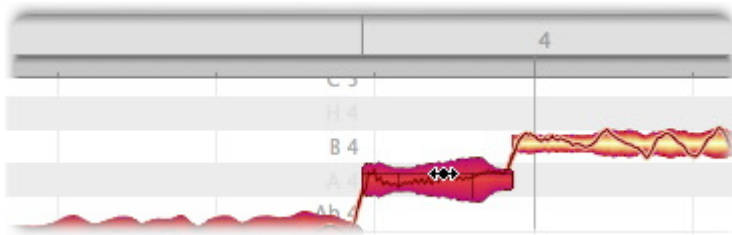
Afficher infos de goutte

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 sons individuels.

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

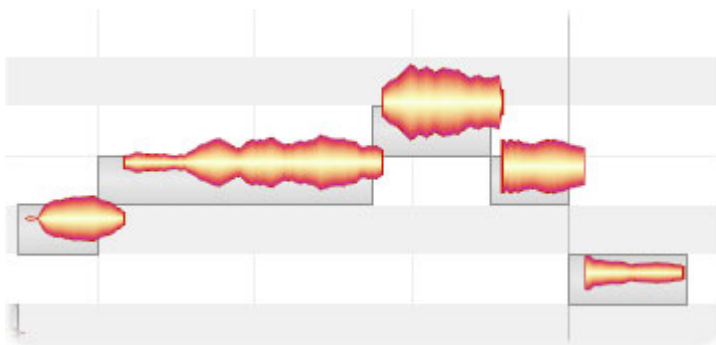


Si vous tirez une goutte quand l'option "Afficher infos de goutte" est cochée, une ligne verticale apparaît aussi dans la règle des mesures, exactement alignée sur le début de la note. Cela rend possible un positionnement plus précis.



Afficher notes suggérées

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



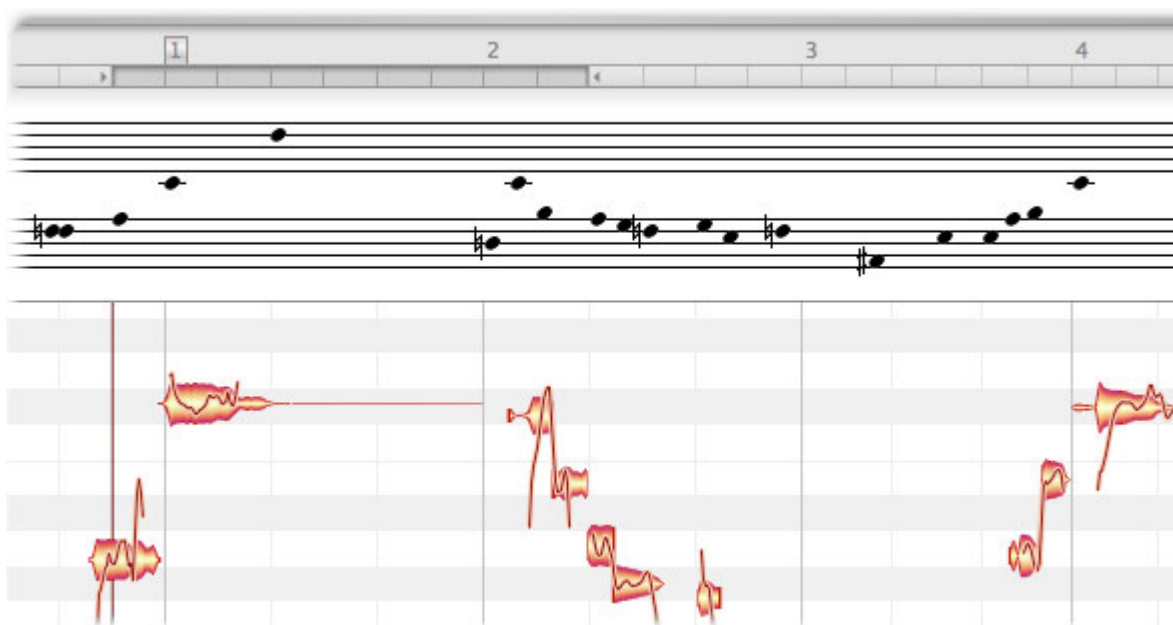
Ceux-ci sont invariablement calés directement sur les demi-tons et coïncident exactement avec une ligne de la grille. En d'autres termes, ils représentent les suppositions de Melodyne (basées sur sa propre analyse de l'audio) en matière de hauteur voulue de la note et de position voulue dans la mesure. 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.

Afficher partition

Si vous cochez l'option Afficher partition, une portée apparaîtra juste sous la règle pour afficher les informations de hauteur (mais pas de rythme) des notes en notation musicale conventionnelle.

Cela vous offre un meilleur aperçu de ce qui se passe musicalement, bien qu'aucune édition ne puisse se faire sur les notes de la portée.



Afficher régions lues (Plugin uniquement)

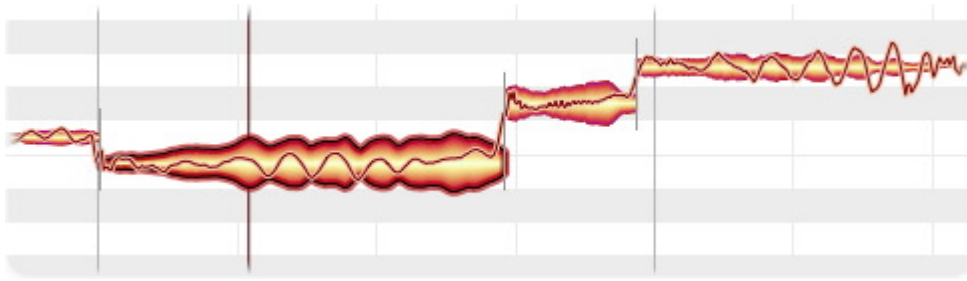
Si vous cochez cette option, les passages transférés à Melodyne Plugin depuis votre hôte et dont la lecture est par conséquent assurée par le plug-in plutôt que par l'hôte seront indiqués.

Ces informations sont données par une règle plus pâle sur toute la durée de ces passages.



Afficher notes à la lecture

En cochant ou non cette option, vous pouvez opter ou non pour un contour des notes actuellement produites plus épais que celui des autres notes. Quand les données musicales sont denses, vous pouvez obtenir une meilleure lisibilité en demandant à Melodyne de surligner ainsi chaque note quand elle est produite.



Afficher les commandes en temps réel (Plugin uniquement)

Ici, dans Plugin, vous pouvez afficher les commandes en temps réel qui influent sur la hauteur, les formants et le volume. Ces commandes peuvent être automatisées au moyen de votre DAW. Les plages de commande pour la hauteur et les formants peuvent se sélectionner dans le menu contextuel qui s'ouvre d'un clic droit sur la commande en question. [Command]+clic ramène la commande à sa valeur neutre de démarrage. Veuillez noter qu'un changement de hauteur effectué avec la commande en temps réel ne sonne pas aussi bien que s'il est effectué avec l'outil de hauteur. N'utilisez donc pas la commande de hauteur pour la transposition normale mais seulement quand vous souhaitez utiliser l'automation de votre DAW pour des effets spéciaux.

Sujets en rapport

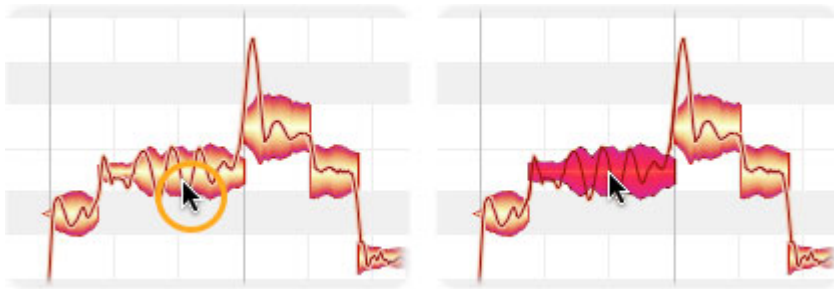
- Sélection de la grille de temps
- Choix de l'algorithme

Sélection de notes

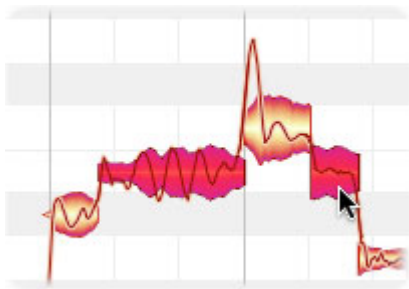
Dans cette visite guidée, vous apprendrez les techniques que vous pouvez utiliser pour sélectionner des notes dans Melodyne avant de les éditer.

Techniques de sélection standard

Cliquez sur une note dans la zone d'édition pour la sélectionner. Les notes sélectionnées ont une coloration plus intense.

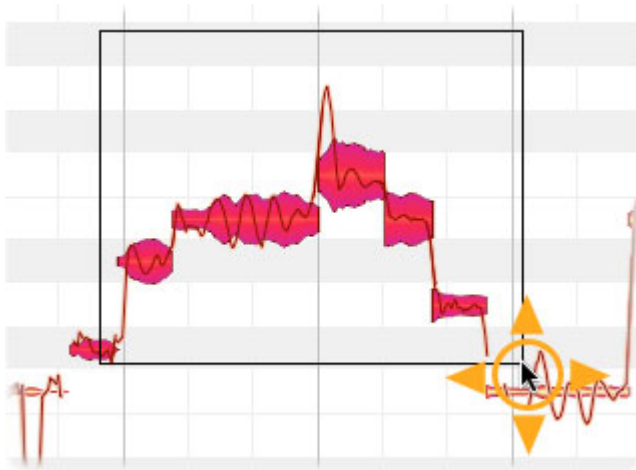


[Shift]-cliquez sur des notes supplémentaires pour les ajouter à la sélection.



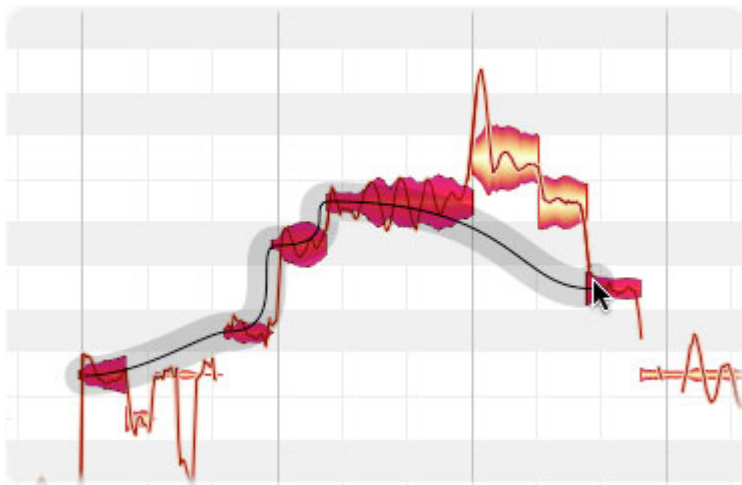
[Shift]-cliquez sur une note sélectionnée pour l'enlever de la sélection.

Une autre façon de sélectionner plusieurs gouttes est de les prendre au "lasso" en cliquant sur le fond de la zone d'édition à un coin de la sélection désirée puis de tirer le pointeur en diagonale jusqu'au coin opposé d'un rectangle englobant la sélection désirée. Cela s'appelle encadrer la sélection ou la prendre au lasso.

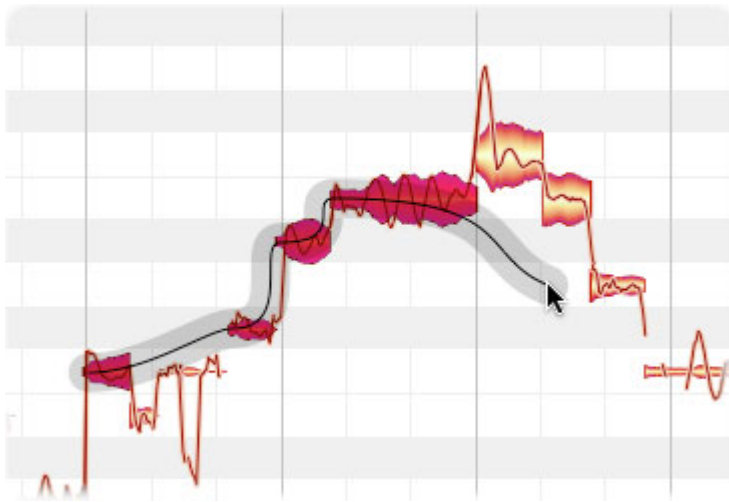


Sélection de type "serpent"

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.

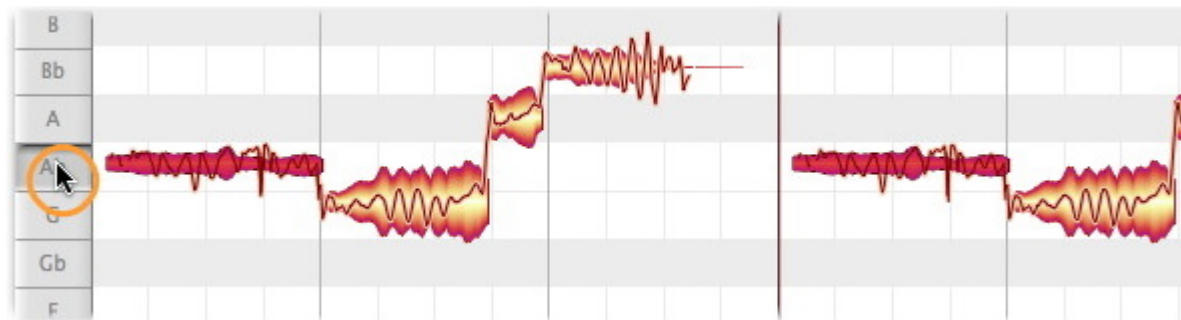


Si vous ramenez la souris (et donc le serpent) en arrière, vous retirez de la sélection les notes précédemment "peintes".



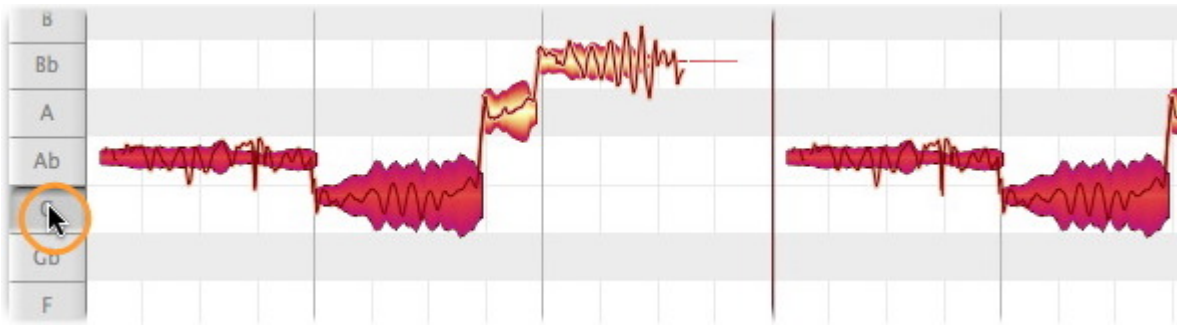
Sélection à l'aide de la règle de hauteur

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



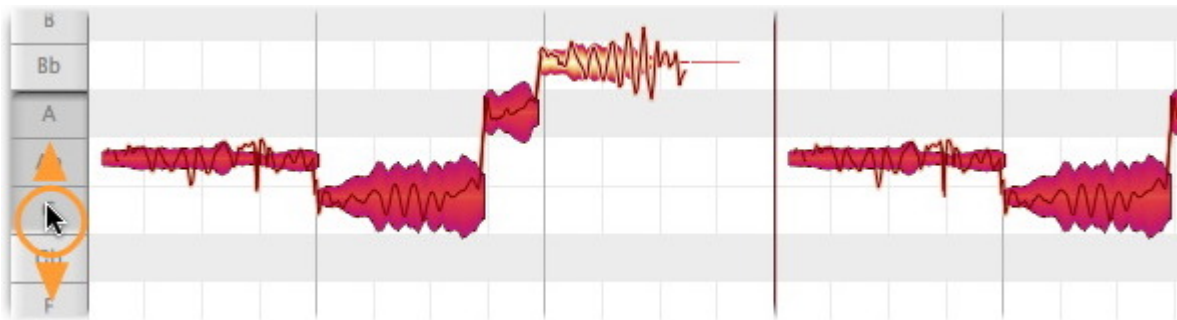
Si le mode cyclique est activé, la sélection ne concerne que les notes appartenant à la plage du cycle, celle lue en boucle.

Par [Shift]-clik 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 [Shift] 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, vous verrez la commande Tout sélectionner et le sous-menu Sélection spéciale avec quelques commandes de sélection supplémentaires.

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.

La dernière commande de la liste, Passer en revue et sélectionner notes couvertes, est conçu pour dépanner quand vous avez des notes qui se chevauchent ou se recouvrent complètement. Elle agit en basculant à chaque fois l'affichage d'une couche à l'autre, sélectionnant à chaque couche successive la note non couverte pour que vous puissiez la voir et la tirer.

Sujets en rapport

- [Copie de notes](#)
- [Sélection de la grille de temps](#)
- [Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio](#)

Copie de notes

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment utiliser le jeu de commandes de Melodyne pour copier et coller des notes.

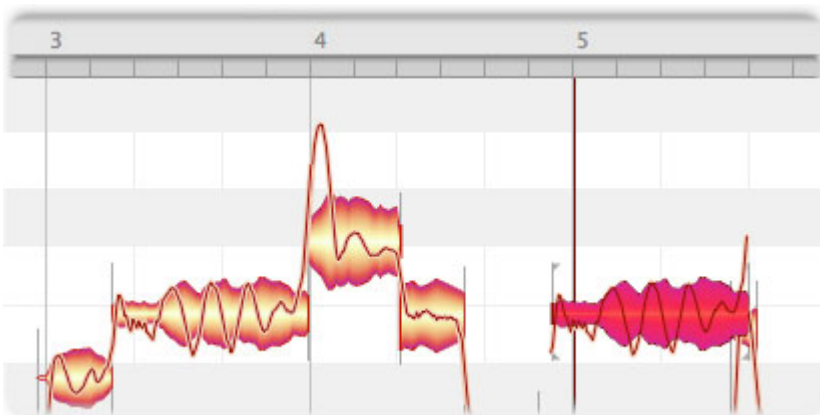
Insertion d'une note

Commençons par copier une simple note : sélectionnez une note puis Copier dans le menu Édition ou dans le menu contextuel.

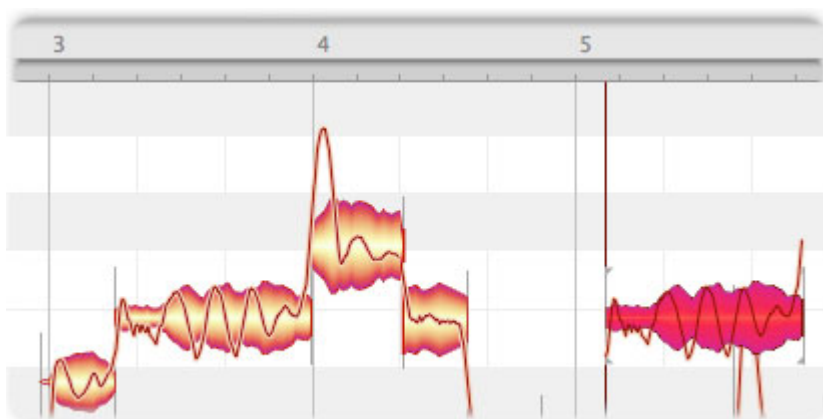
Amenez le curseur de lecture sur l'emplacement de destination en cliquant/tirant dans la règle des mesures.



Sélectionnez Coller dans le menu Édition ou dans le menu contextuel. Si la grille de temps est active, la note est insérée sur la noire la plus proche du curseur de lecture. Si la note d'origine était légèrement décalée de la noire la plus proche, ce décalage est préservé. La longueur de la note reste inchangée.

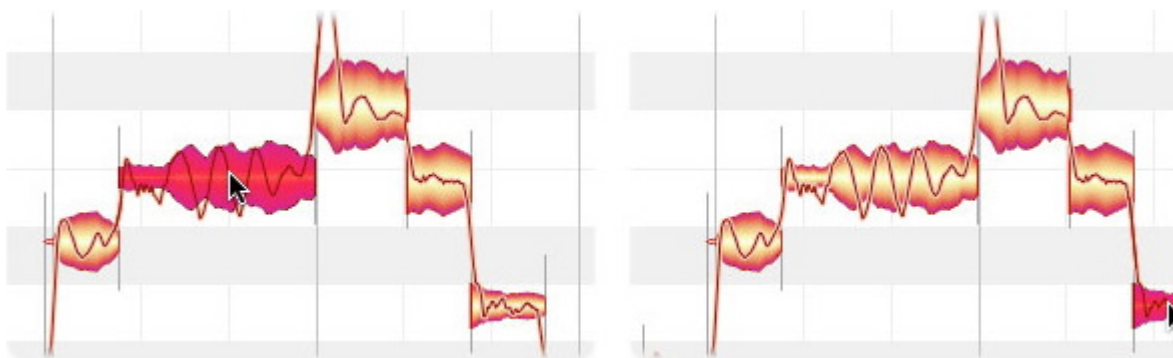


Si par contre la grille de temps a été désactivée ou réglée sur Secondes, le début de la note sera parfaitement aligné avec le curseur de lecture. À nouveau, la longueur de la note reste inchangée.

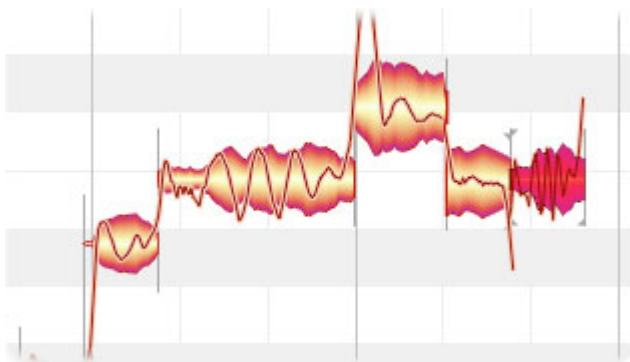


Remplacement d'une note

Si après copie d'une note vous sélectionnez une autre note avant de coller, cette dernière note sélectionnée sera remplacée. Dans le contexte de notes adjacentes, la note collée sera étirée ou resserrée dans le temps de façon à ce que sa longueur soit la même que celle de la note qu'elle remplace. La note collée conservera toutefois sa hauteur d'origine. Ici, par exemple, si vous aviez copié la note sélectionnée, puis sélectionné une seconde note...

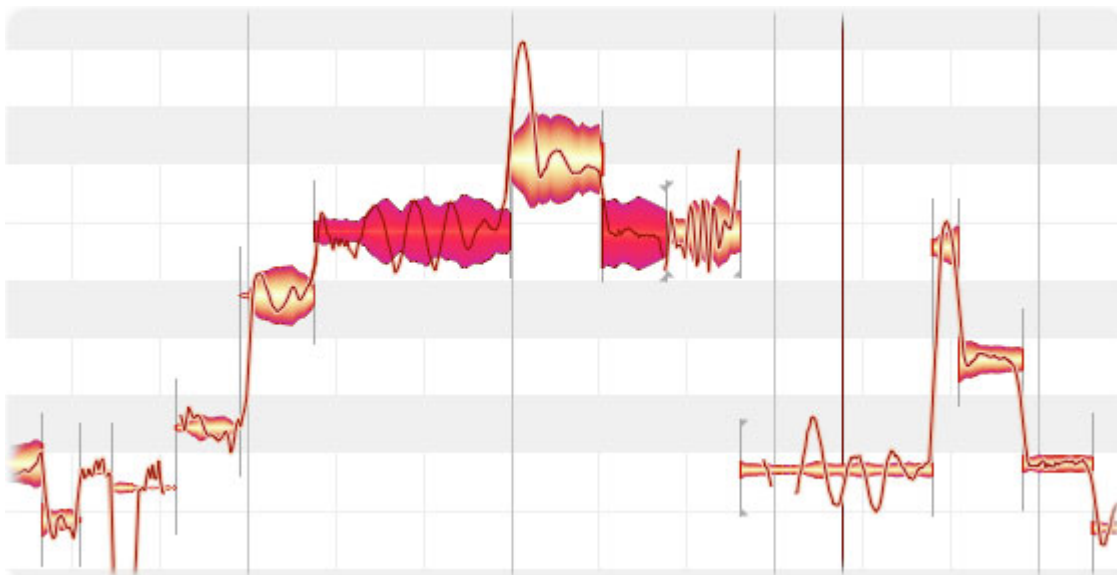


... et enfin collé, la seconde note disparaîtrait. La note copiée occuperait le même espace dans le temps, commençant au même instant et ayant la même durée que la note disparue, mais serait produite à la hauteur qu'elle avait auparavant. Bien sûr, vous pourrez par la suite tirer la nouvelle note sur la hauteur de votre choix, y compris celle de la note remplacée. Quand vous remplacez des notes de cette façon, les réglages de la grille de temps n'interviennent pas.

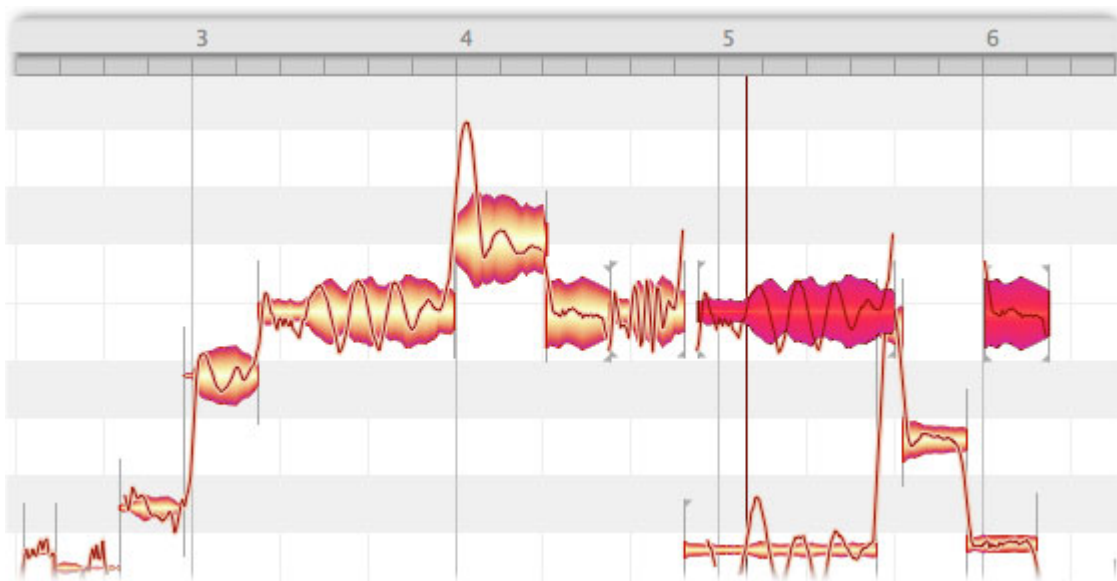


Copie et collage de plusieurs notes

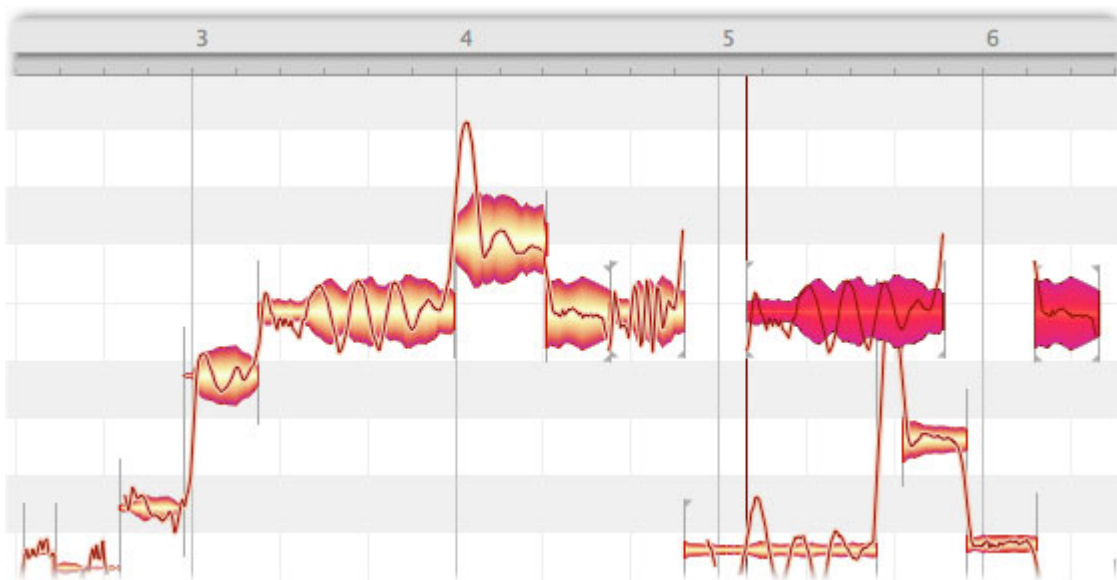
Si plusieurs notes sont copiées et collées simultanément, les règles suivantes s'appliquent : si nous commençons avec ces notes et les copions...



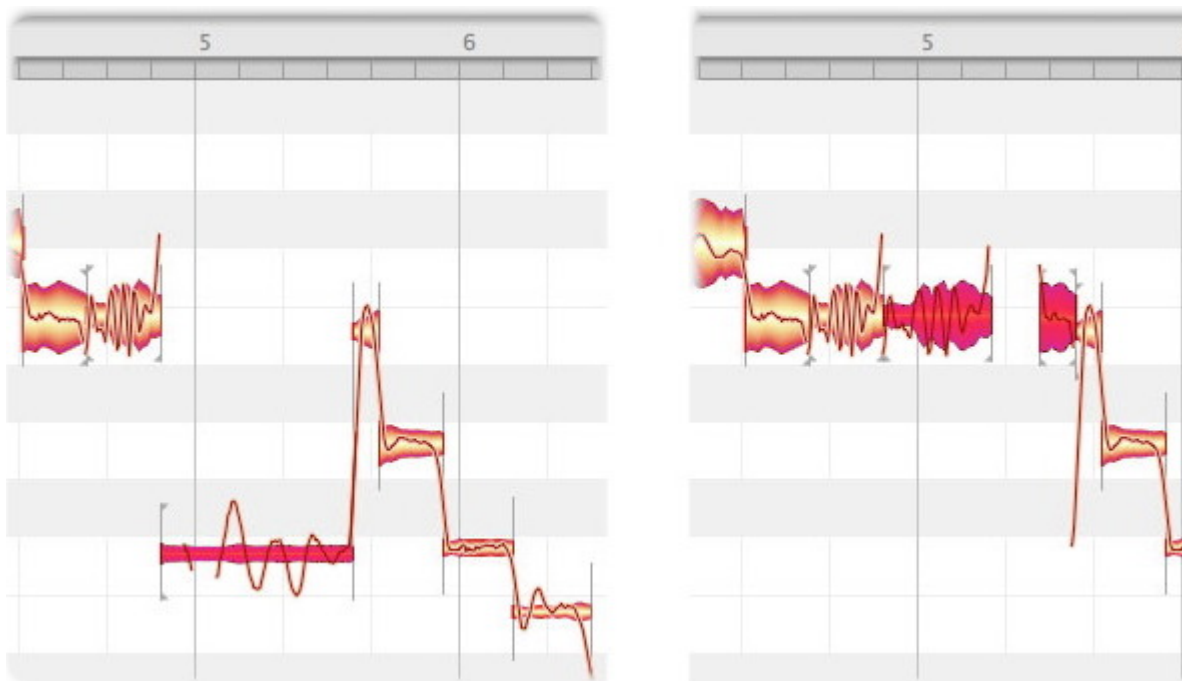
... si au collage aucune autre note n'est sélectionnée et si la grille de temps est active, les deux notes (comme déjà vu précédemment pour une note individuelle) seront insérées aux positions partant de la ligne de grille correspondant à la noire la plus proche du curseur de lecture. La longueur des notes restera inchangée ; le décalage existant avec la noire sera conservé et le résultat ressemblera à ceci :



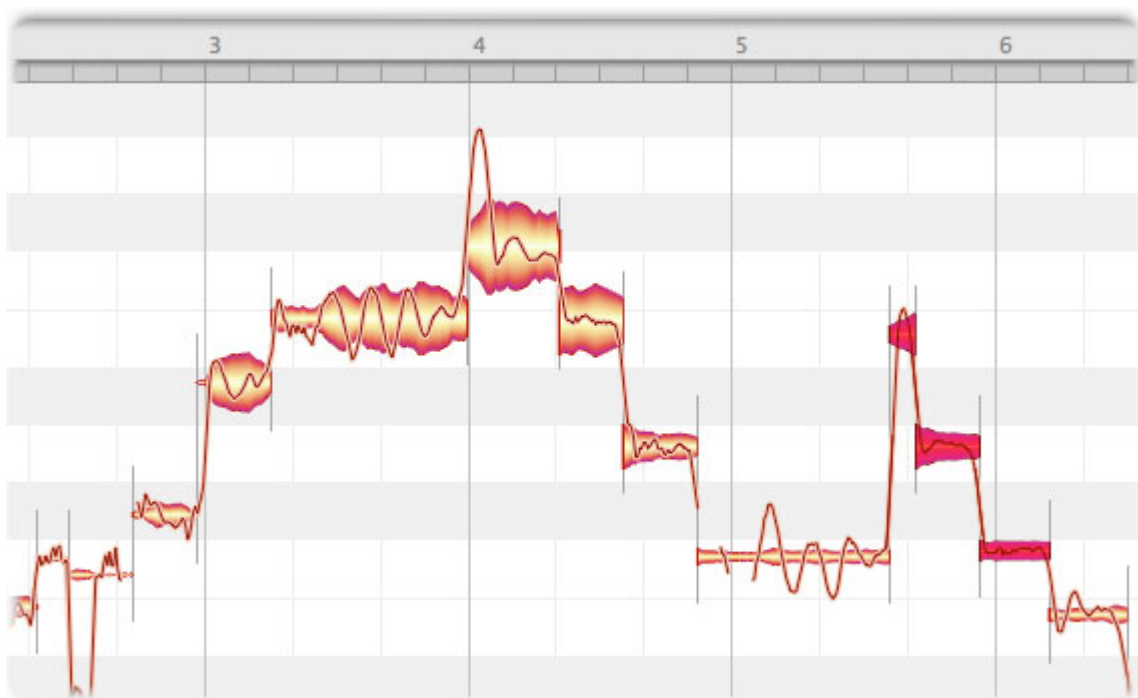
Si la grille de temps n'est pas active ou est réglée sur Secondes, le début de la première note collée coïncidera exactement avec le curseur de lecture. À nouveau, la longueur d'origine des notes sera préservée :



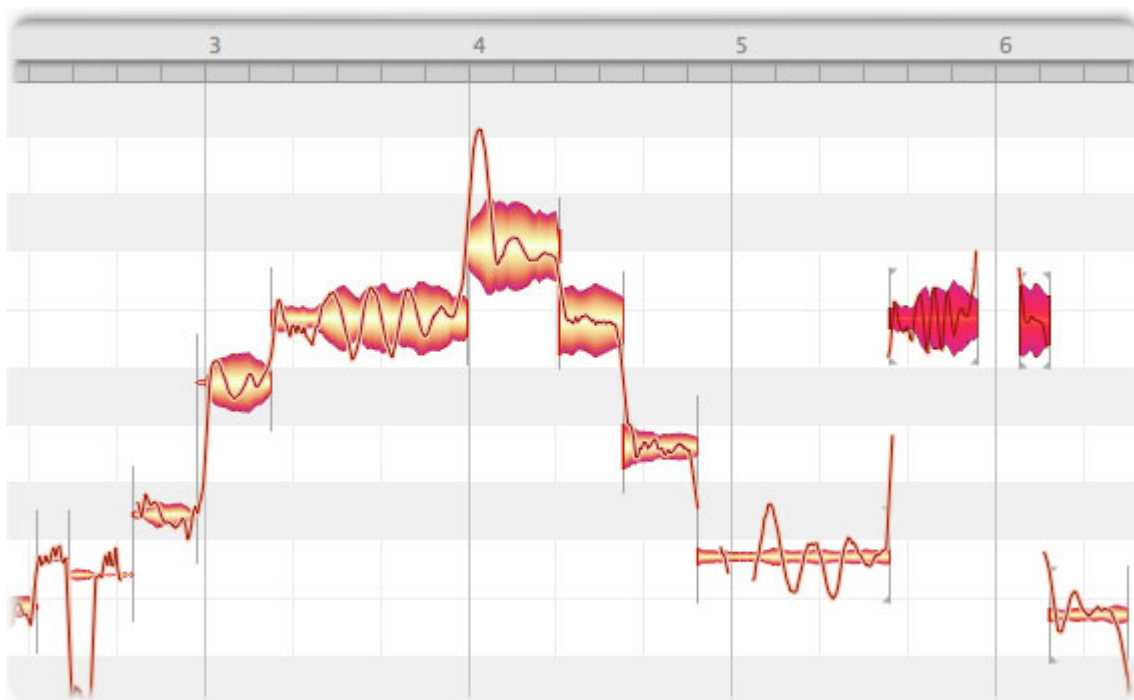
Si vous sélectionnez une autre note avant de coller, elle sera supprimée par le collage et les notes collées seront étirées ou resserrées pour remplir l'espace qu'elle aura laissé. Là encore, les notes copiées conserveront leur hauteur d'origine.



Si plusieurs notes adjacentes sont sélectionnées avant de coller, elles seront supprimées de la même façon, et les notes collées seront étirées ou resserrées pour occuper le même intervalle de temps que la sélection remplacée. Si par exemple les notes ci-dessous sont sélectionnées :



... le résultat après collage ressemblera à ceci :



Sujets en rapport

- Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio
- Sélection de la grille de temps

Les contrôleurs en temps réel

Les commandes en temps réel de Melodyne Plugin régissent la hauteur, les formants et le volume, dans chaque cas pour toutes les notes. Vous pouvez automatiser ces commandes dans votre DAW pour produire des progressions et effets spéciaux. Si vous ne voyez pas les commandes, cochez Afficher les commandes en temps réel dans le menu Affichage.

À noter : les changements de hauteur produits à l'aide de la commande rotative en temps réel (le bouton de hauteur) ne sonnent pas aussi bien que ceux produits avec l'outil de hauteur. Donc n'utilisez pas le bouton de hauteur pour la transposition normale mais uniquement si vous souhaitez employer l'automation de votre DAW pour des effets spéciaux.

La différence de son vient du fait que l'outil de hauteur emploie un algorithme sophistiqué exploitant la connaissance des notes voisines (et des transitions de note), tandis que la commande rotative doit faire sans ces informations.

Les boutons de hauteur, formants et volume en temps réel

Avec ces trois boutons, vous pouvez influencer en temps réel (de gauche à droite) la hauteur, les formants et le volume.



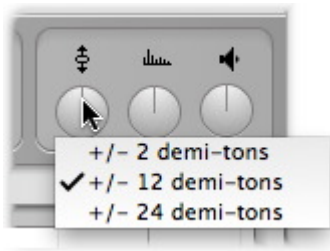
Les trois paramètres apparaissent comme des paramètres de plug-in automatisables dans votre DAW. Vous pouvez par exemple dessiner des courbes d'automation pour "piloter" ces paramètres. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre DAW pour découvrir les possibilités qui vous sont offertes en rapport avec les paramètres automatisables et comment ceux-ci sont gérés.

Les trois boutons influencent leurs paramètres dans les deux directions, avec une position centrale neutre comme point de départ. Une rotation vers la gauche (anti-horaire) réduit les paramètres Hauteur, Formants et Volume ; une rotation vers la droite les augmente.



Le bouton Hauteur affiche ses valeurs en demi-tons au moyen d'une info-bulle. Vous pouvez régler la

plage de commande en fonction de vos besoins à l'aide du menu contextuel.



Le bouton Formants affiche aussi ses valeurs en demi-tons ; sa plage de commande peut aussi être sélectionnée dans le menu contextuel.

Le bouton Volume a une plage de commande fixe allant de - à 6 dB, avec 0 dB au centre.

Un [Commande]-clic ramène instantanément n'importe lequel de ces boutons à sa position centrale neutre.

Sujets en rapport

- Édition de la hauteur
- Déplacement des formants
- Édition de l'amplitude et neutralisation des notes

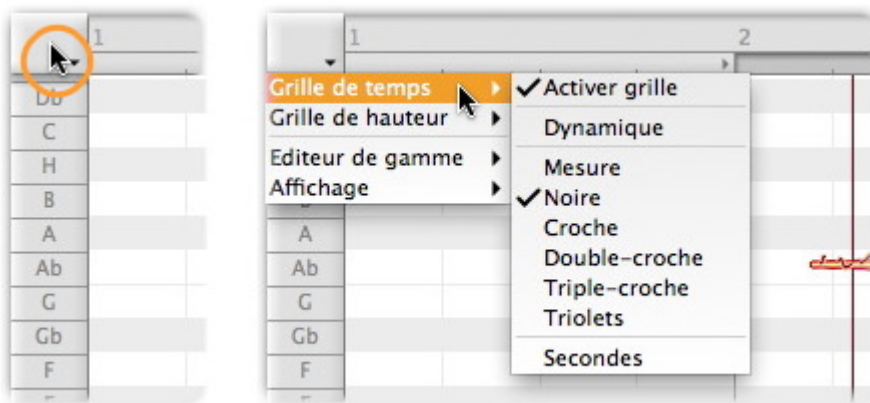
Sélection de la grille de temps

Avec cette visite guidée, vous apprendrez comment régler et utiliser la grille de temps dans la zone d'édition.

La grille sert à fournir une vue d'ensemble plus claire des données audio en affichant dans le fond de la zone d'édition des lignes verticales représentant soit les secondes soit les temps (au sens employé en solfège). Si désiré, le magnétisme peut forcer les notes à se caler sur la ligne de grille la plus proche quand vous les déposez, auquel cas elles seront jouées précisément sur le temps.

La procédure

Cliquez à l'intersection de la règle temporelle et de la règle de hauteur pour ouvrir un menu contextuel d'options de grille. Sinon, ouvrez ce menu d'un clic droit sur la règle temporelle.



Quand vous amenez le pointeur de la souris sur la première entrée de la liste, Grille de temps, un sous-menu s'ouvre, dans lequel vous pouvez activer ou désactiver la grille. Dans Melodyne Stand-Alone, vous pouvez aussi activer/désactiver la grille à l'aide du raccourci [Alt][Commande][T].

Quand la grille est active, les marqueurs de calibrage occupent toute la hauteur de la règle des mesures. Quand la grille est inactive, ils se réduisent à environ un quart de la hauteur de la règle.



Si vous sélectionnez l'option Dynamique dans le sous-menu Grille de temps, la grille s'ajuste automatiquement au niveau actuel de zoom horizontal : en d'autres termes, plus vous zoomez, plus

fin est le maillage de la grille.

Les options situées sous Dynamique vous permettent de baser la grossièreté ou la finesse de la grille sur des valeurs de note. Le réglage actuel à un moment donné est indiqué par l'espacement des lignes verticales dans le fond du panneau d'édition. Sélectionnez Triolets si vos données sont ternaires.

Vous noterez que les valeurs de note peuvent être sélectionnées même si vous avez réglé la grille sur Dynamique. Cela rend possible le travail précis avec des triolets même en utilisant la grille dynamique : comme il n'y a pas de "triolets dans l'absolu" mais des triolets de croches, de noires etc. vous pouvez sélectionner la valeur de note désirée pour que la grille dynamique se dessine et se comporte correctement.

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.

Sujets en rapport

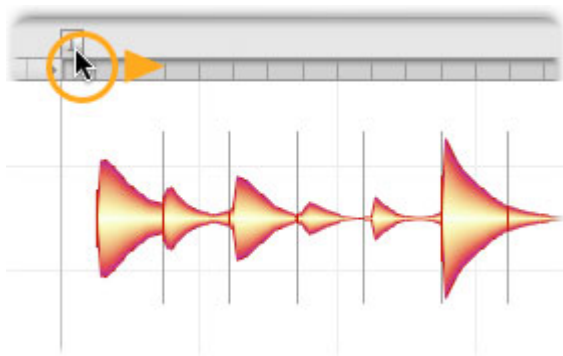
- [Ajustement aux variations de tempo de la DAW](#)
- [Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio](#)

Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio

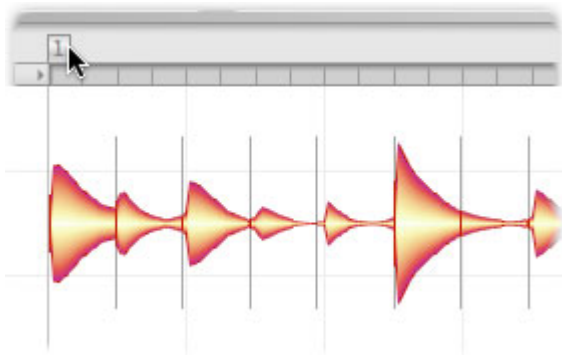
La grille de temps doit correspondre au contenu musical avant que toute édition des données audio ne soit possible. Si Melodyne Plugin considère qu'un transfert correspond au tempo de la DAW tel qu'indiqué par le clic de son métronome, Melodyne Stand-Alone analyse le fichier audio chargé et déduit des données elles-mêmes le tempo et le format de mesure voulus. Comme c'est toutefois au final une question d'interprétation, vous devez à l'occasion ajuster manuellement la grille après la détection. Dans cette visite guidée, vous découvrirez comment cela se fait.

Déplacer le "1"

Quand le chargement et l'analyse d'un fichier audio – disons ici une boucle de batterie – sont terminés, vous devez avant toute chose vérifier que le "1" de la grille de temps est correctement aligné sur la première note (ou dans ce cas sur la première frappe). Souvent, les fichiers audio ont un peu d'"air" avant que ne sonne la première note, et cette pause avant que l'action ne démarre peut être interprétée par Melodyne comme un silence. La conséquence est alors que toutes les notes sont décalées vers la droite dans la grille de temps et le premier temps de la première mesure de la musique ne coïncide plus avec le "1" dans la règle temporelle. Pour corriger cela, tirez simplement le marqueur "1" dans la règle temporelle jusqu'à ce qu'il coïncide avec le début de la première frappe de batterie. Le déplacement est contraint par la grille de temps sélectionnée, ce qui est généralement utile ; dans les cas toutefois où cela ne l'est pas, si vous pressez la touche [Alt] quand vous tirez l'icône, vous pourrez affiner son positionnement.

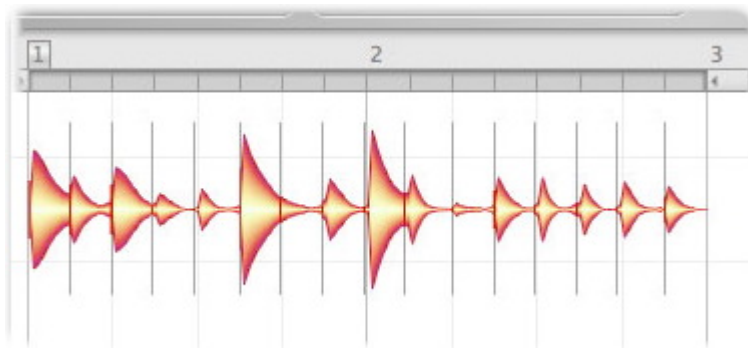


Quand vous avez terminé, le "1" doit être parfaitement aligné avec le début de la première frappe de batterie.



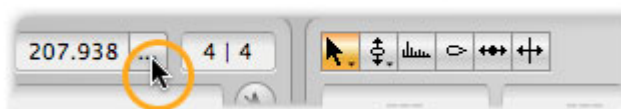
Correction de l'interprétation du tempo

Une fois le "1" correctement positionné, le tempo détecté doit être vérifié. Les algorithmes de Melodyne déterminent généralement le tempo ainsi que la présence et la nature de toutes les fluctuations de tempo avec un haut degré de précision ; mais comme le tempo est toujours une question d'interprétation, il peut arriver que le tempo affiché soit en fait le double du tempo voulu ou notionnel. Cela n'a pas d'effet gênant pour le son lui-même, bien entendu, mais peut rendre confuse l'édition des données. Même avec notre boucle d'une seule mesure, le fait que le tempo détecté soit le double du tempo notionnel fait s'étendre sur deux mesures de la grille cette boucle qui n'en fait qu'une.

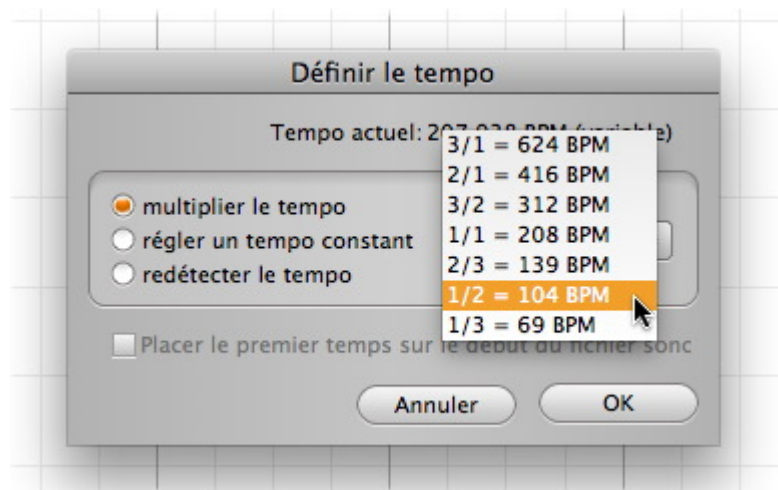


Saisir une nouvelle valeur dans la case de tempo ne servirait ici à rien, car cela étirerait ou compresserait les données audio dans le temps ; la boucle serait lue plus vite ou plus lentement qu'avant, mais toujours sur deux mesures de la grille.

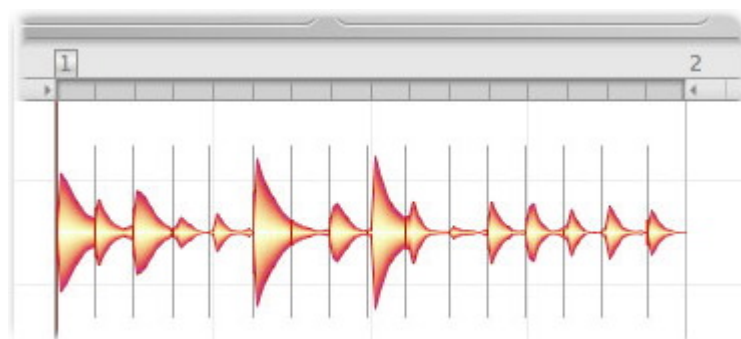
Heureusement, corriger le tempo affiché est très simple : cliquez juste sur le bouton "..." situé à côté de la case de tempo et la fenêtre de dialogue Définir le tempo s'ouvrira.



Avec celle-ci, vous avez le choix entre deux moyens de définir le tempo. Comme dans ce cas nous voulons diviser par deux le tempo actuel, nous cocherons l'option "Multiplier le tempo" et sélectionnerons dans le menu déroulant de droite la valeur "1/2".

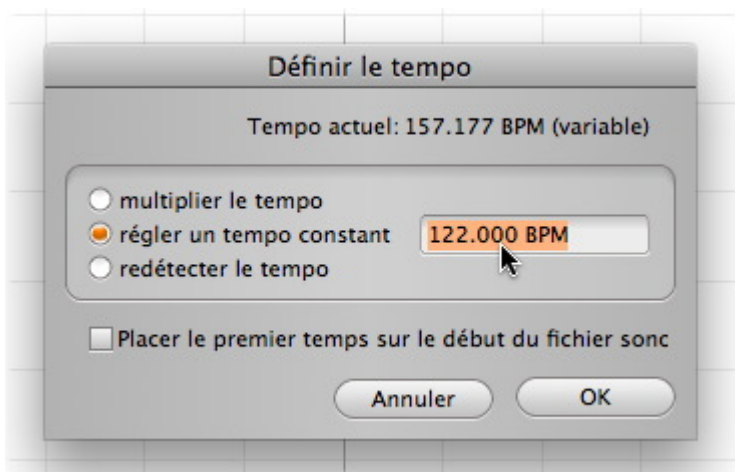


Après avoir fermé la fenêtre avec OK, nous constatons que la boucle ne s'étend plus que sur une mesure de la grille, et que la valeur de la case de tempo a été divisée par deux. Problème résolu.



Spécification d'un tempo fixe

Si vous choisissez l'option "Régler le tempo", vous pouvez saisir une nouvelle valeur de tempo dans la case prévue à cet effet.

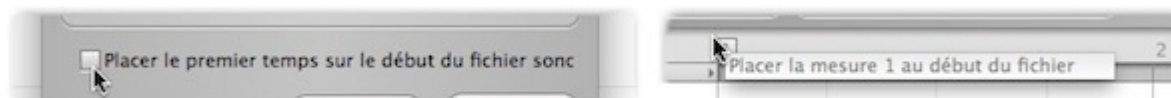


Dans quels cas ferez-vous ce choix ? Il existe un cas particulier pour lequel il peut être souhaitable de spécifier un tempo fixe : supposons que vous éditez une piste de guitare enregistrée en référence à un accompagnement à 120 BPM et que le guitariste ait fait de légères variations de tempo durant son interprétation. Quand vous ouvrez maintenant l'enregistrement dans Melodyne Stand-Alone, vous voyez que ces variations de tempo ont été détectées et sont préservées à la lecture. Si vous regardez l'affichage de tempo durant la lecture, vous constaterez qu'il change constamment, avec des valeurs proches de 120.

Néanmoins, ici, c'est la queue qui fait alors bouger le chien, le monde à l'envers ! Le tempo de base du projet est supposé être fixe – un solide 120 BPM – et ne pas fluctuer chaque fois que le guitariste laisse libre cours à ses talents artistiques. La solution est de sélectionner "Régler le tempo", de saisir la valeur "120" dans la case prévue à cet effet et de fermer la fenêtre avec "OK". Après cela, la grille reflète la réalité et le tempo de 120 sera affiché tout du long. L'interprétation du guitariste restera bien sûr inchangée, toutes les petites variations de tempo étant préservées ; vous les verrez se refléter dans le fait que certaines notes seront légèrement décalées de la ligne de grille la plus proche d'elles. Si vous le désirez, bien entendu, vous pouvez gommer ces irrégularités par une quantification, afin que la partie de guitare adhère strictement au tempo de 120 BPM tout du long.

Placer la mesure 1 au début du fichier

Cette option apparaît dans la fenêtre de dialogue Définir le tempo et dans le menu contextuel de l'icône "1" dans la règle temporelle.



Normalement, Melodyne Stand-Alone aligne le "1" sur le début de la première note qu'il détecte dans le fichier audio. Dans la plupart des cas, cela est logique musicalement mais pas dans tous. Prenez le cas suivant : vous éditez une piste d'une station de travail audio numérique (DAW) en vue de la

réintégrer ultérieurement dans la DAW. Bien que la piste ait été enregistrée depuis le début du morceau, aucune note n'est produite avant un moment. Ici, si Melodyne devait aligner le "1" sur la première note jouée plutôt que sur le début du fichier, vous constateriez à la réintégration de la piste dans le projet d'origine que les deux ne sont plus synchrones. Pour éviter cela, cochez "Placer le premier temps sur le début du fichier sonore". Melodyne alignera alors la mesure Un ("1") de la règle sur le premier échantillon du fichier audio ; et la piste, une fois retournée dans le projet d'origine, sera parfaitement synchrone.

Redétection du tempo

Avec l'option Redétecter le tempo de la fenêtre de dialogue Définir le tempo, vous pouvez forcer Melodyne à mener une nouvelle analyse du tempo du document édité. Cela peut être utile, par exemple quand vous avez saisi manuellement le tempo, fait des erreurs, et voulez maintenant revenir à la situation d'immédiatement après la détection initiale. Sélectionnez l'option et quittez la fenêtre Définir le tempo avec OK pour déclencher une nouvelle analyse.

Sujets en rapport

- Sélection de la grille de temps
- Ajustement aux variations de tempo de la DAW

Ajustement aux variations de tempo de la DAW

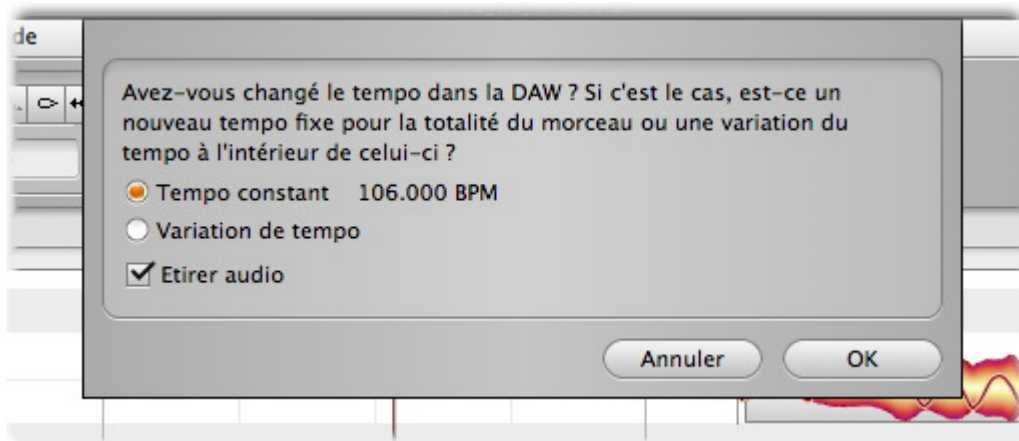
Normalement, Melodyne Plugin reste calé sur votre DAW, donc les règles de mesures et affichages de tempo indiquent la même chose dans la DAW et dans Plugin. Toutefois, s'il y a un changement de tempo dans votre DAW entre deux sections que vous avez transférées dans Melodyne ou si vous avez ultérieurement modifié le tempo général dans votre DAW, vous devez informer Melodyne de ces changements pour que soit rétabli le synchronisme des règles de mesures des deux applications. Dans cette visite guidée, vous découvrirez comment le faire.

Un nouveau tempo constant

Quand Melodyne enregistre un changement de tempo dans la DAW, l'icône de chaîne clignote en orange près de l'affichage du tempo pour attirer votre attention. Si vous ne faites rien, vous vous résignez à une divergence entre la règle des mesures de la DAW et celle de Melodyne Plugin.



Cliquez sur l'icône de chaîne pour ouvrir la fenêtre de tempo. C'est là que vous pouvez informer Melodyne de la nature du changement de tempo qu'il a détecté, afin d'assurer que les deux règles de mesures restent calées.



Si vous avez simplement changé le tempo général et s'il n'y a pas de changements de tempo dans le morceau lui-même, sélectionnez Tempo constant. Cela indique à Melodyne que le nouveau tempo enregistré s'applique à la totalité du morceau et qu'il doit ajuster sa règle de mesures en conséquence.

Si vous voulez que Melodyne étire ou compresse les données audio dans le temps pour refléter le

nouveau tempo, cochez la case du bas.

Si vous sélectionnez cette option, Melodyne emploiera une compression ou un étirement temporel (time-stretch) pour ajuster au nouveau tempo les données déjà transférées. Si votre DAW emploie Elastic Audio et effectue le time-stretch sur ses propres données audio, Melodyne se comporte exactement de la même manière quand cette case est cochée, aussi les données audio de la DAW et du plug-in restent-elles synchrones.

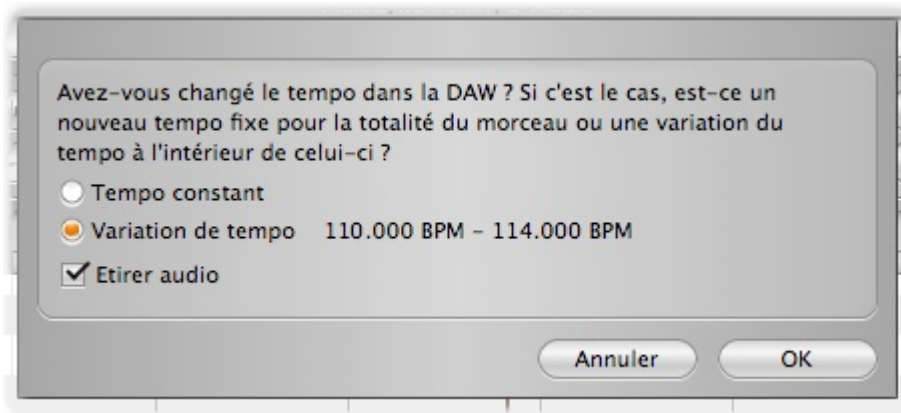
Si votre DAW n'emploie pas de time-stretch et change simplement la grille derrière les données audio quand se produisent des changements de tempo, décochez la case en question afin d'assurer un comportement identique dans Melodyne. Bien sûr, vous pouvez même dans ce cas préférer cocher la case afin d'obtenir avec Melodyne ce que votre DAW ne peut pas faire, à savoir un ajustement des données audio au nouveau tempo au moyen du time-stretch.

Un changement progressif de tempo

Si vous n'avez pas sélectionné un nouveau tempo constant dans votre DAW mais avez introduit un changement progressif de tempo, sélectionnez l'option Variation de tempo dans la fenêtre Tempo.

Melodyne est parfaitement capable d'enregistrer les changements de tempo et de les mettre en œuvre correctement sans aucune assistance, mais il ne peut le faire que s'ils se produisent durant un passage qui lui a été transféré. Si une variation de tempo se produit entre deux passages transférés, Melodyne est bien entendu dans l'ignorance de ce changement. Pour cette raison, avant le transfert, vous devez jouer à Melodyne tous les passages contenant des changements progressifs ou soudains de tempo pour que Melodyne puisse les "apprendre" et assurer le maintien de la synchro entre les deux règles. Pour faire cela, procédez comme suit ; et veuillez garder à l'esprit les règles énoncées dans la section suivante.

Avec la boîte de dialogue de tempo ouverte, arrêtez la lecture dans votre DAW et amenez son curseur de lecture sur une position antérieure à la variation du tempo. Ensuite, pour les besoins de Melodyne, lisez dans l'hôte la totalité du passage contenant la variation de tempo jusqu'à ce que vous ayez atteint en aval un tempo constant qui ne changera plus jusqu'à la fin du morceau. Quand ce point est atteint, arrêtez la lecture dans l'hôte. Dans la fenêtre de tempo, vous verrez indiquée la plage de variation du tempo dans le passage couvert.



Spécifiez une fois encore si, pour refléter la variation de tempo, vous voulez que ce soit les données audio elles-mêmes qui soient étirées ou compressées dans le temps ou seulement la grille.

Fermez la fenêtre avec OK pour appliquer vos réglages ou avec Annuler pour ne pas en tenir compte. Le bouton OK restera grisé tant que vous n'aurez pas lancé votre DAW en vue de lire à Melodyne le changement de tempo avant de l'arrêter à nouveau.

Important pour travailler avec un tempo variable

Si Melodyne n'a pas été parfaitement informé des changements de tempo ou de signature rythmique (mesure), les règles temporelles du logiciel hôte et de Melodyne peuvent se désynchroniser et les transferts se feront au mauvais moment ou seront enregistrés au mauvais endroit.

La gestion d'un tempo variable ne va malheureusement pas de soi. Il serait beaucoup plus simple que les logiciels hôtes transmettent aux plug-ins toutes les informations de changements de tempo ou de type de mesure, mais hélas, pour le moment, l'interface de plug-in ne le permet pas. Melodyne est donc obligé d'apprendre toutes les informations en question durant le transfert. Toutefois, comme par définition les transferts ne portent pas sur toute la longueur du morceau, la fenêtre Tempo permet à Melodyne d'apprendre les changements de tempo ou de signature rythmique par une simple lecture – en d'autres termes, sans recourir à aucun transfert. En ce qui concerne "l'apprentissage du tempo", si les règles suivantes sont respectées, tout doit bien se passer et il n'y a aucune raison pour ne pas pouvoir réussir à travailler avec un tempo variable.

- Avant le premier transfert, avec la fenêtre de tempo ouverte, jouez pour **toutes** les occurrences de Melodyne la **totalité** du morceau y compris **tous** les passages où le tempo accélère, ralentit, change brutalement, et où il y a un changement de format de mesure.

Conseil : si vous voulez travailler avec plusieurs occurrences de Melodyne, voici une astuce pour gagner du temps : une fois que la première occurrence a fait l'apprentissage du tempo, sauvegardez dans cette occurrence un preset de plug-in par exemple sous le nom "tempo pour morceau X". Puis

ouvrez les autres occurrences que vous envisagez d'utiliser et chargez ce preset dans chacune d'entre elles. De cette façon, toutes les occurrences bénéficieront des informations de tempo requises sans avoir à refaire le premier processus d'apprentissage.

- Si vous avez changé une quelconque progression de tempo dans le logiciel hôte, jouez à nouveau la **totalité** du morceau pour **toutes** les occurrences de Melodyne en fenêtre de tempo. Cela permettra à Melodyne d'enregistrer tous les changements de tempo et de préserver la synchronisation de la règle des mesures.
- Si **avant** de changer les progressions de tempo dans votre logiciel hôte vous aviez déjà transféré des données dans Melodyne, alors une fois que Melodyne a fait l'apprentissage des changements, avant de fermer la fenêtre de tempo, cochez l'option "Étirer audio". C'est la seule façon d'assurer que les données déjà transférées puissent s'adapter au nouvel environnement de tempo.

Sujets en rapport

- [Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio](#)
- [Sélection de la grille de temps](#)

La grille de hauteur et les gammes

Dans cette visite guidée, vous découvrirez la grille de hauteur de Melodyne et apprendrez comment sélectionner différentes gammes pour la grille.

Fonctions de gamme de Melodyne

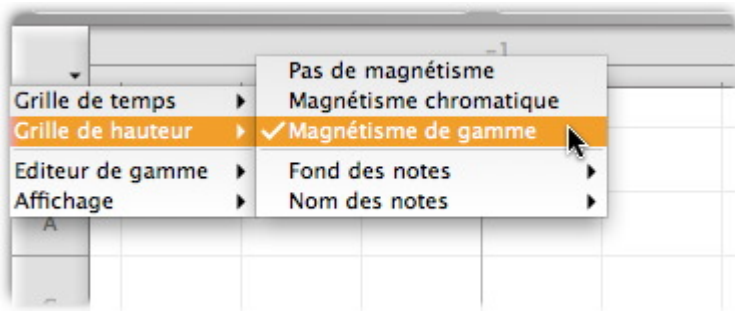
Dans Melodyne, vous pouvez changer la hauteur des notes sans paliers ou selon une grille dont le magnétisme attire les notes. Si la fonction de magnétisme est activée, les notes ne peuvent être déplacées que sur les hauteurs autorisées par la grille. La grille peut être basée sur la gamme chromatique, la gamme de *do* majeur ou toute autre gamme. Melodyne vous offre un large choix de gammes et un jeu de fonctions complet pour l'édition et la création de gammes qui va même jusqu'à la possibilité d'utiliser le Détecteur de gamme pour identifier la gamme utilisée dans un enregistrement et l'appliquer à un autre.

Toutes ces fonctions et options sont accessibles au travers de la règle de hauteur. Elles sont organisées de telle façon que vous ne voyez toujours que les paramètres dont vous avez réellement besoin pour la tâche en cours. Comparez cela à un tiroir qui peut être légèrement ouvert ou au contraire tiré au maximum. Dans cette visite guidée, nous nous occuperons de la sélection et de l'emploi des gammes, donc nous ne tirerons qu'un tiers du tiroir vers nous.

La grille de hauteur et les options d'affichage

Le menu contextuel de la règle de hauteur vous offre trois réglages de base pour la fonction de magnétisme :

- Pas de magnétisme : pour plus de clarté, la règle de hauteur n'affiche entre les notes que des lignes à peine visibles.
- Magnétisme chromatique : les notes se calent sur le point le plus proche dans la gamme chromatique et les lignes de la règle sont plus épaisses.
- Magnétisme de gamme : utilise initialement la gamme majeure ou mineure la plus proche, telle que déterminée par Melodyne d'après son analyse des données audio. 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.

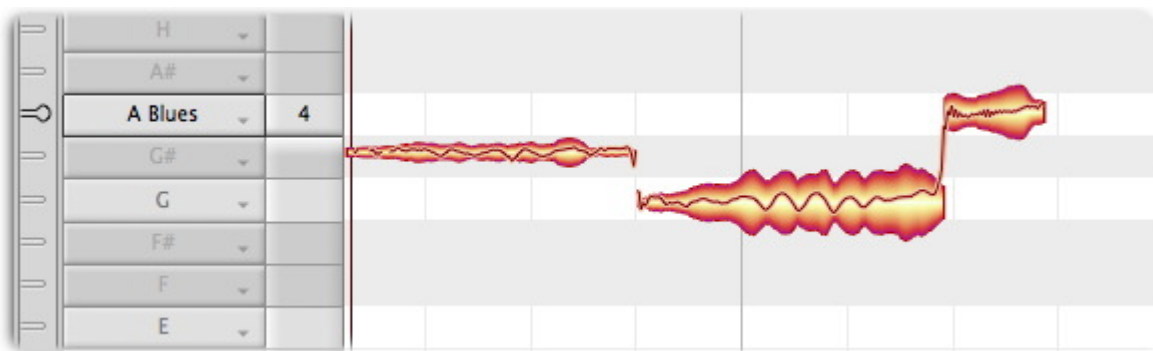


Fond des notes : ici, vous pouvez choisir l'aspect du fond du panneau d'édition.

- Clavier : les bandes plus foncées représentent les touches noires d'un clavier de piano et les bandes claires les touches 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.
- Nom des notes : ici, vous pouvez choisir que la règle affiche le nom des notes ou les degrés de la gamme.

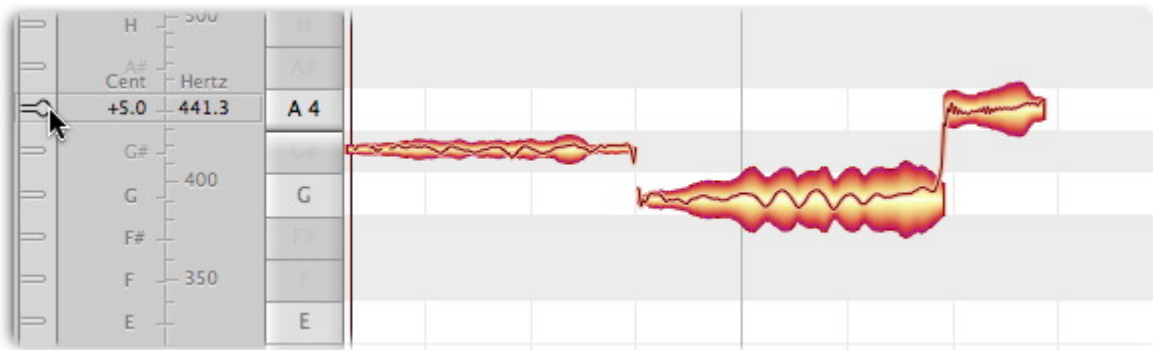
Les règles de gamme et de diapason

Énormément d'autres choses se cachent derrière les choix du sous-menu Éditeur de gamme. Plus vous descendrez dans cette liste et plus vous verrez s'ouvrir le tiroir évoqué précédemment. Pour sélectionner et utiliser des gammes, choisissez la seconde option : Sélection et diapason général. Deux nouvelles colonnes apparaissent alors à gauche de la règle de hauteur.

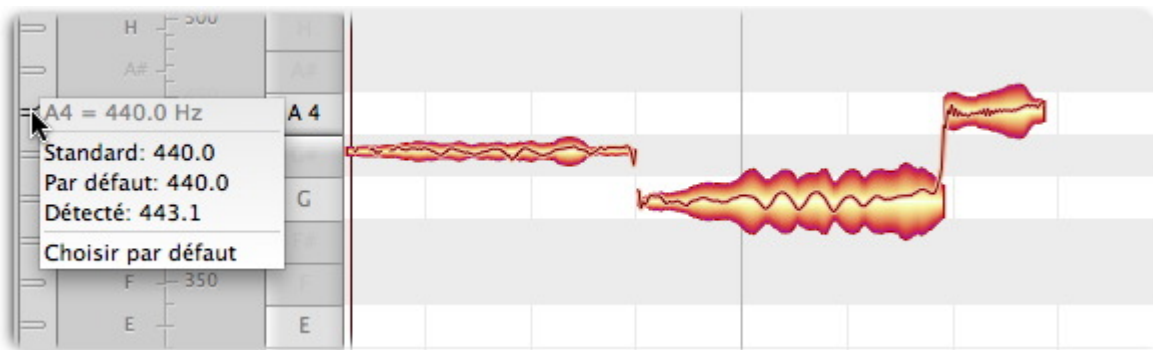


Réglage du diapason

La colonne étroite la plus à gauche est la règle de diapason. Tirez le marqueur vers le haut ou le bas jusqu'à n'importe quelle note – *la4*, par exemple. Une graduation de fréquence 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.

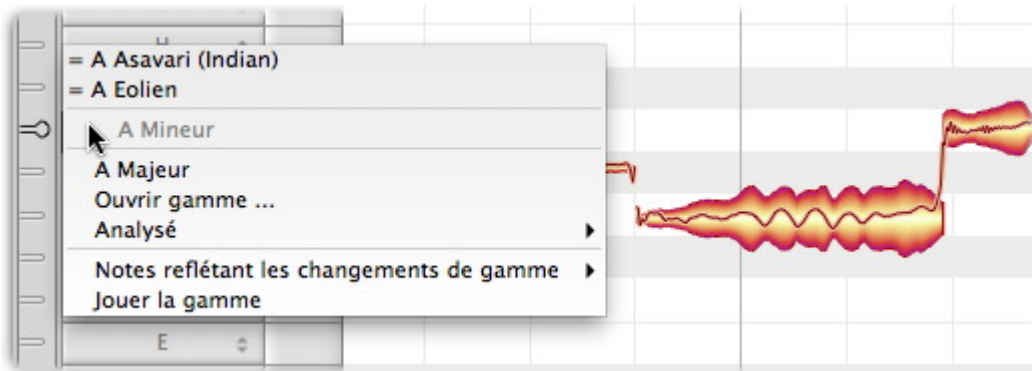
- Standard : base l'accord sur le diapason de concert moderne standard (*la4* = 440 Hz).
- Par défaut : base l'accord sur la fréquence actuellement assignée au *la* dans la fenêtre de dialogue Préférences.
- Détecté : base l'accord sur l'analyse que Melodyne a effectuée de la musique éditée – l'accord 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 diverses valeurs du *la4* peuvent sinon se retrouver facilement en cliquant sur l'icône de diapason en haut de la règle de diapason. Vous pouvez assigner au *la4* 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 Ouvrir gamme de Melodyne, qui donne accès à une large variété de gammes supplémentaires.
- **Analysé** : cela vous donne un accès rapide aux deux options issues de l’analyse des données

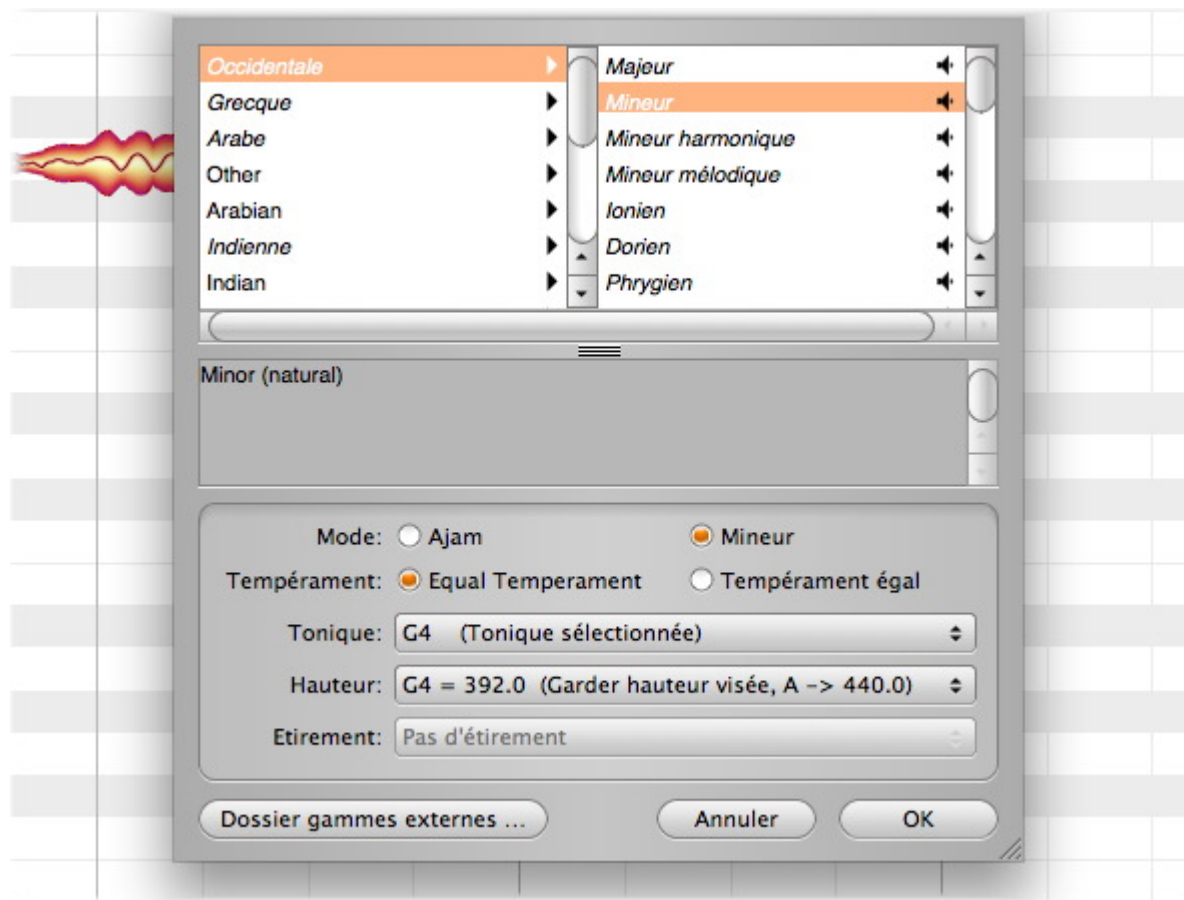
par Melodyne : la gamme majeure ou mineure la plus proche et la gamme microtonale exacte.

- 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.

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 Ouvrir gamme

Bienvenue dans le monde fascinant des gammes et des tempéraments – un monde d'une diversité incroyable, tant culturelle qu'émotionnelle ! Que vous travailliez sur de la musique occidentale, orientale ou contemporaine, la fenêtre Ouvrir gamme de Melodyne offre une multitude de gammes que vous pouvez sélectionner, écouter et utiliser.



Pour ouvrir la fenêtre Ouvrir 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 Ouvrir 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 Ouvrir 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 Ouvrir gamme.

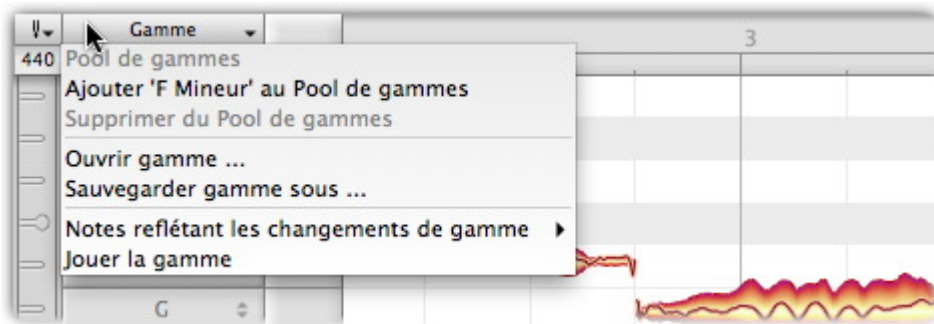
Sur internet, vous trouverez à l'adresse <http://www.huygens-fokker.org/docs/scales.zip> une collection de plus de 4 000 fichiers Scala que vous pouvez copier n'importe où sur votre disque dur pour les écouter et les essayer de cette façon avec Melodyne editor.

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

Le Pool de gammes et les fonctions de gestion de fichiers

En haut de la règle de gamme, un menu déroulant vous donne accès au Pool de gammes ainsi qu'à diverses fonctions de gestion des fichiers.

Le Pool de gammes est conçu pour stocker temporairement les gammes que vous utilisez dans l'œuvre en cours afin de pouvoir rapidement passer de l'une à l'autre. Dans chaque cas, la tonique est mémorisée avec la gamme. Le Pool de gammes est indépendant du document et de l'occurrence : en d'autres termes, si vous mémorisez une gamme dans une occurrence du plug-in, vous y aurez aussi accès depuis une autre occurrence du plug-in.



- Pool de gammes : ce sous-menu vous donne accès aux gammes du Pool de gammes.
- Ajouter ... au Pool de gammes : ajoute la gamme actuelle au Pool de gammes.
- Supprimer du Pool de gammes : vous permet de supprimer des gammes du Pool de gammes.

Trois autres choix apparaissent aussi dans le menu contextuel de la règle de gamme.

- Ouvrir gamme... : ouvre la fenêtre Ouvrir gamme.
- Notes reflétant les changements de gamme : détermine les caractéristiques automatiquement appliquées aux notes quand des gammes sont modifiées.

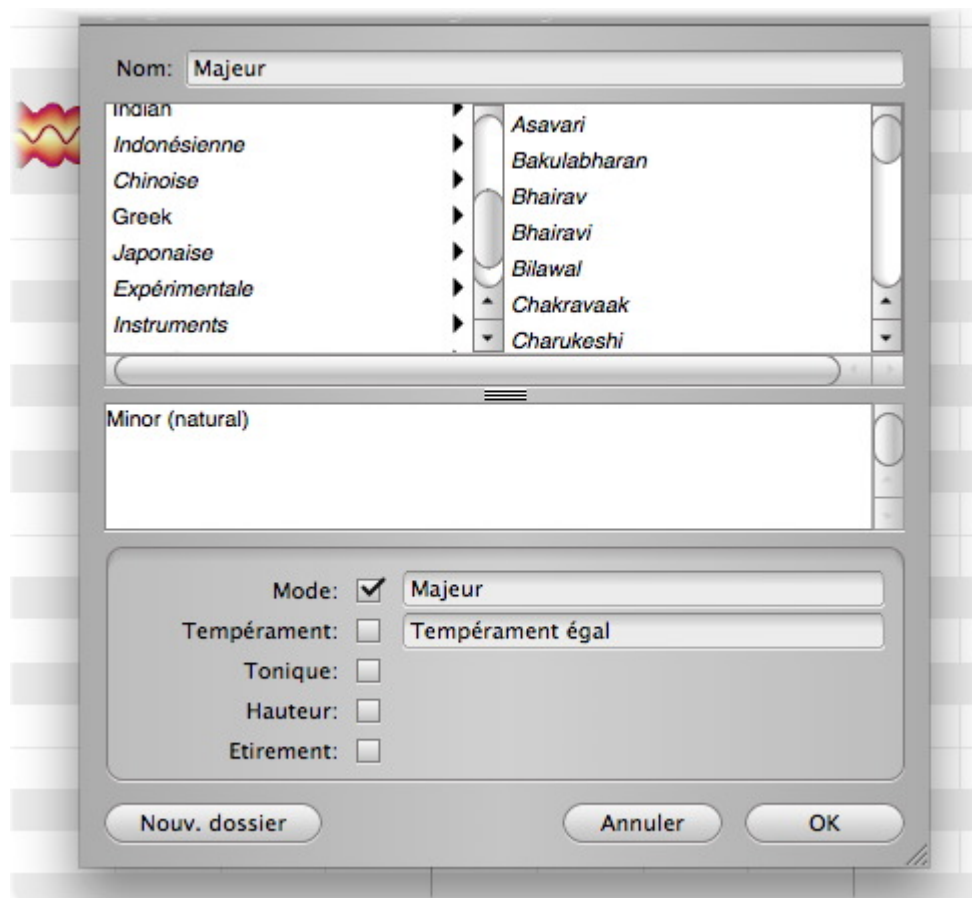
- Jouer la gamme : fait jouer la gamme actuelle.

Le choix suivant ne se trouve toutefois qu'ici :

- Sauvegarder gamme sous... : cela ouvre une fenêtre vous permettant de mémoriser la gamme actuelle dans la fenêtre Ouvrir gamme.

Sauvegarde des gammes

La fenêtre Ouvrir gamme vous permet de rapidement et facilement expérimenter un grand nombre de gammes ainsi que de combiner des éléments de votre gamme existante avec ceux des presets de la fenêtre Ouvrir gamme. Vous allez forcément tomber sur des combinaisons intéressantes que vous souhaitez sauvegarder et utiliser plus tard. La commande "Sauvegarder gamme sous..." vous permet de faire cela : mémoriser vos propres presets de gamme pour que vous puissiez y accéder ultérieurement par la fenêtre Ouvrir gamme. Dans ce but, cela ouvre une fenêtre qui ressemble beaucoup à la fenêtre Ouvrir gamme et vous offre les options suivantes.



- Nom : vous pouvez saisir ici un nom pour votre gamme.

- Catégorie : sélectionnez la catégorie dans laquelle vous désirez classer la gamme. Cliquez sur "Nouv. dossier" pour créer une nouvelle catégorie.
- Dans le champ de texte de dessous, vous pouvez saisir un commentaire à conserver avec la gamme.
- Dans la partie basse de la fenêtre, vous pouvez assigner des noms au mode et au tempérament. Tous les aspects d'une gamme sont invariablement conservés avec elle. Toutefois, en cochant ici les cases voulues, vous pouvez spécifier quels aspects de la gamme seront considérés comme pertinents lors de la prochaine ouverture.

Sujets en rapport

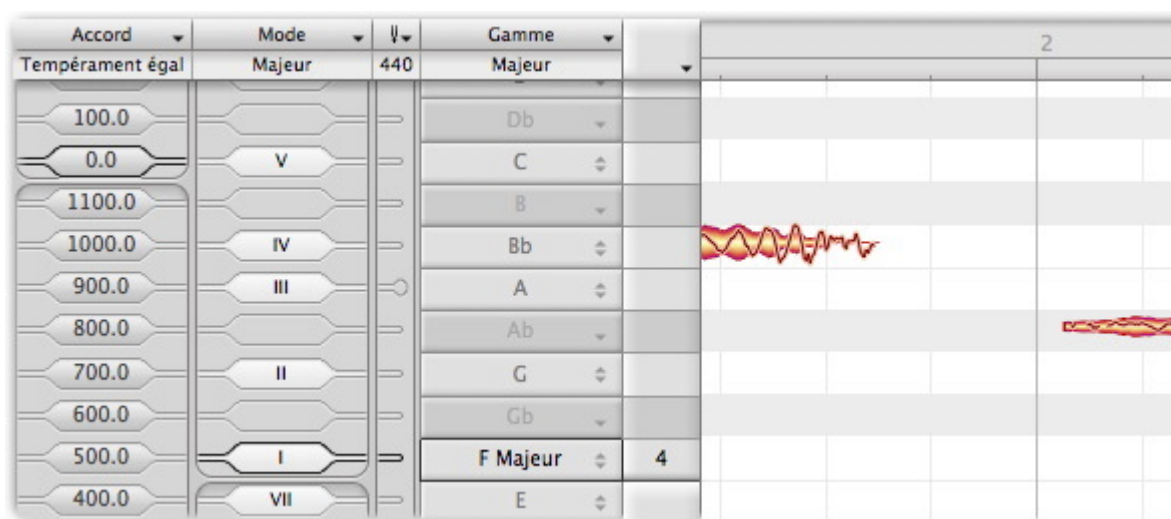
- Édition et création de gammes
- Identification des gammes avec le détecteur de gamme
- Correction de l'intonation par macro
- Sélection de la grille de temps

Édition et création de gammes

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment éditer les gammes dans Melodyne ainsi que comment les créer sans partir de rien.

Les fonctions de gamme étendues

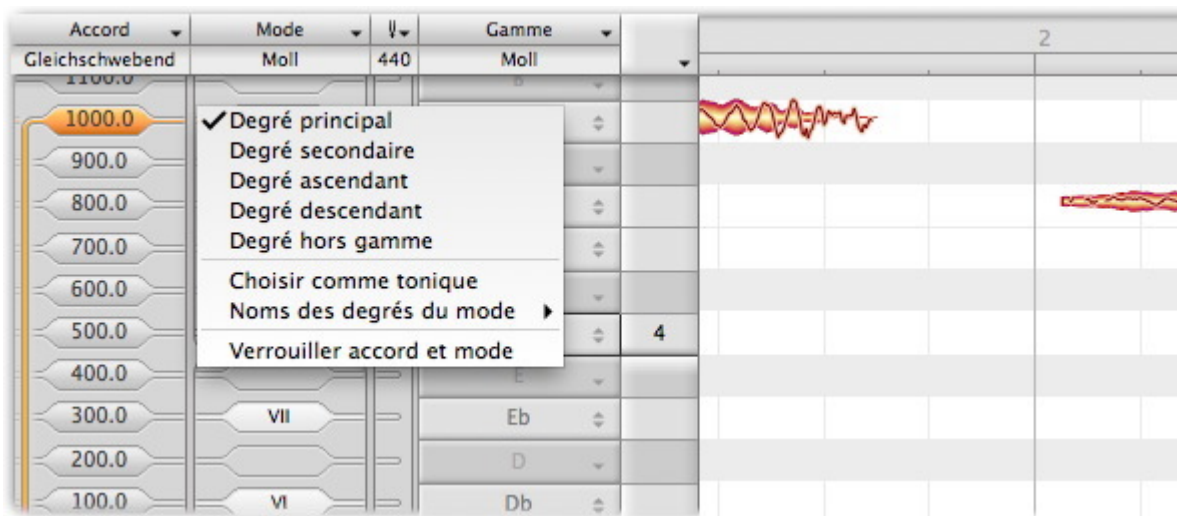
Dans cette visite guidée, nous ouvrirons un peu plus le “tiroir” à côté de la règle de hauteur et nous étudierons les fonctions d'édition et de création de gammes. Cliquez avec le bouton droit sur la règle de hauteur et sélectionnez “Éditeur de gamme” dans le menu contextuel puis “Intervalle et degrés”. Le tiroir s'ouvre pour révéler deux nouvelles règles : la règle de mode et la règle d'accord ou tempérament. Nous voyons ici les règles en question :



Édition des modes

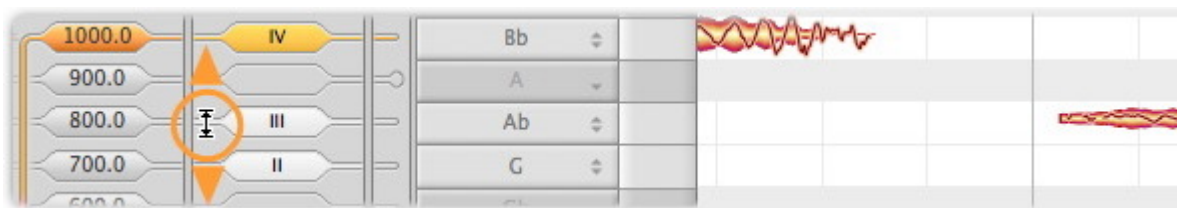
La règle de mode vous permet de définir les degrés de votre gamme – les degrés du mode – et leur utilisation.

Quand vous cliquez avec le bouton droit sur un degré dans la règle de hauteur, le menu contextuel suivant apparaît et définit pour ce degré :



Degré principal : ces degrés sont toujours utilisés dans la gamme.

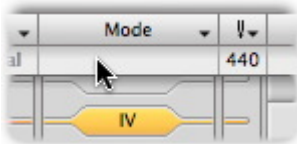
- Degré secondaire : ces degrés peuvent additionnellement être utilisés dans la gamme.
- Degré ascendant : ces degrés servent quand on monte la gamme.
- Degré descendant : ces degrés servent quand on descend la gamme. Un exemple simple de gamme dans laquelle on utilise des notes différentes selon qu'on la monte ou qu'on la descend est la gamme mineur mélodique.
- Degré hors gamme : ces notes sont définies dans le système d'accord ou tempérament mais ne sont toutefois pas utilisées dans la gamme. Les degrés hors gamme sont grisés dans la règle.
- Choisir comme tonique : la note sélectionnée devient la première note (ou "tonique") de la gamme. La tonique est signalée par un encadrement noir.
- Noms des degrés du mode : ici, vous pouvez déterminer si les degrés de la gamme seront indiqués par des chiffres romains, des noms de note ou leur désignation indienne. Toutefois, après avoir double-cliqué sur un degré, vous pouvez saisir la désignation que vous préférez.
- Verrouiller accord et mode : en plaçant le curseur de la souris le long de l'indicateur de degré dans le menu mode et en tirant vers le haut ou la bas, vous pouvez transposer le mode. Normalement, la transposition s'effectue sans tenir compte de l'accord ou tempérament du mode.



Dans le cas d'une gamme ayant un tempérament non égal, une gamme dont, en d'autres termes, les

degrés adjacents sont séparés par un nombre variable de centièmes de demi-ton, une transposition brute du mode perturberait les rapports entre les divers degrés de la gamme. Quand cela risque d'arriver, la fonction "Verrouiller accord et mode" est automatiquement activée pour que les degrés de la gamme bougent "en bloc" et que les intervalles entre degrés soient préservés. Toutefois, si vous le préférez, vous pouvez activer ou désactiver manuellement cette fonction.

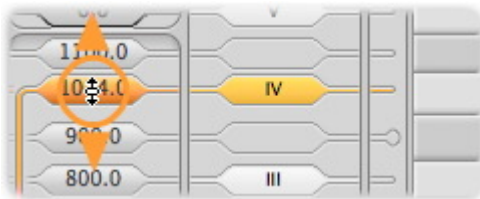
La case de texte en haut de la règle de mode vous permet d'assigner un nom à votre gamme.



Édition des intervalles

Les degrés d'une gamme sont définis par un système d'accord ou tempérament dans lequel chaque degré est une distance spécifique par rapport à la base d'accord. Cette distance est décrite comme un "intervalle". L'accord ou tempérament ne dit rien sur la hauteur absolue mais exprime simplement les rapports entre les divers degrés de la gamme.

Dans la règle d'accord ou tempérament, vous pouvez voir ces intervalles affichés en centièmes de demi-ton et vous pouvez les éditer. Tirez juste un intervalle vers le haut ou le bas avec la souris pour modifier son accord.



Intervalles affichés comme des rapports de fréquences

Sinon, vous pouvez définir un intervalle comme un rapport de fréquences. L'intervalle d'une octave, par exemple est formé par le rapport 1:2. C'est la fonction de la règle de rapports, qui apparaît en bas de l'écran quand vous cliquez sur un intervalle. Melodyne y affiche les rapports de fréquences les plus pertinents : c'est-à-dire ceux les plus proches de l'intervalle sélectionné.

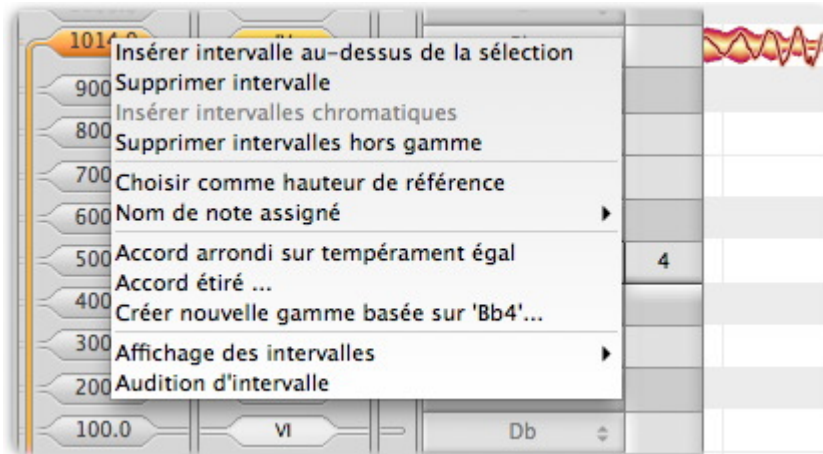


Plus clair est le surlignage, plus le rapport est proche de l'intervalle sélectionné. Si vous double-cliquez sur un des rapports suggérés, la règle des rapports se cale et l'affichage en centièmes de demi-ton de l'intervalle en question est actualisé pour refléter votre choix.

En tirant sur la moitié haute de la règle, vous pouvez régler n'importe quel rapport voulu. Pour déplacer la totalité de la règle, tirez sur la moitié basse. Si vous cochez la case intitulée "Tout" dans la règle des rapports, Melodyne ne présélectionne plus pour vous les rapports mais affiche simplement tous les rapports possibles approchant de l'intervalle actuel.

Définition des intervalles

Cliquer avec le bouton droit sur n'importe quel intervalle dans la règle d'accord ouvre le menu contextuel suivant :

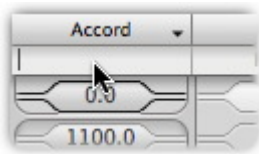


- Insérer intervalle au-dessus de la sélection : insère un intervalle au-dessus de l'intervalle sélectionné.
- Supprimer intervalle : supprime l'intervalle sélectionné.
- Insérer intervalles chromatiques : complète chromatiquement les intervalles existants par l'ajout d'autres intervalles.
- Supprimer intervalles hors gamme : supprime tous les intervalles étrangers à la gamme.
- Choisir comme hauteur de référence: fait de l'intervalle sélectionné la base d'accord de la gamme.
- Nom de note assigné : n'importe quel nouvel intervalle prend initialement le nom de la note la plus proche. Musicalement, par contre, il peut être préférable d'assigner le nom de la note du dessus ou du dessous, donc cette option vous permet de sélectionner un autre nom.
- Accord arrondi sur tempérament égal : arrondit tous les intervalles pour se conformer au tempérament égal.
- Accord étiré : ouvre une fenêtre qui vous permet d'étirer l'accord de votre gamme (vous en saurez plus ci-dessous).

- Créer nouvelle gamme basée sur...: ouvre une fenêtre qui vous permet de créer une nouvelle gamme sans partir de rien (vous en saurez plus ci-dessous).
- Affichage des intervalles : vous permet de faire de l'intervalle sélectionné la référence d'affichage pour votre système d'accord ou tempérament, de désactiver l'affichage cyclique des intervalles et de choisir entre centièmes, Hertz et commas turques ($=1/53$ e d'octave). Ces options n'affectent que l'affichage des intervalles et n'ont pas d'effet sur leur accord.
- Audition d'intervalle : si cette option est cochée, quand vous modifiez un intervalle, vous pouvez entendre le résultat.

La case de texte en haut de la règle d'accord ou tempérament vous permet d'assigner un nom au système d'accord de votre gamme.

Astuce : si vous maintenez la touche Shift pendant que vous cliquez entre deux intervalles, vous pouvez insérer un nouvel intervalle à l'endroit où se trouve le curseur de la souris. Maintenez la touche Shift et double-cliquez sur un intervalle existant pour le supprimer.



Création de vos propres gammes

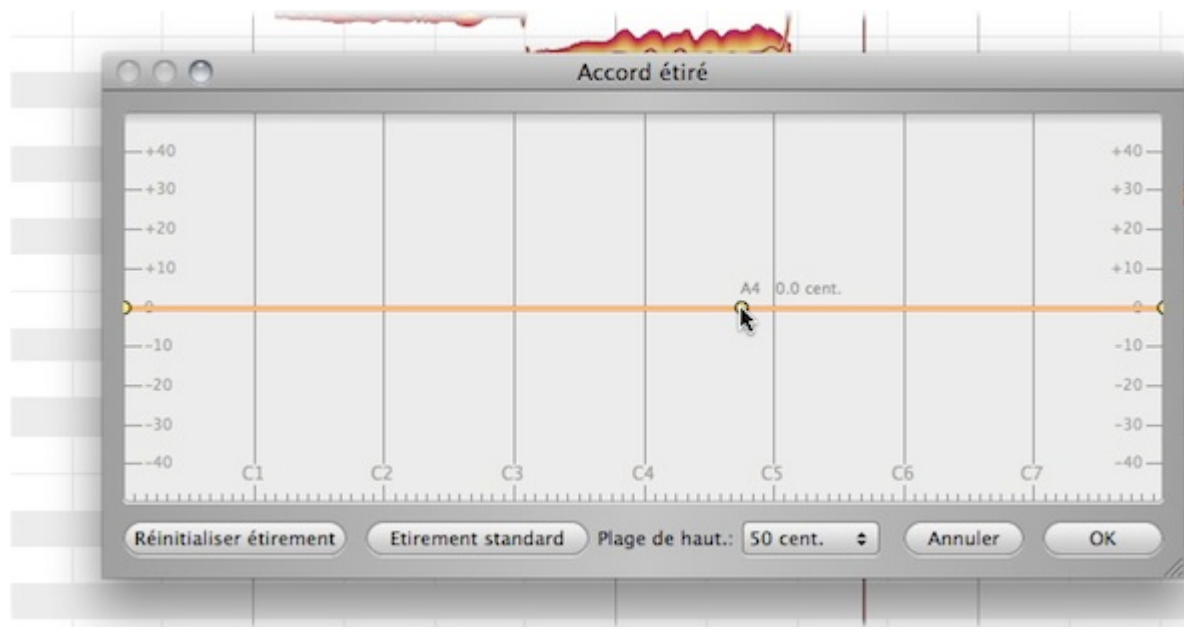
Pour créer une gamme sans partir de rien, cliquez avec le bouton droit sur un intervalle dans la règle d'accord ou tempérament et sélectionnez "Créer nouvelle gamme basée sur ..." dans le menu contextuel. Une nouvelle fenêtre s'ouvre, vous offrant initialement le choix entre gamme cyclique et gamme non cyclique.



- Gamme cyclique : si vous optez pour une gamme cyclique, vous pouvez spécifier la taille en centièmes du cycle et le nombre de degrés qui le composent. Pour une gamme qui se répète par exemple tous les octaves, la taille du cycle serait de 1200 centièmes. Astuce : vous pouvez aussi saisir la taille du cycle sous forme d'un rapport : par ex. "2/1" pour un cycle d'une octave.
- Gamme non cyclique : saisissez la taille des intervalles entre notes adjacentes et le nombre de degrés au-dessus et au-dessous de la tonique sélectionnée.
- Nom de gamme : saisissez le nom de votre gamme dans la case de texte prévue.
- Si vous fermez la fenêtre avec OK, Melodyne générera une gamme conformément à vos spécifications et elle deviendra la nouvelle grille de gamme pour le document actuel. Fermez avec Annuler pour revenir à la gamme actuelle.

Travail avec un accord étiré

Dans les pianos droits et à queue, les registres d'aigus sont généralement accordés un peu plus haut et les registres de graves un peu plus bas; l'accord, en d'autres termes, est étiré. Si vous travaillez maintenant dans Melodyne avec un tempérament égal, l'accord étiré désiré sera perdu. Pour éviter cela, sélectionnez Accord étiré ... dans le menu contextuel de la règle d'accord et une fenêtre s'ouvrira pour vous permettre de définir la courbe d'étirement.



En double-cliquant sur la représentation graphique, vous pouvez créer des poignées avec lesquelles vous pouvez tirer la courbe pour obtenir la caractéristique désirée. Double-cliquez sur une poignée pour la supprimer.

- **Étirement standard** : si vous cliquez sur ce bouton, Melodyne générera une courbe d'étirement type, que vous pouvez ensuite encore ajuster si c'est ce que vous désirez.
- **Réinitialiser étirement** : restaure la courbe avec sa position de départ.
- **Plage de haut.** : définit la déviation maximale et par conséquent la plage verticale de la courbe.
- Fermez la fenêtre avec OK pour mettre en œuvre la courbe d'étirement que vous avez définie ou avec Annuler pour abandonner vos changements.

Sujets en rapport

- [Correction de l'intonation par macro](#)
- [Identification des gammes avec le détecteur de gamme](#)
- [Édition de la hauteur](#)
- [La grille de hauteur et les gammes](#)

Identification des gammes avec le détecteur de gamme

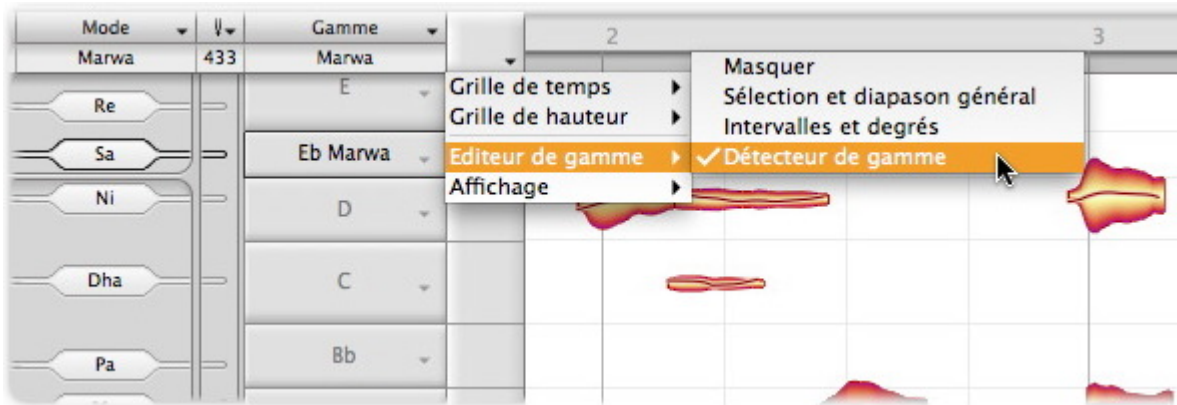
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment identifier, extraire et utiliser la gamme d'un enregistrement avec l'aide du détecteur de gamme.

Ce que fait le détecteur de gamme

Le détecteur de gamme capture pour vous le caractère propre d'une gamme. Pour faire cela, il analyse les intervalles trouvés dans les données audio ainsi que leurs implications pour le mode de la gamme. Le résultat est une grille de gamme qui représente la musique analysée de façon optimale. Mais naturellement, vous êtes aussi libre d'éditer la gamme extraite ainsi que de la sauvegarder et de l'appliquer à d'autres données — en imprégnant ainsi le caractère du premier enregistrement dans le deuxième.

Affichage du détecteur de gamme et réglage de sa sensibilité

Cliquez avec le bouton droit dans la règle de hauteur et sélectionnez Éditeur de gamme > Détecteur de gamme dans le menu contextuel.



Une nouvelle colonne apparaît à l'extrême gauche de l'écran, affichant les conclusions du détecteur de gamme. Les "crêtes" représentent ici les intervalles détectés : plus haute est la crête, plus Melodyne attache d'importance au rôle de l'intervalle en question dans le mode de la gamme.

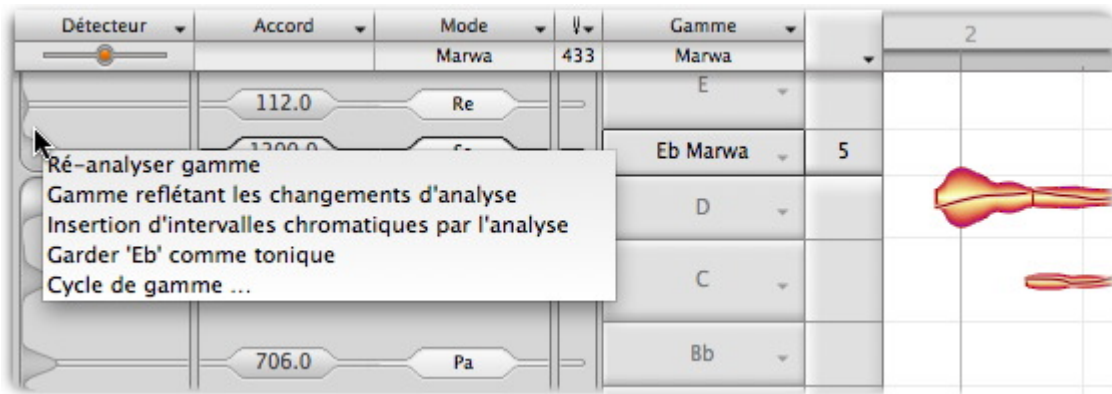
Le curseur en haut de la colonne du détecteur de gamme gère la sensibilité de l'analyse et avec elle le nombre d'intervalles détectés et affichés. Les intervalles affichés doivent correspondre d'aussi près que possible aux intervalles réellement joués. Réglez la sensibilité jusqu'à ce que ne s'affichent que les intervalles réellement contenus dans votre gamme.

L'analyse ne tiendra compte que des notes sélectionnées, sauf si aucune ne l'est, auquel cas toutes

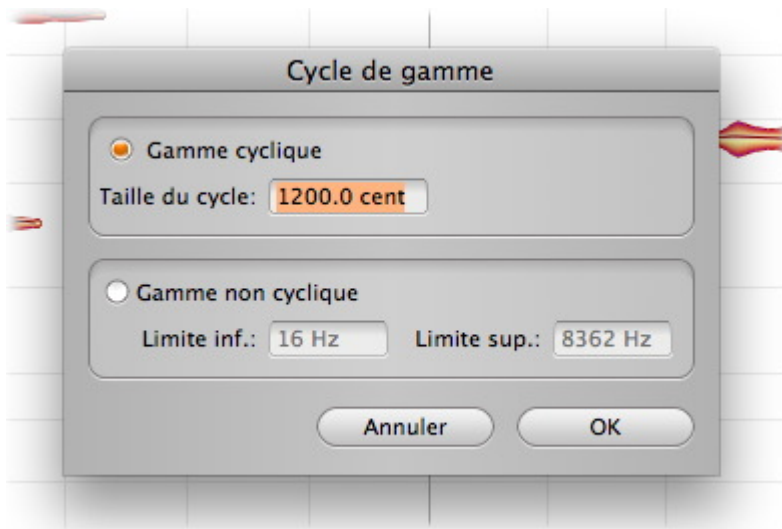
seront prises en compte.

Options de détection de gamme

Un clic droit sur la colonne du détecteur de gamme ouvre le menu contextuel suivant :



- **Ré-analyser gamme** : cette commande demande au détecteur de gamme d'effectuer une nouvelle analyse de la gamme. L'analyse ne tiendra compte que des notes sélectionnées, sauf si aucune ne l'est, auquel cas toutes seront prises en compte.
- **Gamme reflétant les changements d'analyse** : si cette option est sélectionnée, les résultats de l'analyse seront invariablement appliqués directement à la grille de gamme actuelle.
- **Insertion d'intervalles chromatiques par l'analyse** : si cette option est sélectionnée, les intervalles analysés sont complétés chromatiquement par d'autres, considérés comme des degrés étrangers à la gamme (ou "degrés hors gamme").
- **Garder ... comme tonique** : si vous cliquez sur la colonne du détecteur de hauteur et tirez verticalement, vous pouvez modifier la tonique sur laquelle est basée l'analyse des données audio. Quand vous faites cela, cette option est automatiquement sélectionnée. La prochaine analyse sera alors basée sur la tonique que vous avez sélectionnée plutôt que sur celle indiquée par l'analyse actuelle des données par Melodyne.
- **Cycle de gamme** : ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de choisir entre une analyse cyclique et une analyse non cyclique.



- Gamme cyclique : sélectionne une analyse de gamme cyclique. Vous pouvez saisir la taille du cycle en centièmes de demi-ton ou sous forme de rapport : par ex. “2/1” pour une gamme qui se répète toutes les octaves.
- Gamme non cyclique : sélectionne une analyse de gamme non cyclique dont vous êtes libre de choisir les limites haute et basse en hertz (Hz). L’analyse ne prendra alors en compte que les notes appartenant à la tessiture spécifiée.
- Si vous quittez la boîte de dialogue de cycle de gamme avec OK, une nouvelle analyse des données est alors menée d’après vos nouveaux réglages. Si vous sélectionnez au contraire Annuler, Melodyne reviendra à l’analyse existante.

Application de la gamme détectée.

Pour appliquer la gamme détectée à la grille de gamme actuelle, cochez l’option “Gamme reflétant les changements d’analyse” dans le menu contextuel de la colonne du détecteur de gamme à l’extrême gauche de l’écran. Vous pouvez alors éditer, sauvegarder et appliquer votre nouvelle gamme à d’autres données comme toute autre gamme.

Sujets en rapport

- Édition de la hauteur
- Édition et création de gammes
- Correction de l’intonation par macro
- La grille de hauteur et les gammes

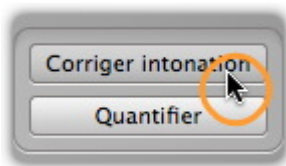
Correction de l'intonation par macro

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment rapidement et facilement corriger des fausses notes ou une fluctuation de hauteur indésirable, avec la macro de correction de hauteur.

La procédure

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, cliquez sur le bouton Corriger intonation dans le coin supérieur droit de la fenêtre.



Ici, avec le curseur du haut, vous pouvez appliquer une rigueur de correction de la hauteur centrale des notes sélectionnées allant de 0% (pas d'influence) à 100%. 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 et, selon le réglage 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 dépend à chaque instant du contexte musical.

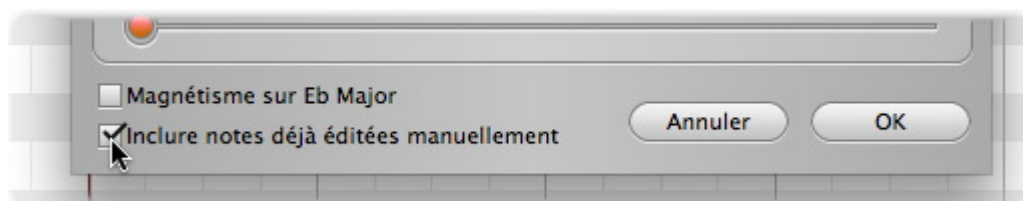
Le principe des processus mis en œuvre est le même, que l'intonation soit corrigée automatiquement avec la macro de correction de hauteur ou à la main avec l'outil Hauteur.



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 la zone d'édition), 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 de correction de hauteur sans avoir sélectionné de notes et commencez à faire des changements, toutes les notes seront affectées sauf celles-ci. 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 déjà éditées manuellement". Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle d'intonation n'a encore été accomplie.



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 de correction de 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, 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 Annuler.

Sujets en rapport

- Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques

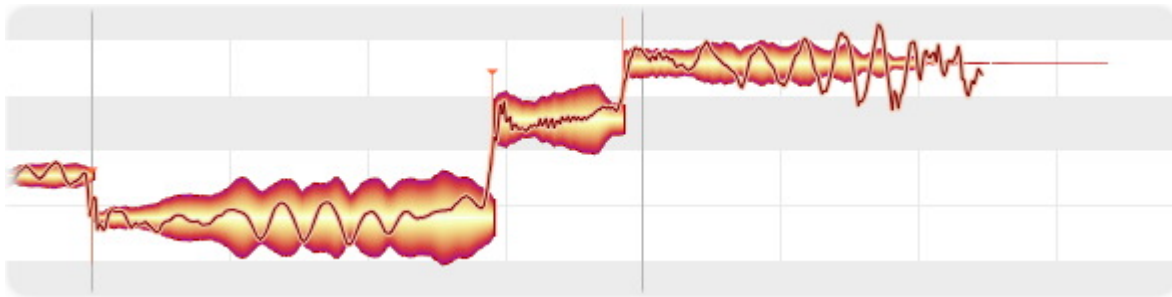
Correction du timing à l'aide de la macro

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec la macro de quantification temporelle, afin de corriger rapidement et facilement la mise en place ou “timing” des notes.

Correction du timing : quoi et où

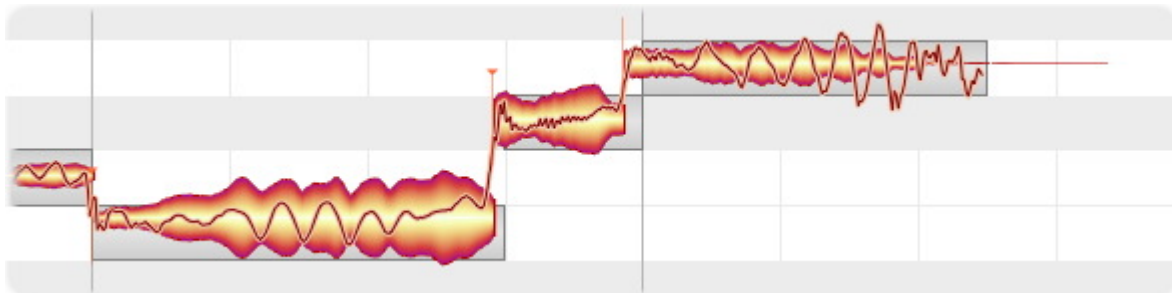
Avant d'examiner le fonctionnement de la macro de quantification temporelle, nous devons clarifier quelques concepts et rapports de base. Pour mieux les comprendre, commençons par sélectionner l'outil timing.

Quand l'outil timing est activé, une ancre de positionnement (ayant la forme d'une ligne rouge verticale) apparaît près du début de chaque goutte.



Cochez maintenant l'option “Afficher notes suggérées” dans le menu Affichage.

Des conteneurs gris encadrent chaque goutte.

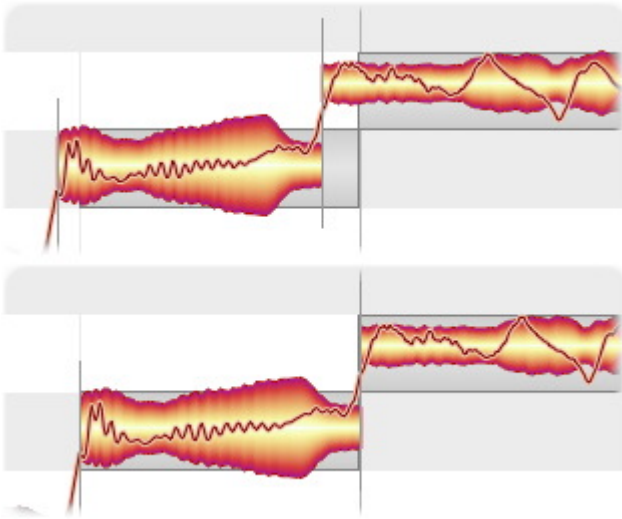


Quand il analyse la première fois les données, Melodyne calcule pour chaque note deux paramètres intéressants pour le processus de correction temporelle. Le premier est le temps musical voulu pour la note ; il est indiqué par le début du conteneur gris encadrant la goutte. Comme vous pouvez le voir, le début du cadre tombe constamment sur une ligne de grille.

Le second est la position de départ réelle de chaque note, qui est indiquée par l'ancre de positionnement. Celle-ci ne sera pas nécessairement alignée sur 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.

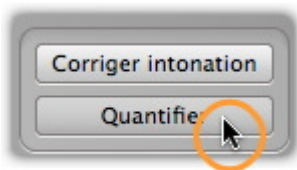
Si vous quantifiez les notes avec la macro de quantification temporelle, le point de départ de chaque note avancera vers le bord gauche de son cadre gris, le curseur de rigueur de quantification déterminant si le recalage est total ou seulement partiel en direction de ce point, c'est-à-dire du temps auquel la note est assignée.



Emploi de la macro de quantification temporelle

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 de quantification temporelle, cliquez sur le bouton Quantifier dans le coin supérieur droit de la fenêtre.



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



Si l'option Aucune 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 Aucune, vous demandez à la macro de quantification temporelle 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.

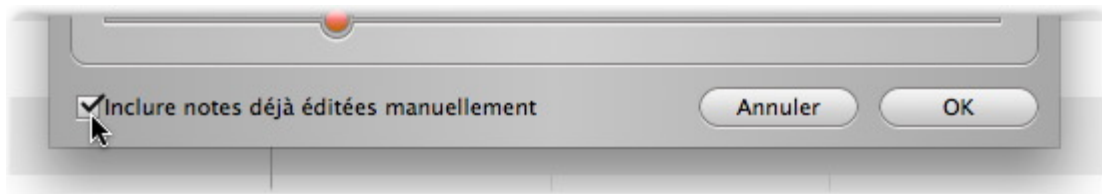
Aucune n'est bien sûr pas la seule option, ce qui explique la présence d'autres boutons sur sa gauche. Si vous sélectionnez 1/4 comme référence de groove, pour donner un exemple, les cadres gris se déplaceront sur la noire la plus proche qui deviendra alors la destination ultime de toute quantification.

Veuillez noter que le fonctionnement de la macro de correction temporelle est différent, et plus musical, que celui de la quantification généralement offerte par les séquenceurs MIDI. Plutôt que de simplement recaler 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 parcourront 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 la zone d'édition), 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 de quantification temporelle 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 déjà éditées manuellement". Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle de la position des notes n'a encore été accomplie.



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 de quantification temporelle 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 Annuler.

Une remarque sur la quantification temporelle (que ce soit par double-clic avec l'outil timing ou par la macro) : avec des données polyphoniques, il existe des ancres avec triangles et d'autres sans. Notez que les ancres sans triangle ont une relation temporelle avec une autre note ayant un triangle et sont donc traitées différemment durant la quantification. Si vous jouez un *do* sur le piano et immédiatement après un *mi*, le *do* peut contenir des transitoires appartenant au *mi*. Le *do* a ici un marqueur avec triangle ; le *mi* en a un sans triangle. Déplacer ces deux notes sur des distances différentes sans raison valable durant la quantification peut ne pas avoir beaucoup d'intérêt musical et peut même produire des artéfacts sonores.

Les règles suivantes s'appliquent donc : si durant la quantification les deux notes sont sélectionnées, la note ayant un triangle et celle n'en ayant pas se déplacent de façon exactement identique vers le marqueur. En d'autres termes, il existe alors une relation maître-esclave. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur à triangle, seule celle-ci sera quantifiée. Si vous n'avez sélectionné

que la note ayant un marqueur sans triangle, aucune quantification ne se fait. Il en est de même pour une sélection multiple. Naturellement, vous pouvez déplacer tout ou partie des notes manuellement si vous n'êtes pas satisfait de la façon dont elles sonnent ensemble.

Sujets en rapport

- Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio
- Sélection de la grille de temps
- Correction de l'intonation par macro
- Édition du timing

Travail avec l'outil principal

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec l'outil principal de Melodyne : l'outil ayant pour symbole une flèche.

Comme la plupart des autres outils, l'outil principal est dépendant du contexte et exerce donc différentes fonctions selon sa position par rapport à la goutte. Il n'a pas de fonctions uniques mais offre simplement un moyen différent d'accéder à des fonctions qu'il partage avec les outils plus spécialisés, les réunissant de telle façon que vous pouvez accomplir les tâches d'édition essentielles sans jamais avoir besoin de changer d'outil.

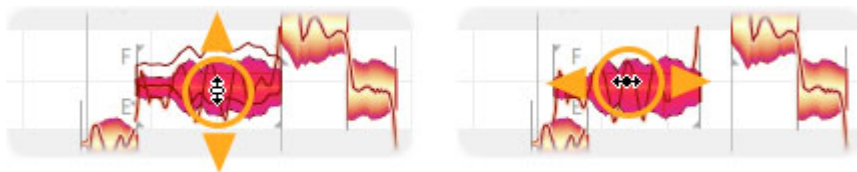
Modification de la hauteur et du timing

Sélectionnez l'outil principal dans la barre d'outils. Vous trouverez cette dernière sous le menu Aide ou dans le menu contextuel qui s'ouvre quand vous faites un clic droit dans la zone d'édition.



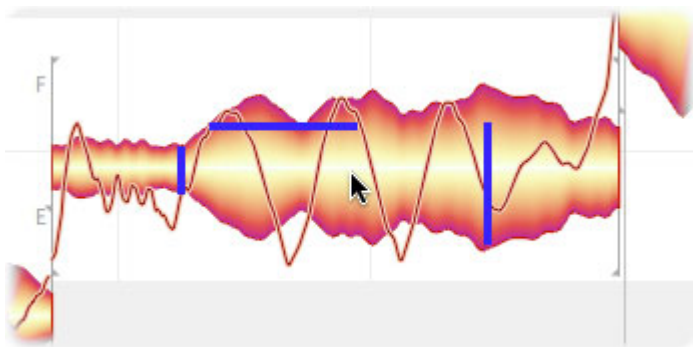
Avec l'outil principal, amenez le curseur flèche sur un point proche du centre d'une goutte, pressez et tenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous tirez vers le haut ou le bas (pour modifier sa hauteur) ou vers la gauche ou la droite (pour l'avancer ou la reculer dans le temps). C'est le mouvement 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.

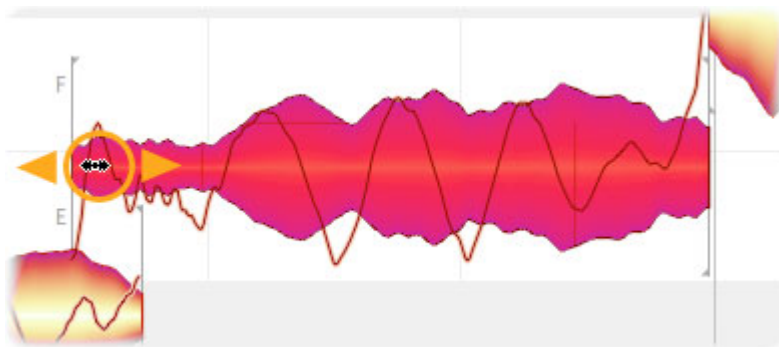


Modification de la longueur des notes

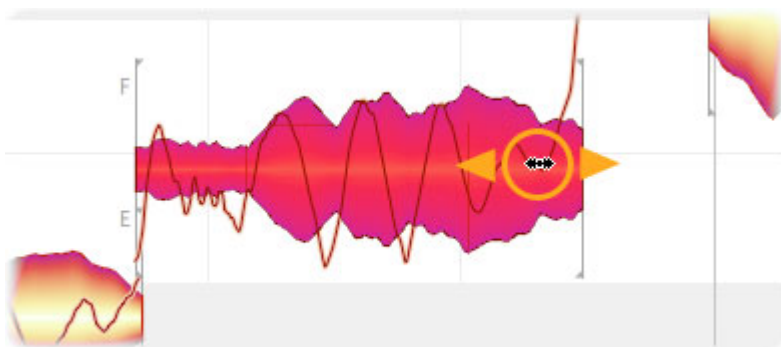
Dans le menu Affichage, cochez l'option Afficher infos de goutte. Zoomez sur quelques gouttes individuelles pour que vous puissiez les étudier de plus près. Maintenant, quand vous amenez le pointeur de la souris sur une goutte, de fines lignes apparaissent pour matérialiser les zones dans lesquelles 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.



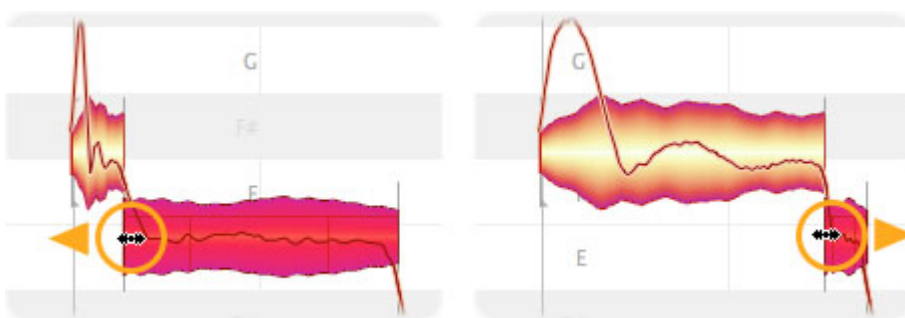
Tirez la partie avant de la note vers la droite ou la gauche. Tenez enfoncée la touche [Alt] pendant que vous le faites si vous désirez outrepasser une grille de temps active. À présent, seul le début des notes bouge ; la fin reste ancrée, aussi la note est-elle étirée ou compressée.



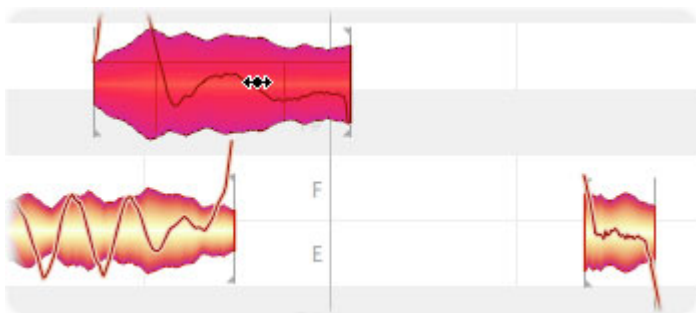
De la même façon, vous pouvez ne déplacer que la partie la plus à droite d'une goutte (correspondant à la fin de la note).



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. Cela se fait quand une transition de hauteur entre deux notes a été détectée. En déplaçant aussi la note adjacente, Melodyne assure la continuité et préserve la musicalité du phrasé.

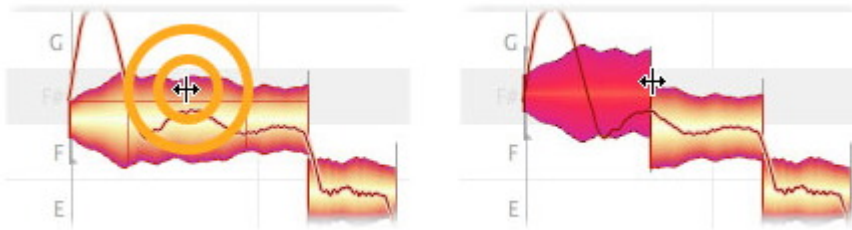


Vous pouvez si vous le désirez désactiver cette transition de hauteur et, avec elle, l'interdépendance mutuelle des deux notes par exemple en coupant une des notes et en la collant, ou en tirant l'une d'elles jusqu'à un nouvel emplacement. Quand vous faites cela, un crochet apparaît au point de rupture, comme illustré ci-dessous ; cela indique que les deux notes sont maintenant totalement indépendantes.



Édition des séparations de notes

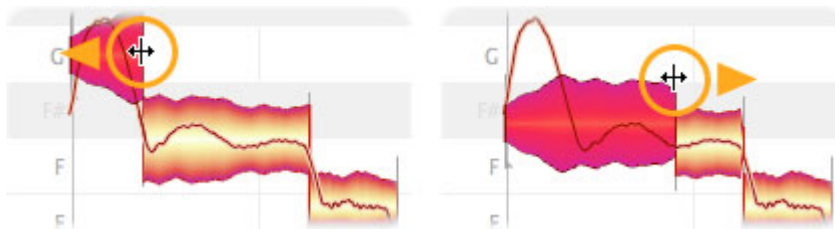
Si vous amenez le pointeur de la souris sur la partie supérieure d'une note (au dessus de la ligne horizontale), l'outil principal adopte l'apparence et émule les fonctions de l'outil Séparation de notes. Si vous double-cliquez maintenant, vous pouvez créer une séparation de notes – c'est-à-dire scinder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



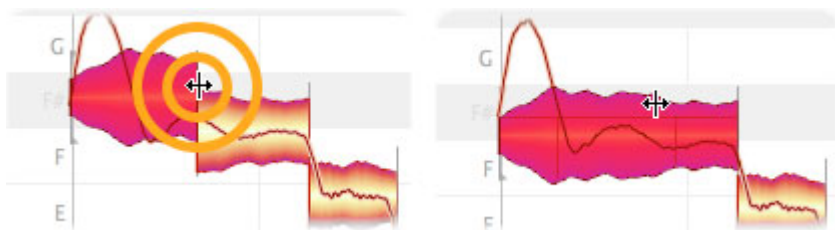
Si vous double-cliquez maintenant, vous pouvez créer une séparation de notes – c'est-à-dire scinder la note en deux.

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. Pour cela, cochez Afficher séparations de notes dans le menu Affichage.



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.

Sujets en rapport

- [Correction de l'intonation par macro](#)
- [Édition de la hauteur](#)
- [Sélection de la grille de temps](#)

Édition de la hauteur

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec l'outil Hauteur de Melodyne.

L'outil Hauteur

Choisissez l'outil Hauteur dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel en zone d'édition.



Tirez une note vers le haut ou le bas 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 (monitoring)

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 plusieurs notes sonnent simultanément, 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.

L'inspecteur

À titre d'alternative à l'édition avec l'outil d'une note sélectionnée, vous pouvez saisir la valeur désirée dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez une nouvelle valeur.



Dans le cas de l'outil Hauteur, vous pouvez saisir la hauteur en demi-tons dans la case de gauche et en centièmes de demi-ton dans la case de droite. 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.



Quand vous saisissez des valeurs dans le champ des demi-tons, vous pouvez saisir soit des valeurs absolues (C3, D4 etc.) soit des valeurs relatives (+2, -1, etc.).

Quantification de la hauteur au demi-ton

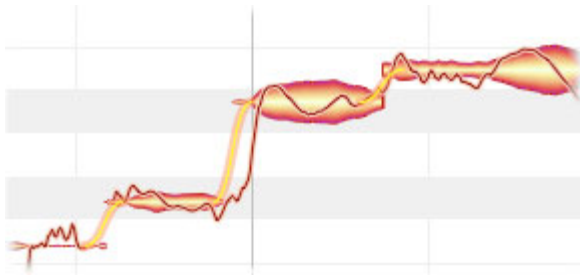
Vous pouvez voir si une note est trop aiguë ou trop grave à partir du fait qu'elle ne repose pas au milieu d'une des bandes horizontales de la zone d'édition. Ces bandes représentent les notes d'une gamme chromatique, la note en question étant dans chaque cas indiquée par la règle de hauteur verticale située sur la gauche de la zone d'édition. 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.



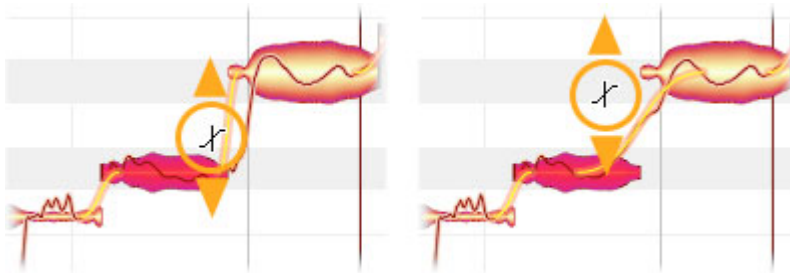
Un mot d'avertissement toutefois : la hauteur des notes fluctue souvent, aussi leur position est-elle basée sur une hauteur moyenne que Melodyne doit calculer. Cette valeur, que nous appelons leur "hauteur centrale", forme la base de toute quantification de hauteur. Si la hauteur d'une note oscille légèrement, 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

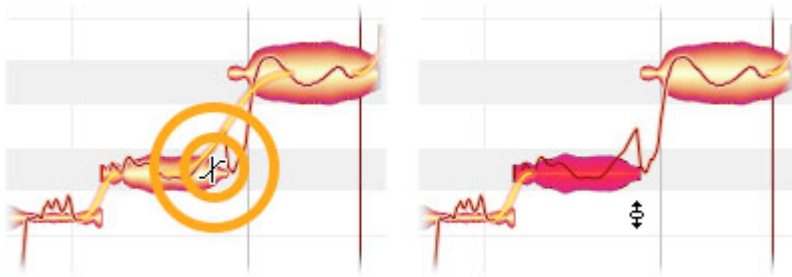
Quand une note en suit une autre et qu'une relation tonale entre elles deux a été détectée, une courbe de hauteur se dessine de l'une à l'autre, et dans la zone les reliant, une épaisse ligne orange est affichée, représentant la transition de hauteur.



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.



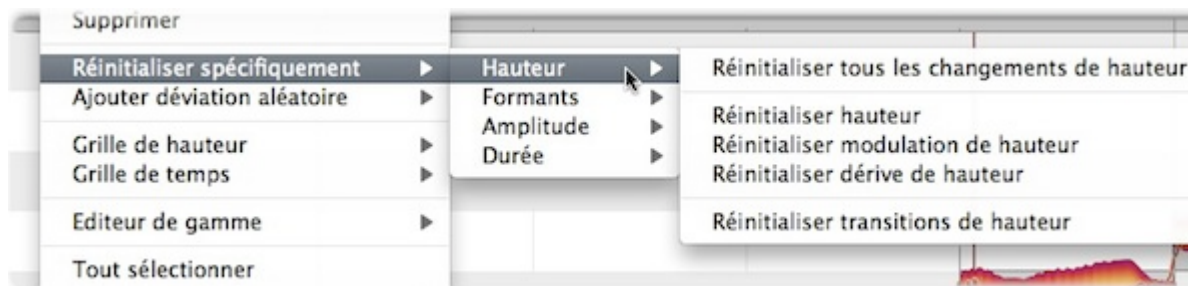
Si, avec l'outil Hauteur sélectionné, vous double-cliquez sur la fin d'une note, vous désactivez la transition de hauteur entre cette note et la suivante ; la ligne orange disparaît. Si vous double-cliquez une seconde fois, vous rétablirez la transition.



Réinitialisation d'édérations 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.



Sujets en rapport

- Édition de la modulation et de la dérive de hauteur
- Vérification et édition de la détection des notes dans des données mélodiques
- Correction de l'intonation par macro

Édition de la modulation et de la dérive de hauteur

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment utiliser les outils auxiliaires ou assistants de l'outil Hauteur pour éditer la modulation et la dérive de hauteur.

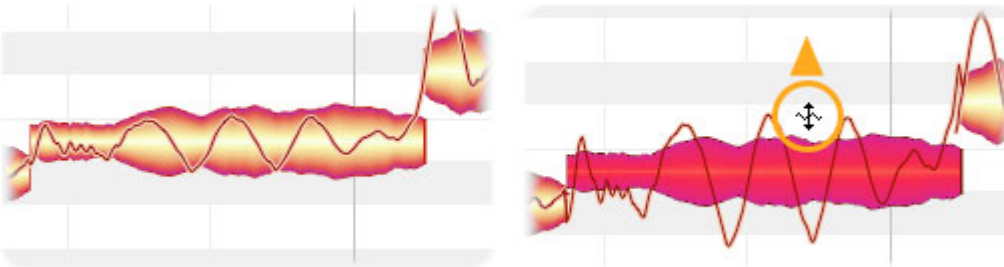
Le terme "modulation de hauteur" couvre les variations rapides et généralement intentionnelles de hauteur telles que des trilles ou du vibrato. La "dérive de hauteur" est notre terme pour les fluctuations lentes de hauteur généralement involontaires et symptomatiques d'une technique de jeu médiocre.

Les outils

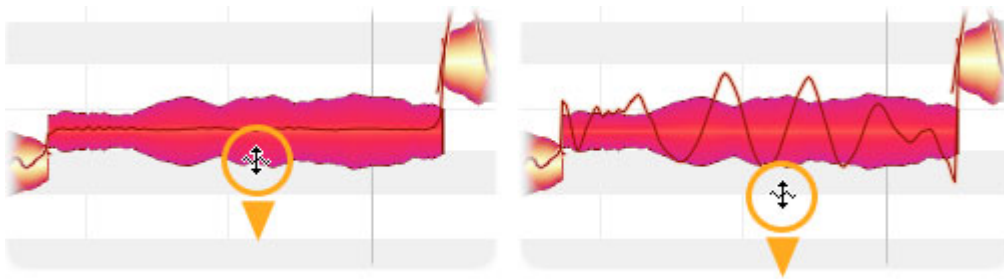
Sélectionnez l'outil Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition. L'outil Modulation de hauteur est celui du milieu et l'outil Dérive de hauteur celui du bas quand on déroule les outils de hauteur.



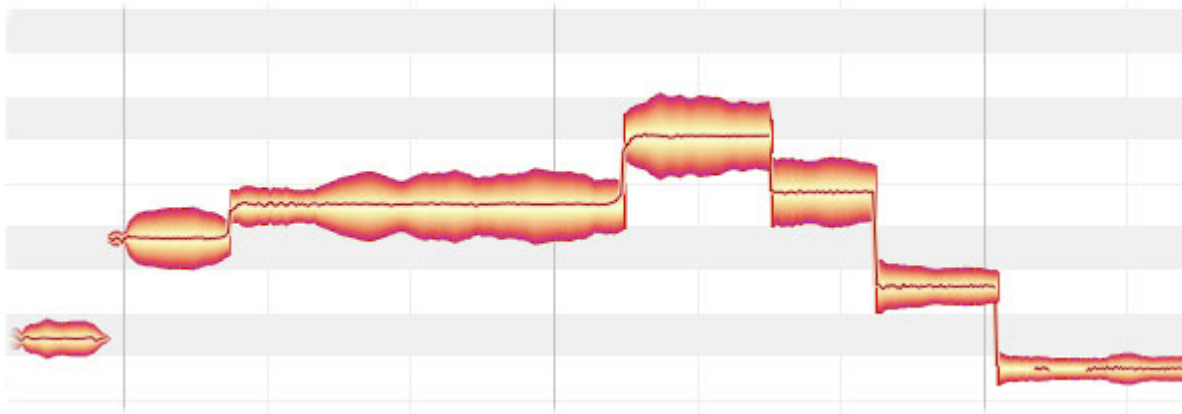
Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez vers le haut ou le bas. Les notes éditées peuvent faire partie d'une sélection multiple, auquel cas vous éditez simultanément toutes les notes sélectionnées. Regardez comment la courbe de hauteur change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

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

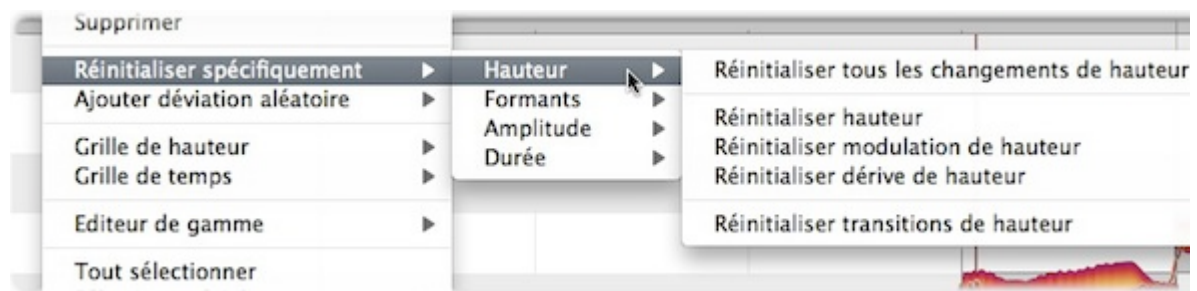


Quand les outils Modulation de hauteur ou Dérive de hauteur sont sélectionnés, l'inspecteur affiche les valeurs sous forme de pourcentages. 100% représentent dans ce cas la modulation ou la dérive d'origine, 0% une ligne droite, et -100% la même courbe inversée avec son axe inchangé. Si vous avez sélectionné plusieurs notes ayant des valeurs différentes, 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.

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 !



Sujets en rapport

- [Édition de la hauteur](#)
- [Correction de l'intonation par macro](#)

Déplacement des formants

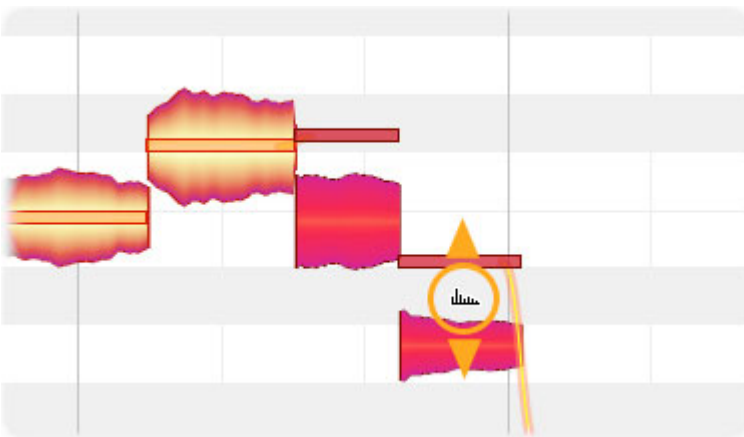
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment déplacer les formants des notes. Les formants sont des zones d'accentuation ou d'atténuation du spectre des fréquences d'un son qui sont indépendantes de la hauteur de la note fondamentale et qui se trouvent toujours dans les mêmes plages de fréquences. 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. La transposition en parallèle des fondamentales et des formants est la cause du redoutable effet "voix de Mickey" obtenu quand vous reproduisez un disque à une vitesse supérieure à celle pour laquelle il a été prévu.

Édition des formants

Sélectionnez l'outil Formants dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.



Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez vers le haut ou le bas. Quand vous faites cela, la barre qui se superpose à la note quand l'outil Formants est activé monte et descend également.

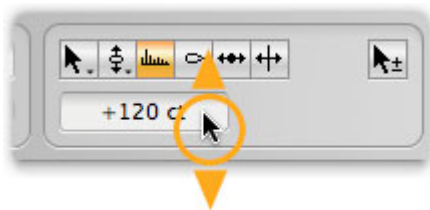


La position de la barre indique la distance parcourue par les formants depuis leur hauteur d'origine – dans l'inspecteur, cela est exprimé en centièmes de demi-ton – ainsi que la direction du déplacement. Vous pouvez déplacer les formants de quelques centièmes (pour les nuances les plus fines) ou de

plusieurs milliers (pour une dénaturation drastique du son). Double-cliquer sur une note avec l'outil Formants restaure les fréquences d'origine de ses formants ainsi que celles des autres notes sélectionnées.

L'inspecteur

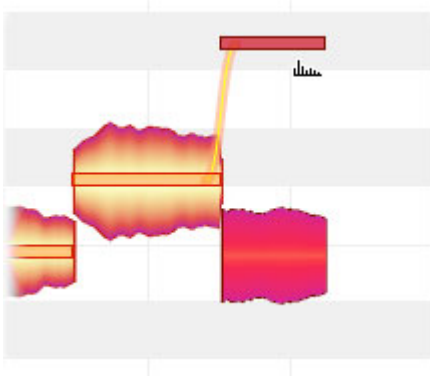
À titre d'alternative à l'édition avec l'outil des notes sélectionnées, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée.



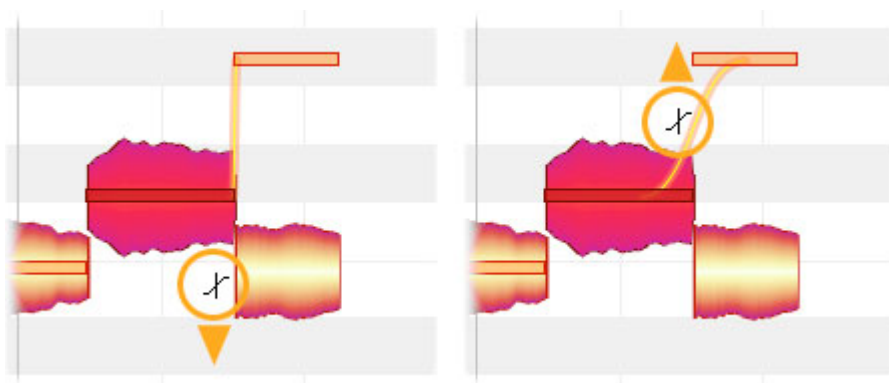
Si vous avez sélectionné plusieurs notes ayant des valeurs de déplacement de formants différentes, trois tirets s'affichent dans les cases – remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue des changements relatifs effectués.

Transitions des formants

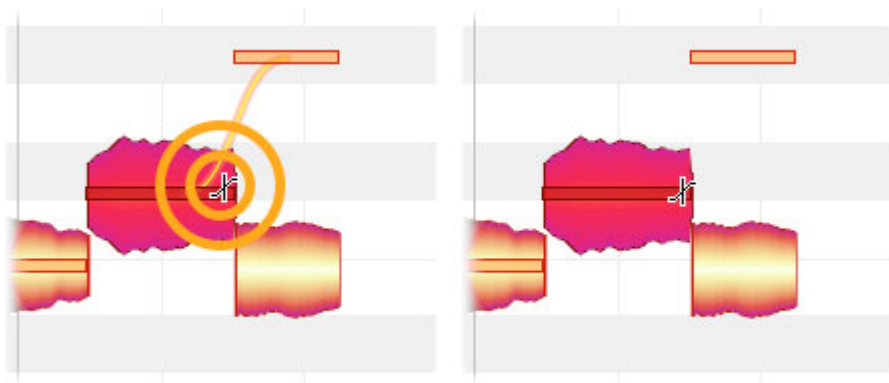
Une épaisse ligne orange apparaît entre les barres des formants de notes adjacentes dès que vous déplacez les formants d'une note plus que ceux de l'autre, ou alors dans une direction différente de l'autre. Cette ligne représente la transition des formants entre les deux notes.



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.

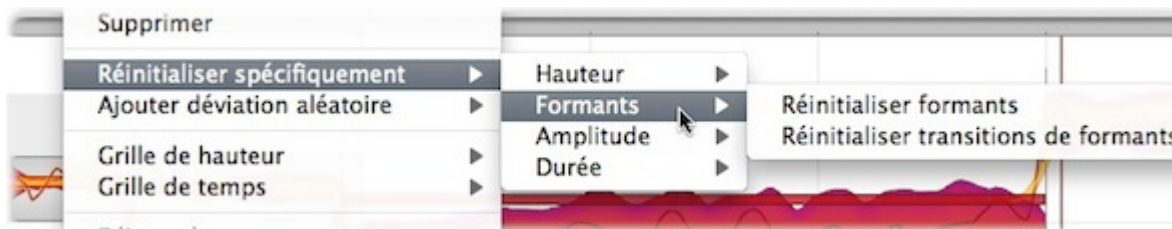


Double-cliquer avec l'outil Transition de formants sur la fin d'une note désactive la transition des formants et la ligne orange disparaît. Un autre double-clic réactive la transition.



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 !



Sujets en rapport

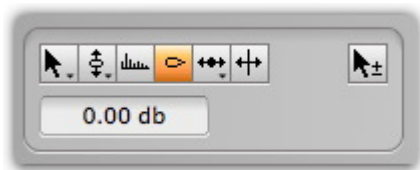
- Les contrôleurs en temps réel

Édition de l'amplitude et neutralisation des notes

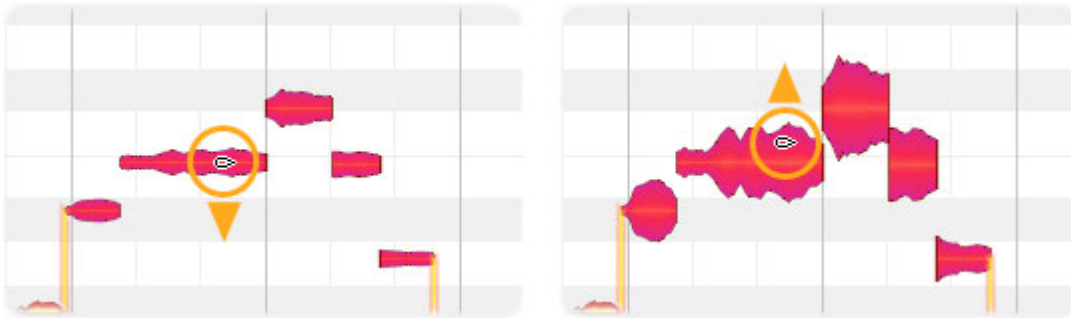
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment utiliser l'outil Amplitude pour modifier le volume des notes et pour les neutraliser.

Réglage de l'amplitude

Sélectionnez l'outil Amplitude dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.



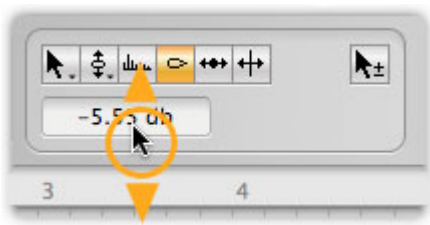
Une fois l'outil sélectionné, cliquez sur une note seule ou appartenant à une sélection et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez-la vers le haut ou le bas. Les notes sont d'autant plus épaisses qu'elles sont fortes.



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.

L'inspecteur

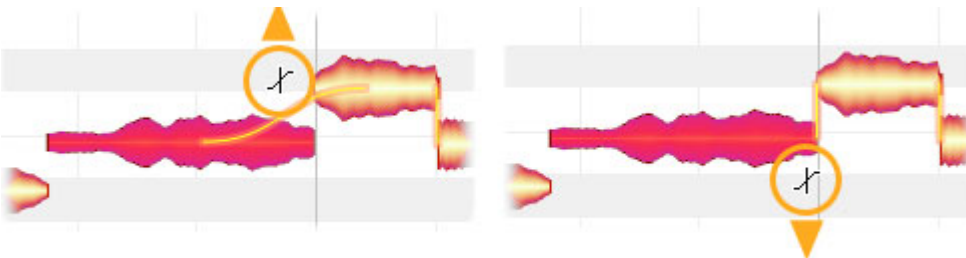
À titre d'alternative à l'édition avec l'outil des notes sélectionnées, vous pouvez saisir les valeurs désirées dans l'inspecteur situé sous la barre d'outils. Tirez sur la valeur existante pour la changer ou double-cliquez sur la case et saisissez la valeur désirée. Pressez et maintenez la touche [Alt]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



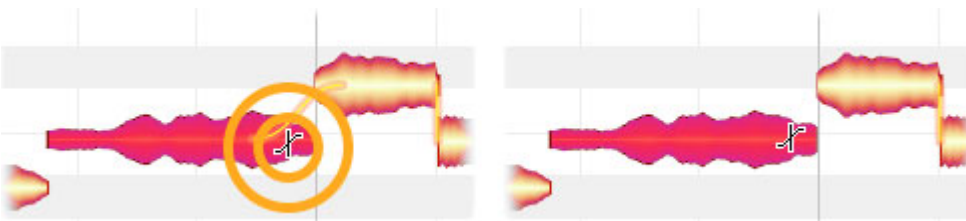
Si vous avez sélectionné plusieurs notes auxquelles ont été appliqués des réglages d'amplitude différents, trois tirets s'affichent dans la case – remplacés ensuite, quand vous cliquez et tirez dans la case, par les valeurs décrivant l'étendue du changement relatif effectué.

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 Transition 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.



Double-cliquer avec l'outil Transition d'amplitude sur la fin d'une note désactive la transition d'amplitude et la ligne orange disparaît. Un autre double-clic réactive la transition.

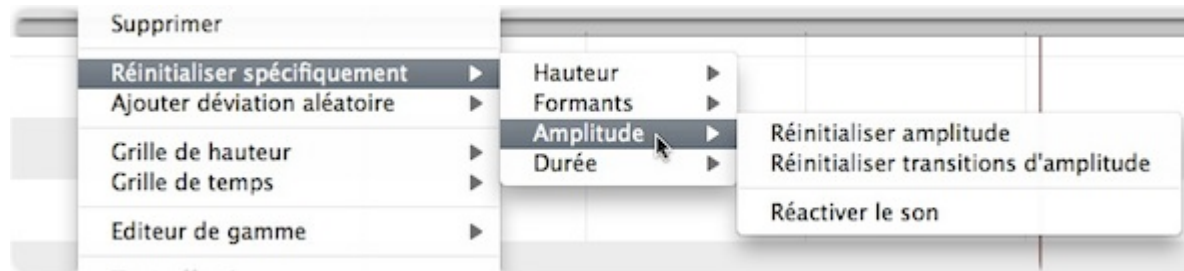


Neutraliser et rétablir des notes

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.

Les commandes Réinitialiser

Dans le sous-menu Édition > Réinitialiser spécifiquement > Amplitude, vous trouverez deux commandes pouvant servir à inverser les effets de certains types particuliers d'édition d'amplitude (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 !



Sujets en rapport

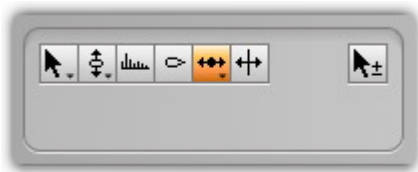
- [Les contrôleurs en temps réel](#)

Édition du timing

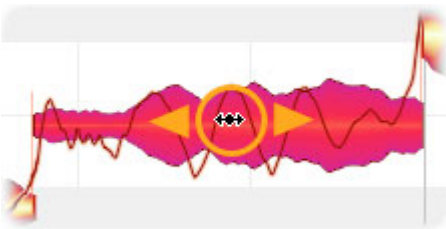
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment éditer la position et la longueur des notes avec l'outil Timing.

Modification de position et de longueur

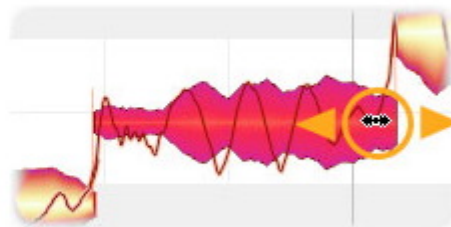
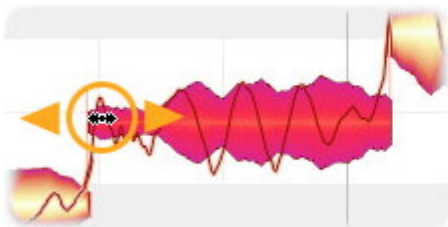
Sélectionnez l'outil Timing dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.



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.

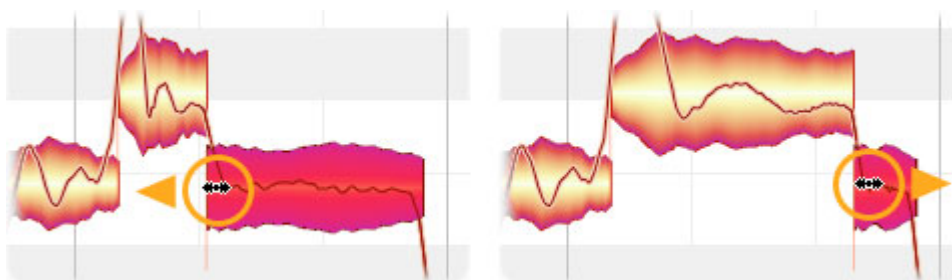


Si vous voulez ne déplacer que le début d'une note mais pas sa fin, cliquez sur sa partie antérieure et tirez. Selon la direction du mouvement, la note sera étirée ou resserrée dans le temps. Pressez et maintenez enfoncée la touche [Alt] si vous désirez que la grille de temps soit ignorée durant le déplacement.



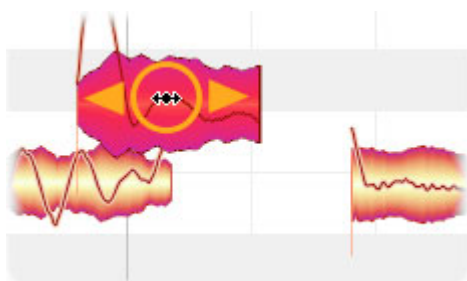
De la même façon, vous pouvez ne déplacer que la partie droite de la goutte (correspondant à la fin de la note).

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 compressée 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 transition de hauteur a été détectée entre les deux notes. En déplaçant aussi la note adjacente de cette façon, Melodyne évite l'apparition de discontinuités et préserve la musicalité du phrasing.



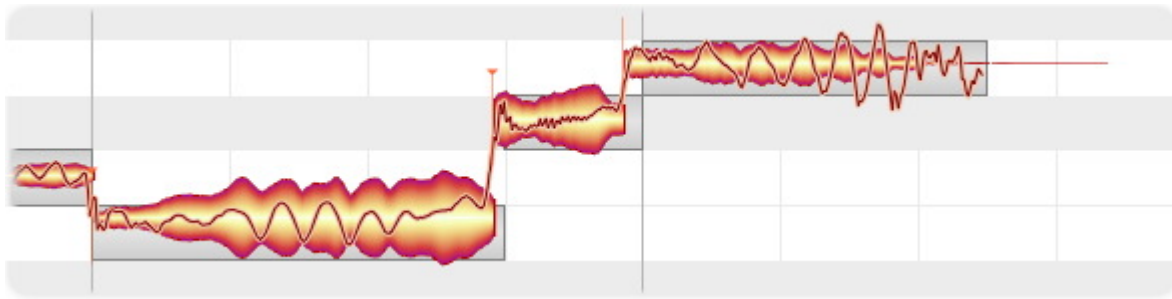
Vous pouvez, si vous le désirez, désactiver la liaison entre des notes, en coupant puis en collant l'une de ces dernières ou en la tirant jusqu'à une autre position, causant la rupture du lien entre elle et la note adjacente. Suite à cela, un crochet apparaît au point de rupture pour vous indiquer que la liaison entre les deux notes a été coupée.

Avec les outils variant avec le contexte pour la hauteur, les formants et l'amplitude (positionnés dans chaque cas à la fin de la note), vous pouvez activer et désactiver de tels liaisons.



Correction du timing par double-clic

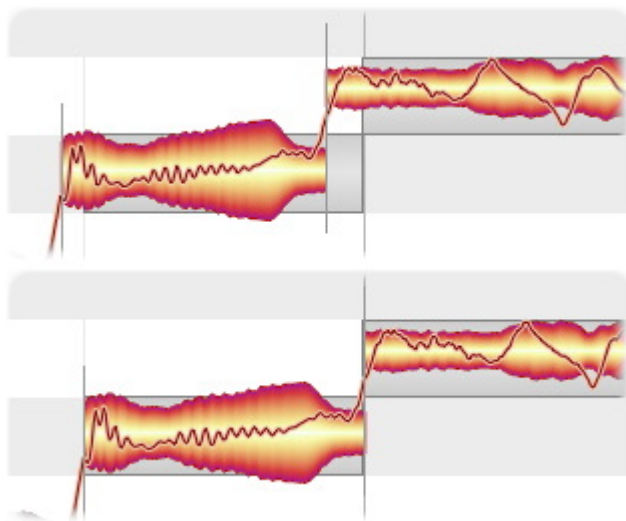
Si vous double-cliquez sur une note avec l'outil Timing, elle et toutes les autres notes sélectionnées se caleront sur la grille sélectionnée – par exemple, sur une des sous-divisions de la règle des secondes ou sur une des lignes verticales indiquant le début d'une croche. Le résultat sera le positionnement du début musical de la note juste à la verticale de la ligne de grille la plus proche.



Le point de début musical d'une note est indiqué par une ancre orange quelque part près du début de la goutte mais pas nécessairement à son extrême gauche. Mélodyne place l'ancre sur le point où le son s'est suffisamment développé pour que la hauteur devienne détectable, car c'est le moment pertinent en ce qui concerne la quantification. Toutefois, pour qu'une note se cale sur la ligne de grille la plus proche, il doit y avoir suffisamment d'espace ; si une note adjacente est sur le chemin et ne peut pas être suffisamment compressée pour créer l'espace requis, la quantification de la note sur la grille désirée sera impossible. Dans de tels cas, la note est quantifiée sur la prochaine valeur possible, comme la croche la plus proche de la noire désirée.

Si aucune grille n'est active, une note sera quantifiée sur le temps qui lui est "promis", à savoir celui indiqué par le côté gauche du cadre gris qui l'entoure. C'est le temps sur lequel, d'après l'analyse de Melodyne, elle aurait dû tomber.

Note : il n'est pas possible de quantifier sur des mesures entières, seulement sur des fractions de mesures.



Un point encore plus important concernant la quantification : dans le cas de données polyphoniques, il existe des ancres avec triangles et d'autres sans. Notez que les ancres sans triangle ont une relation temporelle avec une autre note ayant un triangle et sont donc traitées différemment durant la

quantification. Si vous jouez un *do* sur le piano et immédiatement après un *mi*, le *do* peut contenir des transitoires appartenant au *mi*. Le *do* a ici un marqueur avec triangle ; le *mi* en a un sans triangle. Déplacer ces deux notes sur des distances différentes sans raison valable durant la quantification peut ne pas avoir beaucoup d'intérêt musical et peut même produire des artéfacts sonores.

Les règles suivantes s'appliquent donc : si durant la quantification les deux notes sont sélectionnées, la note ayant un triangle et celle n'en ayant pas se déplacent de façon exactement identique vers le marqueur. En d'autres termes, il existe alors une relation maître-esclave. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur à triangle, seule celle-ci sera quantifiée. Si vous n'avez sélectionné que la note ayant un marqueur sans triangle, aucune quantification ne se fait. Il en est de même pour une sélection multiple. Naturellement, vous pouvez déplacer tout ou partie des notes manuellement si vous n'êtes pas satisfait de la façon dont elles sonnent ensemble.

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.

Sujets en rapport

- [Caler la grille de temps de Melodyne Stand-Alone sur l'audio](#)
- [Poignées de temps et changement de la vitesse d'attaque](#)
- [Sélection de la grille de temps](#)
- [Correction du timing à l'aide de la macro](#)

Poignées de temps et changement de la vitesse d'attaque

Dans cette visite guidée, vous découvrirez comment influencer l'évolution interne des notes et leur vitesse d'attaque à l'aide d'outils de timing auxiliaires.

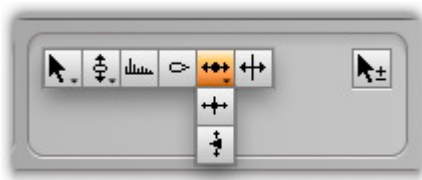
Les poignées de temps sont des poignées que vous pouvez apposer à des étapes particulières dans l'évolution d'une note puis que vous pouvez tirer sur les côtés afin d'avancer ou de retarder leur réalisation. Ainsi, vous pouvez accélérer ou ralentir des phases particulières du développement d'une note 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 partie de son développement et en accélérant la seconde, soit l'inverse.

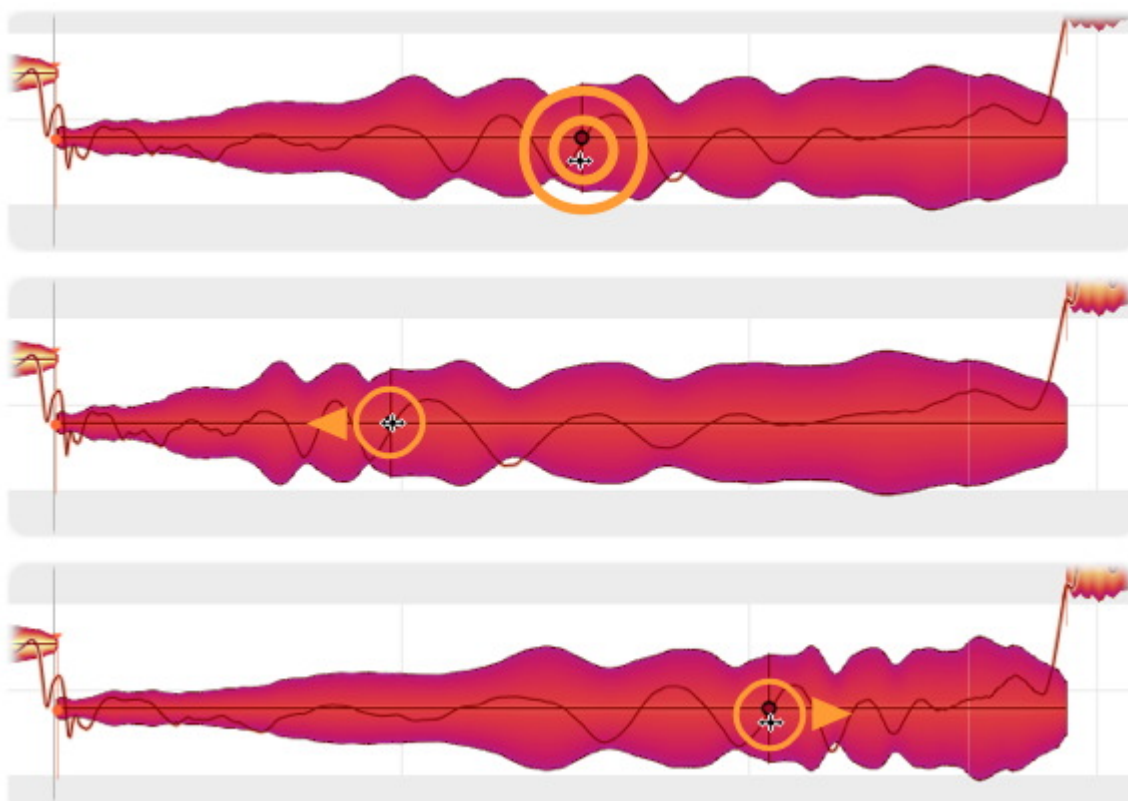
Le résultat est soit une attaque plus lente et plus douce, soit une attaque plus rapide et plus dure. Le point "perçu" comme étant le départ musical de la note reste toutefois inchangé.

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

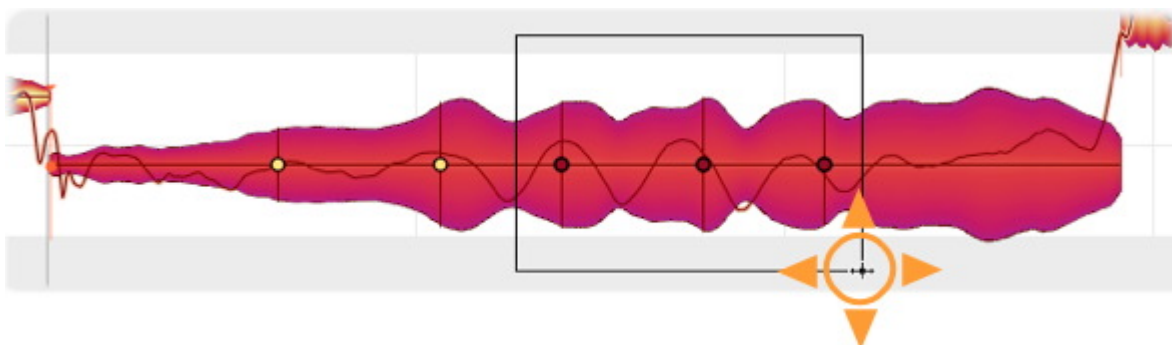
L'outil Poignée de temps est le premier des outils auxiliaires de l'outil Timing.



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 la phase d'évolution de note que vous voulez avancer ou retarder. 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.

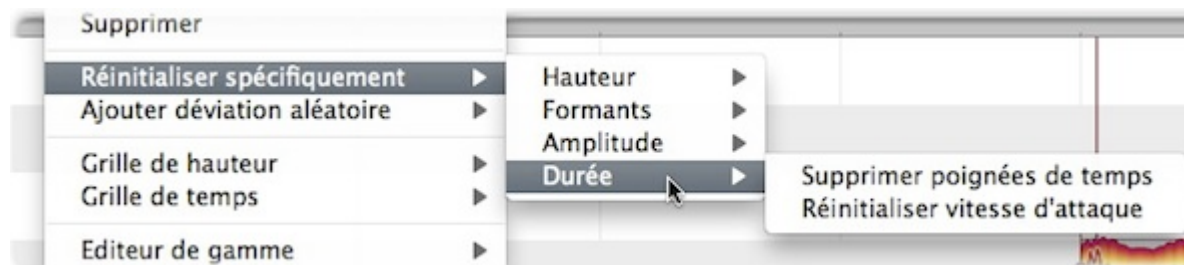


Vous pouvez doter une simple note de plusieurs poignées de temps et les déplacer individuellement pour agir sur de fins détails de l'évolution de la note. Il n'y a pas de limite au nombre de poignées de temps qui peuvent être fixées sur une même note. Melodyne impose toutefois des contraintes quand à 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.

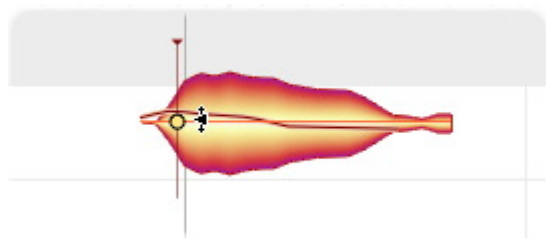
En choisissant Réinitialiser spécifiquement > Durée > Supprimer poignées de temps dans le menu Edition, vous pouvez supprimer les poignées de temps de toutes les notes sélectionnées.



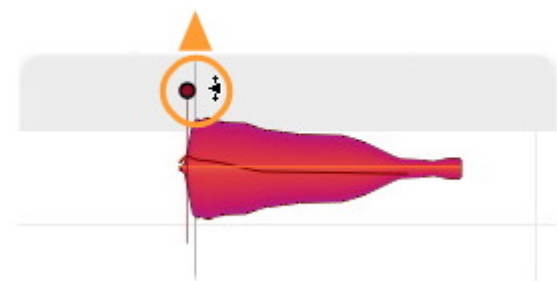
Changement de la vitesse d'attaque des notes

L'outil Vitesse d'attaque est le second outil auxiliaire de l'outil Timing.

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 et tirez verticalement, ce point monte ou descend.

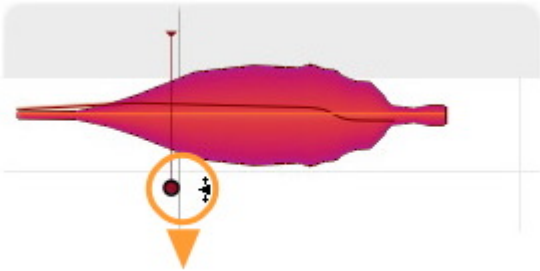


Si vous montez, la phase d'attaque de la note sera compressée et donc lue plus vite, le reste de la note étant proportionnellement plus lent. La note aura donc une attaque plus dure ; son amplitude crête sera atteinte plus rapidement.



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'ancre 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, et cela est aussi vrai pour la fin de la note.



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 Réinitialiser spécifiquement > Durée > Réinitialiser vitesse d'attaque dans le menu Edition.

Combinaison des poignées de temps et de la 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.

Sujets en rapport

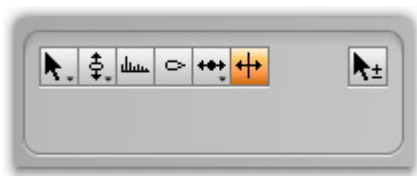
- Sélection de la grille de temps
- Édition du timing
- Correction du timing à l'aide de la macro

Édition des séparations de notes

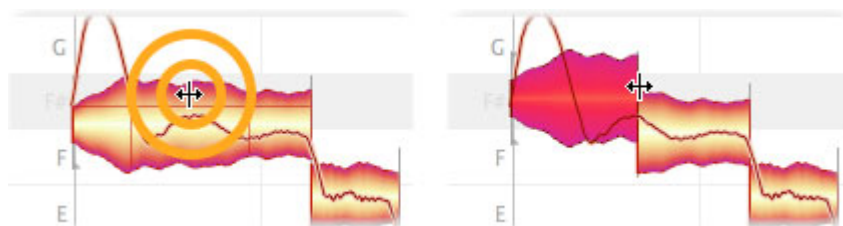
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment scinder les notes avec l'outil Séparation de notes ainsi que comment déplacer et supprimer des séparations de notes.

Insertion, déplacement et suppression de séparations de note

Sélectionnez l'outil Séparation de notes dans la barre d'outils ou dans le menu contextuel de la zone d'édition.

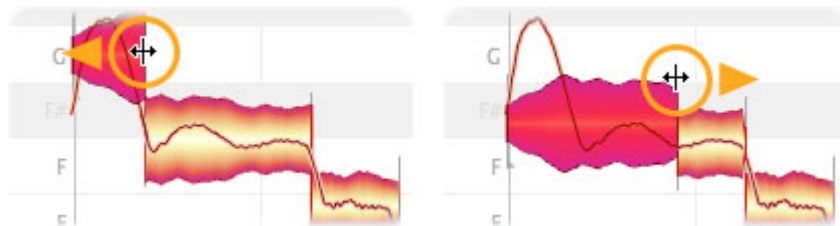


En double-cliquant dans une note avec l'outil Séparation de notes, vous pouvez introduire une séparation de notes et par conséquent scinder la note en deux.

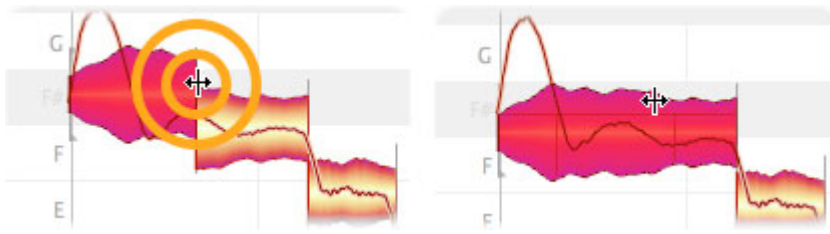


Ne soyez pas surpris si les deux notes obtenues n'ont plus la même hauteur : une nouvelle hauteur centrale est en effet calculée pour chacune des notes nouvellement créées et les deux nouvelles hauteurs centrales peuvent différer de celle qu'elles avaient en commun quand elles ne faisaient qu'une seule 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.



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.

Sujets en rapport

- [Travail avec l'outil principal](#)