

AUDACITY

ELEMENTS D'ECRAN

Barre principale



Outil de Sélection

C'est le principal outil de sélection audio. Cliquez sur la piste pour positionner le curseur ou cliquez et étirez pour sélectionner une plage. Si vous étirez d'une piste vers une autre, vous pouvez sélectionner des pistes multiples. Étendez une sélection par MAJ-clic sur un nouveau point de la piste.

Jouer l'air peut toujours commencer à la position du curseur. Si une plage est sélectionnée, seule celle-ci sera jouée.



Outil de niveau (Enveloppe)

L'outil de niveau sonore vous donne le contrôle détaillé sur la façon dont le niveau sonore peut être monté et abaissé dans la même fenêtre de pistes.

Quand l'outil est activé, l'amplitude de l'enveloppe sonore de chaque piste est matérialisée par une ligne bleue en surbrillance, avec des points de contrôle en début et en fin de chaque piste.

Pour changer ces points, cliquez-les et déplacez les vers une nouvelle position. Pour ajouter un nouveau point, cliquez sur une partie de piste où il n'y a pas de point de contrôle. Pour supprimer un point, cliquez le et tirez le à l'extérieur de la piste jusqu'à ce qu'il disparaisse.



Outil de calage temporel

Cet outil vous permet de changer la position relative d'une piste par rapport à une autre dans le temps. Pour l'utiliser, cliquez simplement sur la piste et faites-la glisser vers la gauche ou la droite. Pour aligner deux pistes, ou réinitialiser leur temps à zéro, utilisez **Projet, Aligner les pistes_ensemble** ou la commande **Aligner avec le Zéro**.



Outil de Zoom

Cet outil vous permet d'effectuer un zoom avant ou arrière sur une partie de la piste. Pour le zoom avant cliquez gauche n'importe où sur la piste. Pour le zoom arrière, cliquer droit ou MAJ + Clic. Avec une souris à bouton central, ce dernier agira comme le Zoom Normal.

De plus, vous pouvez zoomer sur une zone déterminée en cliquant et étirant la souris vers la zone en surbrillance que vous voulez visualiser, puis relâcher le bouton.



Outil de dessin

Permet de dessiner les ondes sonores actuelles. C'est spécialement utilisable pour éliminer les petits pop et clics de l'enregistrement.

ALT + click adoucit une zone

CTRL + click + &_enfoncé édite seulement un échantillon, où que vous déplacez la souris.



Retour du Curseur au début

Place le curseur au début du projet.

MAJ + click étend la sélection vers la fin du projet.



Bouton Jouer

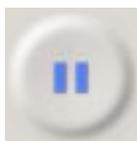
Presser ce bouton pour écouter votre projet. Vous pouvez aussi appuyer sur la barre d'espace pour démarrer ou arrêter l'audition. L'écoute commence là où se trouve le curseur. Si une zone a été sélectionnée, seule cette zone sera audible. Pour jouer rapidement le projet entier, Sélectionner Tout avant de jouer. S'il y a plus d'une piste, sur le même canal dans votre projet, elles seront automatiquement mixées pour être jouées.



Bouton Enregistrer

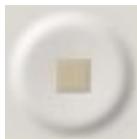
Pressez sur le bouton enregistrer pour crée une nouvelle piste. Utilisez les Préférences pour configurer les options d'enregistrement. En particulier, l'option mono ou stéréo, et l'option pour jouer les autres pistes durant l'enregistrement, ce qui ne fonctionne pas sur tous les systèmes d'exploitation.

L'enregistrement est toujours effectué au taux d'échantillonnage du projet.



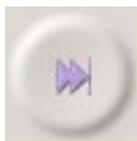
Bouton Pause

La pause est possible durant l'écoute ou l'enregistrement, Pressez à nouveau pour continuer.



Bouton Arrêt

Pressez ce bouton ou la barre d'espace pour arrêter l'écoute immédiatement.



Curseur à la fin

Place le curseur à la fin du projet.

MAJ + click étend la sélection vers le début du projet.

Curseurs d'entrées Sorties et sélecteur d'entrées

Ces curseurs contrôlent les réglages du mixeur de la carte son de votre système. Ils peuvent revenir à zéro (partie gauche) si les périphériques n'offrent pas ces fonctions. c'est le cas pour quelques cartes d'entrée sortie numérique RME et possible sur d'autres systèmes. Sur ces cartes vous ne contrôlerez rien avec ces curseurs.

Curseur de Sortie

C'est le curseur de gauche qui vous permet de contrôler le niveau sonore de votre carte son.

Si votre son ressort distordu, ce n'est pas le premier point à contrôler. Vous auriez de la chance que ce soit cela bien que ce soit rapide. Habituellement, la distorsion vient du mixage de votre projet. Vous avez besoin de réduire le niveau de vos pistes. Chaque niveau de piste peut être réduite par le même moyen.

Curseur d'Entrée

C'est le curseur de droite qui vous permet de contrôler le niveau sonore du type d'Entrée choisie dans le sélecteur.

Ce que vous enregistrez est aussi déterminé par le logiciel mixeur de votre carte son. Vous pouvez positionner certaines sources on et off, comme l'Entrée en ligne, le Microphone ou le CD Audio.

Après avoir sélectionné votre périphérique d'entrée, vous en contrôlerez le niveau sonore d'enregistrement avec ce curseur.

Si le son en entrée est distordu, baissez le niveau sonore avec ce curseur jusqu'à ce que la distorsion disparaisse.

Pour enregistrer, il est judicieux de fermer toutes les sources que vous n'utilisez pas pour enregistrer. Si elles sont ouverte, elles augmenteront le bruit de fond.

Sélecteur d'Entrée pour le curseur d'Entrée



Choisissez la source d'entrée que vous voulez contrôler avec le curseur. Toutes les possibilités sont affichées par le pilote de la carte son. et peuvent varier selon les différentes cartes.



Voici un exemple avec le microphone sélectionné.

Barre d'Outils d'Edition

Tous ces outils procurent les mêmes fonctions que celles accessibles avec les menus Edition, Affichage et Raccourcis Clavier.



Couper

Coupe les données sélectionnées et les place dans le presse papier. Ce dernier ne peut contenir qu'un seul "objet", mais peut contenir plusieurs pistes.



Copier

Copie la sélection dans le presse papier sans la déplacer du projet.



Coller

Insère le contenu du presse papier à la position du curseur et remplaçant les données sélectionnées s'il y en a.



Ne garder que la sélection

Efface tout sauf la sélection.



Silence

Efface la sélection et la remplace par un silence au lieu de la déplacer.



Annuler

Ceci permet le retour en arrière sur la dernière opération effectuée. Audacity supporte un nombre illimité de retours arrière, effectués depuis la dernière sauvegarde. Ceci s'effectue, opération par opération.



Refaire

Ceci permet de refaire l'opération que vous venez juste d'annuler.



Zoom avant



Zoom arrière



Zoom sur Sélection



Zoom sur Projet entier

MENU - FICHIER

Nouveau ...

Crée une nouvelle fenêtre de projet vide.

Ouvrir ...

Sélectionner Ouvrir permet de choisir un fichier à charger. Si le projet courant est vide, un nouveau fichier sera créé dans la fenêtre courante. Sinon, une nouvelle fenêtre sera ouverte.

Les formats de fichier reconnus par Audacity sont :

WAV, AIFF, SUN/AU, IRCAM, MP3, Ogg Vorbis, MIDI, et le format de projet Audacity : AUP .

De plus, Audacity peut aussi tenter d'ouvrir des fichiers audio en formats différents pour autant qu'ils soient décompressés. - Pour se faire, utilisez la commande Importer les Données brutes (Raw) .

Fermer

Ferme la fenêtre du projet courant. Quitte le logiciel s'il n'y a pas de projet (un import n'est pas un projet)

Enregistrer le Projet ...

Enregistre le projet courant sous fichier Audacity (AUP). Les projets Audacity ne sont pas prévus pour être lus par d'autres programmes, Mais le chargement et la sauvegarde sont très rapides avec Audacity. Lorsque votre projet est finalisé, et que vous voulez le rendre compatible avec un autre logiciel, sélectionner une des commandes d'Export ci-après.

NB : La plupart des données audio d'un projet Audacity ne sont pas stockées dans un fichier AUP, mais dans un dossier de même nom que le projet. Par exemple, si vous sauvegardez sous le nom de "chanson.aup", un dossier nommé "chanson_data" sera créé pour stocker les pistes audio du projet. Pour plus d'informations sur les formats de fichier projet, voir la page [Formats de Fichiers](#).

Enregistrer le Projet Sous ...

Enregistre le projet courant au format (AUP), sous un nouveau nom que vous voulez lui donner ou sous un répertoire différent du répertoire courant.

Portabilité vers d'autres logiciels : voir ci-dessus.

Pour plus d'informations sur les formats de fichier projet, voir la page [Formats de Fichiers](#).

Exporter en AIFF ...

Exporte la totalité du projet courant au format standard audio tel que WAV ou AIFF.

Vous pouvez modifier le format d'export des fichiers dans le menu [Edition/Préférences] .

S'il y a des pistes multiples sur le même canal de votre projet, elles seront automatiquement mixées dans le fichier d'export . Pour plus d'informations sur le mixage, voir la page Mixage rapide.

Pour exporter seulement une piste ou une partie de piste, utilisez Exporter la Sélection, ci dessous.

Exporter la Sélection en WAV...

C'est identique à Exporter en AIFF, mais seule la partie de projet sélectionnée sera exportée. C'est très pratique si vous voulez sauver un petit clip faisant partie de votre piste, dans un fichier séparé.

Exporter comme MP3 ...

Exporte le projet courant en fichier MP3. Audacity n'encode pas directement les fichiers MP3, mais nécessite que vous transfériez un encodeur MP3 séparé. Voir Export des fichiers au format MP3/OGG pour plus de détails.

Pour exporter une seule piste ou une partie de piste, voir Exporter la Sélection en MP3 ci après.

Exporter la Sélection en MP3...

C'est identique à Exporter en MP3, mais exporte la partie de projet sélectionnée. Option pratique pour sauver un petit clip faisant partie de votre piste, dans un fichier séparé. Voir Export des fichiers au format MP3/OGG.

Exporter en OGG...

Exporte le projet courant en tant que fichier Vorbis.

Pour exporter une seule piste ou une partie de piste, voir Exporter la Sélection en Ogg Vorbis ci après.

Exporter la Sélection en OGG Vorbis ...

C'est identique à Export en OGG, mais exporte la partie de projet sélectionnée. Option pratique pour sauver un petit clip faisant partie de votre piste, dans un fichier séparé.

Exporter les Marqueurs ...

Si vous avez des Pistes d'Annotations, cette commande les exportera dans un fichier texte. Cette options est couramment utilisée dans la recherche sur la reconnaissance de la voix pour annoter l'énoncé du discours, puis exporter l'annotation afin d'être reprise plus tard dans un autre logiciel

Pour importer ces annotations dans différents projets ultérieurement, voir la commande [Projet / Importer les Marqueurs].

Export Multiple ...

Si vous avez plus d'une piste audio, il est possible d'exporter chacune dans un fichier indépendant, ou si vous avez une piste de marqueurs, vous pouvez créer un nouveau fichier pour chaque marqueur.

Quitter

Ferme tous les projets et ferme Audacity. Il vous sera demandé si vous voulez sauvegarder les changements de votre projet. Ce n'est pas nécessaire si venez d'exporter en WAV or MP3 et que vous avez fini d'y travailler . Sinon, si vous avez travaillé sur un mixage et projetez de poursuivre plus tard, la sauvegarde vous permettra de tout restaurer plus tard.

MENU - EDITION

Annuler ...

Annule la dernière action que vous avez réalisée. Audacity supporte un nombre illimité d'annulations - et vous pouvez annuler toutes les opérations pour revenir à l'état lors de l'ouverture de la fenêtre.

Refaire

Cela vous permettra de refaire les opérations que vous venez d'annuler. Après avoir exécuté une nouvelle opération, vous ne pouvez plus refaire les opérations que vous aviez annulé sans annuler cette dernière opération elle même.

Couper

Déplace les données sélectionnées et les place dans le presse-papier. Seulement une sélection peut être dans le presse-papier à un instant T, mais elle peut contenir plusieurs pistes.

Copier

Copie la sélection vers le presse-papier sans la déplacer du projet.

Coller

Insère ce qui est dans le presse-papier à la position où se trouve le curseur dans le projet, remplaçant les données sélectionnées s'il y en a.

Ne garder que la sélection

Efface tout sauf la sélection.

Effacer

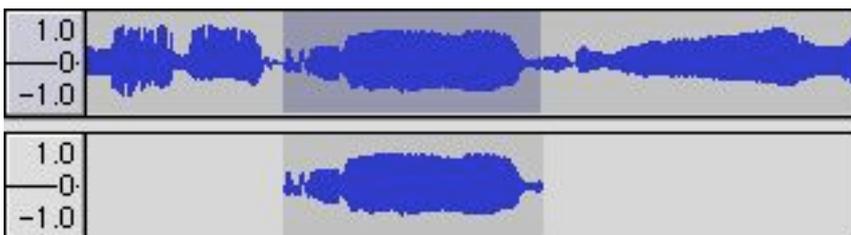
Efface les données sélectionnées sans les copier dans le presse papier .

Silence

Efface les données sélectionnées et les remplace par un silence avant de les supprimer complètement. Cette commande figure aussi dans le menu Générer mais avec possibilité de choisir la longueur du silence sans sélectionner de zone audio .

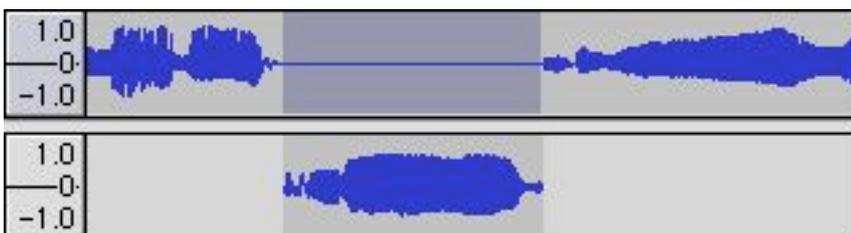
Séparer (Glisser Déplacer)

Déplace la zone sélectionnée vers une ou plusieurs pistes, et remplace, dans l'original, la partie affectée par un silence.Voir schéma ci-dessous :



Dupliquer

Crée une copie de tout ou partie de piste ou définition de piste vers de nouvelles pistes.Voir le schéma ci-dessous :



Sélection ...

Par bloc ou libre. Par bloc donne la possibilité d'être précis sur l'échantillon sélectionné. Voir chapitre "Séparer les pistes très longues" et la fonction [Affichage / Choisir un format de sélection] qui conditionne la taille du bloc à sélectionner.

Enregistrer la sélection

Mémorise la sélection courante,(ou la position du curseur), vous permettant de la restaurer plus tard.

Restaurer la sélection

Restaure l'élément enregistré avec la commande ci-dessus. Permet de retrouver rapidement un élément intéressant.

Séparer : effet sur les annotations

L'utilisation de la fonction Séparer, ci-contre, sur une piste annotée, crée aussi une piste d'annotations. Mais le contenu initial d'annotations n'est pas copié vers cette nouvelle piste.

Sélectionner ...Tout

Sélectionne tous les morceaux de toutes les pistes.

Sélectionner ... du début jusqu'au Curseur

Sélectionne le morceau du début jusqu'au curseur courant.

Sélectionner ... du Curseur à la fin

Sélectionne le morceau du curseur jusqu'à la fin du projet. quel que soit sa longueur.

Préférences

Ouvrez la fenêtre qui vous permet de configurer Audacity. Pour plus de détails sur les différentes préférences, Voir la section Préférences Audacity.

-> Déplacer le curseur <-

Curseur en début de piste

Place le curseur au début de la piste audio courante.

Curseur en fin de piste

Place le curseur à la fin de la piste audio courante.

Curseur en début de Sélection

Place le curseur au début de la sélection courante .

Curseur en fin de Sélection

Place le curseur à la fin de la sélection courante.

MENU AFFICHAGE

Zoom Avant

Zoom sur l'axe horizontal du morceau, affichant plus de détail sur un temps plus court. Vous pouvez aussi utiliser les outils de zoom pour zoomer sur une partie spécifique de la fenêtre.

Zoom Normal

Zoom sur la vue par défaut, qui affiche environ un pouce par seconde (2,54 cm).

Zoom Arrière

Zoom arrière, montrant moins de détails sur plus de temps.

Adapter la fenêtre

Zoom arrière jusqu'à ce que le projet entier soit affiché.

Historique

Affiche la fenêtre d'Historique, et montre les actions que vous avez exécuté durant la session courante, y compris les imports. La colonne de droite montre la taille qu'utilisent vos opérations. Vous pouvez annuler les actions effectuées et revenir au début des niveaux d'édition très facilement par simple clic sur les lignes de la fenêtre.

La fenêtre d'Historique peut être ouverte à tout moment Elle n'interfère pas avec les autres opérations .

Zoom sur la sélection

Pour utiliser cette option, sélectionnez d'abord une zone de la piste puis choisissez "Zoom sur la sélection".

Cela affiche une fenêtre qui montre le spectre de puissance du morceau sur cette partie, le calcul utilisant la transformation rapide de Fourier. Le graphe représente le niveau d'énergie de chaque fréquence.

Cette fenêtre peut aussi montrer d'autres fonctions usuelles qui sont calculées avec la transformation rapide de Fourier, incluant 3 versions de la fonction d'Auto corrélation.

La fonction d'Auto corrélation améliorée est excellente pour identifier le ton d'une note. Ce zoom est nécessaire pour a fonction Dessiner.

Barre Flottante ou non

Choix entre l'affichage des barres d'outils stockées en haut de chaque fenêtre de projet ou dans des fenêtres flottantes séparées. Vous pouvez aussi passer en barre flottante en tirant le côté gauche de l'outil à déplacer vers l'endroit souhaité.

Choisir un format de sélection

Permet d'ajuster la règle de temps au dessus de la piste, puis de piloter la sélection "par bloc" du menu Edition.

MENU PROJET

Importer Audio...

Cette commande permet d'importer un enregistrement, ayant un format standard audio, dans votre projet. Utilisez cette commande si vous avez déjà une paire de pistes et que vous voulez ajouter une nouvelle piste dans le même projet, peut être pour les mixer ensemble.

Avec cette commande, vous pouvez tout importer sauf les fichiers MIDI et les projets Audacity (ces derniers s'ouvrent par la fonction "Ouvrir" du menu Fichier)..

Importer les Marqueurs ...

Cette commande ouvre un fichier texte contenant les annotations et leur position dans le temps et les place dans une Piste d'Annotations.

Import MIDI ...

Cette commande importe les fichiers MIDI et les met dans une Piste de Note. Audacity peut afficher les fichiers MIDI, mais ne peut les jouer, ni les éditer ni les sauvegarder.

Importer les données brutes (Raw) ...

Cette commande vous permet d'ouvrir n'importe quel format de fichier pour autant qu'il ne soit pas compressé. Quand vous sélectionnez un fichier, Audacity l'analysera et tentera d'en déterminer le format. Il y parvient dans 90% des cas, et vous avez juste à presser "OK" et écouter. Si ça n'est pas correct, alors essayez d'utiliser les boîtes de dialogue présentées ici pour essayer les différentes possibilités offertes.

Au début de votre importation, vous risquez d'obtenir une grande quantité de "Bruits" . C'est probablement l'en-tête du fichier qu'Audacity n'est pas capable d'analyser. Zoomez et sélectionnez ce bruit, avec l'Outil de Sélection, et choisissez Effacer.

Editer les Tags ID3 ...

Ouvre une boîte de dialogue vous permettant d'éditer les tags ID3 associés au projet pour un export MP3.

Les Tags ID3 servent à stocker le Titre, l'Artiste, l'Auteur et autres informations des fichiers MP3. Quand vous importez un fichier MP3, Audacity stocke cette information avec votre projet. Quand vous exportez en MP3, Audacity vous proposera de modifier ou saisir les Tags ID3, montrant l'ensemble des Tags collectés de l'original. Après sauvegarde, vous pouvez encore les modifier en sélectionnant "Editer Tags ID3" du menu Projet.

Audacity propose de stocker les tags ID3 au format ID3v1 ou ID3v2. En général, vous utiliserez le format ID3v2, car les tags ID3v2 sont en début de fichier MP3, alors que les tags ID3v1 sont à la fin. Avoir le titre et l'auteur au début peut intéresser ceux qui transfèrent le MP3 que vous avez créé car ils ont l'information avant d'avoir terminé le transfert de la chanson.

Mixage rapide

Cette commande mixe toutes les pistes sélectionnées vers une ou deux pistes. Le canal de la piste mixée est affecté soit au canal droit, soit au gauche, soit aux deux (son mono).

Par exemple, si vous avez quatre pistes:

- Piste 1: canal gauche
- Piste 2: canal gauche
- Piste 3: canal droit
- Piste 4: mono canal

et que vous les ayez toutes sélectionnées pour un mixage rapide, vous obtiendrez deux pistes avec, pour la 1^{ère} le mixage des pistes 1, 2 et 4 (le nouveau canal gauche) et pour la seconde les pistes 3 et 4 (le nouveau canal de droite).

Vos pistes sont mixées implicitement lorsque vous cliquez sur Jouer ou sélectionnez la commande Exporter.

Notez que si vous essayez de mixer deux pistes très bruyantes ensemble, vous pourriez obtenir des coupures (cela sonne comme des éclats, cliquètements et bruits). Pour éviter cela, vous devez utiliser la commande Amplifier pour réduire l'amplitude de vos pistes. La future version d'Audacity contrôlera automatiquement l'augmentation et calculera pour vous l'amplitude optimale.

Nouvelle piste Audio / Stéréo

Ceci permet de créer une nouvelle piste audio. Cette commande est rarement nécessaire depuis que l'import, l'enregistrement et le mixage créent les pistes voulues. Mais vous pouvez utiliser cela pour couper ou copier des données d'une piste existante vers une piste vierge. Pour se faire, chargez le morceau à copier puis utilisez [Fichier / Nouveau] et collez dans celui-ci les données source.

Nouvelle piste de Marqueurs

Ceci crée une nouvelle piste pour saisir les annotations texte. Voir la section sur les pistes de marqueur pour plus d'informations.

Nouvelle piste de Temps

Affiche une nouvelle piste de temps dont la vitesse (en %) peut être ajustée dans son panneau de contrôle (à gauche). Certains vieux PC peuvent être incapables de jouer une piste en temps réel et utilisent une piste de temps.

Supprimer la (les) piste(s)

Ceci supprime la ou les pistes du projet. Même si une partie de piste est sélectionnée, c'est la piste entière qui est supprimée. Cliquer sur le X du panneau de piste (en haut à gauche) efface aussi celle-ci. Pour n'effacer qu'une partie de piste, utilisez Effacer ou Silence.

MENU GENERER

Silence

Insère un silence. La longueur est déterminée par celle de votre sélection et écrasera cette sélection.

S'il n'y a pas de sélection, la longueur par défaut sera de 30 secondes et le point d'insertion au niveau du curseur.

Par exemple, pour insérer un silence de 2 secondes à un certain point, placez le curseur à ce point, sélectionnez 2 secondes (échelle de temps) et activez la fonction. La longueur de votre sélection s'affiche et peut être ajustée. Avec une sélection, l'insertion écrase la zone. Sans zone sélectionnée, elle décale l'original et insère un silence.

Click track (Piste de Tempo / rythme)

Insère une zone de tempo (métronome) avec réglages spécifiques : tempo; nombre de battements, nombre de mesures. Les autres modalités sont identiques au Silence.

Bruit blanc

Insère un bruit blanc. (onde de fond cf. porteuse radio) Les modalités sont identiques au Silence.

Son

Insère un type de son déterminé par la forme, la fréquence et l'amplitude. Les autres modalités sont identiques au Silence (durée...)

Paramètres :

forme d'onde

Sinusoïdale, Carré, en Dent de scie

Fréquence (Hz)

1-20000 (les valeurs < 1.0 et > 20000 seront corrigées de 1.0 à 20000!)

Amplitude

0-1 - C'est le volume de la vague créée.

Pluck (Note)

Insère une note pincée. Les autres modalités sont identiques au Silence.

Pitch (ton)

0-127

Le chiffre correspond à la valeur d'une note MIDI, qui est assignée au ton. Plus le chiffre est haut, plus la note est aiguë.

MENU EFFETS

Audacity propose beaucoup de possibilités d'insertion d'effets sonores tout en offrant le choix d'utiliser les effets de plug-in (VST plug-ins) dans les versions MacOS et Windows. Vous pouvez transférer de nombreux plug-ins gratuits VST à l'adresse <http://www.databaseaudio.co.uk>. Des chargements sont aussi disponibles à <http://www.kvr-vst.com>.

Pour appliquer un effet, sélectionnez une partie de piste (ou la piste entière) que vous voulez modifier. Puis sélectionnez l'effet dans le menu. Les titres, ci dessous, se terminant par des points de suspension (...) afficheront une boîte de dialogue vous demandant des paramètres supplémentaires.

Il existe quatre classes d'effets qui sont appliqués de la même manière. Ce sont :

les Effets internes , Effets Plug-ins VST (Windows/Mac seulement), Plug-ins Nyquist et Plug-ins LADSPA (Linux seulement).

Effets Internes

Amplification ...

Cet effet augmente ou diminue le volume de la ou des pistes. Lorsque vous lancez l'option, Audacity calcule automatiquement le montant maximum d'amplification possible sans créer de cassure. (devenant trop fort).

Amplification des Basses ...

C'est un filtre doux et sans danger qui peut amplifier les basses fréquences lorsque il reste beaucoup d'autres fréquences . C'est sensible lorsque vous n'essayez pas d'amplifier de trop ; 12db est généralement le bon niveau.

Changer la hauteur, la vitesse, le tempo, Compresseur Console Nyquist , Normaliser, Répéter, Suppression des clics, Tremolo ...

A documenter .

Echo ...

Une simple position de retard au démarrage.

Cet effet répète encore et encore l'audio que vous avez sélectionné, plus doucement à chaque fois. Le temps entre chaque répétition est prédéfini.

Premièrement, sélectionnez l'audio que vous voulez traiter. Vous voudrez peut être en premier ajouter un silence à la fin de votre piste ce qui laissera à l'écho le temps de résonner pleinement. Quand vous sélectionnez [Effets / Echo] , Audacity vous demande deux chiffres.

Le premier est le délai entre échos, exprimé en secondes. Le second est le facteur de décroissance dont la valeur est comprise entre 0 et 1. Un facteur à zéro signifie l'absence d'écho, tandis qu'à 1, chaque écho est aussi audible que l'original. Avec une valeur de 0,5 l'amplitude est coupée à chaque demi temps et il sera émis lentement. Avec des valeurs plus petites il sort plus rapidement.

L'effet Echo est très simple et n'est pas à utiliser à la place de la Réverbération. qui simule le son d'une pièce , hall de concert, théâtre, ou autre environnement naturel. Audacity pour MacOS et Windows utilise FreeVerb, un plug-in de Réverbération gratuit de VST . Voir FreeVerb, ci-dessous pour plus d'informations.

Notez que si vous définissez le délai à 1.0, vous pouvez utiliser l'Echo pour créer une boucle qui répète aussi longtemps que vous voulez sans jamais changer le volume.

Fondre en ouverture, Cross fade in :

Applique une montée linéaire du volume à la sélection audio. Pour une progression logarithmique , utilisez l'Outil de Niveau. NB : Le cross fade in procure le même effet avec les Db moins atténués.

Fondre en fermeture, Cross fade out :

Applique un abaissement linéaire du volume à la sélection audio. Pour une progression logarithmique , utilisez l'Outil de Niveau. NB : Le cross fade out procure le même effet avec les Db moins atténués.

Filtre FFT ...

Similaire à l'Egalisation, il vous permet d'augmenter ou de réduire arbitrairement les fréquences. la courbe utilise ici une échelle linéaire pour les fréquences.

Déplacez vers le haut ou le bas la ligne en sur gras et réglez le nombre de décibels de la fréquence que vous voulez renforcer ou atténuer.

Cet effet est très fonctionnel mais la boîte de dialogue est encore en cours de construction. Vous pourrez quand même l'utiliser, mais il n'y a pas d'axe pour indiquer les fréquences ni combien vous allez obtenir en l'appliquant.

C'est le type de filtre le plus général. En faisant attention, vous pourrez rehausser exactement les fréquences que vous voulez. Toutefois, mettre un filtre FFT est plus prometteur pour obtenir des résultats, spécialement si le filtre que vous dessinez n'est pas régulier.

Inverser

Cet effet fait sauter les échantillons audio de la position haute à basse. Ceci ne doit pas affecter le son de l'audio. il est utilisé occasionnellement quand les canaux gauche et droite d'une chanson contiennent une part égale de vocal mais une part inégale de musique instrumentale de fond. En inversant un des canaux mais pas l'autre, le vocal sera annulé sur une sortie, laissant juste la partie instrumentale. A noter que cela ne fonctionnera que si la même quantité de signal vocal est présente sur les deux canaux.

Elimination du Bruit ...

Cet effet est idéal pour supprimer un bruit de fond constant tel que les ventilateurs, bruits de frappe ou bourdonnement. Il ne fonctionnera pas très bien pour éliminer les paroles ou musiques de fond.

Éliminer le bruit passe par deux étapes. En premier, vous sélectionnez une partie de votre son qui contient le bruit mais pas d'autre signal, ni de silence. Puis choisissez Elimination du Bruit ... et cliquez sur obtenir profil. Audacity étudie les bruits de cette sélection et ainsi sait ce qu'il doit filtrer ensuite.

En deuxième, sélectionnez tout le morceau audio que vous voulez traiter et choisissez Elimination du Bruit, à nouveau. Cliquez sur "Supprimer le bruit". Cela peut prendre quelques secondes ou plus suivant la taille du morceau à traiter.

Si trop ou pas assez de bruit a été supprimé, utilisez la fonction [Edition / Annuler] et essayez à nouveau avec un niveau de bruit différent. Vous n'avez pas à redéfinir un nouveau profil de bruit si vous pensez que votre première sélection est correcte.

Éliminer le bruit peut provoquer quelques distorsions. C'est normal et vous ne pouvez rien y faire. Quand il s'agit d'un petit bruit et que le signal principal est plus fort que le bruit, cette fonction travaille bien et la distorsion est très faible. Mais dans le cas contraire, le résultat est souvent trop distordu.

Les versions futures d'Audacity incluront des versions améliorées de cet effet.

Phaser...

Le nom "Phaser" vient de la contraction de "Phase Shifter" (changeur de phase), car il travaille en combinant des signaux de phase modifiée avec le signal original. Le mouvement du signal modifié est contrôlé en utilisant un Oscillateur Basse fréquence. .

Inverser sens

Cet effet inverse temporairement la sélection. Après application, la fin de l'audio sera entendue en premier et le début après. Certains inversent de petites parties d'audio pour rendre le discours inintelligible, seulement audibles en retour arrière. Vous pouvez aussi créer des effets de sons intéressants en enregistrant naturellement les bruits puis en inversant l'audio.

Wahwah ...

Tel que le son des guitares, si populaire dans les années 1970.

Cet effet utilise un filtre évolutif de bande passante pour créer ces sons. Une oscillation de basse fréquence est utilisée pour contrôler le mouvement du filtre à travers le spectre de fréquences.

L'effet Wahwah ajuste automatiquement la phase des canaux droit et gauche dans les enregistrements stéréo, et l'effet semble ainsi voyager d'un haut parleur à l'autre.

Répéter ...

Répète la section un certain nombre de fois. Cette opération est efficace pour donner une notion d'espace et est utilisée pour des boucles presque infinies.

Gverb ...

Voir chapitre sur les réverbérations

Delay...

Voir chapitre sur les retardateur et retards

Hard limiter, Hight pass Filter, Low pass Filter

A documenter (voir réverbération pour utilité de ces effets)

SC4

A documenter

Plug-in VST

Pour utiliser les effets plug-in VST, mettez l'effet dans le dossier appelé "VST", qui pourrait être dans le même répertoire qu'Audacity. S'il n'y a pas de dossier VST, créez en un. La prochaine fois que vous lancerez Audacity, tous les plug-ins que vous avez ajouté apparaîtront dans le menu Effets.

Freeverb2...

Audacity pour Mac OS et Windows travaille avec le plug-in VST Freeverb, en version 2 ("Freeverb2"). il procure un effet modulable et de haute qualité.

Obtenir une bonne réverbération audio dépend principalement de la source et peut procurer de nombreuses expériences. Une bonne stratégie est de sélectionner une petite partie d'audio (quelques secondes) et d'essayer sur elle la réverbération. Ecoutez et Annulez et recommencez avec des paramètres différents. Refaites le jusqu'à trouver les critères vous paraissant les meilleurs, puis annulez. Sélectionnez toute la piste et appliquez l'effet sur votre enregistrement complet.

Il existe de nombreux paramètres dans Freeverb2 : taille de la pièce, atténuation , pré - délai, abaisser, élever, niveau de modulation et d'entrée.

Commencez par les niveau d'entrée et d'atténuation. Freeverb prend votre signal et le modifie pour créer la réverbération. cad génère un écho . c'est la partie modulation de l'effet.

Puis il est mixé avec l'original, appelé partie "DRY" de l'effet en vue de produire une combinaison entre son direct et indirect (ce que vous auriez entendu naturellement). Si vous définissez le son direct " à l'infini" , et le son modulé à 0 Db, le résultat ressemble à une salle de concert vue du dehors : vous n'entendrez que les réverbérations.

Si vous positionnez le son d'origine à 0 et la modulation à l'infini, ça équivaut à être en face du chanteur dans une toute petite pièce sans réverbération. Un bon endroit pour tester les critères de niveau de signal original et de signal modulé à 0 Db. Mis vous pouvez souhaiter expérimenter un bas niveau d'entrée lorsque vous aurez acquis de l'expérience avec la réverbération.

La taille de la pièce est partiellement explicatif . la plus petite taille de pièce crée une rapide et claquante réverbération, tandis qu'une plus vaste pièce en crée une longue. modulée et profonde. Le paramètre d'atténuation contrôle comment le son rebondit sur les murs et ses paramètres d'absorption.

Le pré - délai contrôle le retard entre le signal original et celui réverbéré - car il s'écoute un certain temps entre l'émission à la source et le retour via le mur le plus proche et le microphone. Les pré - délais importants créent l'impression de très grandes pièces.

Enfin, les filtres de passage haut et bas permettent de créer des sons réverbérés plus ou moins hauts. Augmentez les filtres bas filtre les hautes fréquences et inversement.

Plugins Nyquist

Pour utiliser les effets Nyquist, enregistrez les effets dans le dossier nommé "Nyquist", qui pourrait être dans le même répertoire qu'Audacity. Après installation, quelques scripts Nyquist sont inclus, et vous ne regretterez pas d'avoir créé ce dossier. a prochaine fois que vous lancerez Audacity, tous les plug-ins que vous avez ajouté apparaîtront dans le menu Effets.

MENU ANALYSE

Note: Les plugins LADSPA (seulement pour Linux) qui admettent les entrées mais ne produisent pas de sorties peuvent être placés dans le menu Analyse.

Beat finder : Recherche du rythme

Donne le battement de la sélection. (threshold)

Silence finder : analyse du silence

Donne les caractéristiques de la sélection.(niveau et durée)

Tracer le spectre ...

Trace la courbe de fréquences de la sélection. Effectue des calculs de corrélation et permet d'exporter (non documenté)