

# Music Maker Aide

Music maker: Quest-ce que cest?

Lancement rapide

Explications des notions

Traitement des objets

## **Menus**

menu fichier

menu des traitements

menu des effets

menu fenêtre

menu aide

Barre supérieure des outils

Barre inférieure des outils

Problèmes et solutions

Tuyaux & astuces

Occupation du clavier et touches de la souris

## **Music maker: Quest-ce que cest?**

Music maker est un programme vous permettant de créer de façon très simple vos propres morceaux de musique. - un ordinateur avec lecteur CD-ROM, une carte sonore et le logiciel Music maker: Cest tout ce dont vous avez besoin.

Grâce à un logiciel très sophistiqué, qui n'existait pas jusqu'à présent, il vous est possible maintenant de créer vous-même un nouveau genre de musique. Chaque élément pour vos créations musicales se trouve dans le CD de Music maker. Des professionnels de musique et arrangeurs de son ont produit plus de 1000 échantillons (éléments musicaux et effets spéciaux) qui n'attendent plus que vous vous saisissiez de votre souris pour faire partie de vos arrangements.

Ce qui est bien aussi, c'est que toutes les fonctions importantes du "while playing" fonctionnent. C'est-à-dire que vous avez la possibilité, ceci même pendant la lecture d'un arrangement, de charger, positionner, déplacer, ajouter ou effacer tout nouvel élément du CD ROM sans que l'écoute soit interrompue. Vous allez bientôt apprécier pleinement cette caractéristique exceptionnelle.

Tous les échantillons se trouvent sur le CD ROM en 16 Bit stéréo et fréquence 44,1 kHz, à savoir en qualité absolue de CD. Si vous voulez par exemple gagner de la place ou bien si votre arrangement est destiné à la sonorisation d'une bande magnéto-cassette, Music maker peut convertir les échantillons dès leur chargement en fréquence 22 kHz et / ou en mono. De cette façon vous pourrez épargner jusqu'à ¼ de place et donc avec un ordinateur petit modèle arriver quand même à créer de grands arrangements. Les échantillons sont classés de façon très logique sur les CDs, pour que vous trouviez très vite et très facilement par la suite tous les "Drumloops" et accords mélodieux qui iront bien ensemble.

Un arrangement composé de plusieurs échantillons peut être rapidement transposé en un seul Harddisk-File (Fichier HD) (Fonction MIXAGE), ceci permettant de libérer immédiatement la mémoire RAM et également de rendre libre des pistes pour de nouveaux échantillons. Ces projets HD peuvent être également chargés et manipulés sans aucun problème à l'aide du programme MAGIX Music studio Harddisk recording. Également très facilement vous pourrez grâce à Music studio faire vos propres enregistrements que vous pourrez par la suite intégrer aisément dans un arrangement avec Music maker. Vous voyez donc que Music maker et Music studio de MAGIX vont très bien ensemble et même se complètent parfaitement mutuellement.

Quelques exemples pour vous montrer comment on se sert de Music maker .

- Créer des accompagnements à la batterie
- Combiner des échantillons Techno
- Produire des Jingles
- Sonorisation de vidéo avec musique et effets spéciaux
- Valoriser vos propres enregistrements comme un professionnel
- Création de refrain d'accompagnement en répétant avec votre instrument
- Tout simplement s'amuser avec les 1000 échantillons.
- ...

## **Conditions exigées pour le matériel**

Music maker fonctionne à partir de la série 386 DX et plus, avec au minimum 4 Mo de RAM, minimum 10 Mo de libre sur disque dur, carte résolution VGA, lecteur CD ROM et une carte sonore de 16 Bit avec programme pilote (Driver) de WINDOWS.

Il est bien sûr plus recommandé d'avoir un 486 / 33MHz avec 8 Mo de RAM et 100 Mo de capacité disque dur (Pour fichier MIX et effets spéciaux).

Music maker fonctionne parfaitement sous WINDOWS Version 3.11, WINDOWS 95 et WINDOWS NT. Pour la lecture synchrone de vidéo AVI on aura besoin de 8 Mo de RAM et une palette de couleur d'au moins 32 000.

Pour l'implantation de fichier MIDI il est utile d'avoir une interface-MIDI ou une carte sonore avec synthétiseur-MIDI et également le programme pilote correspondant (MIDI-Mapper).

Notez bien que tous les échantillons utilisés pour un arrangement devront être chargés dans les RAM de l'ordinateur.

Comme valeur indicative on peut dire qu'un ordinateur avec

- 16 Mo de RAM possède de la place pour les échantillons pendant 100 secondes
- 8 Mo de RAM possède de la place pour les échantillons pendant 50 secondes
- 4 Mo de RAM possède de la place pour les échantillons pendant 20 secondes

Ceci se rapporte à une résolution totale de 44 kHz et stéréo.

Avec un choix d'arrangements de 22 kHz vous pourrez multiplier par 2 la longueur de l'échantillon, et par 4 si vous réduisez le tout pour sortie mono.

Naturellement Music maker utilise aussi la mémoire virtuelle, ceci dépendant bien entendu des performances de votre système pour une reproduction sans problème.

## **Lancement rapide**

Ce chapitre vous expliquera les premières démarches à suivre pour vous servir de Music maker. Vous allez voir, le maniement de Music maker est vraiment un jeu d'enfant.

Une description plus étendue de toutes les fonctions se trouve dans chaque description relative aux différents menus.

Lancez Music maker en appuyant deux fois rapidement avec votre souris sur l'icône se trouvant dans votre WINDOWS-Desktop. L'écran de Music-maker s'ouvre alors. Tout d'abord chargez quelques projets démos préinstallés afin de vous familiariser rapidement avec Music-maker. Pour cela ouvrez le menu "Fichier" et activez la rubrique "Charger l'arrangement". Donnez dans la fenêtre du fichier comme lecteur la lettre de votre lecteur CD-ROM, p.ex: D:. Maintenant ouvrez le classeur "DEMOS" et chargez le projet "Demo-1.VIP".

Sur votre écran une nouvelle fenêtre 4 (8) pistes apparaît comportant beaucoup d'objets échantillons. Lancez la lecture du projet avec le bouton Play ou bien simplement avec la barre des espaces! Maintenant vous devriez voir courir le curseur sur votre écran et entendre de la musique de vos



enceintes. Si vous n'entendez rien, vérifiez dans la fenêtre de Setup (Bouton ) si la bonne carte sonore pour cette lecture est bien active. D'autre part la sortie de la carte sonore doit être reliée à des enceintes ou à une chaîne stéréo.

Au cas où vous n'entendiez toujours rien, reportez-vous au chapitre "Problèmes et solutions" à la fin de ce manuel!

Si la lecture fonctionne comme il se doit, vous pouvez maintenant tester quelques manipulations dans un arrangement. Votre souris vous aidera à toucher et déplacer les objets échantillons. Avec les **griffes** (5 petites cases dans les coins de l'objet actif) vous pouvez faire varier:

- **Le volume** (en haut au milieu)
- **Lenchaînement** (en haut à gauche) (Fade in)
- **Lachèvement** (en haut à droite) (Fade out)
- **Le lancement de l'échantillon** (en bas à gauche) et
- **L'arrêt de l'échantillon** (en bas à droite)

Abordons maintenant la **Création d'un premier projet personnel**:



Ouvrez à l'aide du bouton  un projet vide de 4 pistes. Ceci étant automatique lors du lancement de Music-maker.

A gauche de votre écran se trouve une liste avec un choix d'échantillons. Activez alors la lettre du lecteur CD-ROM, p.ex. D:, si vous ne l'avez pas déjà fait. Vous voyez apparaître sous forme d'une liste la structure de répertoire du CD. Allez dans un répertoire quelconque en vous servant de votre souris, p.ex. dans DRUMS230\GROOVE01.WAV (avec [...] vous reviendrez dans le secteur précédent).

En appuyant avec votre souris sur un échantillon ayant pour suffixe .wav, le programme jouera un test. C'est ainsi que vous pourrez avoir rapidement un aperçu sur les échantillons d'un répertoire sans avoir à charger les différents éléments.

**Choisissez maintenant un échantillon pour un arrangement 4 pistes.** Cliquez sur le nom de l'échantillon, maintenez appuyée la touche de votre souris et faites glisser la souris dans la première piste de la fenêtre 4 pistes. Un rectangle en couleur de la grosseur de l'échantillon apparaît. Si vous relâchez votre souris l'échantillon va être chargé à l'endroit correspondant. Ensuite vous pourrez de la même façon placer un autre échantillon à la suite ou bien parallèlement. Si vous placez plusieurs échantillons sur les pistes se trouvant les uns après les autres, ceux-ci seront joués simultanément. Vous enlèverez d'un arrangement des échantillons en vous servant de la touche "Effacer".

Traitement d'objets

**Démarrez la lecture avec la touche des espaces!** Votre arrangement va être joué, ceci du début jusqu'à la fin du dernier objet. Si vous placez un autre échantillon derrière ce dernier, la longueur s'ajustera automatiquement.

Vous avez la possibilité de déplacer les curseurs de lancement et d'arrêt de lecture dans la ligne au-dessus des objets échantillons, afin p.ex. de faire un loop d'une petite partie d'un arrangement



compliqué. Le bouton de la fonction premier secours (Bouton ) replace ensuite facilement Démarrage et Fin sur le premier ou inversement sur le dernier objet.

Avec les **touches numérotées de 1 à 0** (au-dessus du clavier lettre) vous pourrez attribuer au morceau dès le début une cadence de 1 à 10. Ceci fonctionne aussi durant la lecture et apporte par conséquent un super effet comme en direct!

Avec les **touches de fonction F1 à F10** vous pourrez jouer une cadence avec loop. Le changement entre les cadences peut se faire aussi en appuyant sur une touche pendant la lecture.

Avec la **touche <** vous pourrez vous déplacer **en avant** et **en arrière** dans cette lecture. Ceci est également un effet super!

Familiarisez-vous quelque peu avec les **griffes** des objets échantillons! Toutes les manipulations seront calculées en temps réel lors de l'écoute. Ceci a pour avantage que vous pourrez écouter les modifications immédiatement sans avoir à endommager la palette des échantillons (non destructive editing). De cette façon la fonction Undo" (Ctrl + z) sera possible, ce qui permettra de restituer rapidement tout changement involontaire.

C'est ainsi que vous pourrez p.ex. créer très rapidement un simple **Drumloop** une piste-Drum entière avec la touche de longueur en bas à droite. Si toutefois le projet n'était pas assez long, vous pourrez



l'allonger très facilement avec la fonction Zoom-out (Bouton )!

Si vous voulez utiliser un Drumloop un seul et unique morceau de musique, limitez l'objet exactement sur le morceau de musique avec la touche en bas. Ainsi vous apprécierez que Music maker affiche graphiquement et exactement les données d'un échantillon. Ceci n'étant pas, pour bien d'autres programmes, une chose acquise. Avec la touche TAB vous pourrez arrêter cette représentation d'échantillon pour accélérer la formation d'une image comme p. ex. sur des ordinateurs à carte graphique lente.

Le volume de chaque objet sera modifié avec la **griffe de volume** en haut au milieu. Si vous jouez plusieurs morceaux de musique en même temps (parallèlement), on pourra changer la balance entre les différents sons. Les échantillons en stéréo occupent toujours deux pistes dans un arrangement. Pour pouvoir déplacer la stéréo de gauche à droite, quittez d'abord le groupe des deux échantillons (Bouton



) . Maintenant vous pouvez sélectionner individuellement le volume pour chaque objet. La piste supérieure se trouve normalement à gauche, la prochaine à droite, etc... Si le classement de piste chez vous est inversé, ceci est vraisemblablement dû à un mauvais branchement des enceintes ou des câbles de reliaement. Avec les griffes en haut à gauche et à droite on peut donner à l'échantillon un effet **enchaînement** (fade in) ou **achèvement** (fade out). En combinant enchaînement et achèvement sur plusieurs pistes il est possible de réaliser des superpositions (Crossfades) entre des objets différents. Essayez donc une fois de transformer un morceau de violon peu à peu en un chant d'oiseau! Vous pourrez régulariser la durée de la superposition directement avec les griffes.

La **fonction-copie** est une fonction importante pour la formation de grands arrangements. Sélectionnez



un objet avec votre souris et activez le bouton . Une copie de l'objet apparaît à côté de l'original. On peut ensuite placer cette copie à la position voulue. Il est intéressant de savoir que de telles copies n'utilisent pratiquement pas de mémoire supplémentaire!

Un mot à propos de **Quadrillage et Grille** dans Music maker:

Vous avez certainement déjà remarqué que lors du positionnement des objets dans un arrangement il y a des quadrillages. Ces quadrillages ont pour but de faciliter parfaitement la transition entre les différents objets. Ainsi chaque objet se range au bord d'un autre objet. D'autre part il existe la plupart du temps une grille qui contient des points du quadrillage pour la durée d'une mesure dans une cadence définie, p.ex. pour les  $\frac{1}{4}$  de mesure d'un temps à 120 bpm. 120 bpm signifie qu'une mesure a 120 coups par minute ou autrement dit 2 par seconde. Plus la valeur bpm est grande, plus la cadence est élevée. Des titres de Techno modernes ont souvent des cadences de 160 et plus!

La grille se laisse transformer dans la partie inférieure de l'écran, p.ex. de 120 à 160 bpm. De plus on peut définir le quadrillage de  $\frac{1}{4}$  de note à 1/1 entière mesure et aussi 1/8 de triolet. La grille est pourvue d'un affichage de temps pour la sonorisation de bandes vidéo, affichage qui montre à la place de cadence des minutes et des secondes. Ainsi on pourra placer un effet spécial à l'endroit exact de la bande vidéo.

Si vous avez construit un arrangement assez complexe, il est fort possible que la mémoire de votre ordinateur ait diminué ou bien qu'on perde une certaine vue d'ensemble. Les échantillons utilisés doivent tous avoir de la place dans les RAM de l'ordinateur!

Il est temps que la **fonction MIX** entre en jeu. Tous les objets vont être regroupés dans un fichier HD sur



les 4 pistes grâce à la fonction MIX (Bouton ). Après cela votre arrangement n'occupera plus de place de mémoire de RAM mais seulement quelques Mo sur votre disque dur. D'autre part 2 pistes seulement seront occupées (ou 1 pour les projets en mono) de façon que vous pourrez ajouter d'autres objets après la procédure MIX. Le fichier de votre disque dur sera optimisé par Music maker de tel que le passage le plus fort correspondra exactement au secteur des 16 Bit (Normalisation). Ainsi aucune perte de qualité de son ne se remarquera même après plusieurs utilisations de la fonction MIX.

Un tel fichier se laisse d'autre part charger rapidement dans le programme **Music-studio**, pour effectuer des traitements ultérieurs.

**Effets:** Puisqu'on est vraiment jamais bien satisfait, MAGIX vous donne en plus des 1000 échantillons de qualité encore bien d'autres effets intéressants. Vous pouvez donc ajouter à chacun de vos objets échantillons de votre arrangement des effets de son comme halle, écho, distorsion et filtre et par conséquent obtenir une toute nouvelle résonance. Pour cela marquez tout simplement l'objet en question dans la fenêtre à 4 pistes et choisissez dans le menu Effets" l'effet que vous désirez. Music maker crée ainsi de l'échantillon original un nouveau fichier qui sera sauvegardé par Music maker dans un répertoire déterminé. Ce nouveau fichier est alors intégré automatiquement dans votre arrangement de telle façon que vous entendrez aussitôt l'effet produit en fermant le boîtier de dialogue. Ajoutez à cela un drumloop et une durée courte ou bien changez complètement un effet en vous servant du filtre.

Le menu-effet peut être également activé lors d'un arrangement en se servant de la touche **droite** de la souris.

Pour finir cette brève introduction de Music maker, vous devriez encore tester le menu **Association de médias**". A l'aide de ce menu vous pourrez jouer simultanément un arrangement de Music maker avec un fichier-média de votre choix. De tels fichiers-médias pourront être soit des chansons (\*.MID) soit des vidéos de films WINDOWS (\*.AVI). Tout autre média se laisse également associer et combiner, cependant bien sûr si le programme pilote MCI est installé.

Supposons, vous avez un film .AVI sur votre disque dur pour lequel vous aimeriez apporter quelques effets spéciaux. Ouvrez le menu Fichier / Association de médias" et chargez le fichier vidéo. Avec le bouton-test, vous pouvez regarder le film pour contrôler. Finissez le dialogue avec OK, à partir de maintenant le film vidéo passera avec votre arrangement. Puisqu'en général il n'est pas très conseillé de faire un réglage de cadence avec un film vidéo, choisissez comme réglage-grille SMPTE" (Dans la partie inférieure de votre écran). Maintenant vous pourrez, comme il vous le plaira, placer des objets d'échantillons dans la fenêtre 4 pistes exactement dans les scènes correspondantes.

Notez que la reproduction des couleurs de Music maker et de la fenêtre vidéo se situe, indépendamment l'un de l'autre à partir d'une palette de couleurs de 32.000. Avec 256, voire même 16 couleurs, Music

maker ou le vidéo vont être retransmis avec des couleurs plus ou moins faussées puisque toutes les fenêtres doivent se partager la même palette de couleurs.

**Encore un tuyau:** Le programme Music studio est le complément idéal pour une sonorisation complète de bandes magnétoscopes; programme avec lequel il est possible de combiner des effets de Music maker tout comme des enregistrements originaux et même vos propres morceaux de musique pouvant aller jusqu'à 4 longues pistes du disque dur. Créez simplement dans Music maker un fichier MIX et chargez-le dans Music studio sur disque dur comme projet.

L'apport d'une chanson MIDI suit pratiquement le même schéma. Améliorez p.ex. une chanson-démo avec des effets provenant de Music maker. Notez bien que les fichiers MIDI sont toujours retransmis à l'aide du programme pilote MIDI.Mapper (panneau de configuration). C'est là qu'il faudra vérifier l'installation correcte du programme pilote pour votre carte sonore ou votre interface MIDI.

**Gestion de plusieurs listes et informations relative à l'échantillonnage** - l'expérience a montré que les arrangements musicaux exigent la mise en oeuvre de différents fichiers sonores d'un seul CD; on voudrait p.e. combiner les percussions, les basses et les effets spéciaux. Notre programme présente l'énorme avantage d'afficher plusieurs fichiers sonores sur le panneau de configuration inférieur à gauche.

Utilisez les trois boutons à gauche du tableau inférieur des outils - la liste des fichiers sonores WAVE sur le bord gauche de l'écran se divise en 1, 2 ou 3 séquences. Vous pouvez maintenant choisir un fichier sonore individuel à chaque séquence : il n'est plus nécessaire de copier et l'écoute de votre propre arrangement en sera d'autant plus réussie.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la liste WAVE des fichiers sonores pour ouvrir une fenêtre INFO, qui vous donnera toutes les informations essentielles sur le fichier choisi. Il s'agira notamment du nom de l'échantillonnage, du tempo et de l'harmonique du fichier sonore, sans oublier d'éventuels commentaires et informations en matière de droits d'auteurs. Il va de soi que la fenêtre INFO fonctionne seulement si les informations respectives ont été prévues dans les listes des fichiers sonores WAVE, comme ceci est le cas pour le nouveau CD-ROM de music maker.

Les listes de fichiers sonores WAVE music maker contiennent un nouveau symbole permettant une reproduction graphique de la composition musicale. Ces symboles apparaissent dans l'arrangement si vous appuyez alternativement entre la reproduction prédéterminée de l'échantillonnage et la reproduction alternative à l'aide de la touche de tabulation. L'écran reproduira non seulement la table d'ondes mais également différentes informations relatives à l'échantillonnage en activant le symbole.

**Gestion d'informations relatives à l'échantillonnage** - ce point du menu montre des informations relatives au fichier sonore actuellement sélectionné. Il s'agit du nom de l'échantillonnage, du raccourci intégral avec le nom du fichier, du tempo et de l'harmonique de l'échantillonnage, ainsi que d'éventuels commentaires et remarques en matière de droits d'auteur.

Ce matériel de gestion facilite la vue d'ensemble et permet de mieux harmoniser les fichiers sonores. Il vous suffit de comparer les informations intitulées Harmonie des échantillonnages de votre arrangement et la liste des fichiers sonores WAVE à gauche sur votre écran (cliquez avec le bouton droit de la souris) et vous verrez immédiatement si les sons sélectionnés concordent ou non.

## Explications des notions

Dans les lignes qui suivent nous allons essayer de définir et d'expliquer quelques notions spécifiques qui reviennent très souvent dans la description de Music maker. Même si certaines notions vous semblent connues, il est bon que vous **lisiez attentivement** ce chapitre, puisque ces notions sont employées dans un contexte bien spécial et qu'elles ne seront plus réexpliquées dans la description. Les notions et nomenclatures typiques d'ordinateur comme: Bouton, fenêtre et requester (demandeur) ne sont pas expliqués ici. Vous pourrez les trouver dans un manuel informatique. Attaquons donc le thème en question.

### - Wave-File

Un wave-file est un fichier contenant des informations sonores digitalisées. Les CD-ROMs de Music maker contiennent de tels fichiers, ce qui entraîne automatiquement une compatibilité avec les logiciels sonores les plus courants pour ordinateur. Les fichiers de Music maker (waves files) ont une résolution de 16 Bit stéréo et une fréquence de 44,1 kHz, c'est-à-dire même qualité qu'un CD-ROM. Si vous utilisez des wave files autres que ceux de Music maker, sachez alors que vous obtiendrez en 8 Bit une qualité assez médiocre.

### - Echantillon, Objet-échantillon

Un wave file devient objet-échantillon si vous le faites déplacer de la liste des fichiers dans une fenêtre 4 pistes (Drag & Drop). Les objets-échantillon sont dans Music maker la base de la plupart des opérations comme p.ex. déplacer, changer les fonds sonores et le volume, faire des regroupements, etc... Traitement objets

Faites attention que tous les échantillons utilisés dans un arrangement soient bien chargés dans les RAM de l'ordinateur. Il faut suffisamment de mémoire, sinon des parties d'un échantillon vont être stockées sur le disque dur (mémoire virtuelle), ce qui ralentit le travail et peut également occasionner des interruptions dans la lecture. En règle générale on peut dire qu'un ordinateur possède avec:

- 16 Mo RAM une mémoire déchantillon pour 100 secondes
- 8 Mo RAM une mémoire déchantillon pour 50 secondes
- 4 Mo RAM une mémoire déchantillon pour 20 secondes

Ceci se rapporte à une résolution totale de 44 kHz et stéréo.

Avec un choix d'arrangements de 22 kHz vous pourrez multiplier par 2 la longueur de l'échantillon, et par 4 si vous réduisez le tout pour sortie mono.

Naturellement Music maker utilise aussi la mémoire virtuelle, ceci dépendant bien entendu des performances de votre système pour une lecture sans problème.

Éventuellement vous pourriez augmenter le tampon de lecture dans la dialogue Setup.

### - Samplerate / Fréquence

Lors de la digitalisation de matériel sonore on mesure et on sauvegarde jusqu'à 1000 fois par seconde la valeur des ondes analogues. La qualité décrite obtenue est d'autant meilleure que le balayage a lieu plus souvent. En principe des hautes fréquences sont enregistrées jusqu'à la moitié des quotes de balayage, pour 44100 Hz (44100 balayages par seconde) c'est-à-dire des aigus jusqu'à 22000 Hz; plus que ce que peut capter l'oreille humaine.

Si vous travaillez avec des samplerates pour épargner un peu de mémoire, vous remarquerez éventuellement une perte minimale des aigus. Avec des quotes de 22 kHz il n'est possible que de traiter des fréquences jusqu'à 11 kHz.

### - Résolution déchantillon

Music maker travaille avec une résolution déchantillon de 16 Bit, c'est-à-dire que la forme analogue des ondes a été divisée lors de la digitalisation en plus de 65.000 échelons. Cette haute résolution garantit une inexistence de perturbation (> 90dB) et une vraie lecture éclatante. Dans le cas où vous utilisez d'autres échantillons 8 Bit pour des arrangements avec Music maker (ce qui est en principe possible), ne vous étonnez pas si vous entendez des bruits et des sons un peu faussés. Ces échantillons n'ont que 256 échelons" à leur disposition, ce qui certes correspond à moins d'utilisation de la mémoire, mais qui

entraîne de gros problèmes dans la retransmission des sons.

#### **- Arrangement**

On nomme arrangement dans Music maker le contenu d'une fenêtre à 4 pistes, en d'autres termes tous les objets d'échantillon, tous les fichiers HD et tous les effets spéciaux s'y trouvent.

Notez bien qu'il est possible d'ouvrir plusieurs arrangements en même temps sans aucune difficulté, de les classer les uns après les autres avec la touche ENTREE et aussi de déplacer dans tous les sens les objets entre les différentes fenêtres. De cette façon il est facile d'utiliser plusieurs fois des passages de musique déjà composés.

#### **- Curseur**

Le curseur (trait vertical) donne la position actuelle de lecture lors d'une interprétation. Il se déplace sur votre écran par intervalles définis par la valeur donnée au tampon. Diminuez p.ex. la valeur du tampon dans le dialogue Setup afin d'obtenir un déplacement du curseur plus nuancé. Si vous obtenez lors de la lecture des interruptions quelconques, il faudra alors réaugmenter un peu la valeur du tampon. De plus il existe encore un curseur pour le lancement de la lecture (LANCEMENT) et un autre pour l'arrêt de cette lecture. À l'aide de la souris vous pouvez faire déplacer ces deux curseurs, afin de faire une lecture d'un petit morceau d'arrangement avec loop.

#### **- Quadrillage et rythme**

Deux possibilités de données pour quadrillage et rythme se trouvent situées dans la partie inférieure de l'écran de Music maker. Ces deux sélections se reportent au quadrillage avec lequel vous pourrez placer très exactement les objets.

Notez bien que tout objet s'incruste d'une part dans le quadrillage défini, d'autre part aux coins des objets voisins. (Quadrillage d'objet)

Avec la donnée du rythme il est possible de choisir la vitesse de l'élément utilisé. C'est-à-dire p.ex. 120 si vous employez pour rythme de base pour votre arrangement des drumloops provenant du répertoire 120 bpm de la version CD-ROM de Music maker. C'est ainsi que vous serez sûr que la sélection de grille ira bien, rythmiquement parlant, avec le matériel d'échantillon sur votre écran.

Dans "Quadrillage" il est possible de définir la résolution du quadrillage, c'est-à-dire p.ex. un quadrillage possédant uniquement des rythmes entiers (1/1) ou un quadrillage à un huitième (1/8). Des quadrillages à triolets sont aussi possibles, p.ex. 1/8. De temps en temps il est recommandé de travailler sans quadrillage, p.ex. pour des sonorisations de bandes magnétoscopes. Pour cela il est préférable de prendre la sélection-grille "Affichage du temps" dans laquelle des données de temps s'afficheront sur les lignes de la grille (minutes, secondes, frames) et dont le quadrillage sera désactivé.

## Traitement des objets

Sélection d'un objet avec la souris

Sélection de plusieurs objets avec la souris

Annuler la sélection d'objets

Déplacement des objets

Modifications des bords des objets dans les arrangements

Fade In / Fade Out

Volume d'un objet

Recouvrement des objets

### **Sélection d'un objet avec la souris**

En appuyant avec la touche gauche de votre souris sur l'objet souhaité vous sélectionnez celui-ci. En essayant de sélectionner un objet déjà sélectionné vous annulez ainsi sa sélection. On constate la sélection d'un objet par les 5 petits rectangles dirigés vers l'intérieur de celui-ci (griffe). Tant que vous maintenez la touche gauche de la souris enfoncée, le cadre autour de l'objet s'affichera vers l'intérieur.

### **Sélection de plusieurs objets avec la souris**

Lorsque vous appuyez sur la touche MAJ. et qu'un objet est déjà sélectionné, vous pourrez en sélectionner d'autres sans pour cela ôter la sélection de ou des précédents objets.

### **Le lasso pour objet**

Dans un arrangement avec Music maker, il est possible de sélectionner plusieurs objets en même temps, pour ainsi dire ils seront pris au lasso. Pour cela cliquez avec votre souris à un endroit quelconque à côté des objets et, maintenant la touche gauche de votre souris enfoncée, vous déplacerez celle-ci au dessus des échantillons à sélectionner. Ainsi les objets sélectionnés seront à votre disposition pour un traitement ou pour un effaçage commun.

**Annuler la sélection d'objets**

Si vous cliquez avec la touche de votre souris à côté d'un objet, la sélection de tous les objets sélectionnés s'annule.

**Déplacement d'objets**

Après la sélection d'un ou plusieurs objets, il est possible, tout en maintenant enfoncée la touche gauche de la souris, soit de les déplacer horizontalement (Axe de temps) soit verticalement (Numéro de piste). Si vous lâchez ensuite la touche gauche de la souris, les objets resteront à l'endroit déterminé. Dans le cas où plusieurs objets ont été sélectionnés dans des pistes différentes, vous ne pourrez déplacer verticalement ce groupe de sélection qu'uniquement si tous les objets restent à l'intérieur des pistes.

### **Modification des bords des objets dans un arrangement**

Les deux coins du bas d'un objet sélectionné sont les griffes des bordures. Ces deux petits rectangles servent de prise pour pouvoir manipuler le début ou la fin d'un objet. Si vous cliquez le rectangle du début et maintenez la touche enfoncée, vous pourrez faire déplacer le début d'un objet soit vers l'avant soit vers l'arrière. On ne pourra faire déplacer le début qu'uniquement jusqu'au début de l'échantillon proprement dit ou jusqu'à la fin de l'objet. Inversement on ne pourra faire déplacer la fin d'un objet qu'uniquement jusqu'à la fin de l'échantillon ou jusqu'au début de l'objet. Si la fin se retrouve au-delà de la longueur de l'échantillon on parle alors de **objets-loop**, c'est-à-dire l'espace après la fin de l'échantillon sera comblé le cas échéant, par plusieurs répétitions de l'échantillon complet. Cette caractéristique se révèle idéale pour la création de **piste drums** (batterie) issue d'un seul drumloop.

**Fade In / Fade Out**

Les deux coins de haut d'un objet sont les griffes pour la manipulation du fond sonore d'un objet. Cette fonction donne la possibilité d'incorporer ou d'enlever progressivement un fond sonore dans un objet. Puisque cette procédure se déroule en temps réel, c'est-à-dire durant la lecture, l'échantillon reste dans sa forme d'origine. On peut ainsi très aisément faire des essais de fond sonore optimal sans avoir à craindre de perdre des données.

Les temps réels de fonds sonores utilisent la performance du processeur de tel qu'il est possible, malgré une programmation assemblée optimale, qu'il y ait de temps en temps des interruptions lors de la lecture de plusieurs pistes. Augmentez la valeur tampon dans le menu Traitement > Setup > Valeur de tampon ou bien diminuez les fonds sonores.

**Volume dun objet**

Il est possible de varier le volume de chaque objet en se servant de la griffe en haut au milieu de l'objet. Cette fonction est calculée aussi en temps réel et exige par conséquent une puissance supplémentaire de votre ordinateur. Si la puissance de votre ordinateur n'est pas suffisante vous pourrez ajuster le volume de l'échantillon à l'aide de la fonction volume.

**Recouvrement des objets**

Sur une piste (canal) il n'est possible de jouer qu'un seul objet. Si un objet est glissé au-dessus d'un autre, celui-ci recouvre l'autre objet. (Comme p.ex. une feuille de papier qui recouvre complètement ou en partie une autre feuille). La partie cachée d'un objet ne pourra pas être jouée. En déplaçant l'objet de derrière il sera possible de rendre visible et audible la partie cachée de l'objet.

**Quadrillage pour les bordures des objets**

Le quadrillage joue un rôle important lors du déplacement des objets. Dans le cas d'une sélection de plusieurs objets, l'ajustement se fait toujours sur les bords du début de l'objet qui fut sélectionné. L'espace entre les objets sélectionnés reste constant, c'est-à-dire que tous les objets ne se rangent pas tous comme le quadrillage le exige.

## L'écran de Music maker

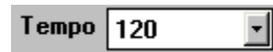
Après avoir lancé Music maker une fenêtre apparaît affichant quelques informations relatives au programme. L'écran s'ouvre en appuyant sur une touche.

Dans la barre des outils en haut vous verrez des symboles que vous utiliserez pour des commandes fréquentes. Pour vous donner quelques idées, vous devriez créer un nouveau projet ou mieux charger un projet de démonstration. Pour cela activez dans le menu Projet la fonction Fichier > Charger un arrangement et choisissez dans le fichier demandeur Demo1".

Vous voyez un arrangement avec des objets différents (Traitement d'objets), qui sont rangés dans les pistes au-dessus de l'axe de temps. À l'aide de la barre des espaces vous lancerez provisoirement la lecture: bien sûr à la condition que votre carte sonore soit valable et correctement installée. Si la lecture ne marche pas, lisez attentivement le chapitre lancement rapide.

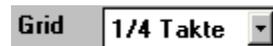
On peut faire déplacer la fenêtre des projets et également en changer sa grandeur. Dans ce cas le contenu du fragment va se reformer. Le nom du fichier et la longueur des échantillons vous seront affichés dans la ligne de titre des projets.

La barre des outils du bas contient des Tools (outils) vous permettant de fixer des valeurs pour le rythme et le quadrillage. De plus il y a à votre disposition une palette de couleurs pour colorier les objets.



À cet endroit vous avez la possibilité de régler le **rythme** qui servira par la suite de base pour quadrillage et grille sur l'écran. Choisissez si possible le même rythme que les éléments utilisés afin que vous puissiez garder un aperçu sur les arrangements.

Music maker essaie du premier échantillon tiré d'un arrangement de reconnaître de lui-même le rythme exact. Ceci ne peut vraiment fonctionner que si la longueur de l'échantillon correspond exactement à un des rythmes déjà donnés.



À cet endroit vous pouvez donner la résolution de la **grille** qui sert à la fois de quadrillage. Des valeurs de 1/4 de mesure signifie qu'un quadrillage fera suite après 1/4 de note. 1/8 triolet signifie qu'un quadrillage triolé est actif.

La fonction **Affichage du temps** joue un rôle tout particulier: Ici le rythme n'est pas important. On vous montrera des valeurs en secondes et les objets iront s'incruster juste aux bords d'autres objets.



Avec la **palette des couleurs** vous pouvez attribuer à l'objet actif une toute autre couleur.



Avec ce bouton vous pouvez éditer une autre couleur à l'aide du **demandeur de couleur (requester)**.



Avec ce bouton vous déciderez si la couleur choisie sera utilisée pour le **fond** ou pour le **arrière-plan** de l'échantillon.

## Le menu fichier

Dans cette partie du programme vous trouverez à votre disposition toutes les fonctions générales concernant la création, le chargement et la sauvegarde des arrangements.

<u>Nouvel arrangement</u>	Un nouvel arrangement va être créé.
<u>Charger un arrangement</u>	Vous chargerez ici un arrangement qui a été produit et sauvegardé par Music maker.
<u>Sauvegarder un arrangement</u>	Vous sauvegarderez sous un nom précis l'arrangement actuel.
<u>Sauvegarder un arrangement sous...</u>	Vous sauvegarderez sous un nouveau nom l'arrangement actuel.
<u>Sauvegarder un arrangement dans...</u>	Vous sauvegarderez dans un chemin d'accès nouveau l'arrangement actuel ainsi que tous ses échantillons.
<u>Exporter un arrangement...</u>	Vous sauvegarderez un arrangement en temps que fichier-Wave.
<u>Association des médias...</u>	Vous donne la possibilité de jouer synchrone des fichiers MIDI et des fichiers-vidéo.
<u>Information des projets</u>	Vous obtiendrez ici toutes les informations relatives à l'arrangement actuel.
<u>Quitter</u>	Vous quitterez le programme Music maker.

### **Nouvel arrangement (Menu Fichier)**

Vous fabriquerez avec cette rubrique un nouvel arrangement de Music maker. Vous avez ici la possibilité d'introduire dans cet arrangement des objets échantillons qui se trouvent dans la liste à gauche de votre écran (Drag & Drop)!

#### **Réduction du volume:**

Ici il est possible de définir de combien de dB il faudra réduire le volume de chaque piste. Cette réduction est nécessaire pour éviter d'aller au-delà des 16 bits (0 dB). La présélection est de 6 dB pour 4 pistes stéréo et de 12 dB pour 4 pistes mono ou bien 8 pistes stéréo. Vous pourrez cependant varier comme il vous plaira si p.ex. votre matériel est en-dessus de ses capacités. Vous risquerez par contre une coupure dans les passages forts (clipping).

#### **Mode mémoire:**

Ici vous pourrez définir sous quel format Music maker devra charger en mémoire RAM les fichiers-wave.

#### **Mono:**

Les vagues (waves) stéréo seront converties lors de leur chargement en mono. Vous pourrez ainsi économiser jusqu'à la moitié de la mémoire. De plus vous aurez à votre disposition non plus 2 pistes stéréo mais 4 pistes mono.

#### **22 kHz:**

Les waves de 44 kHz de fréquence seront également converties en 22 kHz ce qui par conséquent épargnera aussi de moitié la mémoire.

#### **Abbréviations:**

Barre des outils:  
Touche:



**e**

## Charger un arrangement (Menu Fichier)

Vous chargerez avec cette rubrique un arrangement de Music maker qui aura été sauvegardé auparavant. Tenez compte aussi que les fichiers sonores (sound-files) soient en même temps à votre disposition. Music maker cherche les sons utilisés d'abord dans le chemin d'accès sous lequel ils se trouvaient lors de la sauvegarde des arrangements. Si ceux-ci sont introuvables à ce niveau, Music maker cherchera alors les passages dans le même répertoire que l'arrangement lui-même. Introduisez donc le CD-ROM de Music maker dans le lecteur afin que les passages sonores puissent être chargés de là directement.

### Abbréviations:

Barre des outils:

Touche:



**L**

## **Sauvegarder un arrangement (Menu Fichier)**

Le projet actuel sera sauvegardé sous un nom précis. Si le projet n'a pas encore de nom, un demandeur de fichier (files-requester) ouvrira afin de pouvoir déterminer chemin d'accès et nom.

### **Abbreviations:**

Barre des outils:

Touche:



**s**

### **Sauvegarder un arrangement sous... (Menu Fichier)**

Un file-requester ouvre vous donnant ainsi la possibilité de définir le chemin d'accès et le nom du projet sous lesquels devra seffectuer la sauvegarde.

#### **Abbréviation:**

Touche: **MAJ + s**

### **Sauvegarder un arrangement dans... (Menu Fichier)**

Avec cette rubrique vous avez la possibilité de transposer dans un répertoire un arrangement complet avec tous les échantillons utilisés. Ceci est tout particulièrement utile lorsque vous voulez transmettre ou archiver un tel projet ou bien si les échantillons se trouvent sur plusieurs CDs, ce qui vous oblige donc à changer constamment de CDs. De plus tous les fichiers des effets utilisés vont être sauvegardés dans un répertoire avec les autres échantillons.

Un file-requester souvrira, vous permettant ainsi de définir chemin d'accès et nom du projet sous lesquels devra seffectuer la sauvegarde.

### **Exporter un arrangement... (Menu Fichier)**

Avec cette rubrique il est possible d'exporter comme fichier-wave un arrangement complet de Music maker. Ce ne sera donc plus un problème pour utiliser et appliquer l'arrangement dans d'autre logiciel.

## **Association des médias (Menu Fichier)**

Ceci est l'une des caractéristiques les plus importantes de Music maker. Vous pouvez associer aux projets de Music maker tout autre média de votre choix. P.ex. des chansons complètes MIDI (MIDI-songs) (Fichiers-MIDI), des clips-vidéo (Fichiers-AVI) ou bien d'autres fichiers pour lesquels un **programme pilote spécial est installé** (MCI-Driver). Ainsi Music maker n'est pas seulement limité au traitement de matériel-audio digital mais aussi savoir être un vrai programme multi-média.

Les applications les plus importantes sont les suivantes:

- Association de projets Music maker avec **chansons-MIDI**. C'est ainsi qu'une chanson-MIDI déjà existante peut être combinée avec des pistes-audio ou bien il est facile de placer parfaitement des effets-audio précis d'arrangement avec du matériel MIDI (P.ex: Drumloops, scratches, etc..). D'autre part l'enregistrement d'un projet peut être également synchronisé avec un fichier-MIDI de tel que le matériel MIDI et audio aillent parfaitement ensemble.

N'oubliez pas qu'un fichier-MIDI sera toujours reproduit à l'aide du **MIDI-Mapper**, c'est-à-dire qu'il sera possible de régler dans le gestionnaire-MIDI du panneau de configuration les paramètres tels lecture-device, attribution de canal et keys-maps.

- Association de projets Music maker avec des **films vidéo pour Windows**. C'est pour cela que Music maker est tout particulièrement utile pour la sonorisation de films. La seule chose dont on a besoin, c'est d'obtenir le film en question sous forme de fichier-AVI, chose relativement facile aujourd'hui grâce à une hardware bon marché. Ainsi il est possible d'associer un arrangement avec Music maker. Vous pourrez placer tout simplement dans la Timeline de la musique des passages parlés, des effets spéciaux etc... pour ensuite pouvoir les jouer synchrones avec des vidéos-AVI. Quand tout est correct il est possible alors d'enregistrer le son sur bande vidéo (**Post-sonorisation**) ou bien de faire un mixage lors d'une reproduction.

Le vidéo-AVI va être employé de cette façon uniquement pour l'aperçu durant la sonorisation. Ceci dit même des images de qualité médiocre ne poseront pas de problème. Cependant pour ce genre de travail il faudra faire recours à un ordinateur performant, afin que le matériel audio et vidéo puisse être traité assez rapidement (ex: 486/66 et plus combiné à une carte graphique rapide).

**Nom du fichier:** Ici on donnera le nom du fichier des médias avec lequel le projet actuel devra être associé. Notez bien qu'il n'y a pas toujours dans le file-requester (?) la préinstallation donnant les terminaisons souhaitées (.MID, .AVI, etc..)

**Jouer constamment:** Ce bouton lance la reproduction synchronisée dans Music maker.

**Charger toujours:** Ce bouton définit si les fichiers-média devront être rechargés de nouveau avant chaque écoute ou non. Ceci peut être utile p.ex. si une chanson-MIDI doit être traitée en parallèle par un séquenceur-MIDI. On devra donc sauvegarder à l'aide du séquenceur le fichier uniquement comme fichier-MIDI. Music maker le chargera de lui-même avant chaque prochaine écoute.

Lorsque le fichier-média est terminé, cette fonction ne devra pas être activée. Le fichier ne sera alors chargé qu'une seule fois, chose particulièrement intéressante pour les fichiers-AVI. La fenêtre avec le vidéo reste toujours ouverte. Ainsi il est possible à chaque nouveau positionnement du curseur de contrôler le contenu de l'image adéquate, un play-start se effectuera plus rapidement.

**SMPTE-Offset:** Ici il est possible de définir un offset autour duquel le fichier-média se déplace. Une valeur de 30:00 (30 secondes, 0 frames) signifie que le fichier-média au début du projet Music maker sera lancé non pas à la position 0 mais après 30 secondes. Notez que des offsets petits la plupart du temps sont plus faciles à réaliser avec un déplacement d'objets Music maker en VIP qu'avec des données numériques en dialogue.

**FX :** Ici on peut donner un facteur de correction permettant d'optimiser l'exactitude du positionnement de Music maker et du fichier-média.

Lorsque le lancement d'un projet est exactement égal à celui d'un fichier-média, il ne devra en aucun cas y

avoir de divergence des deux fichiers dès le début de l'écoute, puisqu'aussi bien Music maker que la reproduction du média disposent d'un timer on ne peut plus exact (si c'est le cas, ceci est signe d'une surcharge de votre système). Lors d'un positionnement au milieu d'un projet et lancement immédiat, il peut se passer quelques petits retards puisque bien souvent les cartes sonores ne peuvent réaliser exactement les fréquences données et employées pour le positionnement des médias. Ce problème peut être corrigé grâce à ce facteur de correction avec lequel on pourra multiplier la fréquence lors du positionnement. Pour cela faire les démarches suivantes:

- Vérifiez que le lancement réussisse parfaitement dès le début (Curseur Pos1)
- Marquez un curseur juste un peu avant la fin du projet
- Variez légèrement FX (p.ex: B. 1.0001, 0.9999 ...) et lancez avec le curseur jusqu'à ce que vous atteigniez aussi une synchronisation parfaite. Maintenant il est possible de commencer à partir de chaque point sans avoir à craindre de délais. La valeur trouvée pourra toujours être utilisée pour cette constellation (Medium, Sample-Rate) et n'aura pas à être redéfinie à chaque fois.

**Video sans son:** Cette option a pour conséquence que des vidéos-AVI pourront être jouées sans son malgré qu'elles comportent une piste audio. C'est utile lorsque dans l'ordinateur il n'existe qu'une seule carte sonore. Sinon les reproductions-AVI et Music maker audio pourraient se gêner mutuellement. Si votre ordinateur dispose de plusieurs cartes sonores avec des programmes pilotes Windows, vous pourrez désactiver cette option afin de permettre aux vidéos-AVI et Music maker de jouer de l'audio parallèlement.

**Video dans un fenêtre music maker:** Cette option a pour conséquence qu'un vidéo-AVI ouvre sa fenêtre toujours à l'intérieur d'une planche de travail de Music maker. Ainsi le vidéo est constamment visible et ne peut pas disparaître derrière Music maker. C'est pourquoi ce mode est préinstallé. Si cette option n'est pas active, la fenêtre vidéo se place sur toute la surface de l'écran. Mais cette fenêtre peut aussi disparaître derrière l'écran de Music maker, ce qui bien sûr empêchera de travailler.  
Remarque:

Indépendamment des programmes pilotes déjà installés il est possible qu'un vidéo-AVI ne fonctionne pas tout de suite après le premier lancement, mais qu'une image fixe soit affichée. Relancez alors la lecture encore une fois et le vidéo marchera parfaitement.

**Test :** Joue le fichier-média donné pour contrôler.

**Annuler l'association:** Annule l'association du projet Music maker avec le fichier-média.

### **Information du projet (Menu fichier)**

Le programme vous affichera des informations relatives au projet actuel, comme p.ex: date de production, grandeur du fichier, chemin d'accès et nom du fichier.

Dans les arrangements il existe une liste de tous les fichiers physiques y faisant partie. D'autre part il existe une représentation et édition de la réduction de volume en tranches de 6 dB. Cette diminution de volume est nécessaire pour les projets de plusieurs pistes puisque la somme de toutes les pistes ne doit pas dépasser 16 bit (0 dB). Ainsi chaque piste d'un projet 4 pistes stéréo doit être réduite de 1 bit (6 dB). Souvent dans la pratique, on ne travaille pas simultanément avec du matériel complètement configuré sur chaque piste, permettant ainsi une réduction qui pourrait éventuellement entraîner une surmodulation.

### **Abbréviation:**

Touche: **i**

**Quitter (Menu fichier)**

Vous quitterez le programme Music maker, tous projets qui n'auraient pas été sauvegardés seront perdus.

## **Le menu des traitements**

<u>Effacer les objets</u>	Tous les objets sélectionnés seront effacés.
<u>Copier les objets</u>	Copie les objets marqués.
<u>Former un groupe</u>	Tous les objets sélectionnés seront regroupés.
<u>Dissoudre un groupe</u>	Tous les objets sélectionnés seront à nouveau traitable un à un.
<u>Mix-Down</u>	Mixe un arrangement dans un projet-HD.
<u>Undo</u>	La dernière opération effectuée va être annulée.
<u>Redo</u>	La dernière opération effectuée qui fut annulée va être à son tour annulée.
<u>Remettre en ordre</u>	L'arrangement va être présenté avec la préinstallation d'origine.
<u>Paramètre découpe</u>	Il est possible de définir carte sonore et samplerate pour la lecture.
<u>Setup</u>	Réglages généraux pour les tampons, les chemins d'accès et mode découpe.

### **Effacer les objets (Menu Traiter)**

Cette rubrique efface tous les objets sélectionnés d'un arrangement. Avec la combinaison de touche MAJ + clique avec la souris vous pourrez sélectionner plusieurs objets.

#### **Abbreviations:**

Touche: **Eff / Del**

Barre des outils:



## **Copier (Menu Traiter)**

Cette rubrique copie tous les objets sélectionnés. Les copies apparaissent, comparées à l'originale, un peu en retrait et pourront ainsi être facilement déplacées au bon endroit avec la souris (Drag & Drop).

### **Abbreviations:**

Barre des outils:



Touche:

**CTRL + c** ou **c**

### **Former un groupe (Menu Traiter)**

Tous les Objets sélectionnés vont être rangés dans un groupe. Sitôt que vous sélectionnez un objet de ce groupe, tous les objets de ce groupe seront à leur tour sélectionnés permettant ainsi un traitement commun.

#### **Abbréviation:**

Barre des outils:



## Dissoudre un groupe (Menu Traiter)

Tous les Objets sélectionnés redeviendront des objets indépendants à part entière.

### Abbréviation:

Barre des outils:



### **Mix-Down (Menu Traiter)**

Avec la fonction MIX-Down tous les objets des 4 pistes vont être regroupés, mélangés en un seul fichier-HD. Par la suite votre arrangement n'occupera plus la mémoire RAM mais 1 ou plusieurs Mo sur le disque dur (HD) (environ 10 Mo pour 1 minute stéréo). D'autre part seulement 2 pistes seront occupées (1 piste pour les projets mono) de telle façon qu'après le procédé de mixage on pourra compléter avec d'autres objets. Le fichier-HD réalisé va être optimisé par Music maker de telle sorte que le plus fort correspondra exactement à une valeur de 16 bit (Norme standard). De ce fait il n'y aura pas de perte de matériel-son, même après plusieurs utilisations de la fonction MIX.

Un tel fichier-HD peut être également chargé immédiatement dans le programme voisin Music studio, pour être ensuite traité à son tour.

### **Abbréviation:**

Barre des outils:



## **Undo (Menu Traiter)**

Music maker vous propose des possibilités Undo remarquables. Dans les arrangements vous aurez la possibilité de reprendre les 10 derniers traitements y compris des manipulations d'objets et de curseur. Grâce à ces caractéristiques très performantes, ce ne sera plus un problème pour essayer de faire quelques opérations difficiles qui, n'apportant pas le résultat voulu, pourront être remises à leur état initial avec Undo.

### **Abbréviation:**

Touche: **CTRL+z**

**Redo (Menu Traiter)**

Redo reprend une commande Undo effectuée peu de temps auparavant.

**Abbréviation:**

Touche: **CTRL+a**

### **Remettre en ordre (Menu Traiter)**

Cette fonction replace quelques préinstallations de base le cas où des modifications auraient eu lieu lors d'un traitement.

- une partie de l'écran va être agrandie sur le projet entier.
- les curseurs pour lancer et quitter vont être de nouveau remis au début et à la fin de l'arrangement.
- au cas où plusieurs fenêtres seraient ouvertes, celles-ci vont être rangées les unes après les autres afin de faciliter un Drag & Drop.

### **Abbréviation:**

Barre des outils:



### **Paramètre écoute (Menu Traiter)**

Cette rubrique ouvre la fenêtre où se trouvent les paramètres écoute. Pour des **Sample-Rates** il est possible de changer la fréquence de lecture d'origine, sous réserve bien sûr que la carte sonore vous le permette (certaines cartes même durant la lecture). Ceci peut être utile afin de pouvoir écouter les notes d'un modèle déjà échantillonné. Pour une demi samplerate la hauteur de gamme est correcte. On remarquera seulement une octave plus basse.

Avec **Device** il vous sera possible de donner le programme pilote pour la carte sonore, avec laquelle la lecture devra être effectuée. Ceci est particulièrement important lorsqu'il se trouve plusieurs cartes sonores dans le même ordinateur.

Avec **Autoscroll** (déroulement automatique), vous pourrez activer une caractéristique qui sera tout particulièrement utile pour des longs projets. La représentation graphique se fait feuille par feuille quand le curseur de lecture quitte la partie visible. Vous avez la possibilité de choisir entre un déroulement par page entière ou par demi-page. Mais **attention**: La procédure de déroulement nécessite un certain temps pour ses calculs (ceci dépendant du processeur, de la carte graphique et de la résolution), si bien qu'il sera fort probable que l'ordinateur parvienne à la limite de ses capacités dans des cas critiques, amenant ainsi parfois quelques interruptions lors de la lecture. Désactivez alors le mode autoscroll.

#### **Abbréviation:**

Touche: p

## **Setup (Menu Traiter)**

Avec cette rubrique vous ouvrirez la fenêtre pour les réglages.

**Im-/Export:** Ici vous définirez le pré-réglage du chemin d'accès pour Wave Import et Export.

**Temporaire:** Ici vous définirez le pré-réglage de deux chemins d'accès pour fichiers-MIX et effets spéciaux.

**Arrangements:** Ici vous définirez le pré-réglage du chemin d'accès pour les arrangements (.VIP).

**Valeur du tampon:** Le pré-réglage est de 8192 tampons déchantillons, lesquels pourront être installés pour la lecture de l'arrangement. Puisqu'une reproduction impeccable est la plupart du temps plus importante qu'un temps de réaction rapide, il est recommandé d'augmenter dans le cas d'interruptions fréquentes cette valeur à 16384 ou 32768.

**Nombre de tampon:** Ici vous pourrez donner le nombre de tampon décrits plus haut qu'on aura à utiliser (valeur entre 2 et 10). Plus de tampons apportent plus de sécurité, mais de ce fait aussi exigeront plus de mémoire. Le taux d'utilisation actuel du tampon lors d'une reproduction pourra être lu dans la ligne des statuts en bas à droite.

### **Mode mémoire:**

Ici vous pourrez définir dans quel format Music maker les fichiers-wave seront chargés dans le RAM.

### **Mono:**

Les waves-stéréo seront converties en mono lors du chargement. Grâce à cela, la moitié de la place de mémoire est ainsi épargnée. D'autre part vous avez à votre disposition 4 pistes mono au lieu de 2 pistes stéréo.

### **22 kHz:**

Des waves de 44 kHz de fréquence seront converties en 22 kHz lors du chargement. Egalement ici on épargnera la moitié de la place de mémoire.

### **Synchronisation directe:**

Ici vous pourrez définir si Music maker devra fonctionner synchrone avec des séquenceurs-MIDI "Evolution", "connections-MIDI" et "Q-Trax" ou encore avec le programme Recording-HD "Music studio 2.x" ou "Samplitude 2.x".

En multitasking avec "Music studio" ou "Samplitude" il faudra bien faire attention que chaque programme utilise sa propre carte sonore. Il vous faudra absolument 2 cartes sonores si vous voulez faire de la synchronisation.

### **Abbreviations:**

Touche: **y**

Barre des outils:



## **Le menu des effets**

<u>Volume</u>	Modifie le volume des échantillons.
<u>Distorsion...</u>	L'échantillon sera reproduit avec de la distorsion.
<u>Halle...</u>	Un effet de halle sera calculé sur l'échantillon.
<u>Echo...</u>	Un effet décho sera calculé sur l'échantillon.
<u>En-arrière</u>	L'échantillon va être inversé dans le temps.
<u>Normaliser</u>	Met le volume de l'échantillon au maximum
<u>Filtrer</u>	L'échantillon reçoit un effet-filtre
<u>Gater</u>	L'échantillon reçoit avec 16 régleurs des effets de volume et de filtre.

**Volume (Menu Effet)**

L'échantillon pourra être avec un facteur défini plus haut ou plus bas. Cette fonction peut être aussi utilisée pour modifier l'échantillon en lui apportant des surcharges voulues.

**Distorsion (Menu Effet)**

L'échantillon reçoit une distorsion avec une courbe de retombée non linéaire.  
Trois paliers de distorsion sont à votre disposition.

**Halle (Menu Effet)**

L'échantillon reçoit un simple effet de halle. A votre disposition se trouvent un très court, un moyen et un long halle du genre écho.

**Echo (Menu Effet)**

L'échantillon reçoit un effet de retardement. Il existe plusieurs sortes de retardement au choix qui sont pratiquement aussi long que la longueur de l'échantillon. Par exemple si on prend la valeur  $1/8$  pour un drumloop de mesure 1, il résultera alors un délai de  $1/8$  de note.

**En-arrière (Menu Effet)**

Ici on inverse les données de l'échantillon le long de l'axe du temps de telle façon que ces données pourront être jouées d'arrière en avant. (de la fin au début). De cette manière vous obtiendrez des effets très intéressants.

**Normaliser (Menu Effet)**

Cet effet monte le volume d'un échantillon au maximum sans que le matériel soit dépassé. Pour cela le programme cherchera dans un premier temps le niveau de pointe et ensuite amplifiera l'échantillon tel que cette valeur de pointe corresponde exactement au volume maximum.

L'utilisation de la normalisation est recommandée p.ex lors d'un échantillon de réglage un peu faible et après les calculs de effets spéciaux comme le filtrage, qui ont tendance à faire baisser le volume.

**Filtre (Menu Effet)**

Avec cet éditeur vous aurez à votre disposition des filtres digitaux pour influencer les entrées de fréquence d'un échantillon. Les 3 différents types de filtres pourront être activés individuellement.

**Filtre des basses:**

Ce filtre ne laissera passer que des fréquences se situant en-dessous de la fréquence moyenne. Les fréquences se trouvant au-dessus seront tout simplement étouffées. C'est pourquoi le filtre des basses se prête parfaitement pour une réduction des aigus. P.ex. pour diminuer des bruissements.

**Filtre de bande:**

Ce filtre ne laissera passer que des fréquences d'une bande de fréquence bien précise. Toutes les autres fréquences seront affaiblies. Le filtre de bande produit des échantillons sonnant un peu comme avec des effets de synthétiseur.

**Filtre des aigus:**

Ce filtre étouffe les fréquences situées en-dessous de la fréquence limite. Les fréquences se trouvant au-dessus pourront passer. Le filtre des aigus trouvera son utilisation p.ex. pour attribuer des fréquences basses comme des grondements, tapages etc...

**Gater (Menu Effet)**

Cet effet spécial hâche un échantillon en un nombre éligible de morceaux (2-26). Pour cela donnez d'abord le nombre des sections qui seront étalées sur toute la longueur de l'échantillon. Ensuite vous pourrez régler à l'aide de la barre coulissante le volume pour chaque section de telle sorte que des passages assez durs pourront être reproduits comme des modifications faibles de niveau.

Cette fonction peut aussi avoir des conséquences sur les filtres de telle façon qu'il sera facile d'obtenir de simples et intéressantes déformations sonores, en particulier dans le domaine de la musique Techno.

Cette fonction se prête admirablement bien pour la production d'échantillons pour un drumloop, etc...

Avec le nombre de réglage il sera possible de définir plus de 16 sections pour p.ex. obtenir un classement un peu plus précis de l'échantillon. Les différentes positions du réglage seront répétées: l'échelon 17 aura la même valeur que l'échelon 1.

### **Quadrillage actif**

Avec cette fonction vous pourrez activer ou désactiver le quadrillage. Le point de repère est normalement la bordure de devant de l'objet à déplacer. Au cas où plusieurs objets sont sélectionnés, le placement se rapportera toujours à la bordure de l'objet qui aura été sélectionné en dernier (et qui se trouve sous la flèche de la souris). L'espace entre les objets sélectionnés restent le même, c'est-à-dire que tous les objets ne s'orientent pas tous au quadrillage. A l'aide de la fonction Quadrillage par objet, ce ne sera pas un problème pour manipuler des motifs audio et malgré cela obtenir constamment des points de croisements exacts.

Quadrillage actif/inactif:

#### **Abbreviations:**

Barre des outils:



Touche:

**r**

### **Jouer une seule fois**

Le projet ou le secteur sera joué qu'une seule fois.

### **Abbreviations:**

Barre des outils:  
Touche:



**Barre des espaces**

## Répétition

Le projet ou le secteur sera joué avec un loop (répétition continue).

### Abbréviations:

Barre des outils:  
Touche:



**Barre des espaces**

## **Stop**

La procédure découpe va être arrêtée.

### **Abbréviations:**

Barre des outils:  
Touche:



**Barre des espaces**

## **Le menu fenêtre**

Ici vous aurez la possibilité dinfluencer le rangement des fenêtres à lintérieur de Music maker.

<u>Cascader</u>	Range toutes les fenêtres ouvertes les unes après les autres.
<u>Côte à côte</u>	Range toutes les fenêtres ouvertes les unes à côté des autres.
<u>Rétablir</u>	Remet à létat précédent le rangement des fenêtres.
<u>Barre des outils</u>	Montre ou cache la barre des outils en haut.
<u>Affichage des statuts</u>	Montre ou cache laffichage des statuts
<u>Fermer toutes les fenêtres.</u>	Ferme toutes les fenêtres ouvertes.
<u>Demi-écran</u>	Place lécran de Music maker dans la moitié supérieure de lécran.
<u>Fenêtre 1, 2, ...</u>	Change par alternance entre les fenêtres données.

### **Cascader (Menu Fenêtre)**

Cette fonction ordonne toutes les fenêtres ouvertes les unes après les autres.

### **Côte à côte (Menu Fenêtre)**

Cette fonction ordonne toutes les fenêtres les unes à côté des autres, ce qui est très utile pour la transposition de données de projets physiques en projets virtuels.

#### **Abbréviation:**

Touche : **Entrée**

## **Nebeneinander (Menü Fenster)**

Diese Funktion ordnet alle geöffneten Fenster nebeneinander an, was zur Übernahme von Bereichen aus physischen in virtuelle Projekte sinnvoll ist.

### **Abkürzungen:**

Taste: **Return/Enter**

**Rétablir (Menu Fenêtre)**

Cette fonction ordonne les fenêtres de nouveau comme elles étaient avant le dernier rangement côte à côte.

**Abbréviation:**

Touche: **MAJ. + Entrée**

### **Barre des outils (Menu Fenêtre)**

Utilisez cette commande pour cacher ou afficher la barre des outils qui se trouve dans le haut de l'écran. Là se trouvent plusieurs boutons grâce auxquels vous pourrez exécuter les commandes les plus fréquentes de Music maker.

Une petite coche placée devant cette rubrique signifie que la barre des outils est active et visible.

Voir Barre des outils supérieure .

### **Affichage des statuts (Menu Fenêtre)**

Utilisez cette commande pour cacher ou afficher l'affichage des statuts.

Une petite coche placée devant cette rubrique signifie que la barre des statuts est active et visible.

Voir Affichage des statuts .

### **Demi-écran (Menu Fenêtre)**

L'écran de Music maker est affiché dans la moitié supérieure de l'écran de votre ordinateur. Ceci est particulièrement utile lorsqu'il faut se servir en même temps d'un programme séquenzer ou autres. Ainsi il est possible de se servir de 2 programmes simultanément sans avoir à changer constamment entre les programmes avec la touche Alt. + Tab.

Durant l'utilisation de séquenzer-MIDI Evolution et Connections MIDI le programme annoncera au séquenzer lors de synchronisation directe qu'il se réduira à la grandeur de l'autre moitié de l'écran.

**Fermer toutes les fenêtres (Menu Fenêtre)**

Ferme tous les projets ouverts. Avant cela le programme vous demandera pour plus de sécurité si les projets doivent être sauvegardés ou non.

## **1, 2, ... (Menu Fenêtre)**

Music maker vous montre en bas à la fin de menu Fenêtre une liste des projets qui sont actuellement ouverts. Une petite coche marque le projet qui est actif. Choisissez de cette liste le projet voulu afin de l'ouvrir sa fenêtre.

## **Le menu aide**

Ce menu vous offre les commandes suivantes qui vous serviront daide lorsque vous travaillerez avec Music maker.

<u>Contenu de laide...</u>	Affiche un aperçu des différents thèmes pour lesquels une aide sera à votre disposition.
<u>Utilisation de laide...</u>	Renseignements dordre général, comment se servir directement de laide?
<u>Contexte de laide</u>	Laide contextuel sera activé.
<u>A propos de Music maker...</u>	Affiche remarques concernant droits dauteur et N° de version de Music maker.
<u>Information du système</u>	Montre quelques informations sur loccupation de mémoire, etc...

**Contenu de laide... (Menu Aide)**

Utilisez cette commande pour faire afficher une page de laperçu de laide. De là vous pourrez sauter dans dautres commandes précises ou lire et obtenir pas à pas les renseignements recherchés.

**Utilisation de laide... (Menu Aide)**

Servez-vous de cette commande pour pouvoir obtenir les renseignements nécessaires à l'utilisation de laide directe.

**A propos de Music maker... (Menu Aide)**

Le programme affiche des renseignements relatifs aux droits dauteur (Copyright) et le N° de version de Music maker.

### **Contexte de laide (Menu Aide)**

Utilisez cette commande pour obtenir de laide sur nimporte quelle partie de Music maker. Si vous



appuyez sur le bouton

qui se trouve dans la barre des outils en haut de lécran, le pointeur de la souris se transformera en une flèche accompagnée dun point dinterrogation. Cliquez ensuite sur un menu quelconque ou bien sur un bouton qui se trouve dans une des deux barres des outils. Cest maintenant quapparaîtront plus dinformations sur le thème choisi.

### **Information du système (Menu Aide)**

Une fenêtre ouvre affichant des informations sur le statut de mémoire etc... Ce qui est tout particulièrement utile, c'est l'affichage de mémoire libre pour tous les lecteurs de disque qui sont branchés sur le système, c'est l'occupation des ressources Windows et enfin l'occupation de mémoire de Music maker. Cette mémoire ne devrait jamais être plus importante que la mémoire de RAM de l'ordinateur, sinon les performances de lecture lors du page-swapping (échange de page) pourraient être fortement négativement influencées.

## Barre supérieure des outils

### Image (icône) Action

---



Nouvel arrangement



Charger un arrangement



Sauvegarder un arrangement



Copier un objet



Effacer un objet



Former un groupe



Dissoudre un groupe



Agrandir (Zoom in)



Diminuer (Zoom out)



Joué avec loop



Jouer une seule fois



Arrêter la lecture (Stop)



Créer un fichier-MIX



Setup



Premier secours



Aide contextuel

## **Affichage des statuts**

L'affichage des statuts apparaît dans la partie inférieure de la fenêtre de Music maker. En gros on verra lors de traitements prolongés une barre qui affichera l'état actuel de l'opération.  
Pour cacher l'affichage des statuts, utilisez la rubrique Fenêtre > Affichage des statuts.

## Traitement des arrangements

Sur le côté gauche de l'écran se trouve une liste permettant un choix des différents éléments d'un échantillon. Si ce n'est pas déjà fait, activez à cet endroit la lettre du lecteur de votre lecteur CD-ROM (p.ex: D)

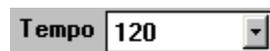
A ce moment la structure du répertoire CD apparaît. A l'aide de quelques clics avec votre souris vous irez dans le répertoire de votre choix, p.ex. DRUMS130\Groove01.wav (avec [..] vous reviendrez dans la partie d'avant).

Avec un simple clic de votre souris sur un échantillon avec terminaison .wav, vous entendrez le morceau comme test. De cette façon vous aurez rapidement un aperçu sur les échantillons dans un répertoire sans avoir vraiment à charger les éléments eux-mêmes.

Faites déplacer maintenant un échantillon dans un arrangement à 4 pistes. Cliquez sur le nom de l'échantillon, maintenez appuyée la touche de la souris et faites déplacer votre souris dans la première piste de la fenêtre 4 pistes. Un rectangle de couleur de la grandeur de l'échantillon apparaît. Lorsque vous relâchez la touche de la souris, l'échantillon sera chargé à la position déterminée. Maintenant vous pourrez également ajouter un autre échantillon de la même façon et le placer à la suite ou bien parallèle. Si vous placez plusieurs échantillons sur des pistes situées les unes sous les autres, ceux-ci seront joués tous en même temps.

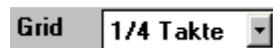
Les échantillons peuvent être effacés d'un arrangement grâce à la touche-efface. [Traitement des objets](#)

La **barre inférieure des outils** comprend des outils pour la définition de la cadence et des quadrillages. D'autre part vous trouverez à votre disposition une palette de couleur vous permettant ainsi de colorier vos objets d'échantillons.



Ici on pourra définir la **cadence** qui sera utilisée comme donnée de base pour quadrillage et grille sur l'écran. Choisissez si possible la même cadence que celle utilisée dans les éléments de l'échantillon afin de conserver un bon aperçu sur l'arrangement.

Music maker essaye à l'aide du premier échantillon qui sera tiré d'un arrangement vide, de reconnaître de lui-même la cadence exacte. Ceci ne pourra par contre réussir que dans la mesure où la longueur de l'échantillon correspondra exactement avec une cadence préinstallée.



Ici on pourra donner la résolution de la **grille** qui servira en même temps pour le quadrillage. Des valeurs de 1/4 de mesure signifient qu'un quadrillage suivra après 1/4 de notes. 1/8 triolet signifie qu'un quadrillage triolé sera actif.



On pourra attribuer une autre couleur à l'objet d'échantillon actif grâce à la **palette des couleurs**.



Avec ce bouton on pourra créer une couleur intermédiaire grâce au **requester de couleur**.



Avec ce bouton on pourra définir si la couleur choisie devra être utilisée pour le **fond** de l'échantillon ou pour son **avant-plan**.

**Pas daide disponible**

Il nexiste pas daide pour cette partie de fenêtre .

**Keine Hilfe verfügbar**

Für dieses Fenster ist keine Hilfe verfügbar.



On effectuera un **agrandissement** (Zoom in) d'une portion, c'est-à-dire que la longueur de cette portion va être divisée par deux et aussi la moitié seulement des valeurs sera représentée. Par contre le milieu de la portion restera centré sur votre écran. Quelques exceptions à cette règle pourront exister si p.ex. la portion se trouve au début ou à la fin de l'échantillon. Les valeurs seront représentées séparément à partir d'une certaine résolution. Cela signifie qu'elles seront séparées les unes des autres par des espaces verticaux. Les valeurs limites inférieures d'agrandissement correspondent à 3 valeurs qui seront ensuite représentées en portion complète.



On effectuera un **raccourcissement** (Zoom out) d'une portion. La longueur de cette portion sera doublée. Son milieu restera centré sur l'écran. Il peut y avoir quelques exceptions si p.ex. la portion recouvre presque tout l'échantillon. La valeur limite supérieure est l'échantillon complet lui-même.

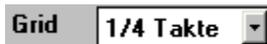
## La barre inférieure des outils

La **barre inférieure des outils** comprend des outils pour la définition de la cadence et des quadrillages. D'autre part vous trouverez à votre disposition une palette de couleur vous permettant ainsi de colorier vos objets d'échantillons. [Traitement des objets](#)



Ici on pourra définir la **cadence** qui sera utilisée comme donnée de base pour quadrillage et grille sur l'écran. Choisissez si possible la même cadence que celle utilisée dans les éléments de l'échantillon afin de conserver un bon aperçu sur l'arrangement.

Music maker essaye à l'aide du premier échantillon qui sera tiré d'un arrangement vide, de reconnaître de lui-même la cadence exacte. Ceci ne pourra par contre réussir que dans la mesure où la longueur de l'échantillon correspondra exactement avec une cadence préinstallée.



Ici on pourra donner la résolution de la **grille** qui servira en même temps pour le quadrillage. Des valeurs de  $\frac{1}{4}$  de mesure signifient qu'un quadrillage suivra après  $\frac{1}{4}$  de notes.  $\frac{1}{8}$  triolet signifie qu'un quadrillage triolé sera actif.

Un rôle tout particulier joue la fonction **affichage du temps**: Ici la cadence n'a pas de rôle. Vous verrez des secondes et les objets s'enclancheront dans les autres.



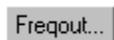
On pourra attribuer une autre couleur à l'objet d'échantillon actif grâce à la **palette des couleurs**.



Avec ce bouton on pourra créer une couleur intermédiaire grâce au **requester de couleur**.



Avec ce bouton on pourra définir si la couleur choisie devra être utilisée pour le **fond** de l'échantillon ou pour son **avant-plan**.



With this button you can start the multimedia program **Freqout**. Please note, that the CD ROM must be present!



With these 3 buttons you can choose, if you want to work with **1, 2 or 3 Wave-File Lists** on the left screen border. This makes it easy to load waves from several sound directories without the need of changing the paths.

## Liste des fichiers

A l'aide d'une liste de fichiers qui se trouve sur le côté gauche de votre écran, il sera possible de charger des fichiers wave dans un arrangement ouvert. Si ce n'est pas déjà fait, activez la lettre de lecteur de votre lecteur CD-ROM p.ex: D.

A ce moment la structure du répertoire CD apparaît. A l'aide de quelques cliques avec votre souris vous irez dans le répertoire de votre choix , p.ex. 120\_BPM\TECHNO (avec [..] vous reviendrez dans la partie devant).

Avec un simple clique de votre souris sur un échantillon avec terminaison .wav, vous entendrez le morceau comme test. De cette façon vous aurez rapidement un aperçu sur les échantillons dans un répertoire sans avoir vraiment à charger les éléments eux-même.

Faites déplacer maintenant un échantillon dans un arrangement à 4 pistes. Cliquez sur le nom de l'échantillon, maintenez appuyée la touche de la souris et faites déplacer votre souris dans la première piste de la fenêtre 4 pistes. Un rectangle de couleur de la grandeur de l'échantillon apparaît. Lorsque vous relâchez la touche de la souris, l'échantillon sera chargé à la position déterminée. Maintenant vous pourrez également ajouter un autre échantillon de la même façon et le placer à la suite ou bien parallèle. Si vous placez plusieurs échantillons sur des pistes situées les unes sous les autres, ceux-ci seront joués tous en même temps.

Les échantillons peuvent être effacés d'un arrangement grâce à la touche-efface.

## Problèmes et solutions

**La procédure d'installation s'arrête subitement** - Une interruption de la procédure d'installation après avoir donné correctement le chemin d'accès peut soit être attribuée à une disquette d'installation défectueuse soit au fait que votre disque dur n'a plus de place. Vérifiez avant l'installation si vous possédez encore au moins 2,5 Mo de libre, naturellement plus serait mieux (pour vos projets).

**Pas de son lors de la lecture** - Si vous n'entendez rien durant la lecture d'un projet déclenché à l'aide de la touche des espaces ou bien après avoir appuyé sur le bouton Play, et que le curseur est bien au-dessus du projet on peut penser aux raisons suivantes:

- choix du faux programme pilote dans la fenêtre des paramètres de lecture (Touche **p**)
  - aucun programme pilote Windows installé pour votre carte sonore
  - réglage trop faible de la lecture audio dans le mixer de la carte sonore
  - les connexions pour enceintes et ampli avec la carte sonore ne sont pas correctes
- Faites un test de la lecture en cas de doute en dehors de Music maker, par exemple avec le programme **Reproduction des médias**. Pour cela chargez un fichier wave du répertoire

Windows et jouez-le. Si ça ne marche pas, le programme pilote de votre carte sonore n'est pas le bon ou bien est mal installé.

**Impossible d'ouvrir Waveform-device** - Ce message-erreur apparaît lorsqu'un autre programme a déjà ouvert la lecture audio de votre carte sonore, comme p.ex. Voice-Commander, Reproduction des médias, etc... Fermez ce programme et relancez la lecture de nouveau.

**Impossible de jouer ce format- Wave** - Ce message montre que vous essayez de jouer un format wave que votre carte sonore n'accepte pas. Music maker exige une carte 16 bit. Si vous ne possédez qu'une carte 8 bit, ce message-erreur apparaît. D'autre part il est possible que votre carte n'accepte pas non plus toutes les fréquences d'échantillonnage qu'offre Music maker. Testez d'abord les fréquences standard comme 44 kHz, 32 kHz et 22kHz.

**Interruption subite lors de la lecture** - Si la procédure de lecture est bien lancée mais que, en particulier pour des projets-HD et virtuels, vous assistez à des courtes interruptions lors de la lecture, votre système (processeur, disque dur) est trop lent pour la grandeur de tampon et fréquences installées. Essayez p.ex. les démarches suivantes:

- Augmentez en dialogue **système** (Touche **y**) les valeurs du tampon pour VIP. Ceci augmente la performance, mais aussi ralentit la représentation du curseur et nécessite plus de RAM.
- Augmentez le nombre de tampons, ce qui aussi exige plus de mémoire.
- Si cela ne réussit pas il vous faudra diminuer la fréquence (samplerate), divisez-la par deux comme p.ex. de 44 kHz à 22kHz. C'est ainsi aussi que vous parviendrez à faire des enregistrements de première classe (pour sonorisation de vidéo ou enregistrement sur cassette ceci suffit absolument)

**La lecture ne se laisse plus stopper** - Si la procédure de lecture se laisse démarrer avec la barre des espaces mais pas arrêter, ceci montre que votre ordinateur est complètement surchargé avec cette reproduction. Cette lecture ne pourra être stoppée qu'avec et uniquement qu'avec la **touche Echap**.

**Fichier média asynchrone** - Lorsqu'un fichier média associé à Music maker marche synchrone du début certes mais que lors d'un positionnement en plein milieu du projet quelques retards apparaissent, il est possible de corriger cela avec la rubrique **Association des médias** et le facteur de correction **FX**. Revoyez la description de cette rubrique.

Au cas où votre problème n'aura pas pu être résolu avec les remarques précédentes, reportez-vous au magasin de distribution de Music maker et tenez prêtes les informations suivantes:

- Version de Music maker, vendeur
- Configuration de l'ordinateur (Processeur, mémoire, disque dur ...)
- Configuration de la carte sonore (Type, programme pilote)
- Informations concernant d'autres logiciels audio, qui fonctionnent ou non



## Tuyaux & astuces

Quelques informations supplémentaires qui vous aideront beaucoup quand vous vous servirez de music maker:

- Avec la **touche Entrée** vous rangerez clairement toutes les fenêtres
- Avec la **touche P** vous ouvrirez la fenêtre des paramètres de léchantillon, dans laquelle vous pourrez sélectionner samplerate et carte sonore.
- Avec la touche **Tab** vous pourrez changer et choisir entre 2 modes de représentation pour objets dans un arrangement.
- Avec **Ctrl + touche droite de la souris** vous copierez des objets en VIPs.
- Avec la **touche Efface** vous effacerez des objets dans un arrangement.
- Avec les **touches de 1 à 0** (au-dessus des lettres) vous pourrez définir pour le début de la lecture la mesure 1 à 10 . Ceci fonctionne aussi durant la lecture et apporte ainsi un autre effet live.
- Avec les **touches de fonctions F1 à F10** vous pourrez faire jouer une mesure avec un loop. Le changement entre les mesures pourra ainsi seffectuer durant la lecture simplement en actionnant telle ou telle touche.
- Avec la **touche <** vous pourrez choisir une lecture **en avant** ou **en arrière**. Ceci vous ajoutera un autre effet spécial.
- Avec la **touche droite de la souris** vous pourrez activer dans un arrangement un menu Pop-Up pour les **effets sonores**. Ainsi lobjet recevra très rapidement un nouvel effet.

## Occupation du clavier et touches de la souris

### Généralités

a+ctrl	Redo
c	Copier un objet
e	Nouvel arrangement
i	Informations des projets
o	Charger un arrangement
p	Paramètre de lecture
s	Sauvegarde de projets
s+maj	Sauvegarde de projets sous un autre nom
y	Réglages du système
z+ctrl	Undo
Tab	Changer de mode de représentation d'objets
Tab+maj	Définition du mode de représentation d'objets
Barre des espaces	Lecture marche/arrêt
Entrée	Mettre de l'ordre dans les fenêtres
Echap	Interruption forcée lors de la lecture
Eff	Effacer l(es) objet(s) sélectionné(s)

### Touche des chiffres 1..0

Définit pour le début du secteur de lecture la mesure 1-10

### Touche des fonctions F1-F10

Définit le secteur de lecture avec une mesure de 1-10

### Touche droite de la souris

Effet Pop-Up

