



melodyne4

mode d'emploi

Mis à jour le 07.12.2020

Le centre d'aide de Melodyne et ce document PDF

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

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

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

Chargement et sauvegarde

[Réglage du tempo au chargement de fichiers audio](#) • [Chargement de fichiers depuis le menu](#) • [Chargement de fichiers par glisser-déposer](#) • [Navigateur de fichiers](#) • [Sauvegarde audio : la fenêtre Exporter](#) • [La commande « Remplacer l'audio »](#)

Enregistrement audio

[Préférences audio et d'enregistrement](#) • [Gestion du tempo et du métronome](#) • [Armement, lancement et arrêt de l'enregistrement](#)

Le navigateur de projet

[Ouverture du navigateur de projet](#) • [Le navigateur de projet dans la version autonome de Melodyne](#) • [Fichiers audio inutilisés et manquants](#) • [Commandes des menus déroulant et contextuel](#)

Documents de projet

[Ouverture d'un document de projet](#) • [Création d'un nouveau document de projet et passage d'un projet à un autre](#) • [Fermeture et sauvegarde de projets](#) • [Le dossier audio d'un projet](#) • [Copie audio d'un projet ouvert à un autre](#) • [Importation de projets](#)

Utilisation du Rewire

[À propos de l'interface Rewire](#) • [Établissement du lien Rewire](#) • [Activation du Rewire dans votre DAW](#) • [La transmission audio par Rewire](#) • [Démarrage et arrêt de la lecture](#) • [Synchronisation](#)

Lecture, navigation, zoom

[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 temporelle](#) • [Redimensionnement de la fenêtre](#) • [Défilement et zoom dans l'éditeur de notes](#) • [Fonctions de navigation et de zoom](#)

Mode cyclique

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

Affichage et autres options

[Affichage et masquage des éléments de l'interface](#) • [Afficher courbe de hauteur](#) • [Afficher séparations de notes](#) • [Afficher infos de goutte](#) • [Afficher notes suggérées](#) • [Écoute durant l'édition des gouttes](#)

Préférences et raccourcis clavier

[Ouverture de la fenêtre et réglages généraux](#) • [Préférences audio et d'enregistrement](#) • [Raccourcis](#) • [Mises à jour](#)

Caractéristiques audio et algorithmes

[Le processus de détection](#) • [Mélodique](#) • [L'algorithme Percussif](#) • [L'algorithme Universel](#) • [Changement d'algorithme](#) • [Sélection automatique ou manuelle de l'algorithme](#)

Mode d'assignation des notes

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

La grille de temps

[Activation et réglage de la grille de temps](#) • [Déplacement des notes quand la grille est active](#)

Grille de hauteur et gammes

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

Sélection de notes

[Techniques de sélection standard](#) • [Sélection de type « serpent »](#) • [Sélection à l'aide de la règle de hauteur](#)

Macro Corriger hauteur

[Ouverture et emploi de la macro](#) • [Fermeture de la macro et valeurs de correction à sa réouverture](#)

Macro Quantifier timing

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

Outil principal

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

Copie de notes

[La sélection, le curseur et la grille lors de la copie](#) • [Réglage du tempo lors de la copie : le bouton Auto-Stretch](#)

Détection du tempo et Auto-Stretch

[Introduction](#) • [Le tempo dans les versions autonome et plug-in](#) • [Détermination du tempo dans la version autonome](#) • [Auto-stretch à l'importation de fichiers audio supplémentaires](#) • [Auto-stretch quand des notes sont déplacées ou copiées](#)

Historique des versions

[Nouveau dans Melodyne 4.2.3](#) • [Nouveau dans Melodyne 4.2.2](#) • [Nouveau dans Melodyne 4.2.1](#) • [Nouveau dans Melodyne 4.2](#) • [Nouveau dans Melodyne 4.1.1](#) • [Nouveau dans Melodyne 4.1](#)

Passage en mode d'essai de Melodyne studio

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

Dépannage

Je ne suis pas sûr de la façon d'installer correctement Melodyne. • J'ai installé Melodyne mais je ne le trouve pas. • J'ai installé Melodyne mais je ne sais pas comment l'activer. • Je reçois des messages d'erreur et ne peux pas terminer l'activation. • Je voudrais réinstaller Melodyne mais je n'ai plus le programme d'installation. • Je ne suis pas sûr de l'édition et de la version du Melodyne ouvert. • Je voudrais savoir si une mise à jour est disponible pour mon Melodyne. • Je n'arrive pas à lancer la version autonome de Melodyne. • J'ai inséré Melodyne comme plug-in dans l'une des pistes audio de ma DAW mais rien ne se passe. • J'ai l'impression que ma DAW et Melodyne n'interagissent pas correctement. • Aucun son ne sort de la version autonome de Melodyne. • Après le transfert ou l'importation audio, les gouttes ne sont pas du tout comme je l'avais prévu dans Melodyne. • Parfois, dans l'éditeur de notes, je ne peux déplacer les gouttes que sur la verticale et d'autres fois que sur l'horizontale. • Lorsque je transpose la hauteur de certaines gouttes, celles-ci sonnent de façon artificielle. • Dans la version autonome (« stand-alone »), le tempo d'un fichier audio importé est erroné.

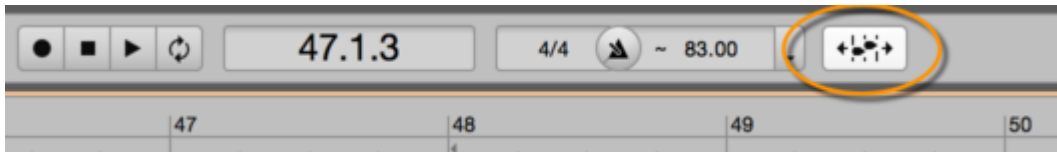
Chargement et sauvegarde

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment ouvrir des fichiers audio et exporter l'audio depuis la version autonome (« stand-alone ») de Melodyne.

À noter : la quantité de mémoire que nécessite Melodyne dépend pour une part de la longueur des fichiers que vous lui transférez ou que vous chargez, mais surtout du nombre de notes qu'ils contiennent : plus un fichier contient de notes, plus le processus de détection prend du temps et plus il faut de mémoire. Il est donc difficile de formuler une règle immuable, mais en général : avec des fichiers de plus d'une heure, le processus de détection est souvent lent ; des fichiers de plus de deux heures peuvent même s'avérer impossibles à charger ou à transférer, par manque de mémoire. Dans de tels cas, veuillez fractionner le fichier et ne transférer ou charger que les segments que vous souhaitez réellement modifier dans Melodyne.

Réglage du tempo au chargement de fichiers audio

Lorsqu'un fichier audio est ouvert, Melodyne détecte non seulement les notes qu'il contient mais aussi le tempo musical. Cette information de tempo sera ou non utilisée pour régler le tempo du fichier selon l'état du commutateur Auto-Stretch dans la barre de transport.



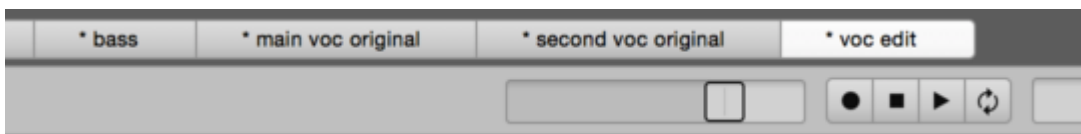
Pour plus de détails, reportez-vous à la visite guidée « Détection du tempo et Auto-Stretch ».

Chargement de fichiers depuis le menu

Choisissez Fichier > Importer Audio ... ; utilisez ensuite le sélecteur de fichier pour naviguer jusqu'au fichier audio souhaité et ouvrez-le.

Vous pouvez charger de l'audio enregistré à différents formats non compressés tels que WAV et AIFF mais aussi des fichiers MP3 – ou CAF – ainsi que des boucles Apple Loops.

Vous pouvez également charger des fichiers audio en choisissant Fichier > Ouvrir dans la barre de menu. Dans ce cas, si vous sélectionnez plusieurs fichiers audio, un projet distinct (avec son propre onglet au-dessus de la barre de transport) sera créé pour chaque fichier.



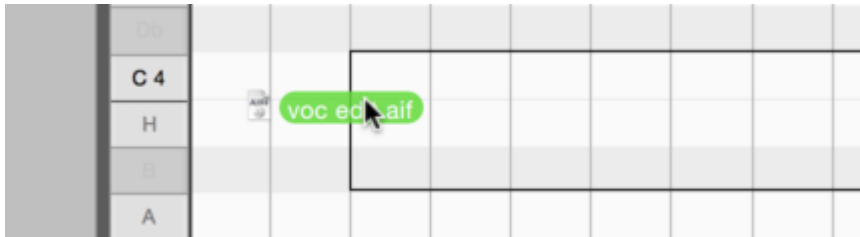
Chargement de fichiers par glisser-déposer

Vous pouvez charger des fichiers dans Melodyne par glisser-déposer à partir des emplacements suivants :

- Le gestionnaire de fichiers de votre système d'exploitation (par ex. Finder ou Explorateur)
- Le navigateur de fichiers de Melodyne (qui affiche les dossiers de votre disque dur – voir ci-dessous)
- Le navigateur de projet de Melodyne (qui affiche les fichiers audio que le projet utilise déjà)
Quand on dépose des fichiers audio dans Melodyne, ceux-ci se calent sur la grille si elle est activée. Vous devez donc la désactiver si vous souhaitez placer les fichiers librement, c'est-à-dire sans magnétisme de la grille.

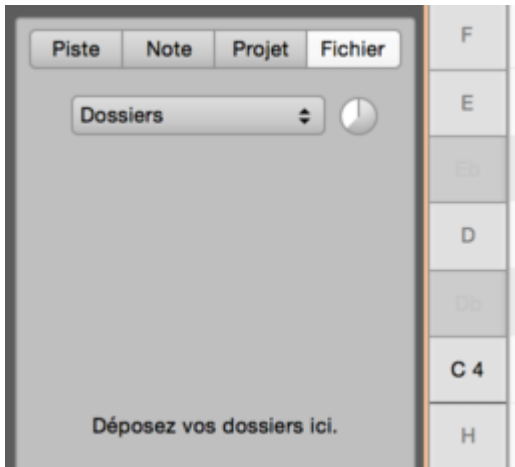
Conseil : vous pouvez faire glisser et déposer au point voulu de l'axe chronologique non seulement des fichiers audio mais aussi des fichiers de projet Melodyne (fichiers MPD), auquel cas Melodyne importe dans le projet actuel tout le contenu du fichier MPD.

Chaque fois que vous utilisez le glisser-déposer, faites attention à l'état du commutateur Auto-Stretch, car c'est lui qui détermine si le fichier importé adopte ou non le tempo du projet.



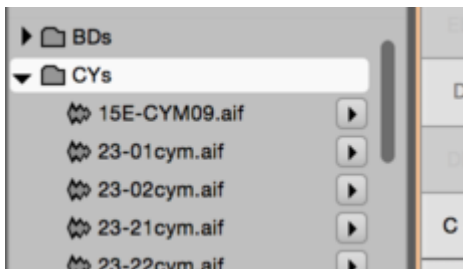
Navigateur de fichiers

Le navigateur de fichiers peut être affiché dans le Panneau d'infos et vous offre un moyen convivial d'accéder aux dossiers de fichiers audio que vous utilisez souvent.

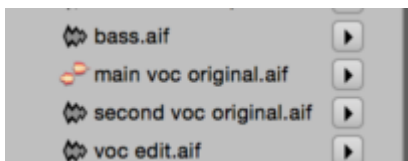


Initialement, le navigateur de fichiers est vide. Faites glisser les dossiers que vous souhaitez y inclure, du gestionnaire de fichiers de votre ordinateur (p. ex. Finder ou Explorateur) dans le panneau gris vide.

Vous pouvez faire glisser dans le navigateur de fichiers des dossiers venant de différents périphériques de stockage et de différents niveaux hiérarchiques au sein de votre structure de fichiers. Dans le navigateur lui-même, tous les dossiers apparaissent au même niveau sous la forme d'une simple liste. À la gauche de chaque dossier se trouve un petit triangle permettant d'ouvrir le dossier en question. De cette façon, vous pouvez descendre dans la hiérarchie des dossiers.



Chaque fois que vous double-cliquez sur un dossier, vous « plongez dedans », et le reste de la structure des répertoires du navigateur de fichiers est masquée. Le bouton déroulant en haut du navigateur affiche le chemin d'accès au dossier actuel et vous permet de « remonter à la surface » (c'est-à-dire vers le plus haut niveau) et de retrouver l'accès aux dossiers masqués.



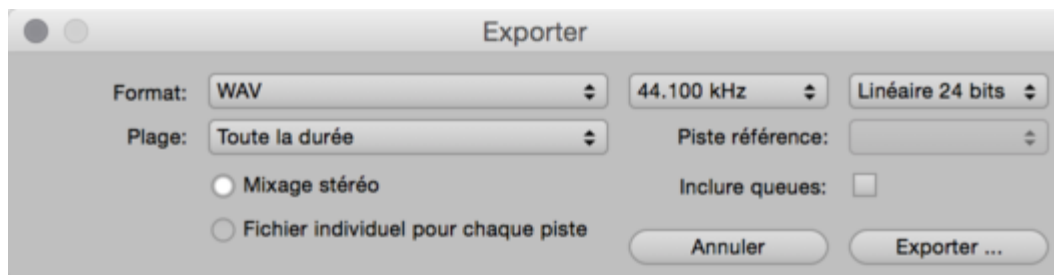
Les fichiers audio sont indiqués dans le navigateur de fichiers soit par une goutte de couleur soit par une forme d'onde grise. Les fichiers avec une goutte de couleur possèdent déjà un fichier MDD. Celui-

ci contient des informations sur le tempo et la détection de notes du fichier, ce qui signifie qu'il peut être chargé rapidement sans avoir à repasser par le processus de détection. Les fichiers avec un symbole gris ne possèdent pas de fichier MDD.

À la droite de chaque fichier audio, vous verrez un bouton Lecture pour vous permettre de contrôler auditivement (« préécouter ») son contenu. Le bouton de volume pour cette fonction de préécoute est à droite du bouton déroulant affichant le nom ou le niveau du dossier.

Sauvegarde audio : la fenêtre Exporter

Pour sauvegarder les données audio sous la forme d'un fichier audio sur votre disque dur, choisissez Fichier > Exporter... dans la barre de menu. Cela ouvre la boîte de dialogue Exporter, dans laquelle vous trouverez diverses options.



Sur la ligne du haut, vous sélectionnez le format de fichier, la fréquence d'échantillonnage et la résolution en bits du ou des fichiers à exporter. Sur la deuxième ligne, vous sélectionnez la plage (l'intervalle de temps) à exporter dans les données. L'exportation des données se fait en mono ou en stéréo selon le nombre de canaux dans les fichiers d'origine.

Pour la plage (c'est-à-dire l'intervalle de temps exporté), les options suivantes sont disponibles :

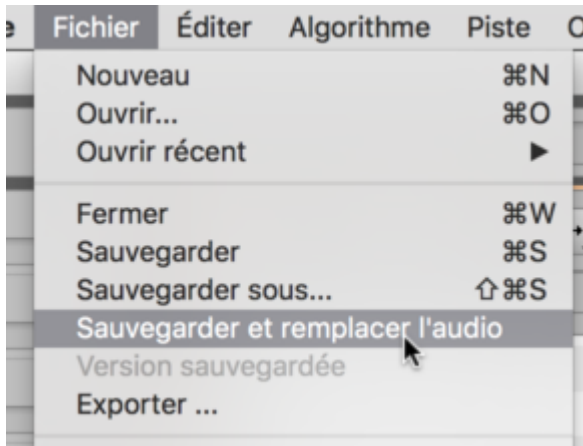
- Toute la durée : tout, depuis le début de la première piste jusqu'à la fin de la dernière.
- Plage de cycle : seulement le segment de l'axe chronologique compris entre les marqueurs de bouclage.

La case « Inclure queues » doit être cochée dans les cas où, par exemple, vous avez choisi Plage de cycle alors que quelques notes de la sélection débordent au-delà de la fin de la plage. Sélectionner cette option étend légèrement la plage afin que les queues de notes ne soient pas coupées et que leur déclin soit préservé.

Cliquez sur le bouton Exporter pour lancer l'exportation avec les options sélectionnées. Un sélecteur de fichier s'ouvre pour que vous puissiez choisir l'emplacement de sauvegarde.

La commande « Remplacer l'audio »

La commande « Remplacer l'audio » du menu Fichier vous permet de sauvegarder un fichier audio édité dans Melodyne sous son nom d'origine sans avoir à recourir à la boîte de dialogue Exporter. Le fichier d'origine est alors remplacé par la version éditée dans Melodyne, mais dans le même temps Melodyne sauvegarde également le fichier d'origine en ajoutant « orig » à son nom. L'accès à l'original non édité reste par conséquent possible à tout moment, puisqu'il n'a pas été supprimé mais simplement renommé.



Sauvegarder avec « Remplacer l'audio » est surtout utile lorsque vous définissez Melodyne dans votre DAW comme étant votre éditeur d'échantillon externe : par simple pression d'un bouton dans la DAW, vous pouvez alors ouvrir un fichier à éditer dans Melodyne, et ensuite l'enregistrer avec « Remplacer l'audio », ce qui vous garantit que le fichier est automatiquement « restitué » à la DAW. Comme la DAW utilise le nom du fichier pour l'identifier et y accéder, et comme Melodyne ne change plus ce nom quand on sauvegarde avec « Remplacer l'audio », le fichier édité dans Melodyne est instantanément disponible à la DAW.

L'avantage de définir Melodyne comme l'éditeur d'échantillon de votre DAW (par opposition au fait de l'utiliser comme un plug-in), c'est que le processus de transfert, qui peut prendre beaucoup de temps avec les longs fichiers, est remplacé par une opération de chargement plus rapide. L'inconvénient est que vous ne pouvez pas entendre votre édition dans le contexte de l'arrangement ni rendre le fichier audio disponible une autre fois dans la DAW sans le « geler ». C'est un mode de travail différent de celui avec le plug-in de Melodyne, que vous pouvez laisser ouvert jusqu'au mixage final, en apportant de nouvelles modifications à tout moment et en les entendant dans le contexte de l'arrangement de la DAW.

Le remplacement de fichiers audio et la sauvegarde de fichiers de projet Melodyne sont des procédés qui s'influencent mutuellement. Supposons par exemple que vous avez ouvert un fichier de la DAW dans Melodyne et effectué certaines modifications, tout en pensant que vous pourriez souhaiter le réviser plus tard. Dans ce cas, vous devez enregistrer vos modifications dans un fichier de projet Melodyne (suffixe « .mpd »). Ce fichier .mpd fait initialement référence au fichier audio fourni par la DAW.

Si à ce stade vous souhaitez renvoyer le fichier audio édité à la DAW, la commande « Remplacer l'audio », si elle était disponible, aurait des conséquences involontaires, car le fichier .mpd de Melodyne ferait alors référence à la nouvelle version éditée du fichier audio et non à l'original. Cela signifierait qu'au cours d'une édition ultérieure, tenter de restaurer une note que vous avez précédemment supprimée serait impossible, puisque la note ne serait plus présente dans le fichier. Pour éviter ce problème, lors du remplacement d'un fichier audio, Melodyne modifie la référence dans le fichier .mpd – chaque fois qu'il y en a un de créé – pour non pas le fichier audio *édité* mais l'original (c.-à-d. le fichier au nom duquel a été ajouté « orig ») avant de sauvegarder à nouveau le fichier .mpd. C'est pourquoi la commande « Remplacer l'audio » disparaît du menu Fichier chaque fois qu'un fichier .mpd est créé, étant alors remplacée par la commande « Sauvegarder et remplacer l'audio ».

Cette solution vous donne d'une part un accès immédiat au fichier audio édité dans la DAW, et d'autre part la liberté d'annuler ou d'ajouter des modifications à tout moment dans Melodyne rien qu'en chargeant le fichier .mpd, puisque celui-ci conserve l'accès à l'original.

À noter : la commande « Remplacer l'audio » n'est disponible que pour les fichiers WAV ou AIF. Avec les formats audio compressés, tels que .mp3 ou .caf, vous ne pouvez pas écraser l'original ; vous devez à la place créer un nouveau fichier WAV ou AIF en utilisant la commande « Exporter » du menu Fichier.

Enregistrement audio

Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment enregistrer de l'audio avec la version autonome de Melodyne et ce qu'il faut garder à l'esprit quand vous le faites.

Préférences audio et d'enregistrement

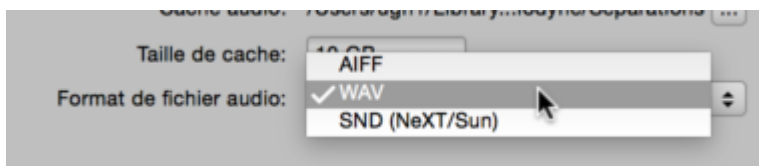
Avant d'enregistrer pour la première fois dans la version autonome de Melodyne, vous devez ouvrir la fenêtre Préférences pour examiner, et si nécessaire modifier, les paramètres audio et d'enregistrement.

Pour ouvrir la fenêtre Préférences, choisissez Programme (macOS) ou Fichier (Windows) puis dans les deux cas Préférences.



En page Audio, 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 ; sous Windows, le pilote ASIO de votre interface audio doit être sélectionné).

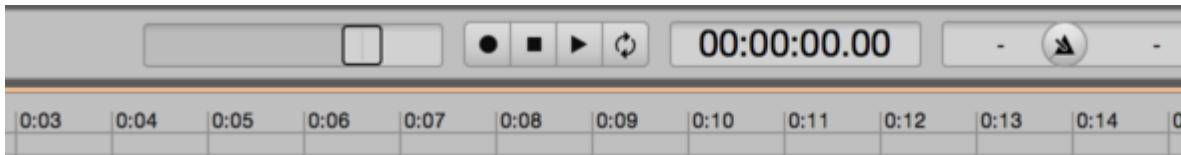
En page Enregistrement, vous pouvez sélectionner un format de fichier pour vos enregistrements, comme WAV ou AIFF.



Gestion du tempo et du métronome

Avant de commencer le premier enregistrement dans un nouveau projet Melodyne, vous devriez réfléchir un peu à la question de tempo. Dans un nouveau document, les champs de tempo et de

format de mesure sont initialement vides ; un simple tiret (« – ») s'affichant à la place d'une valeur. La règle temporelle est initialement graduée en secondes. À ce stade, il n'y a pas de tempo musical.



Vous avez maintenant deux choix : vous pouvez soit saisir le tempo manuellement et enregistrer en mesure avec le clic d'un métronome, soit commencer l'enregistrement avec le champ de tempo toujours vide, afin de laisser Melodyne détecter automatiquement le tempo.

Pour saisir manuellement le tempo, procédez comme suit (les valeurs par défaut, à moins que d'autres ne soient saisies à la main, sont 120 bpm pour le tempo, 4/4 pour le format de mesure, et la noire pour les intervalles de la grille de temps) :

- Saisissez la valeur souhaitée en battements par minute (BPM) dans le champ de tempo
- Saisissez les valeurs souhaitées pour le numérateur et le dénominateur du format de mesure (par ex. 6/8)
- Saisissez une valeur de note musicale plutôt que des secondes dans le menu de la grille de temps
- Cliquez sur l'icône située entre les champs de format de mesure et de tempo dans la barre de transport pour activer le métronome. Quand vous choisissez cette procédure, Melodyne suppose que vous avez l'intention de conserver un tempo constant, donc toute fluctuation de tempo sera révélée par une divergence entre la position des gouttes et celle des lignes de la grille. Le fait que vous ayez opté pour un tempo constant sera indiqué par un signe égal (« = ») avant le tempo dans la barre de transport.

Pour activer le métronome, cliquez sur l'icône entre le format de mesure et le tempo dans la barre de transport. Pour un clic plus doux ou plus fort, cliquez sur la même icône (métronome) et tirez vers bas ou le haut sans relâcher le bouton de la souris.



Si vous êtes habitué à travailler avec des stations de travail audio numériques (DAW ou STAN), vous serez peut-être plus à l'aise en fixant manuellement le tempo et en enregistrant en mesure avec un clic. Cependant, comme Melodyne détecte extrêmement bien le tempo, il est dans de nombreux cas plus facile et plus pratique de laisser simplement les routines de détection de tempo de Melodyne déterminer le tempo pour vous.

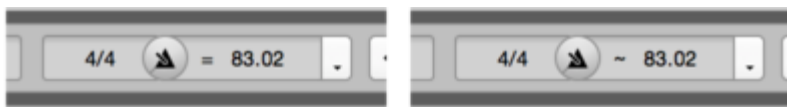
- Plutôt que d'initialiser les valeurs de tempo, de format de mesure et d'intervalle de grille manuellement comme cela vient d'être décrit, commencez l'enregistrement avec les champs de tempo et de format de mesure vides. Vous n'avez alors plus besoin d'écouter et de suivre un clic pendant l'enregistrement puisque Melodyne détectera le tempo et les fluctuations de

tempo au sein de l'enregistrement et ajustera les lignes de la grille et le clic ultérieur en conséquence. En d'autres termes, au lieu de saisir une valeur numérique pour le tempo, c'est votre interprétation qui détermine le tempo.

Il en résultera que toute fluctuation de tempo au cours de l'interprétation sera considérée comme délibérée, le tempo devenant alors variable.

La valeur du champ tempo changera donc constamment au cours de la lecture, et le maillage de la grille de temps s'élargira ou se contractera en conséquence (c'est-à-dire que la distance entre les lignes de la grille va augmenter ou diminuer) avec les changements de tempo.

Le fait que le tempo soit variable est indiqué par la présence d'un tilde (« ~ ») avant la valeur dans le champ de tempo.



Armement, lancement et arrêt de l'enregistrement

- Amenez le curseur de lecture à un point légèrement à gauche de l'endroit où vous avez l'intention de commencer l'enregistrement. Cela vous permettra de vous caler.
- Cliquez sur le bouton d'enregistrement dans la barre de transport, pour activer le mode d'enregistrement de Melodyne.
- Activez l'enregistrement réel en cliquant sur le bouton Lecture et commencez l'enregistrement.



La plage de cycle peut également être utilisée au cours d'un enregistrement pour reproduire en boucle un passage spécifique de la piste. L'enregistrement ne tient toutefois pas compte du cycle et apparaît sur votre piste comme si le bouclage était désactivé.

En cliquant sur le bouton d'enregistrement dans la barre de transport au cours de la lecture, vous pouvez réenregistrer partiellement par punch in/out (c'est-à-dire par bascule entre activation du mode d'enregistrement et retour au mode de lecture) . Lorsque vous arrêtez la lecture dans Melodyne, tout enregistrement s'arrête pareillement.

Pour supprimer un mauvais enregistrement, il vous suffit de choisir Annuler. Vous pouvez écouter un enregistrement même si l'analyse de détection est encore en cours et l'annuler si vous le souhaitez.

Le navigateur de projet

Le navigateur de projet vous montre tous les fichiers audio utilisés par chaque projet et vous aide à les gérer et à localiser les fichiers manquants.

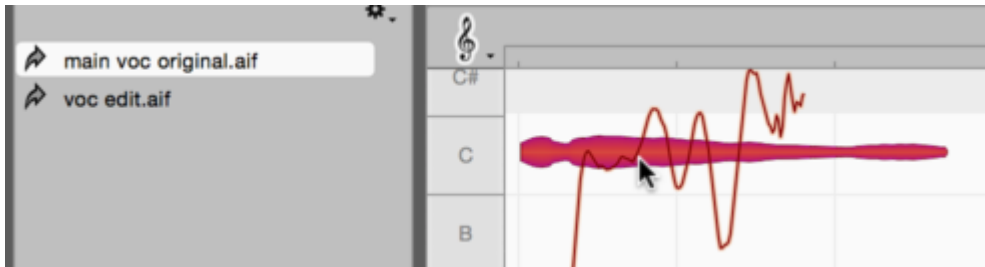
Ouverture du navigateur de projet

La version autonome et le plug-in possèdent tous deux un navigateur de projet. Dans les deux cas, celui-ci s'ouvre en choisissant « Afficher panneau d'infos » dans le menu Options.



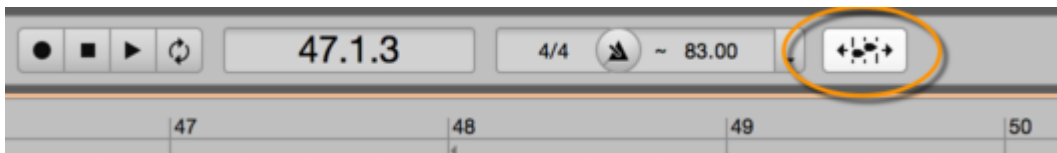
Le navigateur de projet dans la version autonome de Melodyne

Dans la version autonome de Melodyne, le navigateur de projet affiche tous les fichiers audio que vous avez intégrés au projet, que ce soit via le menu Fichier, par glisser-déposer, ou par enregistrement. Si vous cliquez sur une goutte dans l'éditeur de notes, le navigateur de projet surligne le fichier audio auquel la note en question appartient.



Vous pouvez faire glisser et déposer dans le projet des fichiers depuis le navigateur de projet de la même manière que depuis le navigateur de fichiers. Vous pouvez le faire, par exemple, lorsque vous souhaitez utiliser le même fichier à plusieurs endroits différents au sein du projet.

Veuillez noter que le commutateur Auto-Stretch régit également le dépôt des fichiers depuis le navigateur de projet : si Auto-Stretch est activé, le tempo du fichier sera ajusté sur celui du projet ; s'il est désactivé, le fichier inséré conservera son tempo d'origine.



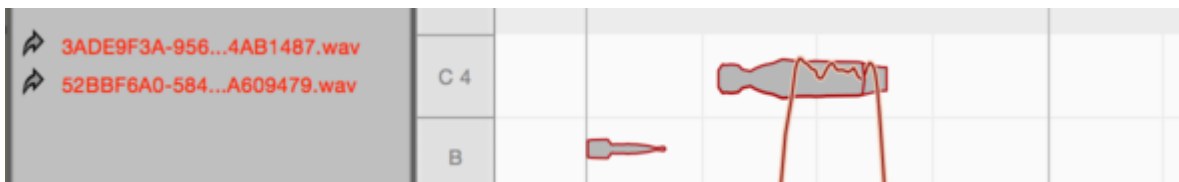
Fichiers audio inutilisés et manquants

Dans la version autonome et dans le plug-in, les fichiers audio ont le codage couleur suivant dans le navigateur :

- Noir : le fichier est présent et utilisé par le projet
- Gris : le fichier est présent, mais pas utilisé (par exemple parce que vous avez supprimé du projet toutes les notes qu'il contient)
- Rouge : le fichier est nécessaire mais indisponible

La raison pour laquelle les fichiers inutilisés sont conservés dans le navigateur de projet plutôt que d'être automatiquement supprimés est que cela vous permet d'annuler une opération de suppression, ce qui serait autrement impossible.

Si Melodyne ne peut pas trouver un des fichiers qu'il doit utiliser, soit parce qu'il a été supprimé, soit parce qu'il n'a pas été déplacé vers un nouvel ordinateur avec les autres fichiers de projet, le fichier manquant est affiché en rouge dans le navigateur de projet. Les notes appartenant à ces fichiers sont affichées en gris avec un contour rouge dans l'éditeur de notes et leur son sera coupé pendant la lecture.



Commandes des menus déroulant et contextuel

Le menu déroulant ouvert par l'icône de roue dentée dans le navigateur de projet et le menu contextuel du même navigateur offrent les commandes suivantes, dont certaines sont conçues de manière à faciliter l'affectation des fichiers manquants.

Choisir chemin d'accès aux transferts... (seulement dans le plug-in) : cela vous permet de spécifier l'endroit où les fichiers de transfert doivent être stockés, comme expliqué ci-dessus.

Afficher dans le Finder/Explorateur : si vous choisissez cette commande après un clic droit sur un fichier dans le navigateur de projet, une fenêtre du Finder/Explorateur s'ouvre, vous montrant l'emplacement du fichier.

Copier fichier(s) :* cela copie le ou les fichiers sélectionnés dans le presse-papiers. Cela peut être utile, par exemple si vous avez transmis à un autre utilisateur un projet auquel manque un ou plusieurs des fichiers de transfert requis ; en sélectionnant le ou les fichiers manquants dans le navigateur de projet, en choisissant Copier fichier(s) puis en collant le contenu du presse-papiers sur un disque dur ou un autre support de stockage, vous pouvez rapidement corriger l'erreur sans avoir à partir à la recherche du ou des fichiers manquants.

Copier chemin d'accès au(x) fichier(s) : cela copie au format texte, dans le presse-papiers, le chemin d'accès aux fichiers sélectionnés. C'est utile si vous avez besoin d'envoyer à quelqu'un une liste des fichiers manquants.

Rechercher fichiers manquants : ouvre une fenêtre de sélection de fichiers qui vous permet de localiser le fichier manquant sur votre disque dur et de « l'afficher » dans Melodyne.

Il est conseillé de sauvegarder votre projet après réaffectation des fichiers, afin d'enregistrer les références actualisées.

Copier fichiers externes dans le dossier Projet (seulement dans l'application autonome) : cette commande entraîne la copie, dans le dossier audio de votre projet Melodyne, de tous les fichiers que vous avez importés dans votre projet depuis différents endroits de votre disque dur, que ce soit par le menu Fichier ou par glisser-déposer. Ce dossier, qui est créé lorsque votre projet Melodyne est sauvegardé pour la première fois, est au même niveau dans la hiérarchie des fichiers et porte le même nom que le fichier MPD du projet, mais avec le suffixe « _Audio ». Il est conseillé de sauvegarder votre projet de DAW après l'exécution de cette commande, afin d'enregistrer les références actualisées.

Supprimer fichiers inutilisés dans le dossier Projet : si vous êtes certain que vous n'aurez plus besoin des fichiers marqués comme inutilisés dans le navigateur de projet, cette commande vous permet de les supprimer et de libérer de l'espace sur votre disque dur.

Les deux dernières commandes du menu contextuel vous permettent de spécifier si les fichiers doivent être affichés dans le navigateur de projet selon l'ordre alphabétique ou en fonction de leur statut (manquant, utilisé, inutilisé).

Documents de projet

Dans la version autonome de Melodyne, vous stockez vos projets sous forme de documents MPD. Vous pouvez ouvrir plusieurs projets à la fois et travailler sur eux en même temps.

Ouverture d'un document de projet

Dès que vous lancez la version autonome de Melodyne, un nouveau projet vide est créé. Pour charger un projet existant, choisissez Fichier > Ouvrir dans la barre de menu. La commande Ouvrir récent vous offre un accès rapide aux documents récemment ouverts.

Les documents de projet de Melodyne portent le suffixe « .mpd ».

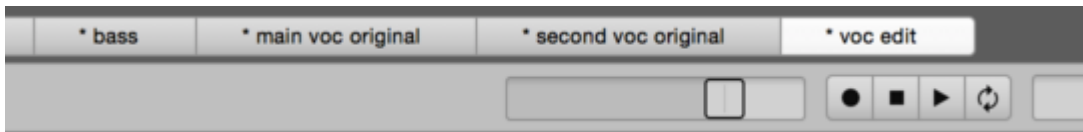


Melodyne.mpd

Création d'un nouveau document de projet et passage d'un projet à un autre

Choisissez Fichier > Nouveau pour créer un nouveau projet vide.

Melodyne vous permet de travailler sur plusieurs projets en même temps. Il est donc inutile de fermer le projet en cours avant d'en ouvrir un autre ou d'en créer un nouveau. Chaque projet ouvert est représenté par un onglet juste au-dessous de la barre de menu en haut à gauche de l'écran. Les onglets ne sont affichés que lorsque plusieurs projets sont ouverts.



Pour passer à un autre projet, cliquez simplement sur l'onglet correspondant.

Fermeture et sauvegarde de projets

Pour fermer un projet, choisissez Fichier > Fermer ou utilisez le raccourci clavier [Commande]+W. Si plusieurs projets sont ouverts en même temps, vous pouvez également en fermer un en cliquant sur

le « x » à gauche de son nom dans l'onglet. Si un projet contient des modifications non sauvegardées, un astérisque s'affiche en regard de son nom dans l'onglet.

Si vous tentez de fermer un projet contenant des modifications non sauvegardées, il vous sera proposé de sauvegarder vos modifications et de fermer le projet (Sauvegarder), de fermer le projet sans sauvegarder vos modifications (Ne pas sauvegarder) ou de revenir au projet ouvert (Annuler). La même boîte de dialogue s'affiche lorsque vous tentez de quitter Melodyne alors qu'un document comportant des modifications non sauvegardées est ouvert.

Avec les commandes Sauvegarder et Sauvegarder sous... du menu Fichier, vous pouvez sauvegarder un projet à tout moment, respectivement sous son nom actuel ou sous un nouveau nom.

La commande « Retour à la version sauvegardée » a pour effet de restaurer le projet tel qu'il était lors de sa dernière sauvegarde, c'est-à-dire d'abandonner toutes les modifications que vous avez apportées entre temps.

Le dossier audio d'un projet

Lorsque vous sauvegardez un projet pour la première fois, en plus du fichier MPD de projet, Melodyne crée, au même niveau dans l'arborescence des dossiers, un dossier pour les fichiers audio du projet. Celui-ci porte le même nom que le projet mais avec le suffixe « _Audio ».

Tous les enregistrements que vous avez effectués dans le cadre du projet et tous les échantillons que vous avez importés à l'aide du Navigateur de projet sont conservés dans ce dossier.

Si vous souhaitez archiver un projet ou le transmettre à un autre utilisateur, vous devez archiver ou transmettre non seulement son fichier MPD mais également ce dossier audio.

Copie audio d'un projet ouvert à un autre

Lorsque plusieurs projets sont ouverts dans Melodyne, vous pouvez copier individuellement des notes ou la totalité d'une source audio d'un projet à l'autre. Il vous suffit de sélectionner les données audio, de les copier, de changer de projet et de les coller.

Il est également possible de faire glisser un fichier audio depuis le Navigateur de projet d'un projet jusqu'à l'onglet d'un autre. Quand vous faites glisser le fichier sur l'onglet, patientez pour laisser le temps à Melodyne de changer de projet avant de déposer le fichier à l'emplacement souhaité dans le projet de destination.

Importation de projets

Vous pouvez importer le contenu d'un projet dans le projet actuel en faisant glisser son fichier MPD à partir du Finder/Explorateur de votre ordinateur ou du Navigateur de fichiers de Melodyne.

Si vous sélectionnez plusieurs fichiers MPD dans la boîte de dialogue Ouvrir de Melodyne, ils seront chargés simultanément comme des projets distincts, chacun avec son propre onglet.

Utilisation du Rewire

Par Rewire, vous pouvez connecter la version autonome de Melodyne à votre DAW et transmettre l'audio de Melodyne à votre DAW.

À propos de l'interface Rewire

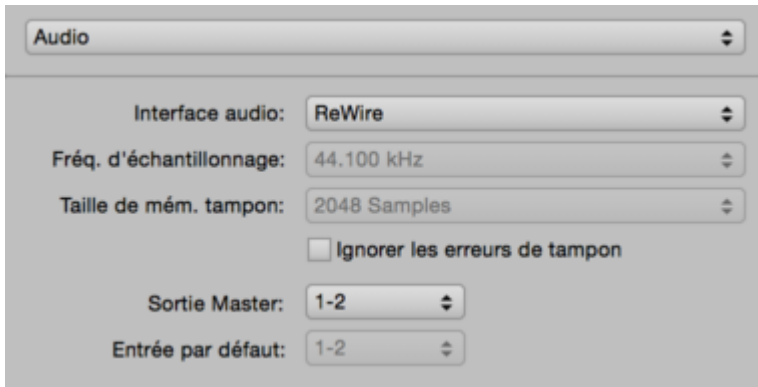
La prise en charge du protocole Rewire par la version autonome de Melodyne offre une alternative au fonctionnement de Melodyne comme plug-in. Elle est particulièrement utile lorsque vous souhaitez tirer parti de certains aspects de la version autonome qui ne sont pas offerts par le plug-in (par exemple sa capacité d'importer des données venant de bibliothèques ou ses fonctions de détection du tempo/d'édition) ou si votre DAW n'a aucune interface de plug-in compatible avec Melodyne. Bien sûr, pour que ce mode de fonctionnement soit possible, votre DAW doit être capable de prendre en charge le Rewire et de le faire en mode « maître » ; mais c'est le cas de l'écrasante 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, les signaux audio peuvent être transmis de Melodyne (l'esclave Rewire) à la DAW (le maître Rewire) où vous pourrez y accéder depuis la table de mixage.

Établissement du lien Rewire

Pour utiliser le Rewire avec Melodyne, vous devez d'abord lancer votre DAW puis la version autonome de Melodyne. 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, la taille de la mémoire tampon utilisées par Melodyne ni les canaux d'entrée en mode Rewire, car la fréquence d'échantillonnage est dictée par votre station de travail audio numérique (DAW), la taille de la mémoire tampon est fixe et les canaux d'entrée ne sont pas disponibles en mode Rewire.



Activation du Rewire dans votre DAW

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 le périphérique Rewire « Melodyne » comme entrée de la piste ou du canal de table de mixage voulus dans la DAW.

La transmission audio par Rewire

Si vous utilisez le Rewire, vous pouvez choisir entre quatre paires stéréo pour le transfert des signaux audio vers la DAW, grâce à la liste déroulante Sortie Master de la page Audio de la boîte de dialogue Préférences. Par défaut, les canaux 1 et 2 sont sélectionnés. Assurez-vous que dans votre DAW les canaux d'entrée sélectionnés pour le périphérique Rewire correspondent aux réglages de Melodyne.

Conseil : si vous utilisez le périphérique Rewire de Melodyne avec des réglages de canal d'entrée différents sur différentes pistes de votre DAW, vous pouvez acheminer le signal de sortie de Melodyne vers ces différentes pistes en sélectionnant les canaux de Sortie Master correspondants sans avoir à basculer sur votre DAW pour faire cela.

Notez que le Rewire sert à transférer de l'audio de Melodyne à votre DAW, pas de votre DAW à Melodyne. Si vous voulez éditer dans Melodyne des pistes audio de votre DAW quand les deux sont connectés par Rewire, vous devez d'abord exporter (« bounce » ou « convertir ») les pistes dans votre DAW, puis les importer dans Melodyne.

Conseil : quand vous exportez des pistes depuis votre DAW, commencez toujours à la mesure 1, car elles seront alors automatiquement bien alignées après importation par Melodyne. Il est ainsi facile d'éviter les désynchronisations.

Démarrage et arrêt de la lecture

Le projet chargé dans Melodyne démarrera 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 du projet pour maintenir la synchronisation avec le tempo de la DAW.

Synchronisation

Si un projet Melodyne est à exécuter en parfaite synchronisation avec la DAW, le tempo du projet Melodyne doit être le même que celui de la DAW au moment où les premiers fichiers sont importés dans Melodyne depuis la DAW. Pour s'assurer que c'est le cas, lors de la création du projet Melodyne que vous avez l'intention d'utiliser pour la connexion Rewire, saisissez dans la barre de transport le tempo en BPM qui est affiché dans le DAW. Puis désactivez Auto-Stretch et importez les fichiers audio.

Si votre projet de DAW a un tempo variable plutôt que constant, il est évident que vous ne pouvez pas vous contenter d'une telle saisie. Dans ce cas, vous devez exporter depuis votre DAW un fichier MIDI qui couvre l'intégralité de la durée du projet, puis utiliser la commande Importer tempo dans le menu Fichier de Melodyne pour importer ce fichier MIDI ; cela permettra à Melodyne de créer une carte de tempo du projet. Une fois que vous avez fait cela, vous pouvez importer des fichiers audio avec Auto-Stretch désactivé.

En suivant cette procédure, vous serez capable de faire fonctionner la DAW et Melodyne ensemble avec du son provenant d'un côté de la DAW et de l'autre de Melodyne. Si vous changez après le tempo de la DAW, vous n'aurez rien d'autre à faire, puisque Melodyne suivra automatiquement les changements de tempo de la DAW.

Lecture, navigation, zoom

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

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

La version plug-in de Melodyne est intégrée dans la DAW et reste parfaitement calée 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. Il n'est pas possible de démarrer, arrêter ou repositionner le curseur de lecture de la DAW depuis Melodyne.

Avec la version autonome (Stand-Alone) de Melodyne, vous lancez et arrêtez la lecture à l'aide des boutons de la barre de transport du haut 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 également contrôler la lecture dans Melodyne Stand-Alone à l'aide du pavé numérique de votre ordinateur. Les raccourcis peuvent être sélectionnés dans la boîte de dialogue Préférences, les réglages par défaut étant :

- Lecture/Pause [Barre d'espace] : arrêter ou démarrer la lecture depuis la position actuelle du curseur de lecture
- Démarrer [Entrée] à l'arrêt : commencer la lecture depuis la position actuelle du curseur de lecture
- Démarrer [Entrée] pendant la lecture : revenir au dernier point de départ et reprendre la lecture depuis celui-ci
- Stop [0 du pavé numérique] pendant la lecture : arrêter et revenir au dernier point de départ
- Stop [0 du pavé numérique] deux fois de suite : revenir au début du projet

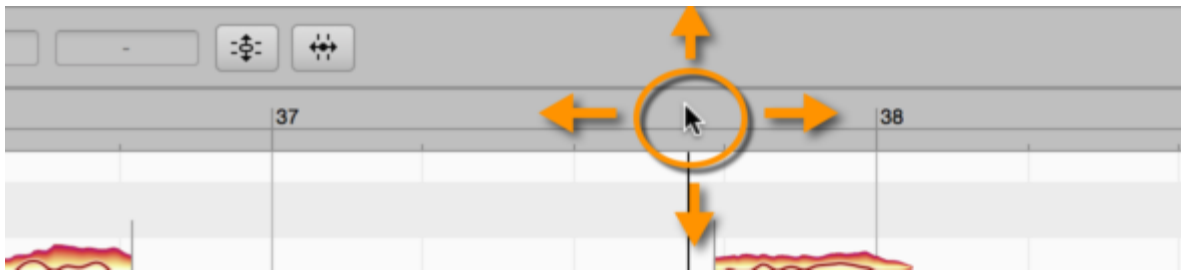
Dans les deux versions, autonome et plug-in, de Melodyne, les touches flèches du clavier peuvent servir à passer d'une goutte à l'autre. Lorsque la lecture est arrêtée, la goutte actuellement sélectionnée se fait entendre.

Veuillez noter que vous pouvez définir une grande variété de raccourcis clavier, y compris de nouveaux raccourcis de lecture, grâce à la boîte de dialogue Préférences de Melodyne. Si, pour une raison quelconque, vous n'êtes pas satisfait par les raccourcis par défaut, vous pouvez les redéfinir à volonté.

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

Les fonctions de lecture suivantes sont disponibles à la fois dans les versions autonome et plug-in de Melodyne. Dans le plug-in Melodyne, la lecture locale n'est toutefois disponible que quand celle de la DAW est à l'arrêt ; dès qu'elle redémarre, le plug-in Melodyne reprend son asservissement à la DAW comme décrit précédemment.

Double-cliquez dans la règle temporelle de Melodyne (ou directement dans l'arrière-plan de l'éditeur de notes) pour commencer la lecture depuis la position en question. Si vous tenez enfoncée la touche [Alt] quand vous double-cliquez dans la règle temporelle, la lecture est limitée à la sélection actuelle.



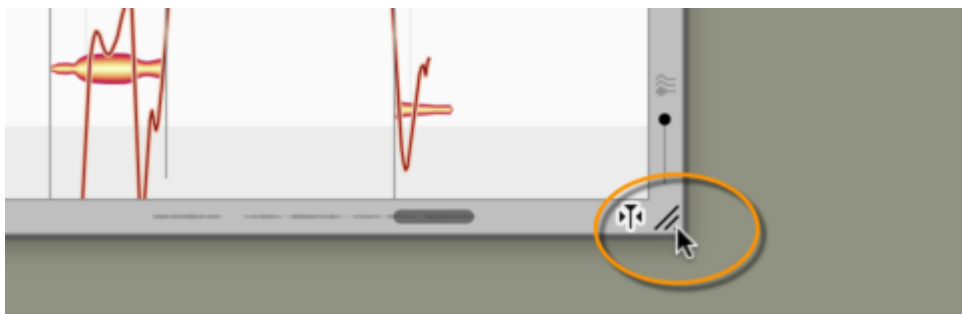
Cliquez dans la règle temporelle pour amener le curseur de lecture sur la position en question, tout en interrompant la lecture.

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

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

Redimensionnement de la fenêtre

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



Défilement et zoom dans l'éditeur de notes

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

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



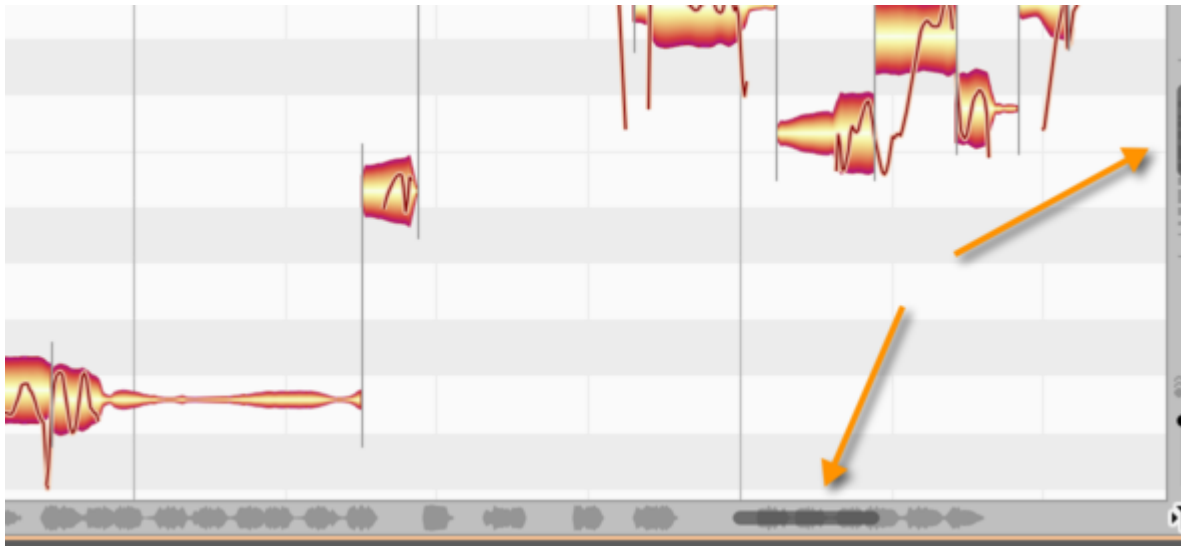
[Commande]+[Shift/Maj]+double-clic permet un zoom sur une goutte ou plusieurs (si plusieurs sont sélectionnées). Un double-clic correspondant dans l'arrière-plan d'édition vous ramène au niveau de zoom précédent.

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

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

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

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

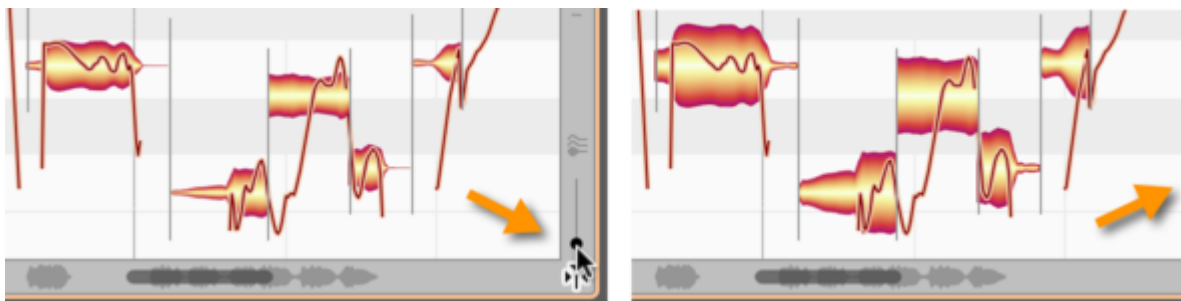


Tirez sur les extrémités de curseur d'ascenseur pour zoomer dans l'affichage.

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

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

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



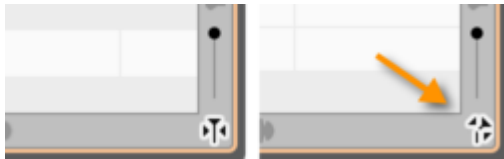
Utilisez le curseur du coin inférieur droit près de l'éditeur de notes pour changer la hauteur des gouttes. Cela ne modifie pas leur volume. Cela permet surtout d'obtenir une vue plus claire de données contenant beaucoup de notes particulièrement faibles ou fortes.

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

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

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

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



Fonctions de navigation et de zoom

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

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

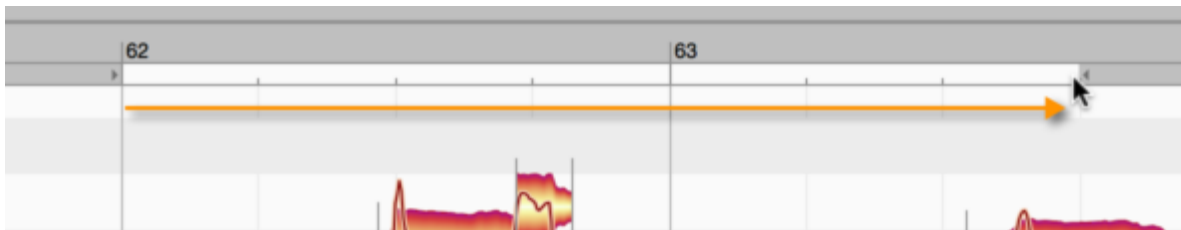
- Double-cliquez sur les ascenseurs pour un zoom avant ou arrière, horizontal ou vertical, jusqu'à ce que toutes les notes soient affichées
- Le curseur du coin inférieur droit gère la hauteur des gouttes

Mode cyclique

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

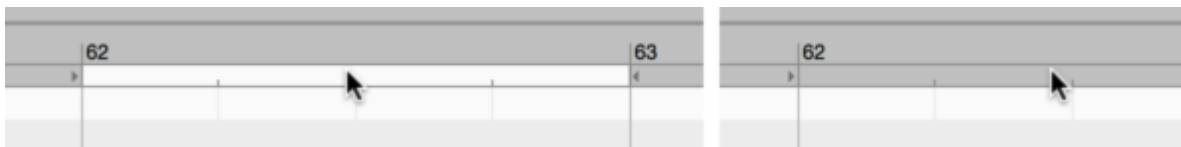
Définition de la plage de cycle

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



Activation et désactivation du mode cyclique

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



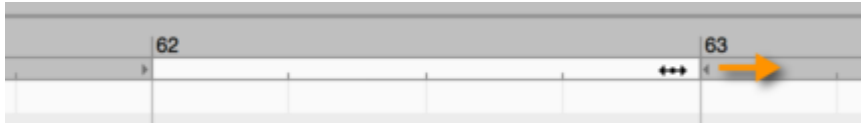
Dans la version autonome (Stand-Alone) de Melodyne, vous pouvez activer/désactiver le mode cyclique depuis la barre de transport.



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

Modification de la longueur et déplacement de la plage de cycle

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



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



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

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

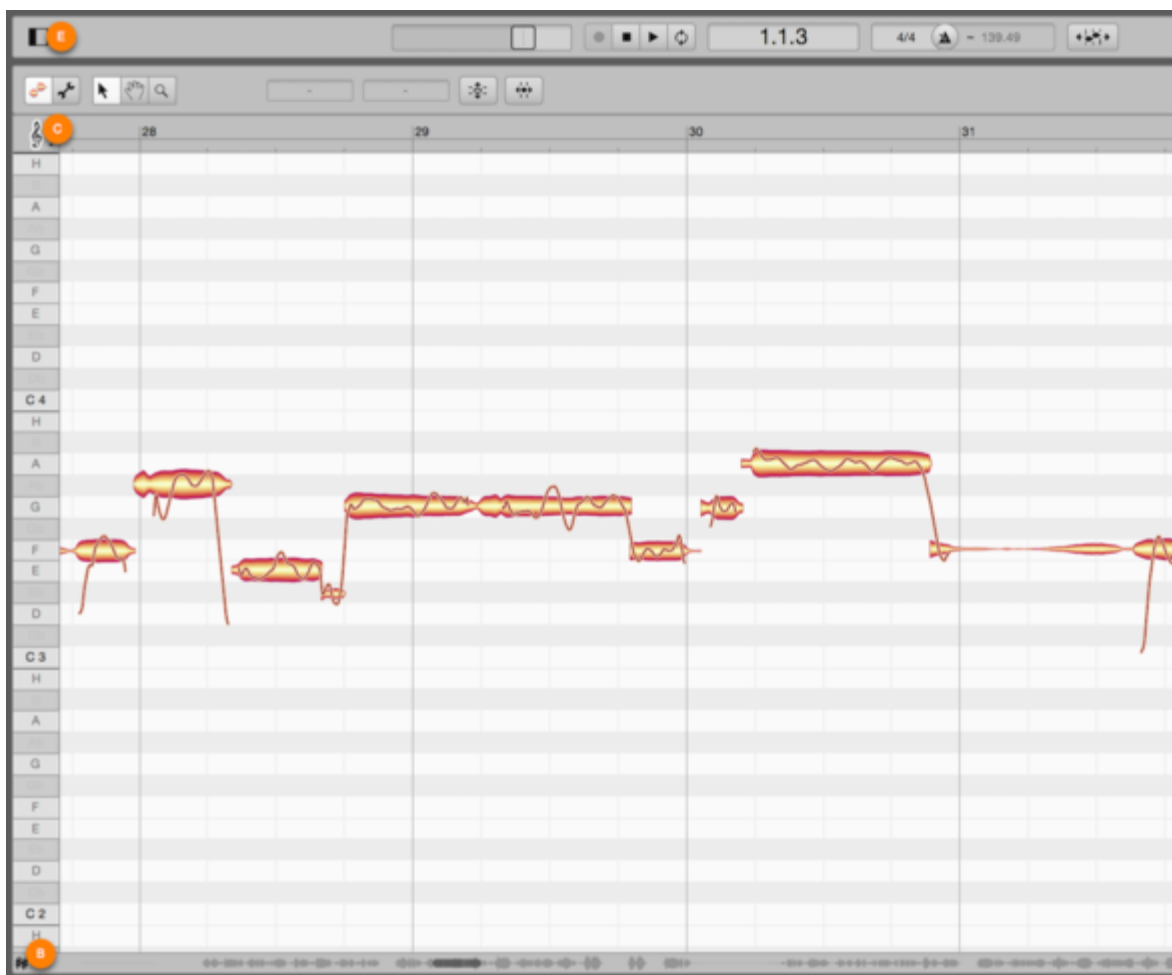
Pour amener les repères de limite de cycle sur le début et la fin de la sélection de gouttes actuelle (avec calage sur la grille), maintenez la touche [Shift] et double-cliquez n'importe où dans la plage de cycle. Si vous le faites en tenant enfoncées les touches [Alt] et [Shift], plutôt que de se caler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

Affichage et autres options

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

Affichage et masquage des éléments de l'interface

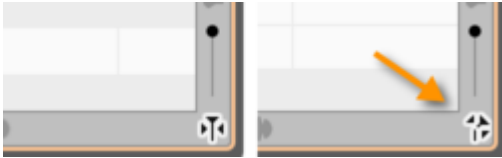
L'interface utilisateur de Melodyne peut être adaptée à diverses situations et exigences de travail. Vous trouverez les moyens de le faire dans le menu Options ainsi que dans l'interface elle-même.



L'illustration montre la correspondance des icônes de l'interface utilisateur de la version autonome de Melodyne avec les éléments du menu Options.

- Éditeur de notes (A) : diverses options pour l'éditeur de notes qui sont décrites en détail ci-dessous.

- Éditeur de gamme (B) : affiche/masque successivement un, deux ou les trois panneaux de la fenêtre d'éditeur de gamme.
- Grille de hauteur © : offre le choix entre diverses options pour la grille de hauteur.
- Grille de temps (D) : offre le choix entre diverses options pour la grille de temps.
- Afficher panneau d'infos (E) : masque le panneau d'infos ou l'affiche sur le côté gauche et/ou droit de l'écran.
- Auto-défilement de l'éditeur de notes (F) : lorsque cette option est activée, l'affichage dans l'éditeur de notes suit le curseur de lecture.



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

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

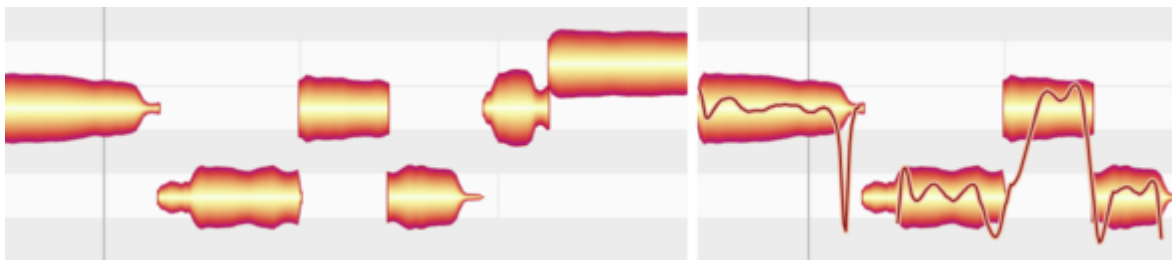
Si le défilement automatique a été temporairement désactivé, l'icône d'auto-défilement dans le coin en bas à droite de l'éditeur de notes prend la forme illustrée ici.

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

Afficher courbe de hauteur

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

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

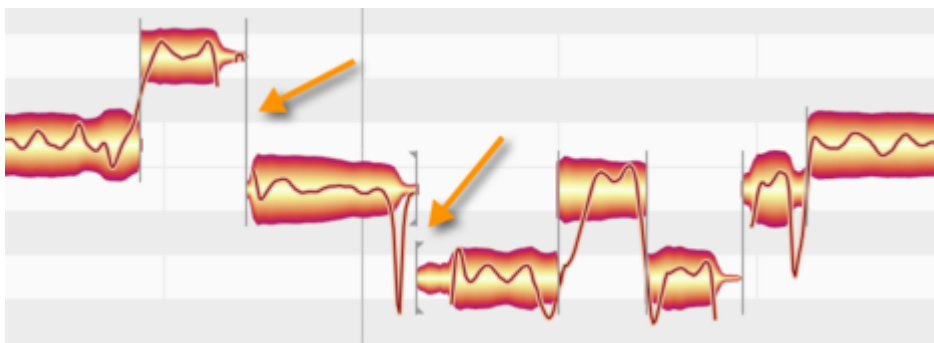


Que cette option soit ou non cochée, la courbe de hauteur sera affichée si l'outil Hauteur est sélectionné.

Afficher séparations de notes

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

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

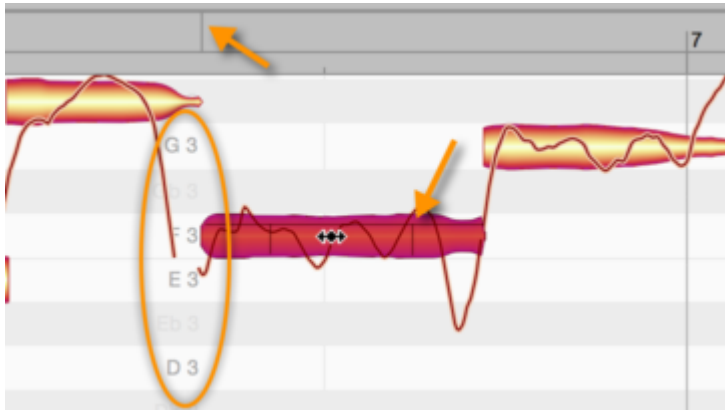


Les séparations de notes sont toujours affichées quand l'outil indépendant Séparation de notes est en service, que cette option de menu soit ou non cochée.

Afficher infos de goutte

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

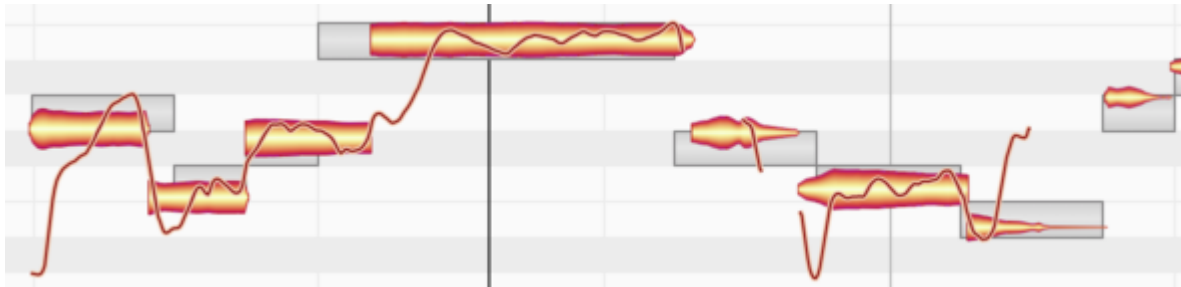
Le plus marquant de ces éléments est la règle de hauteur locale qui apparaît directement devant chaque note sur laquelle se trouve le pointeur de la souris. Dans la goutte elle-même, de fines lignes marquent les zones de traction pour les outils contextuels.



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

Afficher notes suggérées

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



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

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

Écoute durant l'édition des gouttes

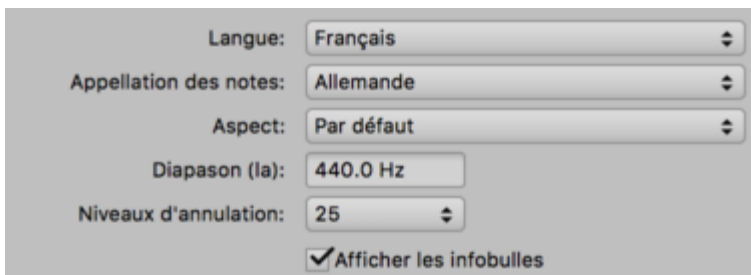
Lorsque vous changez la hauteur de gouttes dans l'éditeur de notes alors que cette option est cochée, Melodyne produit pour vous guider le son de la note à la position sur laquelle vous avez initialement cliqué. Vous pouvez activer ou désactiver ce retour acoustique.

Préférences et raccourcis clavier

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

Ouverture de la fenêtre et réglages généraux

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



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

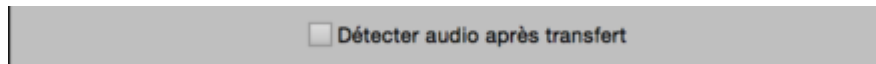
- **Langue** : détermine la langue de l'interface utilisateur.
- **Appellation des notes** : détermine la notation utilisée pour nommer les notes, c'est à dire (par ordre chromatique décroissant) Anglaise (C, B, Bb, etc.), Allemande (C, H, B, etc.) ou Latine (Do, Si, Sib, etc.).
- **Aspect** : ici vous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

Préférences audio et d'enregistrement

Aussi bien dans la version autonome que dans le plug-in, vous trouverez les deux options suivantes :

- Cache audio : détermine l'emplacement sur votre disque dur de la mémoire cache audio requise par Melodyne editor pour le traitement interne.
- Taille de cache : détermine la taille maximale de cette mémoire cache audio.

L'option suivante ne se trouve que dans le plug-in :



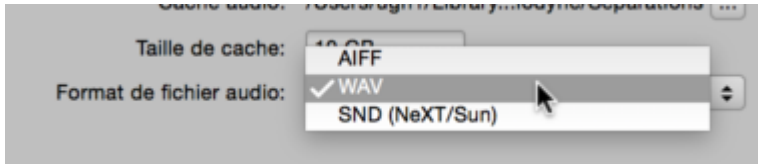
- Détecter audio après transfert : si vous cochez cette option, la détection (analyse) des données audio ne commence qu'une fois le transfert terminé, réduisant ainsi la charge de travail du processeur pendant le transfert. Sélectionnez cette option si votre ordinateur n'est pas particulièrement puissant et s'il y a des signes pendant le transfert que ses ressources s'amointrissent (par exemple des clics, des décrochages, des ralentissements extrêmes du système).



Les pages Audio et Enregistrement de la fenêtre Préférences affichent les options suivantes :

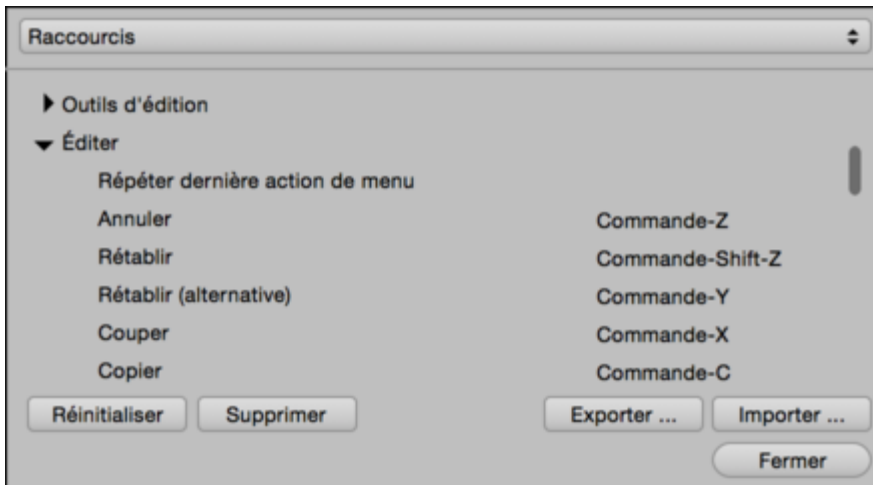
- Interface audio : vous permet de sélectionner un pilote audio ou l'interface audio qu'il pilote.
- Fréq. d'échantillonnage : détermine la fréquence d'échantillonnage utilisée par Melodyne.
- Taille de mém. tampon : détermine la taille de la mémoire tampon utilisée pour l'édition audio. Plus petite est la valeur, plus basse est la latence mais plus grande est la charge pour le processeur.
- 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.
- Sortie Master : sélectionne la sortie générale de Melodyne autonome. Le niveau de cette sortie est contrôlé par la commande Volume Master dans la barre de transport. Si votre interface audio n'offre qu'une seule sortie, elle sera automatiquement la sortie Master.

- Entrée par défaut : sélectionne l'entrée principale pour Melodyne Stand-Alone. Si votre interface audio n'offre qu'une seule entrée, elle sera automatiquement l'entrée par défaut.
- Format de fichier audio : détermine le format de fichier utilisé par Melodyne pour conserver les enregistrements. Les formats les plus couramment utilisés sont WAV et AIFF.



Raccourcis

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



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

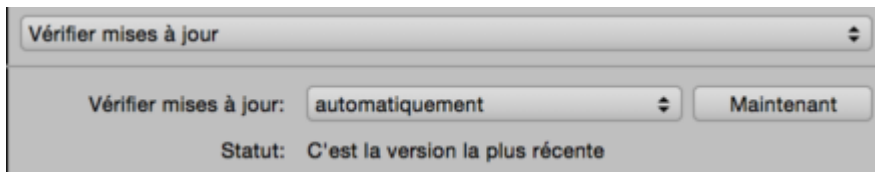
Cliquez sur une commande, puis appuyez sur la touche ou la combinaison de touches que vous souhaitez lui affecter comme raccourci. Melodyne affectera la touche ou la combinaison de touches à la commande en question. Répétez la procédure pour autant de commandes que vous le souhaitez.

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

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

Mises à jour

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



Caractéristiques audio et algorithmes

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

Le processus de détection

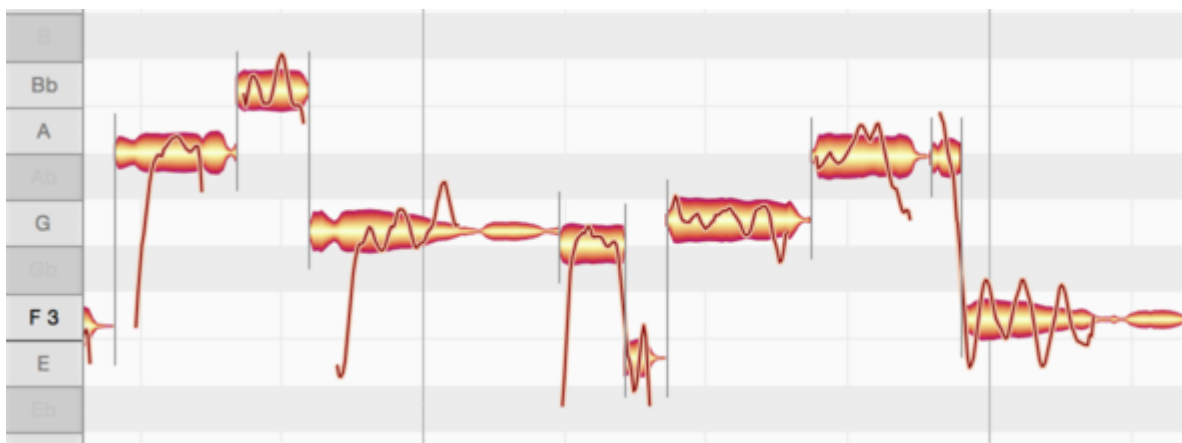
Melodyne analyse les données audio afin de trouver les notes qu’elles contiennent et les mettre à votre disposition pour l’édition. Nous appelons ce processus la « détection ».

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

Mélodique

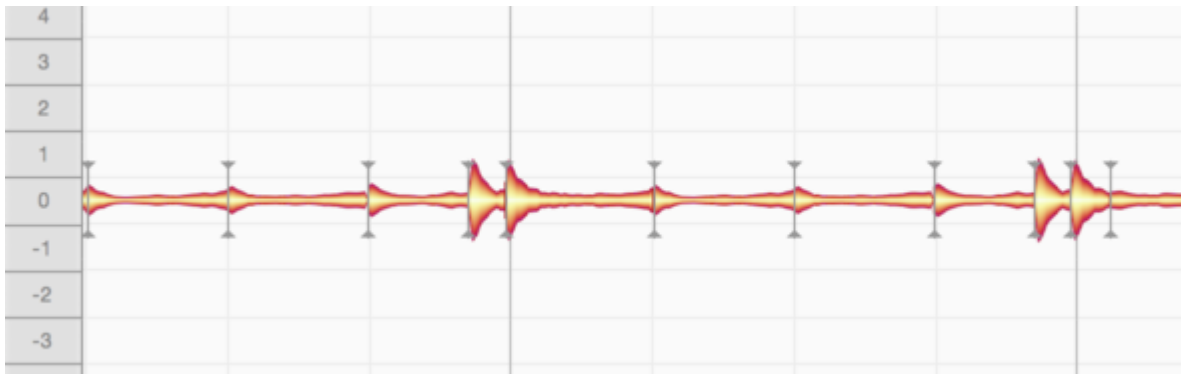
Les données mélodiques sont monophoniques, ce qui signifie qu’à n’importe quel instant, une seule note est produite. Veuillez toutefois garder à l’esprit que la réverbération peut causer des chevauchements de notes même dans des données monophoniques, créant en effet une sorte de polyphonie. Par conséquent,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

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



L'algorithme Percussif

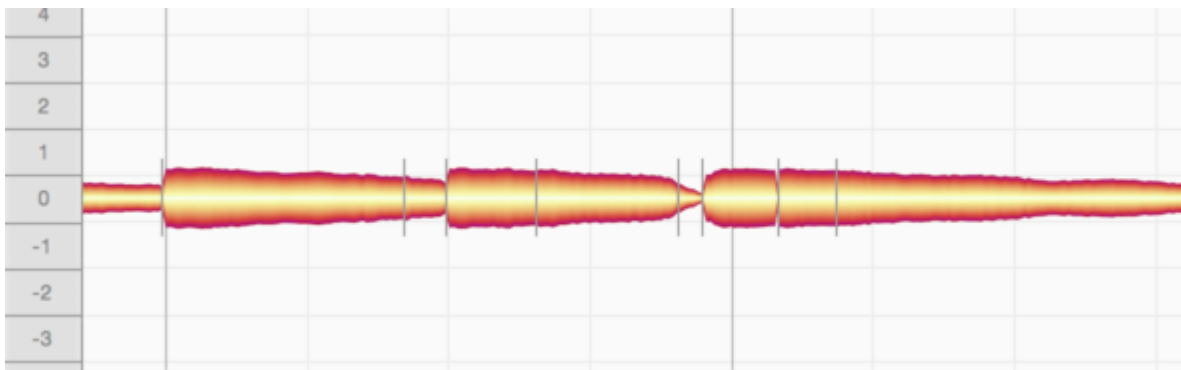
Cette catégorie comprend non seulement les enregistrements de batterie et autres instruments de percussion mais aussi les bruits et effets atmosphériques ainsi que d'autres données dans lesquelles Melodyne ne peut pas détecter une hauteur claire des sons. Quand l'algorithme percussif est sélectionné,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



L'algorithme Universel

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

L'algorithme Universel, comme le Percussif, affiche toutes les notes détectées à la même hauteur. La règle de hauteur n'affiche aucun nom de note, simplement des valeurs relatives pour les demi-tons, et les fonctions de gamme sont désactivées.



Changement d'algorithme

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

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

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

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

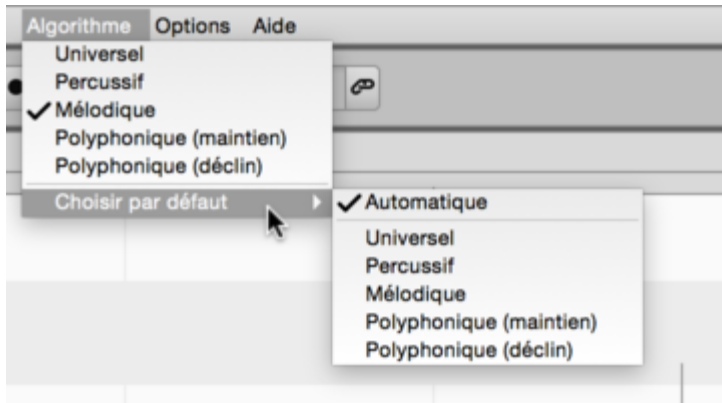
Sélection automatique ou manuelle de l'algorithme

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

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

Cette règle ne s'applique qu'avec le choix d'Automatique pour l'algorithme. Elle ne s'applique cependant pas lorsque vous utilisez Melodyne avec l'ARA ; ni quand, dans la version autonome de Melodyne, un nouveau fichier est déposé dans un document alors qu'il possède déjà un fichier MDD contenant l'édition appliquée à sa détection.

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



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

Mode d'assignation des notes

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

Ce qu'implique la modification de la détection

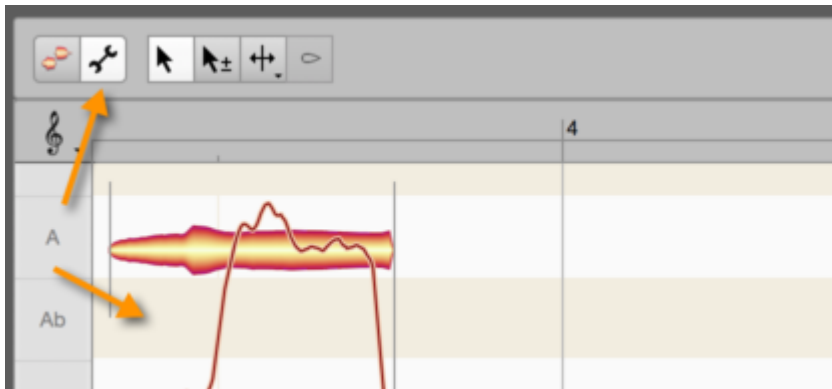
Lorsque vous travaillez en mode d'assignation des notes, aucune des modifications que vous effectuez n'a d'effet audible sur les notes elles-mêmes. Tout ce que vous faites, c'est d'assurer que les notes affichées correspondent bien à celles qui ont été jouées ou chantées. En d'autres termes, vous faites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

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

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

Ce qui est édité et où

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



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

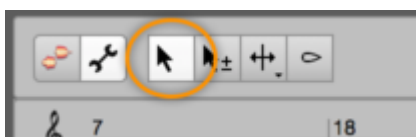
Chaque fois que vous cliquez sur l'icône en forme de goutte (à gauche de la clé anglaise), vous quittez le mode d'assignation des notes et revenez au mode d'édition. Là, vous entendrez à nouveau les résultats de toutes les modifications que vous avez effectuées avant de basculer en mode d'assignation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

L'outil principal en mode d'assignation des notes

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

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

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

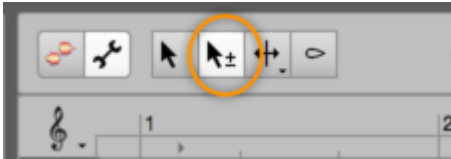


- Dans la partie inférieure d'une goutte, l'outil principal fonctionne comme l'outil *Activation*.
- Dans la partie supérieure d'une goutte, l'outil principal fonctionne comme l'outil *Séparation de notes*.

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

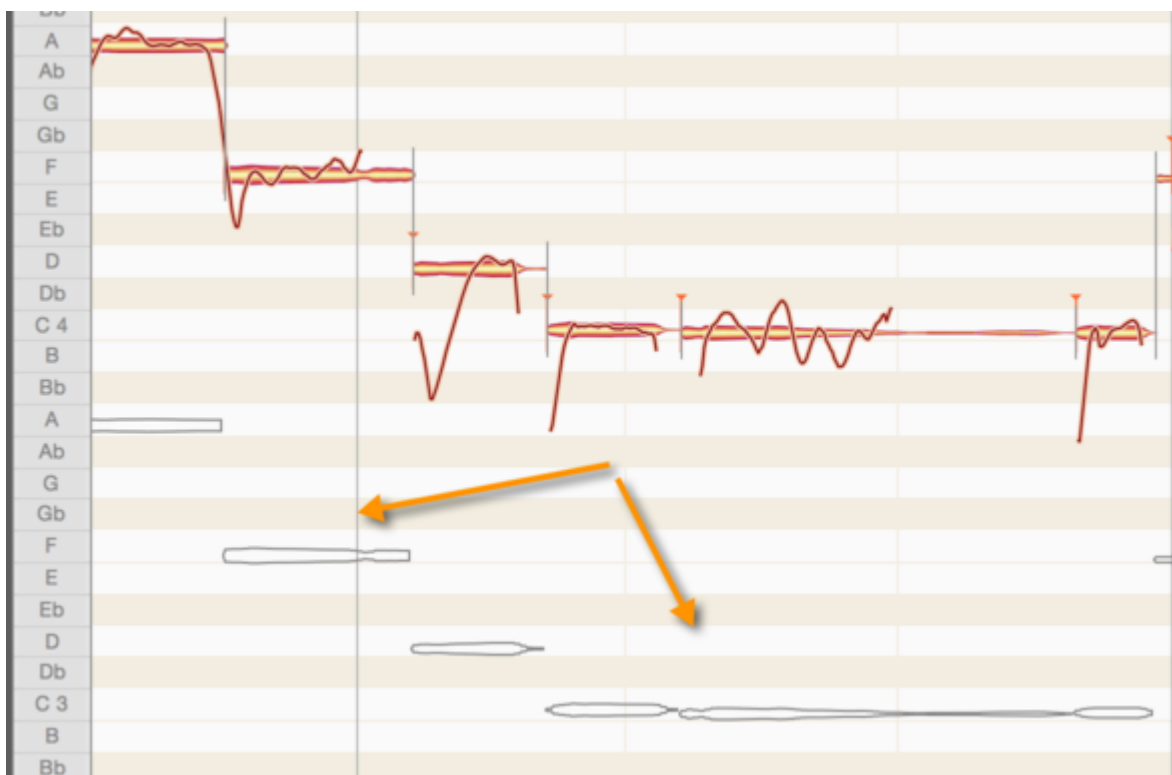
L'outil Activation

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



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

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



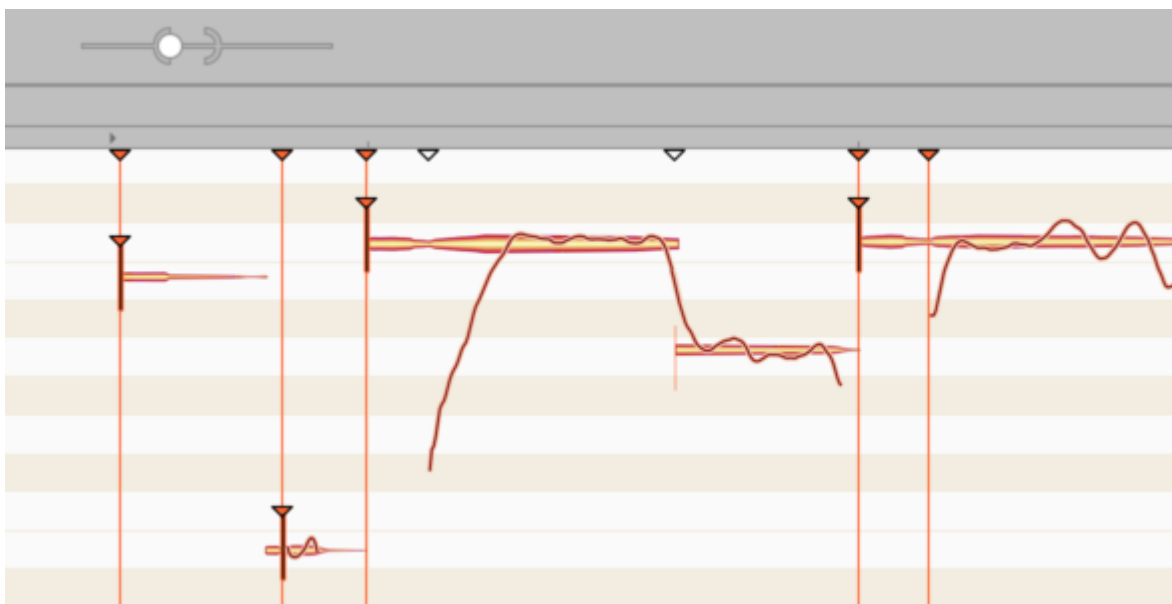
Faire glisser les gouttes verticalement a sensiblement le même effet : cela ordonne à Melodyne de rechercher une alternative de hauteur plus haut ou plus bas. Si une hauteur plausible est trouvée dans la direction indiquée, la goutte s'y colle ; sinon, elle retourne à sa position d'origine. Vous utiliserez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

Lignes de point de départ et points de départ désignés

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

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

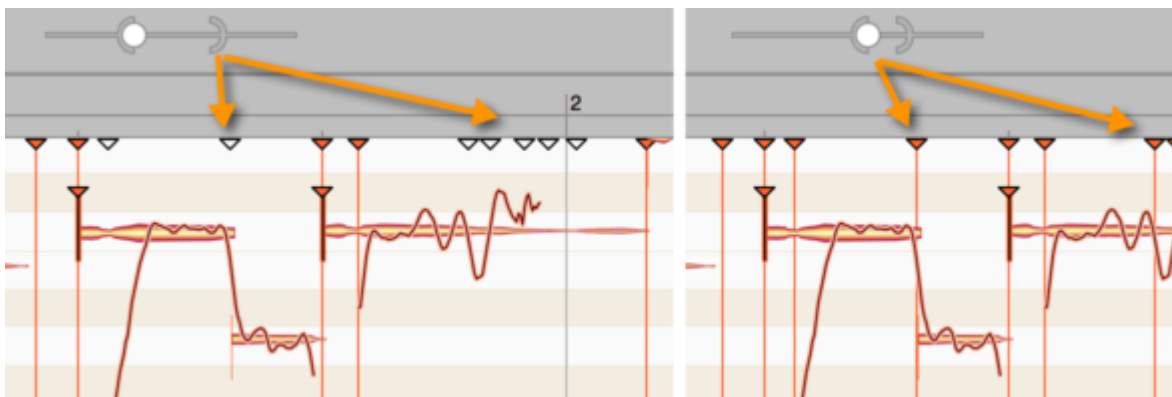
pertinent en matière de timing, comme c'est le cas également avec la quantification, c'est le moment où le son apparaît vraiment et où la hauteur devient pour la première fois perceptible ; c'est *cela* le moment critique pour le timing, et c'est cet instant plus tardif qui est désigné comme point de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



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

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

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



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

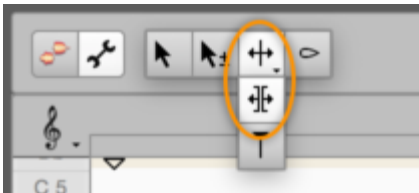
En faisant glisser son indicateur, il est possible de déplacer une ligne de point de départ vers l'avant ou vers l'arrière dans le temps ; toutefois, ce sera rarement nécessaire car Melodyne identifie presque toujours la position idéale. Peut-être voudrez-vous cependant procéder à des ajustements. Si,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



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

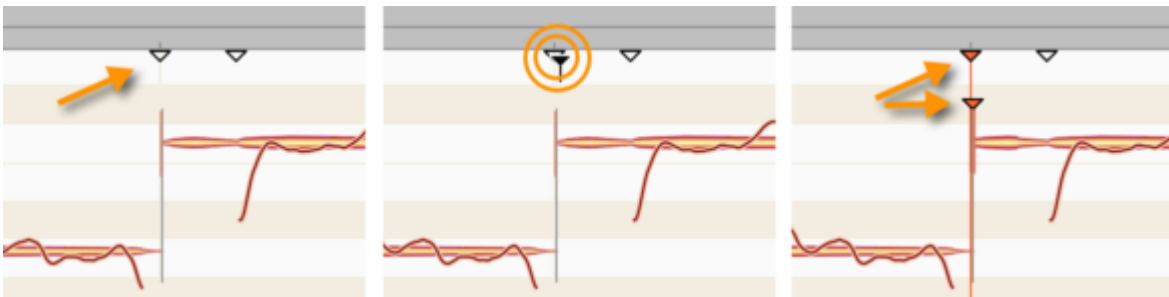
L'outil Séparation de notes et l'outil Type de séparation

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



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

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



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

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

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

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

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

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

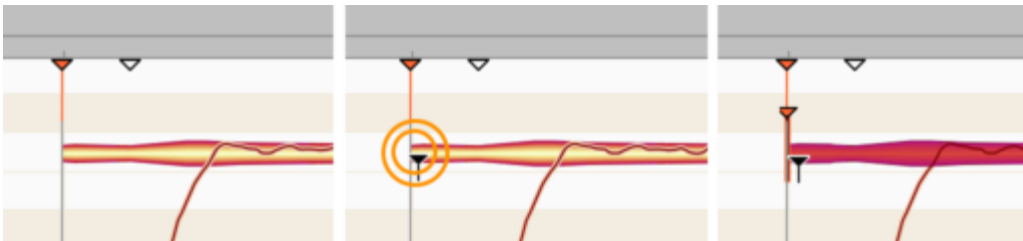
- **Convertir sélection en séquence connectée** : avec cette commande, vous pouvez convertir une sélection comprenant plusieurs notes adjacentes entre lesquelles il y a des séparations sans continuité en une séquence connectée dont les séparations se font avec continuité. C'est également possible avec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

L'outil Assignment d'attaque

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



Il est disponible pour tous les algorithmes et sert à manuellement désigner ou invalider des points de départ en double-cliquant dessus. Un point de départ désigné est indiqué par une verticale (c'est-à-dire une courte ligne verticale), avec un triangle rouge à son sommet, située sur ou près de l'extrémité gauche de la goutte.

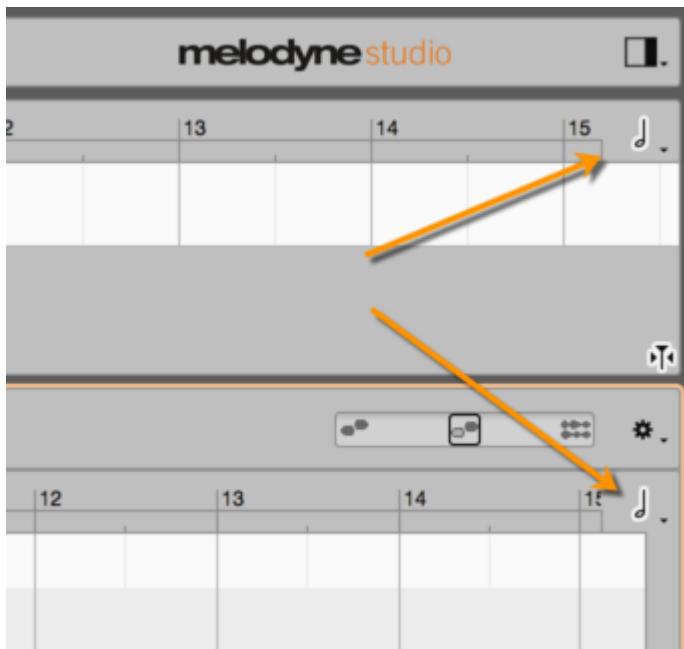


En amenant l'outil Assignment d'attaque dans la région des marqueurs de point de départ sous la règle temporelle, vous pouvez aussi modifier ces derniers avec cet outil. En règle générale, vous utiliserez toutefois l'outil Séparation de notes pour cela, comme décrit ci-dessus.

La grille de temps

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

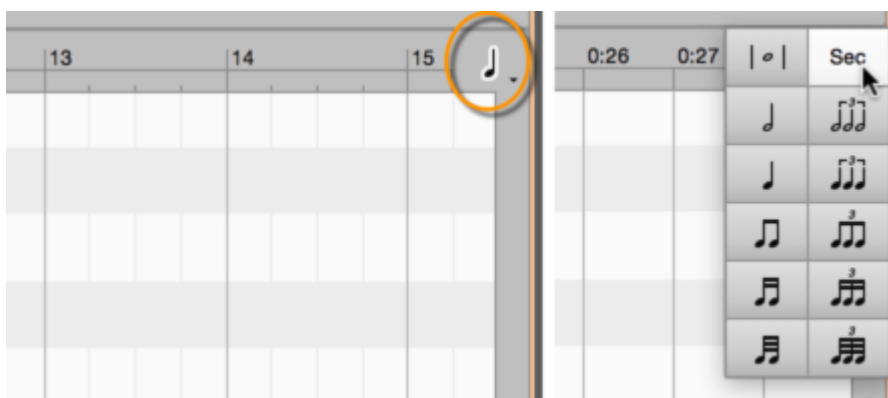
Activation et réglage de la grille de temps



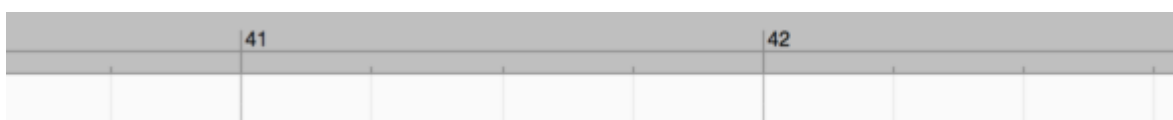
Pour régler la grille de temps, choisissez Options > Grille de temps dans le menu principal ou cliquez sur l'icône de note (en haut à droite de l'éditeur de notes) pour ouvrir le menu local représenté ici.

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

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



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



Déplacement des notes quand la grille est active

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



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

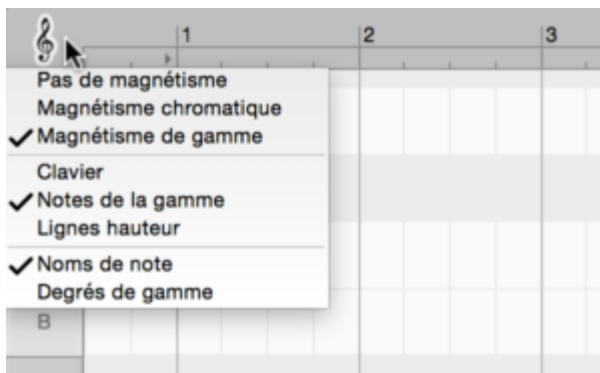
Même si la grille est active, vous pouvez toujours ajuster la position d'une note (ou d'une sélection de notes) indépendamment de la grille en tenant enfoncée la touche [Alt] pendant le déplacement.

Grille de hauteur et gammes

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

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

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



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

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

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

Magnétisme

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

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

Arrière-plan

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

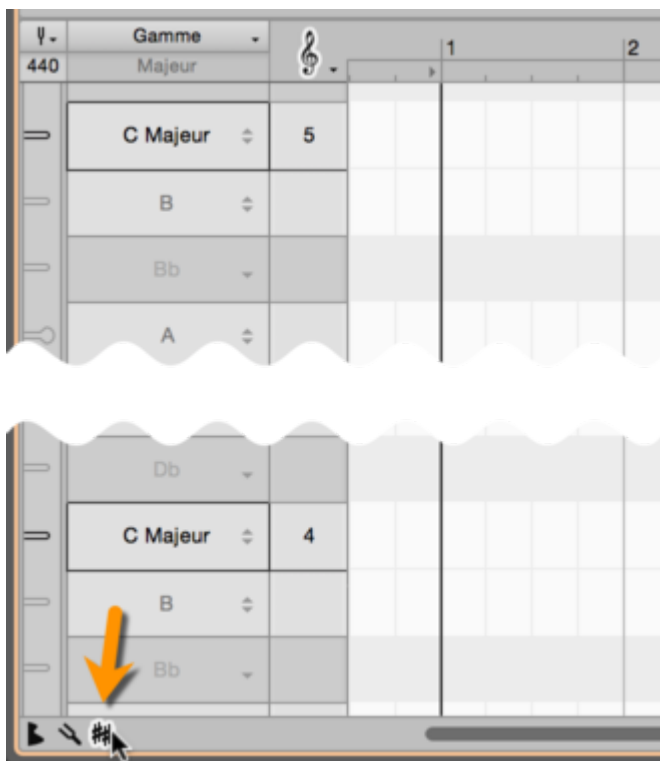
- **Clavier** : dans l'éditeur de notes, les bandes plus foncées représentent les touches noires d'un clavier de piano et les bandes claires les blanches – un agencement familier pour les utilisateurs de la plupart des éditeurs MIDI.
- **Notes de la gamme** : les bandes claires sont assignées aux notes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

Règle

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

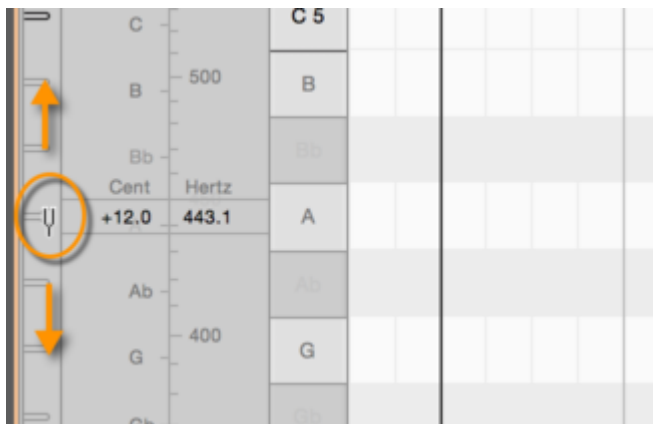
La règle de gamme et la règle de diapason

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

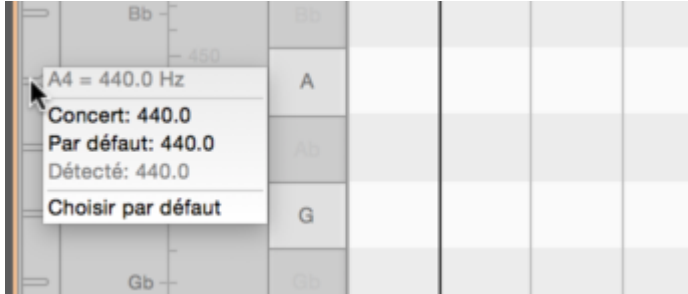


Réglage du diapason

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



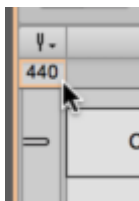
En cliquant avec le bouton droit sur n'importe quel marqueur de la règle, vous pouvez ouvrir un petit menu contextuel. Celui-ci vous offre un certain nombre de pointeurs pour vous aider à rapidement aligner la grille de hauteur sur un diapason particulier :



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

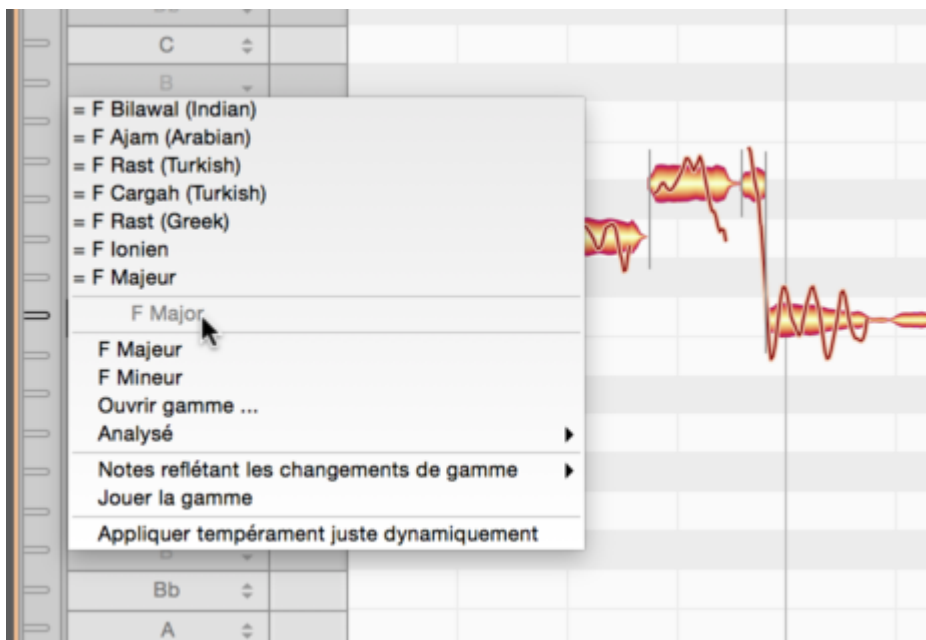
- Concert : base l'accord sur le diapason de concert moderne standard ($A_4 = 440$ Hz).
- Par défaut : base l'accord sur la fréquence actuellement assignée au A_4 dans la fenêtre de dialogue Préférences.
- Détecté : base l'accord sur l'analyse que Melodyne a effectuée de la musique éditée – l'accord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

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



Sélection de la tonique et de la variété de gamme

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



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

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

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

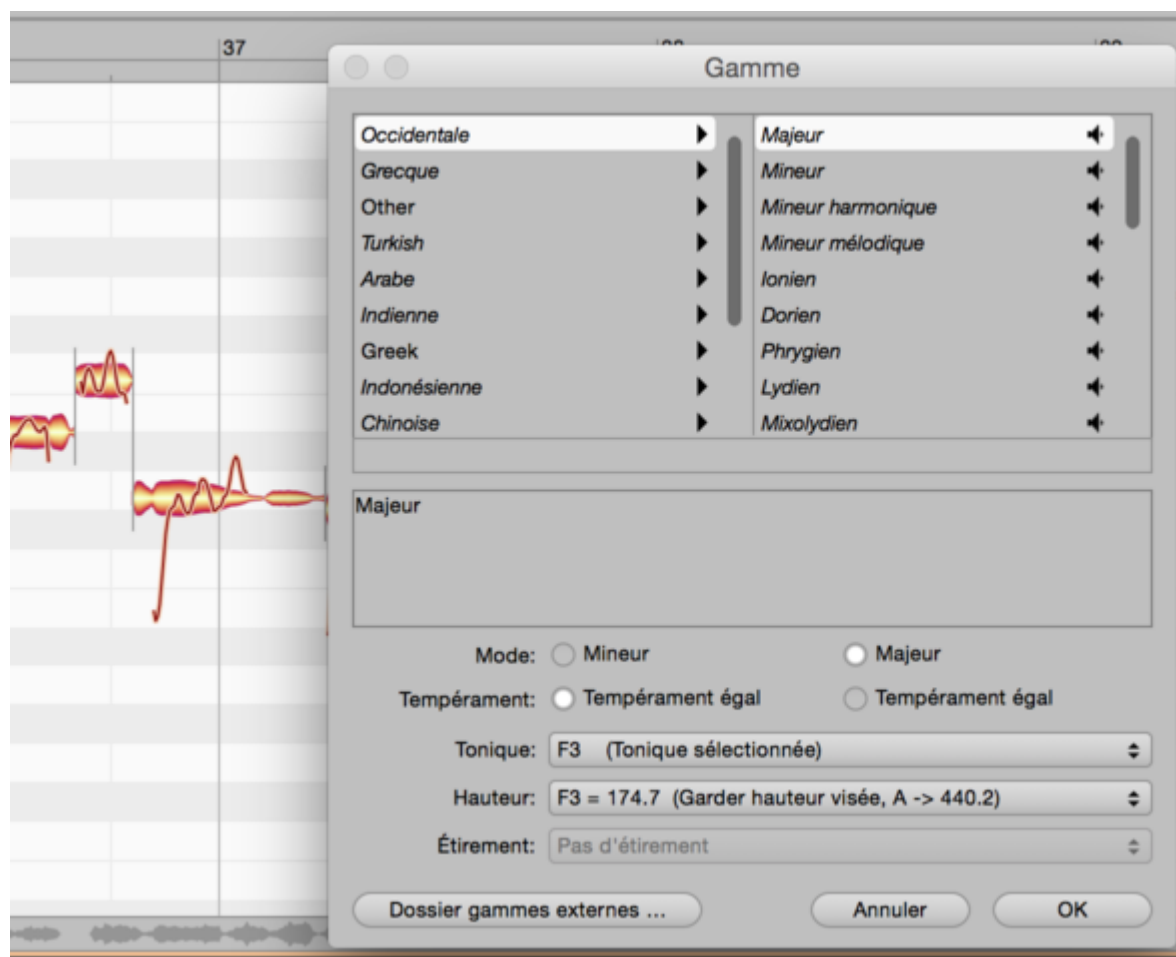
- Jouer la gamme : joue la gamme actuelle. Quand cette fonction est active, une icône de haut-parleur apparaît en haut de la règle de gamme. En cliquant sur cette icône, vous pouvez désactiver la fonction sans passer par un menu.

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

La fenêtre Gamme

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

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



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

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

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

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

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

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

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

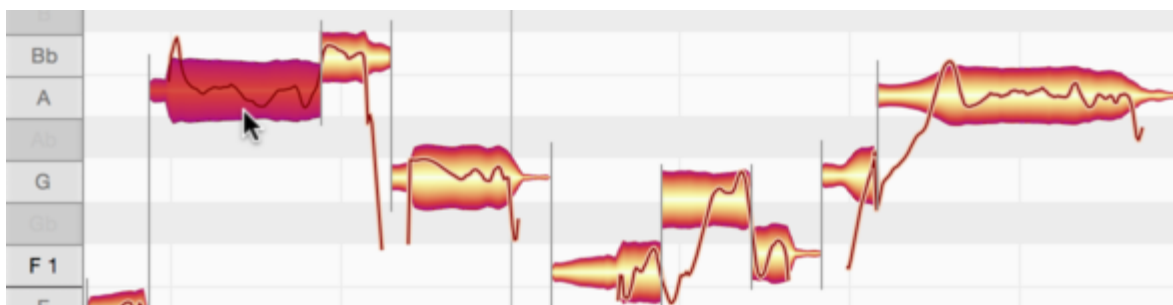
Avec ce bouton, vous pouvez aussi charger des définitions de gamme créées dans Melodyne studio (extension de nom de fichier « .mts »).

Sélection de notes

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

Techniques de sélection standard

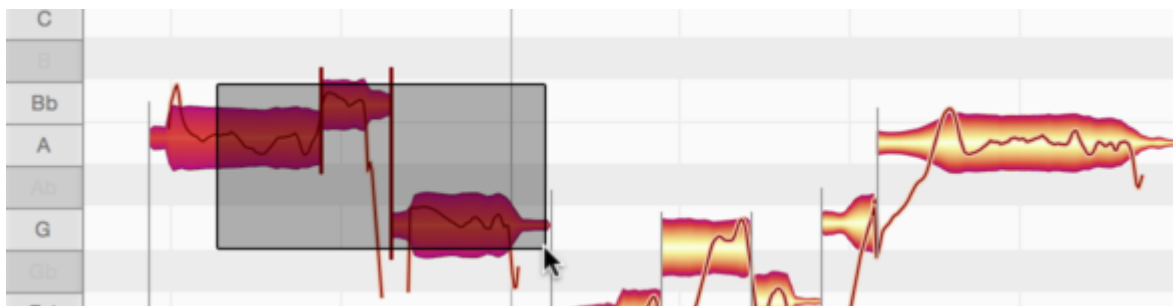
Cliquez sur une note dans l'éditeur de notes pour la sélectionner. Les notes sélectionnées ont une coloration plus intense.



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

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

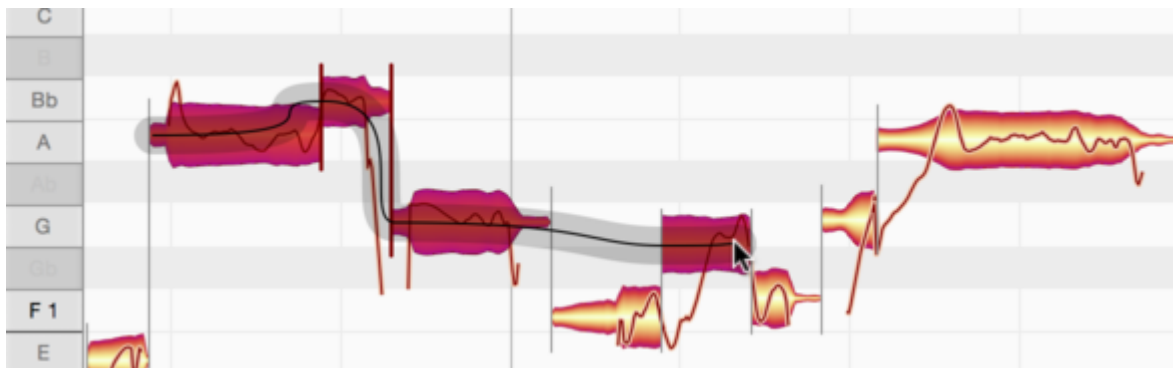
Une autre façon de sélectionner plusieurs gouttes est de les prendre au « lasso » en cliquant sur le fond à un coin de la sélection désirée puis de tirer le pointeur en diagonale jusqu'au coin opposé. Cela s'appelle encadrer la sélection ou la prendre au lasso. Si vous maintenez la touche [Commande]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



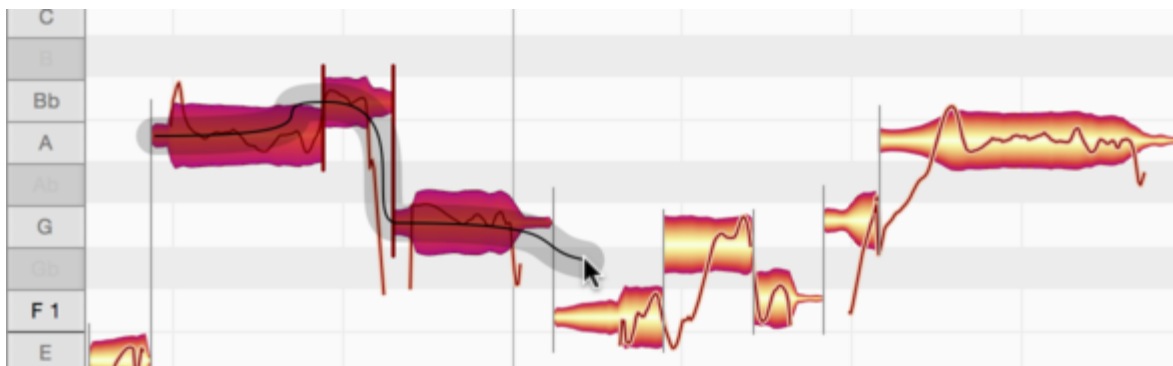
Pour sélectionner un passage (c'est-à-dire une série de notes), cliquez sur la première note de la série puis [Shift]-cliquez sur la dernière (ou vice versa).

Sélection de type « serpent »

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

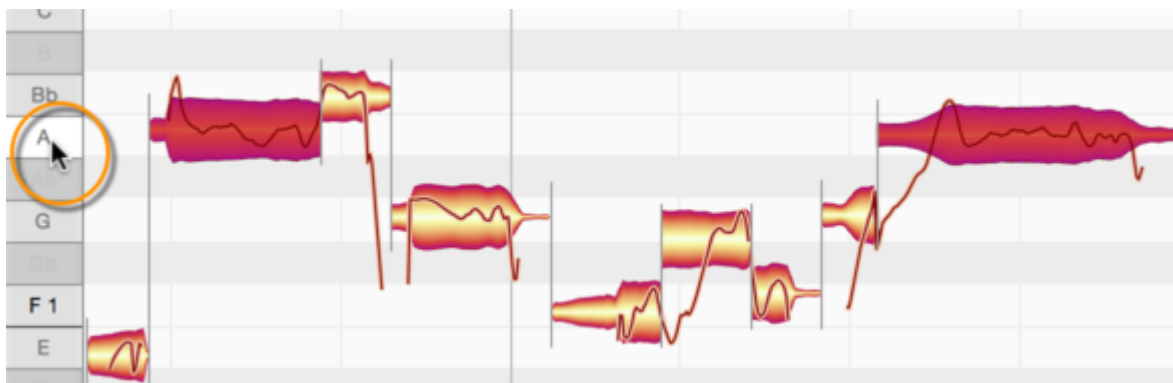


Si vous ramenez la souris (et donc le serpent) en arrière, vous retirez de la sélection les notes précédemment « peintes ».



Sélection à l'aide de la règle de hauteur

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

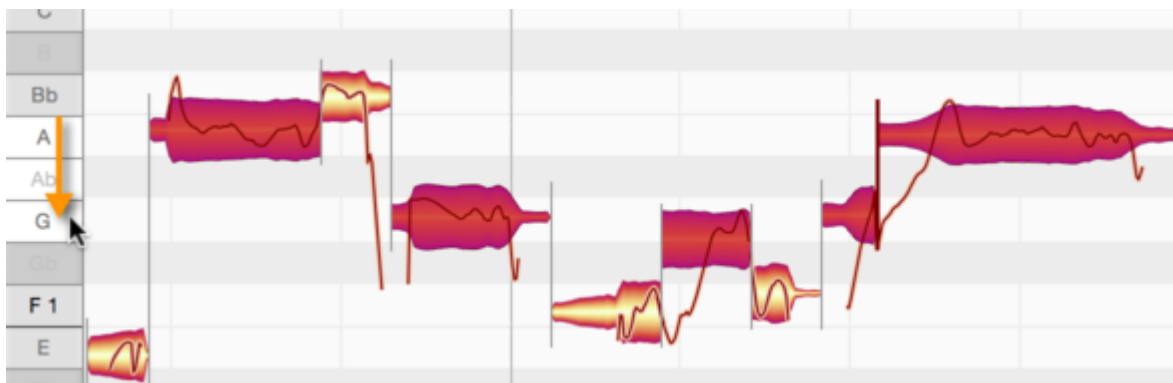


Si le mode cyclique est activé, la sélection ne concerne que les notes appartenant à la plage du cycle, celle lue en boucle.

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

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

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



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

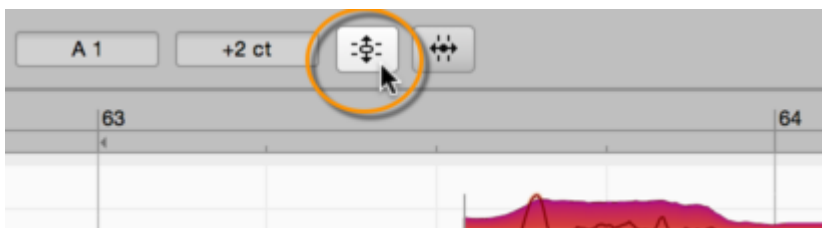
Macro Corriger hauteur

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

Ouverture et emploi de la macro

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

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

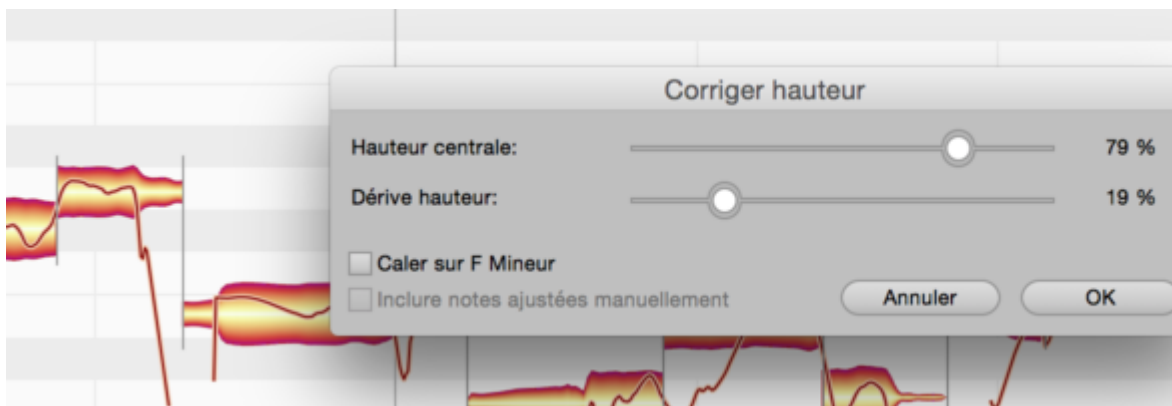


Ici, avec le curseur du haut, vous pouvez appliquer une rigueur de correction de la hauteur centrale de la note sélectionnée allant de 0 % (pas d'influence) à 100 % (pleine puissance). Par défaut, ces notes sont déplacées vers, ou sur, le demi-ton le plus proche, mais si vous cochez l'option « Magnétisme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

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

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

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



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

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

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

Fermeture de la macro et valeurs de correction à sa réouverture

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

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

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

Macro Quantifier timing

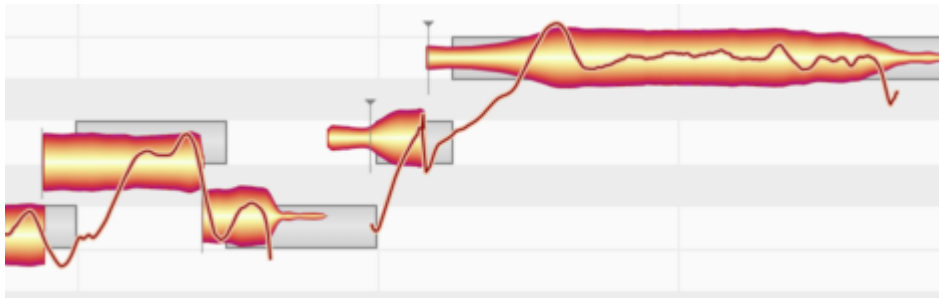
Dans cette visite guidée, vous apprendrez comment travailler avec la macro Quantifier timing, qui permet de corriger rapidement et sans effort la mise en place ou « timing » des notes.

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

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

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

Des conteneurs gris encadrent maintenant chaque goutte.



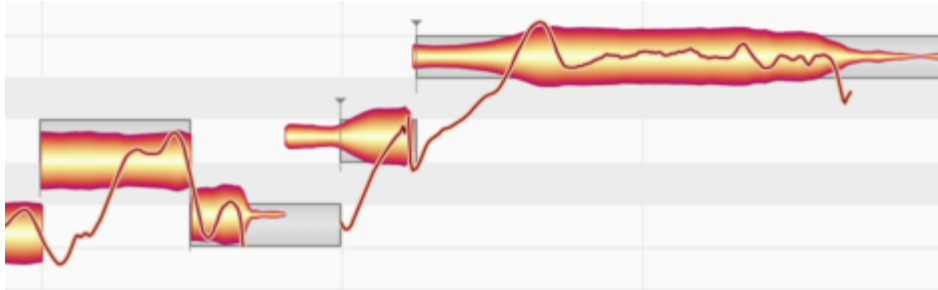
Quand il analyse la première fois les données, Melodyne calcule pour chaque note deux paramètres intéressants pour le processus de correction temporelle.

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

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

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

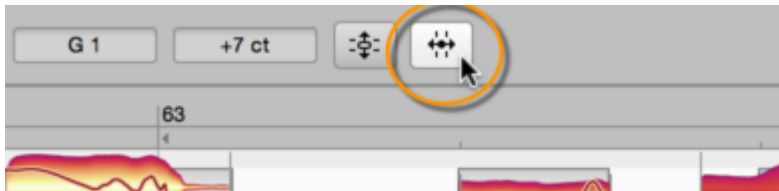
Si vous quantifiez les notes avec la macro Quantifier timing, le point de départ musical de chaque note (s'il a été déterminé, sinon le début de la note) se déplacera vers la gauche de son cadre gris. Le curseur de rigueur de quantification détermine si le recalage est total ou seulement partiel en direction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



Ouverture de la macro Quantifier timing et réglage des paramètres

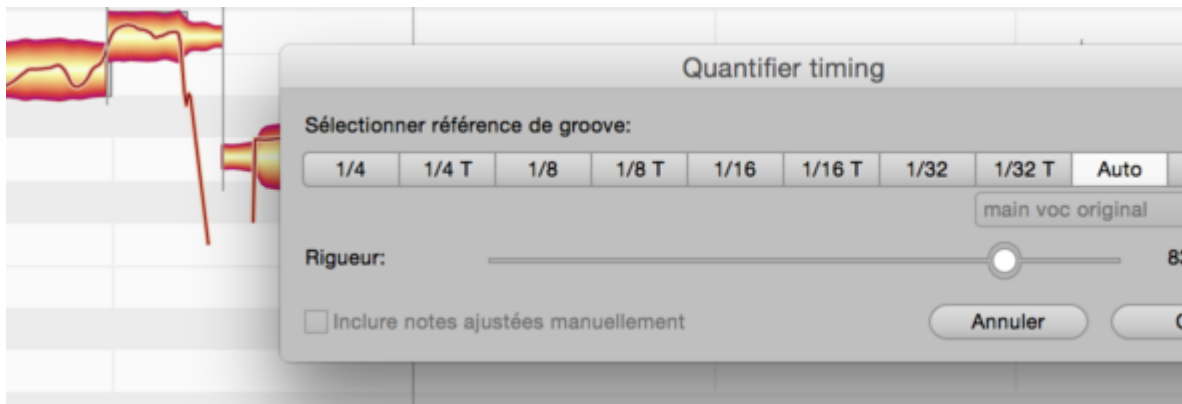
Sélectionnez les notes que vous voulez éditer. Si aucune note n'est sélectionnée, la macro-édition affectera par défaut toutes les notes.

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



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

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



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

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

Le curseur Rigueur de quantification détermine le pourcentage de la distance vers cette destination ultime que 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 l'éditeur de notes), l'effet des différents réglages.

Si vous avez déjà affiné la position des notes à l'aide de l'outil Timing, Melodyne considère que vous êtes satisfait des résultats ; cela signifie que, par défaut, si vous ouvrez maintenant la macro Quantifier timing sans avoir sélectionné de notes et commencez à faire des changements, toutes les notes seront affectées sauf celles-ci. Si vous désirez que la position de ces notes soit aussi affectée par la macro, cochez « Inclure notes ajustées manuellement ». Cette option est bien sûr grisée, car sans intérêt, si aucune édition manuelle de la position des notes n'a encore été accomplie.

Fermeture de la macro et valeurs de correction à la réouverture

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

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

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

Outil principal

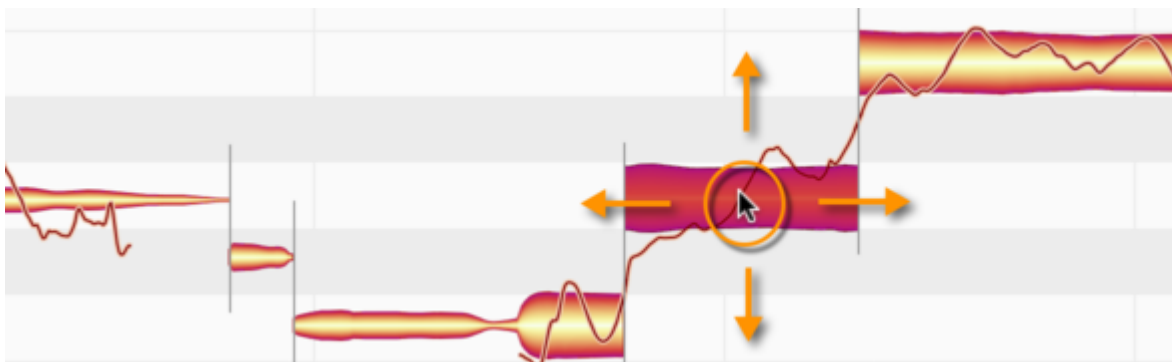
L'outil principal de Melodyne varie en fonction du contexte, sa fonction exacte dépend à chaque instant de sa position par rapport à la goutte sélectionnée.

Modification de la hauteur et du timing des notes

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



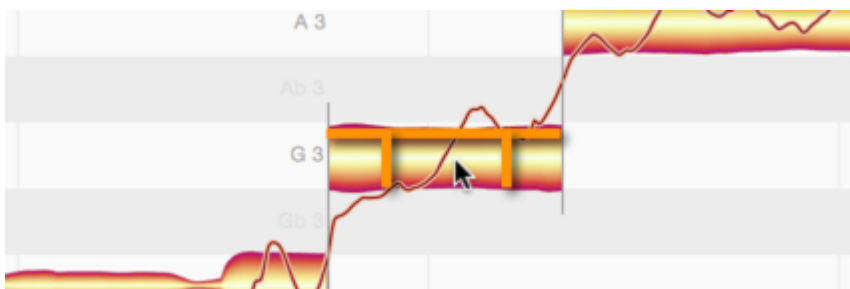
Avec l'outil principal, amenez le curseur flèche sur un point proche du centre d'une goutte, pressez et tenez le bouton de la souris enfoncé pendant que vous tirez vers le haut ou le bas (pour modifier sa hauteur) ou vers la gauche ou la droite (pour l'avancer ou la reculer dans le temps). C'est le mouvement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



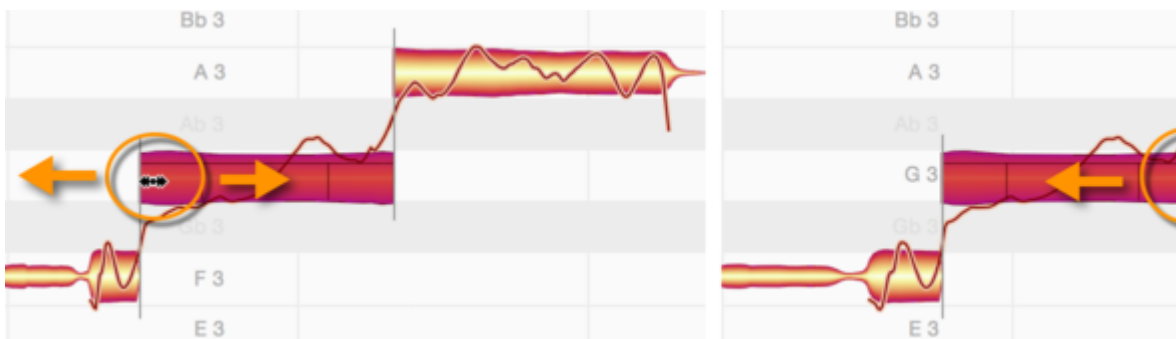
Quand vous tirez une note vers le haut ou le bas, vous entendez le son figé de la note à l'endroit où vous avez cliqué. Si, pendant que vous tirez, vous déplacez la souris vers la droite ou la gauche, vous pouvez faire passer d'autres parties de la note sous le microscope acoustique. Si vous ne souhaitez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

Modification de la longueur des notes

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



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



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

Remarquez que quand vous déplacez le début ou la fin d'une note de cette façon, la note précédente ou suivante, si elle est adjacente, est aussi étirée ou compressée avec une ampleur correspondante afin d'éviter que les deux notes ne se chevauchent ou au contraire qu'un blanc (silence) ne se crée entre elles. Ce type de relation existe quand une transition de hauteur entre deux notes consécutives a été détectée. En déplaçant aussi la note adjacente, Melodyne assure la continuité et préserve la musicalité du phrasé.

Édition des séparations de notes

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



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

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

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

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

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

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

Copie de notes

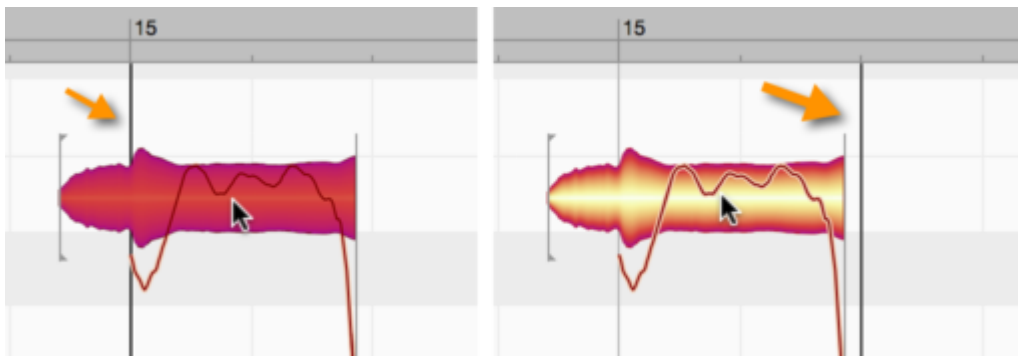
Pour copier des notes dans Melodyne, sélectionnez d'abord les notes voulues, puis choisissez Copier dans le menu Éditer ou dans le menu contextuel de l'éditeur de notes. Pour les insérer, utilisez la commande Coller. Les points suivants doivent être notés.

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

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

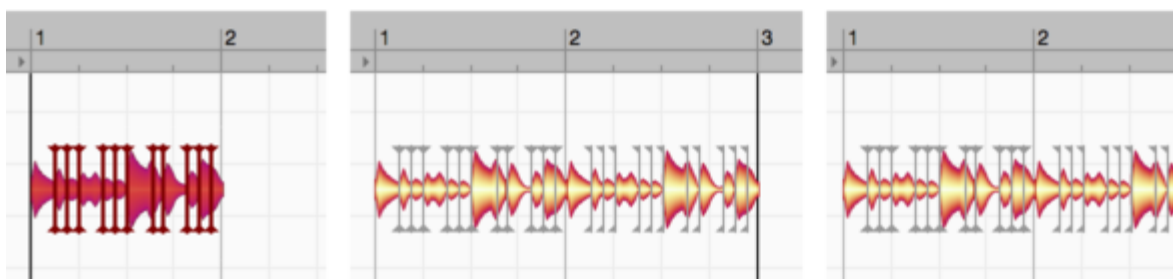
Si, avec les notes toujours sélectionnées, vous utilisez la commande Coller, la seule chose qui semble se produire, c'est que les notes qui étaient sélectionnées avant le collage ne le sont plus et que le curseur est maintenant situé juste après la dernière d'entre elles.

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



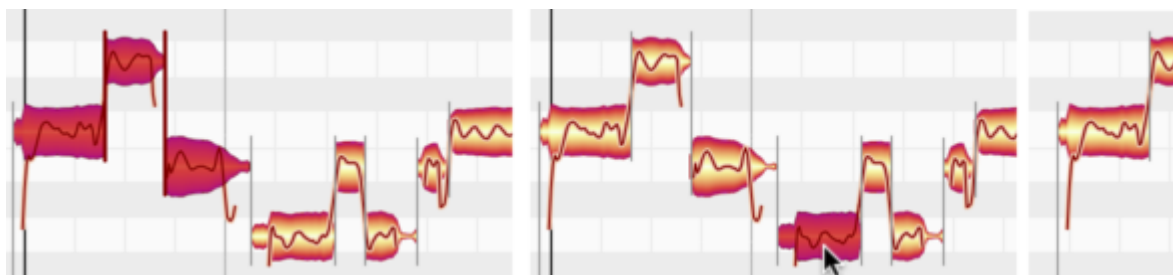
Maintenant, si vous exécutez un nouveau collage, les notes du presse-papiers seront collées une deuxième fois. Cependant, cette fois, comme aucune note n'a été sélectionnée, rien ne sera remplacé. Au lieu de cela, les notes nouvellement collées viendront se placer juste après celles qui avaient remplacé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

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

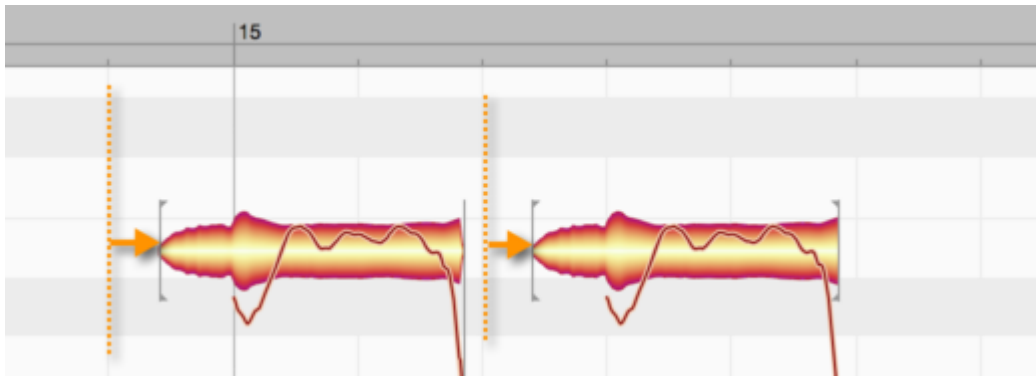


Avec ce que nous venons de voir, nous pouvons formuler les règles suivantes :

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



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

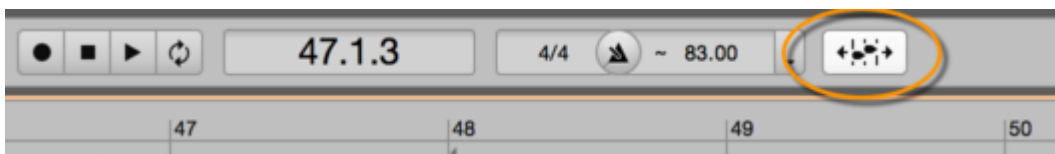


En d'autres termes, les notes ne sont pas copiées dans Melodyne pour nécessairement coïncider avec les lignes de la grille, car alors les subtilités de l'expression seraient perdues. Au lieu de cela, les notes copiées conservent leurs décalages respectifs par rapport à la grille. Il y a cependant une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

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

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

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



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

Détection du tempo et Auto-Stretch

Melodyne peut reconnaître non seulement les notes d'un enregistrement, mais aussi ses tempos prédominants et le chiffrage de la mesure. Cela vous offre, en combinaison avec les fonctions d'édition de tempo, de fascinantes possibilités créatives pour votre musique.

Introduction

Les fonctions de Melodyne pour la détection et le réglage du tempo sont souvent utilisées et avec un effet certain, et pourtant elles s'exécutent pour la plus grande part discrètement, en arrière-plan.

Exemple : faites glisser un enregistrement, une phrase ou une boucle sur un document dans la version autonome de Melodyne. Melodyne détecte le tempo de la musique et l'ajuste à celui de votre projet (même si celui-ci contient des changements progressifs de tempo). Le fichier audio fonctionne en synchronisation sans que vous ayez à vous en soucier.

Aucune détection du tempo n'est effectuée dans deux cas :

- Quand un fichier d'assignation contenant les résultats d'une détection antérieure et toute modification de celui-ci a déjà été sauvegardé pour le nouveau fichier audio – le tempo a déjà été détecté et il n'est donc pas nécessaire de répéter le processus ;
- Quand des boucles Apple sont importées, car celles-ci contiennent déjà des informations concernant leur tempo – ici encore, une nouvelle analyse du tempo serait inutile.

On enregistre souvent en mesure avec un clic pour qu'une référence de synchronisation soit disponible plus tard. Souvent, ce clic métronomique est ressenti comme contraignant : sans clic, la liberté est plus grande et la musique qui en résulte sonne de façon plus dynamique et plus animée ; elle peut « respirer ».

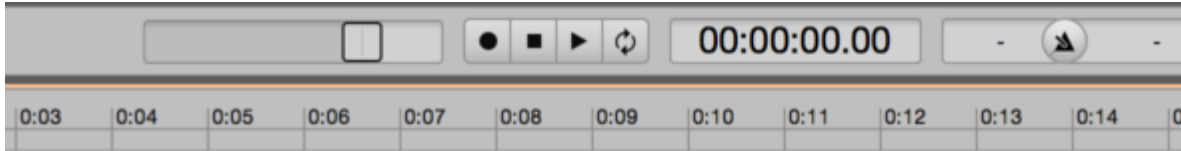
Avec Melodyne, on peut se dispenser de clic lors de l'enregistrement et néanmoins conserver une référence de synchronisation. L'astuce est simple : plutôt que de jouer en mesure avec un clic, ce qui entraîne une certaine rigidité, Melodyne vous permet tout simplement d'adopter la carte de tempo de l'enregistrement, avec toutes les fluctuations mineures de tempo, tous les changements de tempo, soudains ou progressifs, et les changements de mesure qu'il contient. En d'autres termes, c'est la musique qui dicte la cadence, pas l'inverse.

Le tempo dans les versions autonome et plug-in

La détection de tempo par Melodyne ne joue un rôle que dans la version autonome du programme ; pas dans le plug-in. La raison en est simple : le plug-in fonctionne au sein d'une DAW dont il adopte non seulement les données audio mais également toutes les informations de tempo.

Détermination du tempo dans la version autonome

Dans la version autonome de Melodyne, les champs de tempo et de format de mesure d'un nouveau document sont initialement vides ; un simplet tiret («-») est affiché dans chaque case à la place d'une valeur.



La règle temporelle est initialement graduée en secondes. Vous partez donc d'une feuille vierge et pouvez soit saisir manuellement le tempo et le format de mesure du projet Melodyne, soit laisser les routines de détection de tempo de Melodyne faire leur travail.

Pour saisir manuellement le tempo, procédez comme suit (les valeurs par défaut, à moins que d'autres ne soient saisies à la main, sont 120 bpm pour le tempo, 4/4 pour le format de mesure, et la noire pour les intervalles de la grille de temps) :

- Saisissez la valeur souhaitée en battements par minute (BPM) dans le champ de tempo
- Saisissez les valeurs souhaitées pour le numérateur et le dénominateur du format de mesure
- Saisissez une valeur de note musicale plutôt que des secondes dans le menu de la grille de temps
- Cliquez sur le bouton entre les champs de format de mesure et de tempo dans la barre de transport pour activer le métronome. Si vous avez l'habitude de travailler avec une station de travail audio numérique (DAW ou STAN), vous préférerez peut-être régler le tempo manuellement avant de commencer à travailler sur votre projet. Comme Melodyne détecte extrêmement bien le tempo, il est dans de nombreux cas plus facile et plus pratique de laisser simplement les routines de détection de tempo de Melodyne déterminer le tempo pour vous.

Pour permettre aux routines de détection de tempo de Melodyne de déterminer le tempo, procédez comme suit :

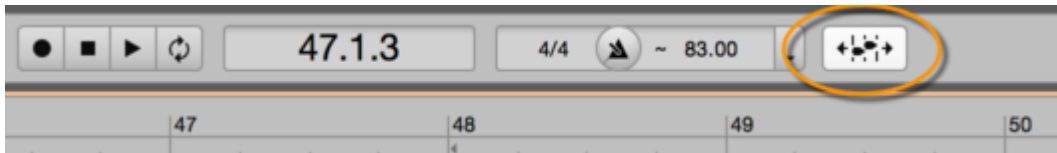
- Plutôt que d'initialiser les valeurs de tempo, de format de mesure et d'intervalle de grille manuellement comme cela vient d'être décrit, commencez l'enregistrement avec les champs de tempo et de format de mesure vides. Vous n'avez alors plus besoin d'écouter et de suivre un clic pendant l'enregistrement puisque Melodyne détectera le tempo et les fluctuations de tempo au sein de l'enregistrement et ajustera les lignes de la grille et le clic ultérieur en conséquence. En d'autres termes, au lieu de saisir une valeur numérique pour le tempo, c'est votre interprétation qui détermine le tempo.
- Les routines de détection de tempo de Melodyne fonctionnent de la même manière lorsque, plutôt que d'enregistrer, vous importez des données audio préalablement enregistrées. Les mêmes conditions s'appliquent ici : vous devez partir d'une feuille vierge, c'est-à-dire que vous ne devez pas toucher aux champs de tempo et de format de mesure ni au menu de la grille de

temps. Pour déterminer le tempo au moyen d'un fichier audio, vous devez charger celui-ci soit en choisissant Fichier > Importer audio dans le menu principal soit par glisser-déposer. Melodyne va alors détecter le tempo du fichier, régler le tempo du projet en conséquence et positionner le fichier de telle façon que le contenu musical commence à la mesure 1. En règle générale, la première note de la musique apparaît dans la mesure 1, avec dans la zone négative de la règle temporelle toute partie silencieuse précédant la première note dans l'enregistrement. Cependant, si la musique commence par une anacrouse (c'est-à-dire une ou plusieurs notes jouées librement sans accent avant la première barre de mesure), Melodyne la place en mesure -1, de sorte que l'accent tombe sur le temps fort au début de la mesure 1.

Auto-stretch à l'importation de fichiers audio supplémentaires

Une fois que le tempo a été déterminé, quel qu'en ait été le moyen, votre projet a une carte de tempo avec un format de mesure, une grille espacée de façon appropriée et une courbe de tempo retraçant toutes les fluctuations de tempo qu'il contient. La présence de cette carte de tempo apporte de nouvelles possibilités lorsque des fichiers supplémentaires sont importés ; possibilités qui n'existaient pas quand nous travaillions avec une feuille vierge.

Le bouton Auto-Stretch, par exemple, qui était jusqu'à présent grisé vous propose maintenant deux choix :



- Avec l'Auto-Stretch activé, tout nouveau fichier importé dans le projet est ajusté pour s'assurer qu'il se conforme à la carte de tempo en vigueur et reproduise tous les changements de tempo qu'elle contient. Pour rendre cela possible, Melodyne analyse d'abord le tempo des données à importer puis le comprime ou l'étire partout où cela s'avère nécessaire pour l'adapter au tempo du projet.
- Avec l'Auto-Stretch désactivé, rien n'est fait pour adapter le tempo du fichier importé à celui du projet ; il est donc simplement lu initialement à sa vitesse d'origine. Vous êtes bien sûr tout à fait libre, après l'importation, d'étirer ou de comprimer les notes comme il vous convient en modifiant les données. Désactiver le bouton Auto-stretch ne fait qu'empêcher le tempo du fichier importé d'être automatiquement calé sur la carte de tempo du projet.

Le positionnement initial du fichier sur la grille de temps dépend de la procédure utilisée pour l'importer :

- Si vous choisissez Fichier > Importer audio dans le menu principal, le début physique du fichier (c'est-à-dire le premier échantillon) est aligné sur le repère « 0:00 » seconde de la règle temporelle qui peut, mais pas nécessairement, être le début de la mesure 1.

Si le bouton Auto-stretch est activé, le fichier s'adapte au tempo du projet ; autrement non.

- Si vous importez le fichier en le faisant glisser sur un point particulier de la règle temporelle (le « point de chute ») et si l'Auto-stretch est activé, le fichier est aligné de telle façon que le premier temps de la première mesure complète coïncide avec le point de chute ; si l'Auto-stretch est désactivé, c'est le début physique du fichier qui est aligné avec le point de chute. Lorsque cette procédure est utilisée, le fichier se cale sur la ligne de la grille temporelle la plus proche de son point de chute, d'où l'importance ici de votre réglage de grille de temps (noires, croches, doubles-croches...) – à moins bien sûr que vous ne souhaitiez pas que la grille soit prise en considération, auquel cas maintenez la touche [Alt] enfoncée pendant que vous faites glisser et déposez le fichier sur la règle temporelle.

Si la règle temporelle est graduée en secondes plutôt qu'en valeur de temps rythmique, la fonction Auto-stretch est automatiquement désactivée ; le bouton Auto-stretch est grisé et aucune tentative n'est faite pour adapter le tempo du fichier importé à celui du projet.

Auto-stretch quand des notes sont déplacées ou copiées

Le bouton Auto-stretch joue un rôle non seulement lorsque de l'audio est importé mais aussi lorsque des notes sont déplacées ou copiées.

Si le tempo au lieu de destination (le point auquel les notes sont déplacées ou collées) diffère de celui de la source (l'endroit à partir duquel elles ont été prises), les notes adopteront le tempo de la destination ou conserveront celui de la source selon que l'Auto-stretch est activé ou désactivé. En règle générale, avant de copier ou de déplacer des notes, vous souhaitez activer l'Auto-stretch de façon à ce qu'elles s'adaptent au tempo de la destination.

Historique des versions

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

Nouveau dans Melodyne 4.2.3

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

Nouveau dans Melodyne 4.2.2

Nouvelles fonctions et améliorations

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

Corrections de bogues

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

Nouveau dans Melodyne 4.2.1

Nouvelles fonctions et améliorations

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

Corrections de bogues

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

Nouveau dans Melodyne 4.2

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

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

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

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

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

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

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

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

[Plus...](#)

Nouvelles fonctions et améliorations

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

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

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

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

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

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

Nouveau dans Melodyne 4.1.1

Nouvelles fonctions et améliorations

La commande « Séparer les notes »

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

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

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

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

Corrections de bogues

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

Nouveau dans Melodyne 4.1

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

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

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

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

Nouvelles fonctions et améliorations

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

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

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

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

Nouveau type de lecture pour les instruments monophoniques

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

La commande « Scinder les notes en trille »

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

La commande « Séparer les notes »

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

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

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

La commande « Remplacer l'audio »

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

Meilleurs raccourcis clavier

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

Variations de contraste pour l'interface utilisateur

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

Prise en charge de l'affichage HiDPI sous Windows

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

Réduction des exigences de mémoire

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

Options de défilement automatique

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

iLok

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

Corrections de bogues

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

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

Passage en mode d'essai de Melodyne studio

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

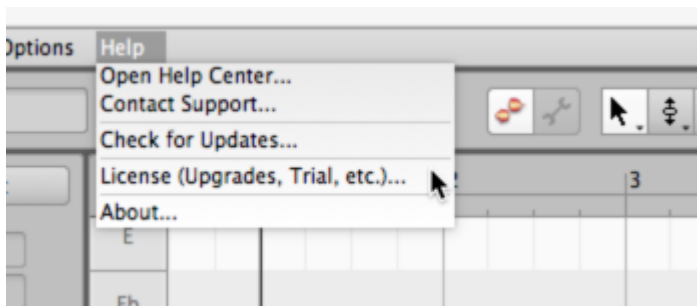
Passage en mode d'essai

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

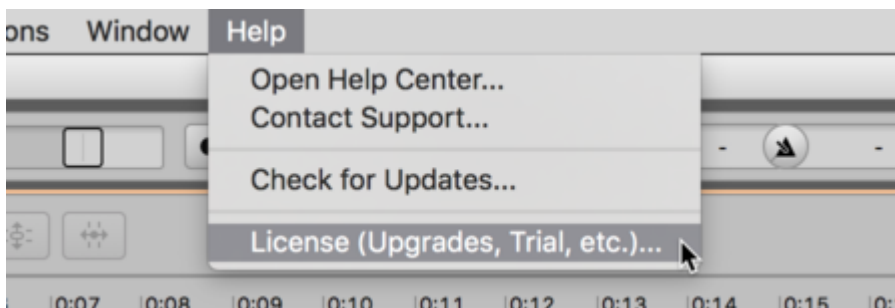
Voici comment activer le mode d'essai :

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

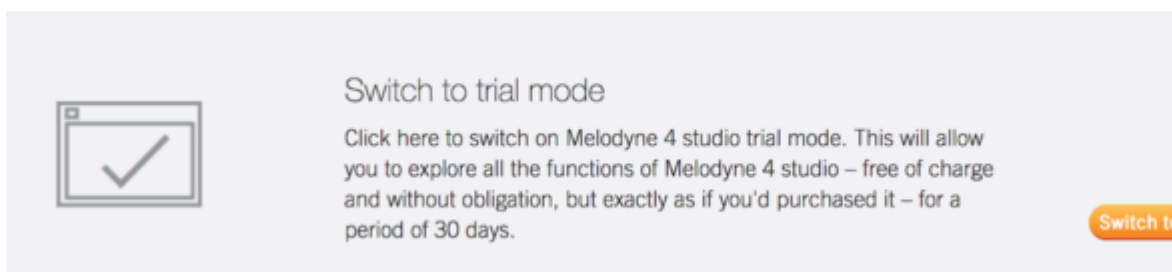
Dans le plugin :



Dans la version autonome :



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

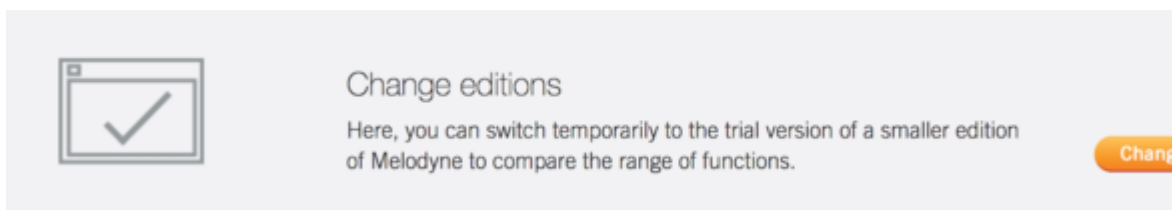


C'est tout. Le mode d'essai reste en vigueur pendant 30 jours, aussi quand vous rouvrirez Melodyne, vous disposerez de l'édition « Melodyne studio ».

Comparaison des éditions

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

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



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

Expiration de la période d'essai

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

Convaincu ?

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

Dépannage

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

Si ces conseils ne vous aident pas, contactez support@celemony.com. Notre personnel d'assistance parle anglais et allemand.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Aucun son ne sort de la version autonome de Melodyne.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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