

L'Edition de Wired for Sound

L'Edition de Wired for Sound vous permet d'éditer des sons en forme de vague. Vous pouvez convertir des sons en plusieurs formats, effectuer des transformations diverses, et utiliser le presse-papiers pour copier, couper, et coller ensemble de nouveaux sons.

[Survol](#)

[Contrôles de son](#)

[Ouvrir des fichiers son](#)

[Enregistrer des fichiers son](#)

[Convertir des fichiers son](#)

[Editer des sons](#)

[Utiliser les effets spéciaux](#)

Survol

L'Édition de WFS permet à des sons en forme de vague d'être chargés, enregistrés, joués de nouveau, édités, et enregistrés avec une variété de formats.






Le son courant est affiché graphiquement en forme de vague, qui indique visuellement le volume du son. Pour les sons en stéréo, deux vagues sont affichées--une pour le canal de droite et une pour le canal de gauche.

Le point d'insertion peut être placé n'importe où dans la vague en cliquant sur la vague. Le point d'insertion est analogue à celui utilisé avec d'autres éditeurs de texte Windows. Le son qui est collé ou enregistré dans la vague sera inséré où se trouve le point d'insertion. De plus, le bouton Jouer commence à jouer le son depuis l'endroit où se trouve ce point d'insertion.

Des parties du son peuvent être sélectionnées en cliquant avec la souris sur la vague et en les faisant glisser, comme du texte dans d'autres applications Windows. Certaines commandes ne fonctionnent qu'avec la portion sélectionnée de la vague, comme le presse-papiers et les commandes d'effets spéciaux.

Contrôles de son

Les cinq contrôles de l'Édition de sons de WFS peuvent être utilisés pour contrôler les sons joués et étant enregistrés.

Contrôle	Effet
	Le son sera joué depuis l'endroit actuel. Si une partie du son est sélectionnée, seule cette partie sera jouée.
	Enregistre un nouveau son. Vous devez avoir un microphone sur votre carte son pour utiliser cette commande. Le son enregistré sera incorporé à l'endroit actuel. Si une partie de son a été sélectionnée, elle sera remplacée par le son nouvellement enregistré.
	Arrête de jouer ou d'enregistrer le son, si l'une ou l'autre opération est en progrès.
	Déplace le point d'insertion vers la droite.
	Déplace le point d'insertion vers la gauche.

Il y a une limite de ce que vous pouvez enregistrer. Cela dépend de la mémoire libre dont vous disposez et de quel format utilise le nouveau son. La commande Réglages de son peut être utilisée pour déterminer quel format à utiliser pour enregistrer un son.

Effets spéciaux

Vous pouvez attacher plusieurs effets spéciaux aux sons en utilisant WFS Edit. Les effets vous permettent de changer la manière dont un son joue.

Effet sonore	Résultat
<u>Amplifier</u>	Augmentez ou diminuez le volume de la partie sélectionnée du son.
<u>Echo</u>	Créez un effet d'écho.
<u>Fade In</u>	Fade in de la sélection, du silence au volume maximum.
<u>Fade Out</u>	Fade out de la sélection, du volume maximum au silence.
<u>Etendre</u>	Doublez la durée d'un son. Le son aura l'air d'être plus lent.
<u>Contracter</u>	Divisez en deux la durée d'un son. Le son aura l'air d'être deux fois plus rapide.

Etendre et Contracter sont appliqués au son en entier. Amplifier, Echo, Fade In et Fade Out ne sont pas disponibles lorsqu'aucune partie de son n'a été sélectionnée.

Amplifier

L'effet d'amplification vous permet de changer le volume du son en train d'être édité. Amplifier agit sur la partie sélectionnée du son. Amplifier peut augmenter ou diminuer le volume du son choisi. Ceci est utile si une partie du son est trop douce ou trop forte.

La quantité que le son est amplifié dépend des réglages d'amplification, disponibles avec la commande Amplifier dans le menu Réglages. 100% ne modifiera pas le son. 50% réduira le volume à la moitié de ce qu'il était. 200% doublera le volume.

Veillez noter qu'il y a une limite d'amplification d'un son. Le son sera distordu si vous l'amplifiez de trop. La vague sonore du son apparaîtra "tronquée" ou aplatie par le haut et le bas de la fenêtre de la vague lorsque cela se produit.

Etendre

L'effet Etendre vous permet de doubler la longueur, ou durée, du son en train d'être édité couramment. Cet effet agit sur tout l'échantillon de son, pas simplement sur une partie. Utiliser cette commande fear que le son donnera l'impression d'être lent une fois joué.

Si vous utilisez Etendre accidentellement, vous pouvez Contracter le son pour le retourner à sa taille normale.

Contracter

L'effet Contracter vous permet de réduire la taille du son qui est couramment édité à la moitié de sa taille normale. Cet effet agit sur tout le son, et pas simplement sur une partie de celui-ci. Utiliser Contracter fera que le son donnera l'impression d'être joué deux fois plus vite lorsqu'il sera joué.

Si vous utilisez Contracter accidentellement, vous pouvez Etendre le son pour le retourner à sa taille normale.

Fade In

L'effet de Fade In vous permet d'augmenter graduellement le volume d'une partie de son qui est couramment en train d'être édité. Le Fade In agit sur la partie du son sélectionnée. Après que le Fade In ait été utilisé sur la sélection, le volume augmentera de zéro, ou silence, au début de la sélection à son volume normal vers la fin.

Fade Out

L'effet de Fade Out vous permet de diminuer graduellement le volume d'une portion de son en train d'être édité. Fade out agit sur la partie sélectionnée du son. Après que le Fade Out ait été utilisé sur la sélection, le volume diminuera depuis son volume normal au début de l'échantillon à zéro, ou silence, à la fin.

Echo

L'effet d'Echo vous peut être utilisé pour donner de l'écho à la partie du son sélectionnée une fois ou plus.

Avant d'utiliser l'effet d'Echo, la commande Echo... du menu Réglages peut être utilisée pour régler le délai d'écho et le nombre d'échos. Plus le délai est long, plus il y aura de temps entre les échos. Plus il y a d'échos, plus le son sera répété.

Chaque écho aura un volume décroissant. La longueur du son en train d'être édité peut augmenter pour accommoder tous les échos.

Convertir des sons

La commande Convertir vous permet de modifier le format du son couramment chargé. Convertir convertira le son complet à un autre format. Convertir un son modifie la façon dont il est conservé dans l'ordinateur, mais n'agit pas en général sur la manière dont le son joue. Il n'y a pas beaucoup de raisons pour convertir un son pour des réglages "meilleurs" (par ex. taux d'échantillonnage plus grand, plus grande taille d'échantillon)--la qualité du son ne sera pas améliorée. Cependant, vous pouvez souhaiter convertir un son à des réglages "plus mauvais" (par ex. diminuer le taux d'échantillonnage, taille d'échantillon plus petite) pour qu'il soit joué sur l'équipement le plus sommaire, ou pour économiser de la place sur le disque.

Avec Convertir, vous pouvez modifier les paramètres de format suivants:

Paramètre	Description
Echantillons/seconde	Le taux d'échantillonnage d'un son détermine combien d'échantillons par seconde sont utilisés pour le représenter. Pour un son de qualité CD, utiliser 44.100. Réduire les taux d'échantillonnage diminuera la quantité d'espace de disque nécessaire pour un son, mais peut réduire la qualité de celui-ci. Convertir un son à un taux d'échantillonnage plus élevé n'améliorera pas sa qualité. Vous pouvez souhaiter de réduire le taux d'échantillonnage si votre carte son ne fonctionne pas avec les sons joués à des taux d'échantillonnage élevés.
Bits/échantillon	Les sons peuvent être conservés en utilisant 8 ou 16 bits par échantillon. Les sons de qualité CD utilisent 16 bits par échantillon. Les sons en 8 bits ne nécessitent que la moitié de l'espace nécessaire pour les sons en 16 bits, mais peuvent sembler inférieurs en qualité. Certaines cartes son anciennes ne peuvent pas jouer les sons en 16 bits, alors vous pouvez choisir de convertir les sons en 16 bits à des sons en 8 bits pour pouvoir les jouer. Convertir un son en 8 bits à 16 bits n'améliorera pas sa qualité.
Chaînes	Les sons peuvent être conservés en utilisant une chaîne (mono) ou deux chaînes (stéréo). Les sons de qualité CD sont conservés en stéréo. Les sons en stéréo nécessitent le double d'espace sur un disque que les sons en mono. Vous pouvez souhaiter convertir un son de stéréo à mono pour économiser de l'espace, ou si les chaînes de gauche et de droite ne sont pas tellement différentes. Convertir un son en mono à stéréo fait que la même chose sera copiée dans les chaînes de gauche et de droite.

Les sons les plus importants peuvent prendre quelques secondes à convertir. Il est conseillé de changer tous les paramètres du son à la fois, au lieu d'utiliser Convertir plusieurs fois, puisqu'à chaque fois qu'un son est converti il y a une baisse de qualité. Si vous avez à convertir un son à plusieurs formats, il vaut mieux commencer avec un son original pour chaque conversions.

Réglages de son

La commande de Réglage de son vous permet de modifier les réglages de format pour le son couramment chargé. N'importe quel son que vous enregistrez ou collez à l'intérieur du son chargé aura ce format.

La commande Réglages est surtout utile lorsque vous éditez des fichiers son qui ne comprennent pas d'information de formatage, comme les fichiers .SOU (données brutes).

La plupart des sons conservent leurs réglages propres, et Edition de WFS règle automatiquement les réglages de format lorsqu'ils sont chargés, alors il ne devrait pas être nécessaire de modifier les réglages. Certains formats de son, comme le format des données brutes, ne contiennent aucun réglage, alors vous pouvez avoir besoin de déterminer quels réglages fonctionnent le mieux avec un son particulier.

Les différents réglages sont décrits sous la commande Convertir. Veuillez noter que la commande Réglages ne changera pas le son proprement dit--il ne modifiera que ce que WFS pense être le format. La commande Convertir modifiera les réglages de format--mais changera également le format du son pour se conformer à ces réglages.

Editer des sons

L'Edition de WFS vous permet de copier, couper, coller, et supprimer des parties de son, avec le son courant mais aussi avec d'autres sons. Vous pouvez charger plusieurs copies de l'Edition de WFS, ouvrir un différent son dans chacune d'elles, et copier des parties de sons de l'une à l'autre.

Commande edition	Effet
Copier	La commande Copier copiera la partie de son sélectionnée vers le presse-papiers. Elle sera disponible à toutes les copies chargées de l'Edition de WFS.
Couper	La commande Couper copiera la partie du son sélectionnée vers le presse-papiers et l'éliminera du son. La copie sera disponible à toutes les copies chargées de l'Edition de WFS.
Coller	Coller remplacera les parties du son avec n'importe quel son qui est dans le presse-papiers. Si aucune partie n'est sélectionnée, le son du presse-papiers sera introduit à l'intérieur du son dans l'éditeur au point d'insertion. Le son du presse-papiers sera converti au même format que le son auquel vous le collez.
Mix collage	Mix collage est analogue à Coller, à part que le son qui est dans le presse-papiers est mélangé avec le son sélectionné. L'effet sera comme si les deux sons jouaient en même temps.
Supprimer	Supprimer supprimera la partie du son sélectionnée. Le presse-papier n'est pas affecté par cette commande.

Ouvrir des sons

L'Édition de WFS peut charger des sons conservés avec divers formats.

Si le son couramment chargé a été édité, il vous sera demandé de l'enregistrer avant qu'un nouveau son soit chargé pour le remplacer.

Les formats suivants fonctionnent:

Format de fichier	Description
Wave (*.WAV)	Le format Wave (Vague) est le format standard pour les sons en forme de vague multimedia de Windows. Le format vague fonctionne avec de nombreux formats. L'Édition de WFS peut charger des fichiers vague standards (fichiers vague PCM) et ceux compressés en utilisant le format Microsoft ADPCM (fichiers vague MSADPCM). L'Édition de WFS décompressera automatiquement un fichier compressé lorsqu'il le charge.
SoundTool (*.SND)	Le format SoundTool était à la mode avant que le Multimedia de Windows soit sorti. (SoundTool est le nom de l'autre éditeur qui a utilisé en premier ce format.)
Sounder (*.SND)	Le format Sounder est une version limitée du format SoundTool utilisé par Sounder. Puisque les fichiers SoundTool et Sounder utilisent l'extension .SND, l'Édition de WFS déterminera automatiquement si le type convenable de fichier .SND est ouvert.
SoundBlaster (*.VOC)	Le format VOC est utilisé pour beaucoup de sons SoundBlaster. L'Édition de WFS peut ouvrir n'importe quel fichier VOC non compressé.
Raw Data (*.SOU)	Les données brutes ne contiennent que les échantillons son--il n'y a pas d'information de formatage dans les sons. Vous voudrez utiliser la commande Réglages pour régler le format de son qui convient aux sons des données brutes.

L'Édition de WFS déterminera automatiquement le type de son qui se base sur son extension de fichier, alors il n'y a en général pas à indiquer le type de fichier de façon explicite.

Pour certains fichiers de son, comme les données brutes, vous aurez peut-être besoin de régler manuellement les réglages de format. Voir [Réglages de son](#) pour plus d'information.

Enregistrer des sons

La commande Enregistrer sauvegardera un son en utilisant son nom d'origine et son type de fichier son.

La commande Enregistrer sous... vous permet de changer le nom du fichier, son emplacement, et le type de son. Vous pouvez sauvegarder des sons dans n'importe quel format décrit ci-dessous:

Format de fichier	Description
Wave (*.WAV)	Le format Wave (Vague) est le format standard pour les sons en forme de vague multimedia de Windows. Le format vague peut être utilisé avec de nombreuses applications Windows.
Wave condensé (*.WAV)	Les sons en vague compressé ont besoin de la moitié ou du quart de la place occupée par ceux qui ne sont pas compressés. Une légère perte de qualité de son peut survenir lorsque vous enregistrez un son avec des fichiers vague compressés. De plus, veuillez noter que pas toutes les applications ne peuvent accepter des sons en vague compressés.
SoundTool (*.SND)	Le format SoundTool était utilisé dans des versions précédentes de Wired for Sound. Vous pouvez vouloir avoir des sons avec ce format si vous utilisez Wired for Sound 1.0.
Sounder (*.SND)	Le format Sounder est une version limitée de SoundTool utilisée par Sounder. Peu d'applications utilisent le format Sounder.
Soundblaster (*.VOC)	Le format VOC est utilisé pour beaucoup de sons SoundBlaster. L'Édition de WFS enregistrera le son comme un fichier VOC non compressé.
Raw Data (*.SOU)	Les fichiers de données brutes ne contiennent que des échantillons-- les réglages du format de fichier ne seront pas enregistrés avec lui. En général les sons des données brutes devraient être en 8 bits, mono, ou bien en échantillons 11.025 sur 22.050 par seconde.

