

ReCycle! Lite

THE ULTIMATE TOOL FOR SAMPLED GROOVES

Mode d'emploi

propellerhead SOFTWARE

Steinberg

Manuel d’utilisation par Ernst Nathorst-Böös, Ludvig Carlson et Anders Nordmark
Edition et Contrôle de Qualité: C.Bachmann, H.Horntrich, A. Menke, C. Schomburg
Traduction: Michel Desangles

Les informations contenues dans ce document sont susceptibles d’être modifiées sans préavis et n’engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Soft-und Hardware GmbH ni de Propellerhead Software. Le logiciel décrit dans ce document fait l’objet d’une Licence d’Agrément et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par la Licence d’Agrément. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Soft- und Hardware GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs.

© Steinberg Soft- und Hardware GmbH et Propellerhead Software, 1999.

Tous droits réservés

Comment se retrouver dans ce document

Utilisez l’une des méthodes décrites ci-dessous pour trouver rapidement l’information désirée dans cette documentation en ligne.

- **Utilisez la Table des Matières fournie par le programme Acrobat Reader.**
- **Utilisez la fonction de recherche de l’Acrobat Reader.**
- **Cliquez sur une référence-croisée (texte vert) pour obtenir le sujet respectif.**

Il est bien évidemment possible d’imprimer ce document ou certaines de ses parties.

Toute information supplémentaire concernant l’utilisation de l’Acrobat Reader peut être trouvée dans son aide en ligne.

Table de Matières

6 Introduction

7 Bienvenue dans ReCycle Lite!
7 Que peut-on faire avec ReCycle Lite?
7 Différentes apparences de ReCycle Lite
8 A propos du Copyright
9 A propos de ce Manuel – Mac vs. Windows

10 Installation sur Macintosh

11 Configuration minimum
11 Mémoire virtuelle
11 Lisez le fichier Read Me!
11 Lancer ReCycle Lite
11 Régler la carte son
13 System Information
14 Réglages de la mémoire et fichiers audio
15 Obtenir de l'aide et autres informations

16 Installation sous Windows

17 Configuration minimum
17 Configurer l'ordinateur
17 Lisez le fichier Read Me before Proceeding!
18 Lancer ReCycle Lite
18 Réglages audio
21 Obtenir de l'aide et des informations supplémentaires

24 Aperçu rapide de ReCycle Lite!

25 Comment fonctionne ReCycle Lite
26 Utiliser ReCycle Lite - pas à pas
28 Si vous utilisez une carte SoundFonts
29 Si vous utilisez des fichiers REX
30 Si vous utilisez des fichiers Mixman TRK

31 Ouvrir des fichiers Audio

32 A propos des sons et de la mémoire

36 Le fenêtre de ReCycle Lite

37 Tour d'horizon de la fenêtre
37 Titre de la fenêtre
37 Manipulation des fenêtres
38 La boîte à outils
38 Agrandissement, position et défilement
40 Options d'affichage de l'onde

42 Jouer un Fichier Audio

43 Qualité du son
43 Jouer la boucle entière
44 Lire les Tranches

46 Régler les Tranches et les Boucles

47 Utiliser le curseur Sensitivity
48 Utiliser l'outil Cacher
50 Utiliser l'outil Verrou
51 Ajouter des tranches manuellement
52 Combien de tranches sont nécessaires?
52 Sélectionner les marqueurs de tranche
54 Locateurs gauche et droit – Définir la Boucle
55 Tempo, Signature temporelle, Mesure et Temps

56 Sauvegarder, Exporter et Ouvrir des Tranches dans de nouvelles fenêtres

57 Enregistrer des documents ReCycle Lite
57 Exporter vers divers formats de fichier
59 L'option New Window

60 Exemples d'Application

61 Quels échantillons vont fonctionner?
61 Découpage pour les modifications de Tempo (tout format)
62 Découper pour l'édition (REX et SoundFonts)
62 Extraire un Groove d'un fichier MIDI (SoundFonts)
63 Quantizer l'Audio (REX et SoundFonts)
63 Utiliser des boucles de découpage ou de longueur inhabituels (REX et SoundFonts)

64 Exporter au format REX

65 A propos des fichiers REX
65 Exporter au format de fichier REX

67 SoundFonts

68 Que sont les SoundFonts?
68 Configuration
68 Installation
69 Utiliser ReCycle Lite avec des SoundFonts

70 Fichiers Mixman TRK

71 Qu'est-ce que les fichiers Mixman TRK?
71 Comment cela fonctionne-t-il?
71 Réglages dans ReCycle Lite

72 Raccourcis clavier

73 A propos des raccourcis clavier

75 Index

1

Introduction

Bienvenue dans ReCycle Lite!

Tout d'abord, nous aimerions vous remercier d'avoir acheté ReCycle Lite! Vous possédez à présent un outil unique qui vous fera gagner énormément de temps et qui apportera de grandes possibilités créatrices à vos créations musicales.

Avant l'arrivée de ReCycle Lite, utiliser des boucles de batteries était une tâche très technique. Ainsi, lorsque vous aviez trouvé un sample qui vous convenait, vous étiez coincé avec son tempo propre, la pattern de grosse caisse, le son de caisse claire etc.

Avec ReCycle Lite tout cela a changé. Ce programme vous donne - en tant que musicien - un contrôle total, et vous permet de vous concentrer uniquement sur ce que vous faîtes le mieux. C'est à dire, naturellement, créer des morceaux.

Que peut-on faire avec ReCycle Lite?

Avec ReCycle Lite vous pouvez faire pas mal de "trucs" assez impressionnants sur vos boucles de batterie:

- Modifier le tempo sans affecter la hauteur (le pitch).
- Quantiser des boucles de batteries (plutôt que de raccourcir le timing ou de changer le feel, en appliquant par exemple une "groove map").
- Extraire le timing (une groove map) d'une boucle de batterie. Il peut alors être appliqué à d'autres parts séquencées ou à d'autres boucles!
- Remplacer des sons individuels dans une boucle de batterie.
- Editer le jeu actuel dans la boucle de batterie sans affecter le feel original.
- Extraire des sons de boucles.

Différentes apparences de ReCycle Lite

Il y a plusieurs versions de ReCycle Lite, pour le support de divers types de logiciel ou de matériel musical.

- **La version REX**
  Elle est utilisée avec les programmes Steinberg qui lisent les fichiers REX, comme Cubase VST. Voir page 65.

- **La version SoundFonts**
  Elle enregistre les fichiers aux formats de SoundFonts pour l'utilisation de cartes son comme la Creative SoundBlaster AWE 64 et E-mu APS. Voir page 68.

- **La version fichier Mixman TRK**
  Elle est prévue pour être utilisée avec les nombreuses versions du logiciel Mixman, comme Mixman Studio et Studio Pro. Voir page 71. Comme Mixman ne propose pas l'édition détaillée des autres formats, utiliser ReCycle Lite est un avantage fantastique pour les utilisateurs de Mixman, puisqu'il vous permet de combiner n'importe quel ensemble de boucles, sans se soucier de leur tempo original!

Pour vérifier quels formats supporte votre programme, utilisez le menu Sampler et voyez quelles options sont disponibles.

A propos du Copyright

Les matières premières avec lesquels vous nourrissez ReCycle Lite sont des boucles de batteries, des grooves, des breakbeats, ou n'importe quelle bizarrerie que vous avez samplée et que vous trouvez appropriée. Quoi qu'il en soit, lisez attentivement le texte qui suit:

Tout enregistrement publié comporte un avertissement, comme celui-ci:

- "Tous droits du producteur et propriétaire de l'oeuvre enregistrée font l'objet d'une Licence d'Agrément. Aucune partie de cette publication ne peut en aucun cas être copiée, reproduite ni transmise ou enregistrée..."

Le texte ci-dessus signifie qu'il est illégal d'utiliser cet enregistrement pour vos travaux, à moins que vous n'en obteniez la permission (voir ci-dessous).

● Ne pas respecter un avertissement sur le copyright peut entraîner une plainte contre vous. Assurez-vous absolument que tout ce que vous utilisez dans vos propres enregistrements est autorisé sinon vous risquez d'avoir de sérieux problèmes avec la loi!

Certains CD (et autres média) sont créés spécifiquement pour l'échantillon. Même dans ce cas vous devez vous assurer que le contenu est autorisé pour être utilisé dans vos enregistrements. Si vous trouvez un texte d'avertissement ressemblant à celui ci-dessous, prenez garde:

- "On a pris soin de s'assurer que ce compact disque contienne seulement des sons que vous pouvez utiliser sans risque pour votre musique. Cependant, les producteurs n'acceptent aucune responsabilité, soit directe ou indirecte..."

Dans ce cas, contactez le producteur pour savoir ce que cela implique exactement. Encore une fois, n'utilisez aucun élément de ce média sans vous assurer que son utilisation est tout à fait autorisée.

Autorisation

Alors, comment allez-vous obtenir la permission d'utiliser un enregistrement (en anglais, "clearing a sample")?

Le propriétaire du CD est indiqué sur le CD, et un "P" suivi d'une date y est accolé. Contactez le propriétaire pour obtenir la permission. Si vous ne pouvez pas contacter le propriétaire, contactez la compagnie dont le nom est suivi d'un © sur le CD. Si vous ne pouvez pas le trouver non plus, contactez le fabricant ou la compagnie indiqué sur l'emballage. Notez qu'il existe différents types d'autorisations, pour différentes utilisations. Contactez de préférence un avocat spécialisé à la protection des droits d'auteurs pour obtenir de l'aide.

A propos de ce Manuel – Mac vs. Windows

Cette documentation est prévue pour les versions Macintosh et Windows de ReCycle Lite. La plupart des photos montrent la version Macintosh mais les éléments sont nommés et positionnés de la même façon dans les deux versions.

Parfois, une touche de commande est différente dans les deux versions. Cela est indiqué de la façon suivante: maintenez enfoncé [Option] (Mac) / [Alt] (Win) et...

Si un paragraphe fait seulement référence à une version du programme, cela est indiqué comme cela:

Mac: Version Macintosh seulement.

Win: Version Windows seulement.

2

Installation sur Macintosh

Configuration minimum

Pour utiliser ReCycle Lite sur Macintosh vous devez posséder ce qui suit:

- Un Power Macintosh avec lecteur de CD-ROM et carte audio 16 bits.
- 16 Mo de RAM ou plus.
- Système 8.0 ou supérieur.

Mémoire virtuelle

- **Assurez-vous que la Mémoire virtuelle (Virtual Memory) est désactivée dans la fenêtre de contrôle de la mémoire (Memory Control Panel).** Cela est indispensable pour une lecture audio sans problème. Si la mémoire virtuelle est activée, désactivez-la et redémarrez l'ordinateur.

Lisez le fichier Read Me!

Dans le dossier ReCycle Lite créé sur votre disque dur lors de l'installation vous trouverez une fichier appelé Read Me before Proceeding. Il contiendra toutes les informations de dernières minutes qui n'ont pas été mises dans ce manuel. Double-cliquez dessus et lisez-le avant de commencer.

Lancer ReCycle Lite

1. **Trouvez l'icône du programme ReCycle Lite (dans le dossier ReCycle Lite sur votre disque dur) et double-cliquez dessus.**

2. **Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant d'entrer votre nom, le nom de la compagnie et le numéro de série. Faites-le et cliquez sur OK.** Le numéro de série (serial number) est indiqué sur l'emballage.

3. **Enfin, une boîte de dialogue apparaît, vous demandant d'indiquer un fichier audio à ouvrir.**
   La même boîte de dialogue apparaît quand vous sélectionnez "Open" dans le programme (voir page 32). Si vous ne voulez pas que la boîte s'ouvre automatiquement lorsque vous lancez ReCycle Lite, vous pouvez désactiver cette option dans la boîte de dialogue Preferences.

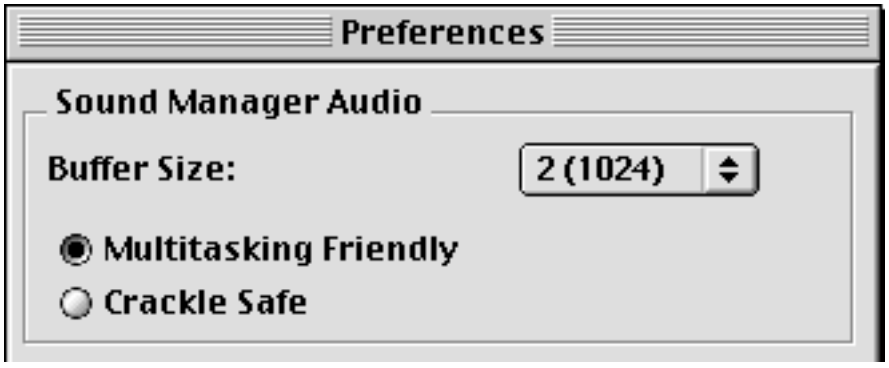
Régler la carte son

ReCycle Lite joue les sons directement depuis votre ordinateur, quelles que soient ses capacités sonores. Si votre Macintosh dispose d'une qualité audio 16 bits, 44.1 kHz, alors c'est ce que vous obtiendrez. Si vous avez installé une carte son compatible avec Sound Manager, l'audio peut y être acheminé.

Si vous souhaitez utiliser l'audio interne de votre ordinateur, nous vous recommandons de connecter la sortie audio à l'arrière de votre système au lieu d'utiliser le haut-parleur interne du Macintosh.

Réglages audio dans ReCycle Lite

Après avoir lancé ReCycle Lite, vous devriez ouvrir la boîte de dialogue Preferences dans le menu Edit et vérifier les réglages du Sound Manager Audio.



Les deux modes de lecture

ReCycle Lite utilise Sound Manager sur Macintosh pour lire l'audio. Cela lui permet de jouer en tâche de fond et de cohabiter sans problème avec d'autres applications audio. Grand soin a été pris pour rendre ReCycle Lite compatible avec toutes les autres applications Sound Manager. C'est ce que nous appelons une lecture audio en mode "Multitâches conviviale" ("Multitasking Friendly").

Quoi qu'il en soit, il y a un problème avec l'association de certaines versions de Sound Manager et de certains matériels Mac, où ReCycle Lite ne peut pas déterminer automatiquement la "taille du buffer audio" ("audio buffer size"). Cela peut conduire à des grésillements et des défaillances soudaines lors de la lecture audio.

- Nous vous recommandons de vérifier la taille du buffer, comme décrit ci-dessous, même si vous ne rencontrez pas de problèmes avec l'audio. Si vous pouvez utiliser un buffer moins important que celui par défaut, le programme répondra mieux aux modifications des réglages.

En de rares occasions, ajuster la taille du buffer ne suffit pas à remédier aux problèmes de Sound Manager. Dans ce cas, vous avez la possibilité de sélectionner une autre méthode de lecture audio, que nous appelons "Sans grésillement" ("Crackle Safe"). Sélectionner cette méthode a cependant quelques inconvénients, voyez plus bas.

Choisir la taille de Buffer adaptée

Normalement vous devriez laisser Sound Manager Audio le régler en "Multitasking friendly". Quoi qu'il en soit, vous devez vous assurer que vous avez la bonne taille de buffer audio. Procédez comme suit.

1. **Sélectionnez "Open" dans le menu File.**

2. **Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le fichier audio "Drum Tools Demo.aif" dans votre répertoire ReCycle Lite, et cliquez sur Open.**
   La boucle Drum Tools Demo s'ouvre.

3. **Activez la lecture en cliquant sur le bouton Play.**

4. **Ouvrez la boîte de dialogue Preferences dans le menu Edit.**

5. **Assurez-vous que le mode “Multitasking friendly” est sélectionné.**

6. **Trouvez le menu pop-up Buffer Size.**

7. **Sélectionnez la *plus petite* taille de buffer qui autorise une lecture sans problèmes.**

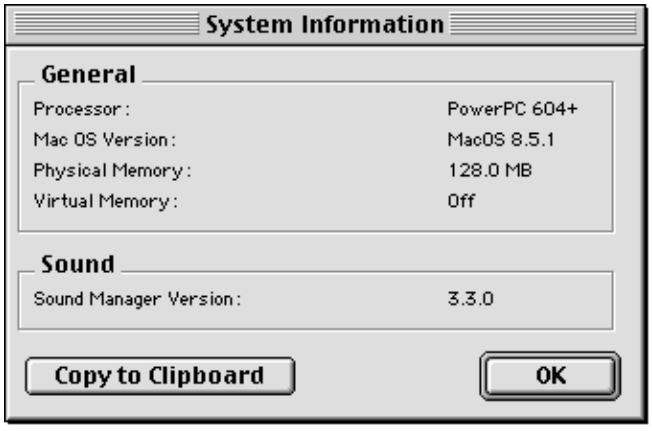
8. **Si aucune taille de buffer ne semble fonctionner, passez du mode “Multitasking Friendly” au mode “Crackle Safe”, dans la boîte de dialogue Preferences et réglez la taille de buffer dans le menu pop-up à une valeur proche de “(1024)”.**

A propos de l’option Crackle Safe

Sélectionner l’option Crackle Safe vous assurera que ReCycle Lite fonctionnera correctement dans tous les cas. Quoi qu’il en soit, le pointeur de la souris se déplacera moins précisément et vous pourrez rencontrer des problèmes avec d’autres applications jouant via le Sound Manager. En outre ReCycle Lite risque de perturber d’autres processus en tâche de fond comme le réseau.

System Information

Quand ReCycle Lite est lancé, vous trouverez un élément supplémentaire dans le menu Apple, appelé “System Information”. Si vous le sélectionnez, une boîte de dialogue s’ouvrira, affichant les informations concernant votre ordinateur.



Copy to Clipboard

Cliquer sur ce bouton copie le contenu de la boîte de dialogue System Information dans le presse-papier (clipboard) du Macintosh. Vous pouvez coller ces informations dans un fichier texte ou un e-mail, par exemple lorsque vous contacter le support technique.

Réglages de la mémoire et fichiers audio

Tous les programmes Macintosh ont des réglages de la mémoire (Memory Setting). Cela est utilisé pour indiquer à l'ordinateur combien de RAM doit être réservée pour tel programme. Ce réglage peut être modifié depuis le Finder comme décrit ci-dessous.

Quand ReCycle Lite se lance, vous devez pouvoir charger 30 secondes d'audio à 44.1 kHz. Cela est le nombre total qui peut être divisé en autant de fenêtres que vous le souhaitez. Vous pouvez par exemple avoir un sample d'une longueur de 6 secondes dans une fenêtre et un sample d'une longueur de 4 secondes dans une autre fenêtre.

En plus de cela, de la mémoire libre supplémentaire est nécessaire lorsque vous exportez vos fichiers.

Si vous voulez augmenter la quantité de mémoire dédiée à ReCycle Lite, procédez comme suit:

1. **Si ReCycle Lite est lancé, sauvegardez les fichiers sur lesquels vous travaillez.**

2. **Quittez ReCycle Lite.**

3. **Localisez l'icône de ReCycle Lite dans le Finder et cliquez dessus pour le sélectionner.**

4. **Sélectionnez Information dans le menu Fichier.**
   L'apparence de la boîte de dialogue qui apparaît dépend de la version du système que vous utilisez. Ce que vous recherchez est le montant maximum de mémoire pouvant être alloué à ReCycle Lite.

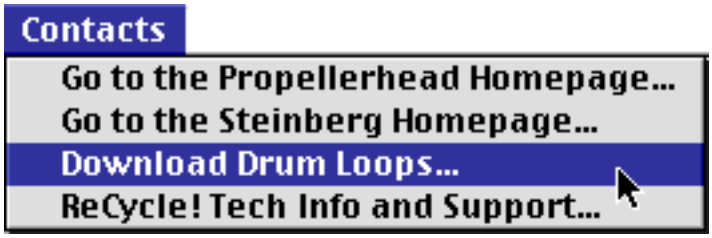
5. **Modifiez le réglage de la mémoire en cliquant dessus et en entrant une nouvelle valeur.**
   Comme repère, sachez que chaque augmentation de 100 ko vous permettra de charger approximativement une seconde de son supplémentaire.

6. **Dès maintenant, ReCycle Lite utilisera cette quantité de mémoire, si elle est disponible. S'il n'y a pas assez de mémoire disponible (parce qu'un autre programme est lancé en même temps et utilise une partie de la mémoire), il en utilisera autant que possible. Si le programme ne peut même pas trouver la quantité "minimum" de mémoire, il ne se lancera pas.**

   Pour de plus amples informations concernant le réglage de la mémoire dans la boîte de dialogue Information, voyez le manuel de votre Macintosh.

Obtenir de l’aide et autres informations

Si vous faites apparaître le menu Contacts dans ReCycle Lite, vous trouverez quatre entrées vous permettant de contacter les fabricants et d’obtenir de l’aide.



● Pour que ces entrées soient utilisables, vous devez avoir une connexion Internet valide et un navigateur Internet installé sur votre ordinateur.

- **Go to the Propellerhead Homepage...**
  Cette entrée vous envoie sur la page d’accueil de Propellerhead Software, où vous trouverez des informations sur les produits de Propellerhead Software.

- **Go to the Steinberg Homepage...**
  Cette entrée vous envoie sur la page d’accueil de Steinberg, où vous trouverez des informations concernant ReCycle Lite, Cubasis VST et d’autres programmes Steinberg, ainsi qu’une liste des distributeurs Steinberg à travers le monde.

- **Download Drum Loops...**
  Cette entrée vous envoie directement sur la page web Drum Loop du site de Propellerhead. Vous pouvez y télécharger de nombreuses boucles de batterie gratuitement.

- **ReCycle Tech Info and Support...**
  Cette entrée vous envoie directement sur les pages d’aide technique de ReCycle sur le site web de Steinberg. Utilisez cette entrée si vous avez des problèmes avec ReCycle Lite et que vous avez besoin d’aide!

3

Installation sous Windows

Configuration minimum

Pour utiliser ReCycle Lite sous Windows vous devez posséder ce qui suit:

- Un ordinateur équipé d'un processeur Intel Pentium à 166 MHz ou plus.
- Un écran affichant 640x480 en 256 couleurs ou plus.
- Un lecteur de CD-ROM.
- 16 Mo de RAM ou plus.
- Une carte son 16 bits compatible Windows.
- Microsoft Windows 95/98 ou NT 4.0 ou supérieur.

Configurer l'ordinateur

Avant de commencer, votre ordinateur devrait être configuré et vous devriez être familiarisé avec la façon de procéder. Vous devez aussi avoir installé une carte son et vous être assuré qu'elle fonctionne correctement.

- **Pour vérifier que votre carte son fonctionne correctement, essayez de jouer un fichier audio avec l'application Media Player (fournie avec Windows).**

● La qualité du son lors de la lecture directe depuis ReCycle Lite dépend complètement de la carte son. Si vous avez une carte son de qualité moyenne, cela pourra se traduire par une qualité de son qui ne sera pas parfaite lors de la lecture directe depuis l'ordinateur. Quoi qu'il en soit, cela ne reflète pas la qualité finale des fichiers exportés, puisque cette opération maintient toujours la plus grande qualité possible.

Lisez le fichier Read Me before Proceeding!

Dans le dossier ReCycle Lite créé sur votre disque dur lors de l'installation, vous trouverez un fichier nommé Read Me. Il contiendra les modifications de dernière minute qui n'ont pas pu être incluses dans ce manuel. Double-cliquez dessus et lisez-le avant de commencer.

Lancer ReCycle Lite

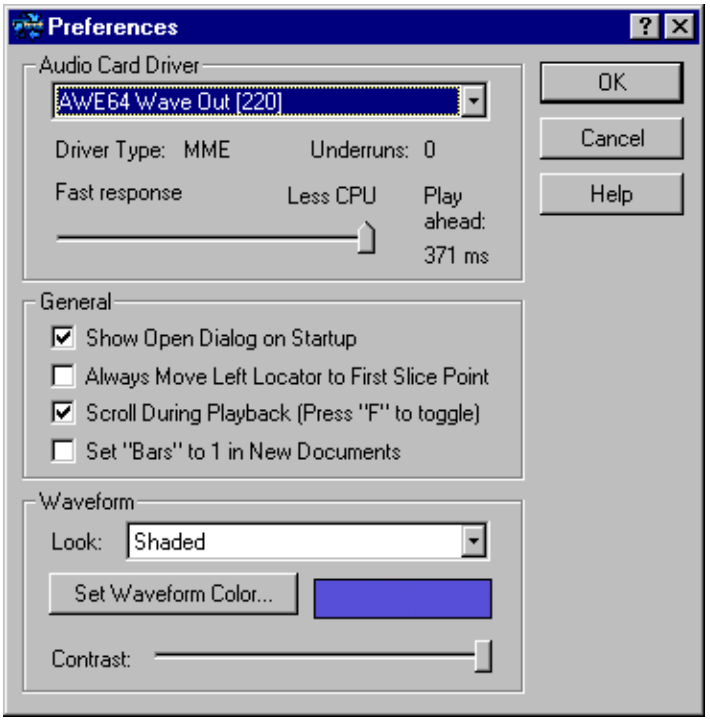
1. **Trouvez ReCycle Lite dans le menu Démarrer et sélectionnez-le.**

2. **Une boîte de dialogue apparaît, vous demandant d'entrer votre nom, celui de la compagnie et le code d'autorisation. Faites-le et cliquez sur OK.**
   Le code d'autorisation (authorization code) est indiqué sur l'emballage du CD.

3. **Enfin, une boîte de dialogue s'ouvre, vous demandant de sélectionner un fichier audio à ouvrir.**
   Il s'agit de la même boîte de dialogue qui apparaît lorsque vous sélectionnez "Open" dans le programme (voir page 32). Si vous ne souhaitez pas qu'elle s'ouvre automatiquement lorsque vous lancez ReCycle Lite, vous pouvez désactiver cette option dans la boîte de dialogue Preferences dans le menu Edit.

Réglages audio

Après avoir lancé ReCycle Lite, vous devriez ouvrir la boîte de dialogue Preferences, dans le menu Edit et vérifier les réglages du pilote de carte son (Audio Card Driver).



Sélectionner un pilote pour la carte son

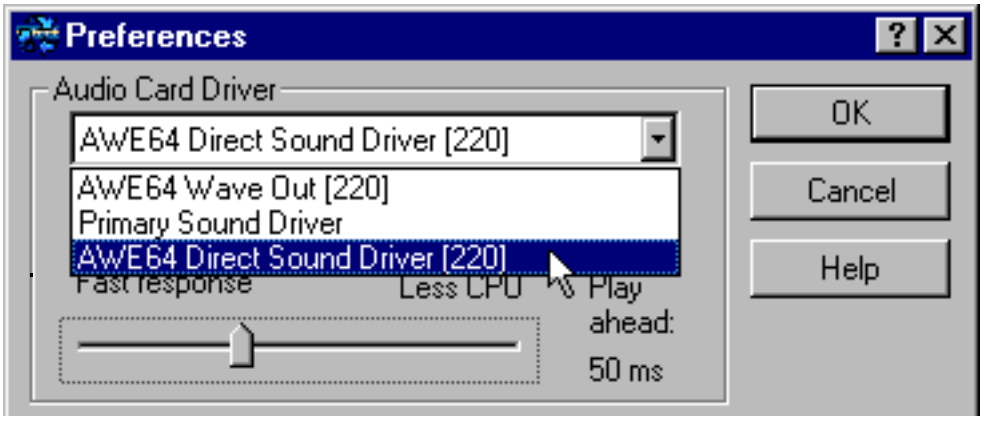
La première chose à faire est de sélectionner un pilote (driver) pour votre carte son. Il y a de deux types principaux de cartes son pour Windows:

- **Pilotes MME (MultiMedia Extensions).**
  Quasiment toutes les cartes son utilisent un pilote MME. Quoi qu'il en soit, avec MME, seul un programme à la fois peut accéder à la carte son. Utiliser MME peut provoquer un temps de *latence* notable, causant un léger retard lors de la lecture. Dans ReCycle Lite cela se remarquera par un départ légèrement décalé par rapport au moment où vous cliquez sur le bouton Play, par exemple.

- **Pilotes DirectX.**
  DirectX est un système plus récent développé par Microsoft pour fournir aux développeurs de meilleurs routines pour accéder à l'audio (vous pouvez aussi rencontrer le terme DirectSound, qui est simplement la partie concernant le son de DirectX). Il permet à plusieurs programmes d'accéder à la même carte son, et permet d'obtenir un temps de latence plus faible. Quoi qu'il en soit, toutes les cartes son ne sont pas fournies avec un pilote DirectX.

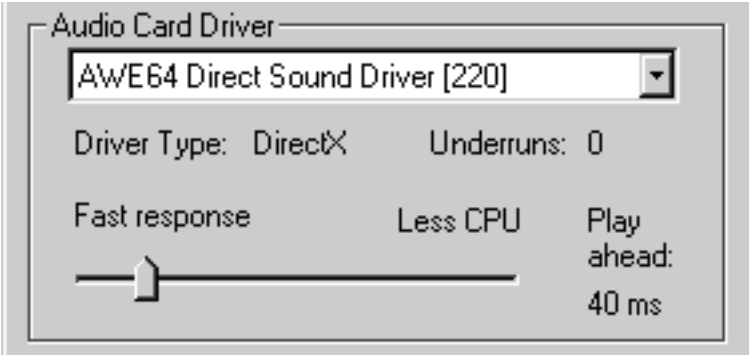
Vous devriez essayer de sélectionner un pilote DirectX comme premier choix. Procédez comme suit:

1. **Pour voir quels pilotes sont disponibles sur votre système, faîtes défiler le menu pop-up Audio Card Driver.**



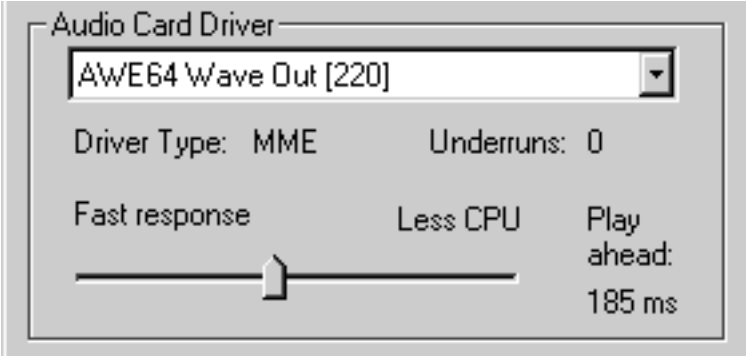
2. **Si l'un des pilotes est clairement indiqué comme "DirectX" ou "DirectSound", sélectionnez-le. Autrement, sélectionnez le dernier pilote de la liste.**

3. **Lorsque vous avez sélectionné un pilote, vérifiez le texte “Driver Type” sous le menu pop-up.**
   Il devrait indiquer “DirectX”, et rien d’autre. S’il indique “Emulated DirectX”, essayez de choisir un autre pilote dans le menu pop-up et voyez si l’un d’eux est un vrai pilote DirectX.



Un pilote DirectX est sélectionné.

4. **Si aucun des pilotes n’est un véritable (non-emulated) pilote DirectX, vous devriez sélectionner un pilote MME à la place.**
   Sélectionnez le premier élément dans le menu qui correspond au nom de la carte que vous désirez utiliser. Evitez de sélectionner des pilotes portant des noms génériques. Le texte “Driver Type” sous le menu pop devrait indiquer “MME”.



Un pilote MME est sélectionné.

Régler le buffer de la Carte Audio

Il est très important de régler le buffer correctement. Le réglage du buffer est un compromis entre une réponse rapide de la lecture d’un côté et une lecture “sans problème” de l’autre

1. **Sélectionnez “Open” dans le menu File.**

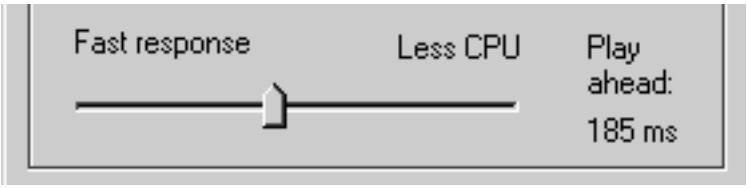
2. **Dans la boîte de dialogue qui apparaît, allez jusqu’au répertoire ReCycle Lite.**
   Assurez-vous que l’option “All Files” est sélectionnée dans “Files of type”.

3. **Ouvrez le fichier “Drum Tools Demo.aif”.**

4. **Activez la lecture en cliquant sur bouton Play.**

5. **Ouvrez la boîte de dialogue Preferences depuis le menu Edit.**

6. **Dans la boîte de dialogue Preferences, trouvez le curseur de performance de lecture et faites-le glisser complètement à droite.**



Le curseur de performance de lecture.

7. **Maintenant, faites glisser le curseur de performance vers la gauche, petit à petit. Essayez les positions de plus en plus à gauche, jusqu'à ce que le son commence à saccader et que l'indicateur "Underruns" commence à augmenter.**

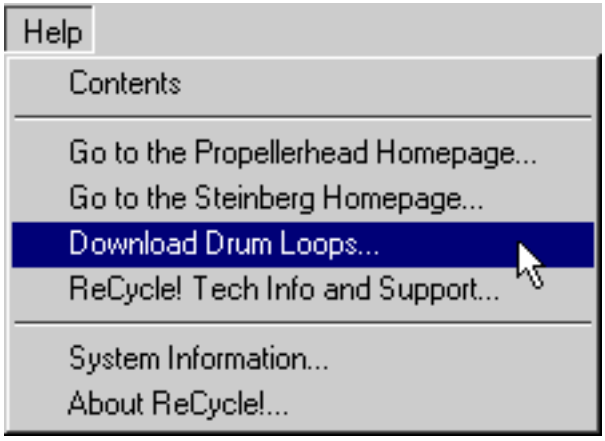
8. **Déplacez le curseur un peu vers la droite, de sorte que le son soit à nouveau convenable.**

9. **Fermez la boîte de dialogue.**

Vous avez à présent configuré votre carte audio pour ReCycle Lite. Les réglages que vous avez effectués sont automatiquement enregistrés.

Obtenir de l'aide et des informations supplémentaires

Si vous faites descendre le menu Help dans ReCycle Lite, vous trouverez différentes entrées pour obtenir de l'aide, un dépannage et des informations:



Help Contents

Si vous sélectionnez "Contents" une fenêtre d'aide Windows apparaît. Utilisez-la pour trouver rapidement des informations sur les détails et les techniques du programme.

- **Vous pouvez aussi obtenir l'aide en cliquant sur le bouton Help, en appuyant sur [F1], ou en cliquant sur l'icone point d'interrogation dans les boîtes de dialogues et en cliquant sur l'élément à propos duquel vous souhaitez obtenir de l'information.**

Contacts

Les quatre entrées suivantes du menu Help vous permettent de contacter les fabricants et les distributeurs de ReCycle Lite pour les problèmes techniques et les informations.

● Pour que ces entrées soient utiles, vous devez avoir une connexion Internet valide et un navigateur Internet installé sur votre ordinateur.

- **Go to the Propellerhead Homepage...**
  Cette entrée vous envoie directement sur la page d'accueil de Propellerhead Software, où vous trouverez des informations sur les produits de Propellerhead Software.

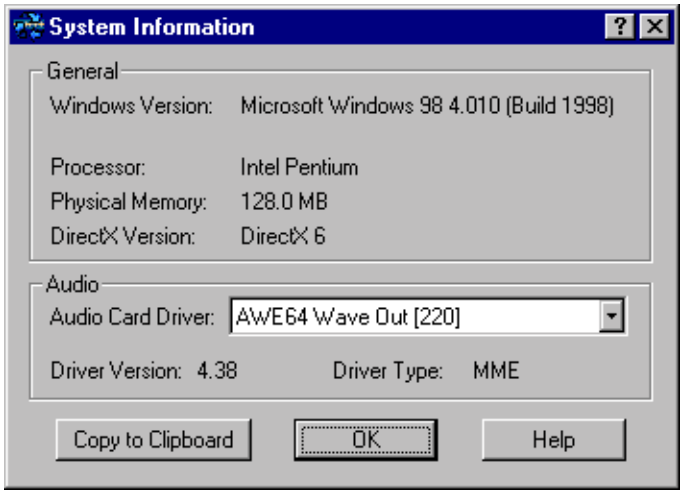
- **Go to the Steinberg Homepage...**
  Cette entrée vous envoie sur la page d'accueil de Steinberg, où vous trouverez des informations sur ReCycle Lite, Cubasis VST et d'autres programmes de Steinberg, ainsi qu'une liste des distributeurs Steinberg à travers le monde.

- **Download Drum Loops...**
  Cette entrée vous envoie directement sur la page Drum Loops du site de Propellerhead Software. Vous pourrez y télécharger de nombreuses boucles gratuitement.

- **ReCycle! Tech Info and Support...**
  Cette entrée vous envoie directement sur les pages de dépannage de ReCycle sur le site web de Steinberg. Utilisez cette option si vous avez des problèmes avec ReCycle Lite et que vous avez besoin d'aide!

System Information

Si vous sélectionnez cette entrée, une boîte de dialogue apparaîtra, affichant les informations concernant votre ordinateur:



- **Vous ne pouvez changer aucun réglage ici - cette boîte de dialogue ne fait qu'afficher des informations.**
  Les menus pop-up ne sont qu'une liste de pilotes installés.

General

Cette section contient les informations concernant le type de processeur, la version de Windows, la mémoire physique et la version de DirectX dont vous disposez.

Audio

Cette section contient une liste de pilotes de carte son disponibles. Si vous sélectionnez l'un des pilotes depuis le menu pop-up, la version et le type (MME ou DirectX) du pilote sont affichés en dessous.

Copy to Clipboard

Cliquer sur ce bouton copie le contenu de la boîte de dialogue System Information dans le presse-papier de Windows. Vous pouvez alors le coller dans un texte ou un e-mail, lorsque par exemple vous contactez le support technique.

About ReCycle Lite!...

En sélectionnant cette option vous faites apparaître une fenêtre affichant la liste des personnes qui ont développé ce programme.

4

Aperçu rapide de ReCycle Lite!

Comment fonctionne ReCycle Lite

On peut faire beaucoup de choses avec ReCycle Lite. Mais l'application la plus courante est le découpage (slice) d'une boucle pour en modifier le tempo ou l'éditer. Voici les étapes de base (les détails sont exposés plus avant dans ce chapitre):

1. **Charger la boucle (un fichier audio) depuis le disque.**
   Le programme analyse la boucle et détecte les "coups" ou les "sons" individuels qu'il contient. Il l'affiche alors sous forme d'onde dans une fenêtre.

2. **La seconde étape consiste à utiliser la glissière de sensitivité (Sens) et les outils pour régler le nombre de *tranches* (slices).**
   Chaque tranche (slice) représente un son individuel dans la boucle. Les tranches sont affichées sous formes de lignes verticales tout au long de l'onde.

3. **Les tranches sont alors utilisées pour régler les points de bouclage (Loop Points). Vous pouvez jouer l'audio directement depuis ReCycle Lite pour vérifier que la boucle est correcte.**
   Les réglages de boucle sont utilisés plus tard par ReCycle Lite pour calculer le tempo de la boucle échantillonnée, entre autres choses.

4. **Sauvegardez la boucle sur le disque dans son nouveau format découpé.**
   Si vous sauvegardez le fichier au format SoundFont le programme créera aussi un fichier MIDI qui jouera les tranches, l'une après l'autre, chacune avec la bonne longueur.

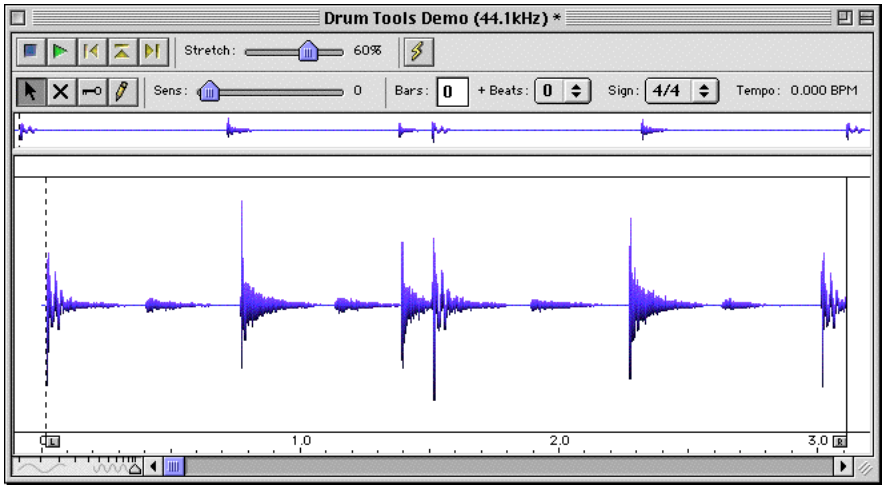
5. **Une fois que cela est accompli, vous en avez terminé avec ReCycle Lite. Vous pouvez à présent charger le fichier dans votre programme de lecture et le jouer depuis ce dernier.**
   Cela recréera parfaitement la boucle sous sa forme originale. Mais maintenant que la boucle est découpée en tranches, vous pouvez modifier le tempo et la boucle s'y adaptera. Si vous travaillez avec des fichiers REX ou SoundFont vous pouvez aussi effectuer des éditions détaillées, comme la quantisation et d'autres opérations sur les tranches.

Utiliser ReCycle Lite - pas à pas

1. **Lancez ReCycle Lite en double-cliquant sur son icône.**
   Une boîte de dialogue File apparaît.

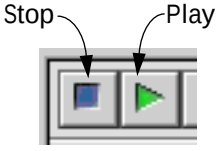
2. **Trouvez le fichier “Drum Tools Demo.aif” dans le dossier de ReCycle Lite.**

3. **Sélectionnez ce fichier et cliquez sur Open.**
   On vous demandera si vous souhaitez que le Locator de gauche soit placé à l’endroit de la première tranche (voir page 35 pour plus d’information). Cliquez sur Yes.

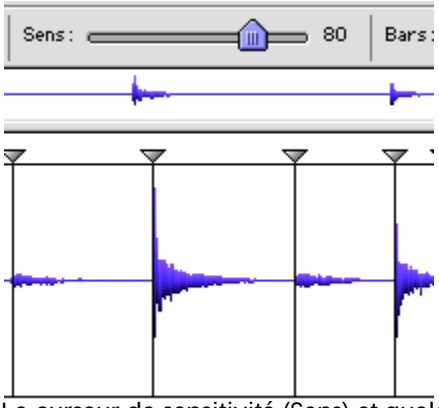


La boucle Drum Tools Demo.

4. **Dans la fenêtre, cliquez sur le bouton Play.**
   Vous devriez à présent entendre la boucle entière, du début à la fin, se répétant jusqu’à ce que vous cliquiez sur le bouton Stop.



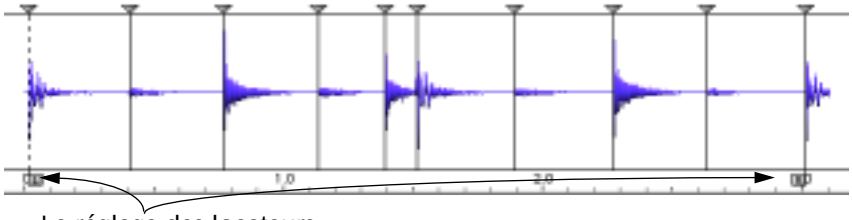
5. **Déplacez le curseur de sensitivité (Sens) vers la droite, jusqu’à ce que sa valeur soit comprise entre 70 et 80 et qu’un nombre de lignes apparaîsse.**
   Nous appelons ces lignes et leurs triangles des “Slices” puisqu’elles indiquent que le son est à présent découpé en tranches (Slices).



Le curseur de sensitivité (Sens) et quelques tranches (Slices).

6. **Positionnez le pointeur de la souris sur la poignée “L” (le locateur gauche), déplacez-la un peu vers la droite et relâchez-la.**
   Comme vous le voyez, elle commence exactement sur l’une des tranches, et la prochaine fois, la lecture commencera à partir de ce point.

7. **Déplacez les locateurs droit et gauche pour que la boucle fasse une barre de long.**



Le réglage des locateurs.

8. **Avec la lecture désactivée, déplacez le pointeur sur la vue de l’onde.**
   Le pointeur se transforme en symbole de haut-parleur.

9. **Cliquez avec le pointeur haut-parleur sur les tranches de la vue de l’onde.**
   Vous entendrez individuellement chaque son de la boucle. La tranche sur laquelle vous cliquez en dernier est indiquée par une ligne verticale pointée sur la gauche - cette tranche est dénominée *tranche courante* (*Current Slice*).

10. **Cliquez sur le champ “Bars”, entrez “1”, et appuyez sur [Return].**
    Le tempo actuel de la boucle est calculé.



Les réglages Bars/Beats et le Tempo calculé.

11. **Tirez le curseur “Stretch” à 25%.**
    Vous en apprendrez plus sur le curseur Stretch à la page 58.

    Bon, à présent nous avons tout ce dont nous avons besoin, une boucle parfaite, un bon ensemble de tranches et un réglage précis. Exportons cela sous forme de fichier.

12. **Faites descendre le menu Sampler et sélectionnez le format que vous souhaitez utiliser, en bas du menu.**
    Les options disponibles dans ce menu dépendent de la version de ReCycle Lite que vous utilisez. Il y aura toujours une option nommée “New Window” (ne la sélectionnez pas encore). Il y aura aussi une ou plusieurs des options suivantes: “SoundFonts”, “Mixman TRK File” *ou* “REX File”.

    Les étapes restantes dépendent du type de format de fichier que vous avez choisi. Rendez-vous à la section qui correspond à votre choix.

Si vous utilisez une carte SoundFonts

1. **Faites descendre le menu Sample et sélectionnez “Export as SoundFont file”.**



2. **Cliquez sur “MIDI File+Export...”.**

3. **Entrez le nom de votre choix et sauvegardez le fichier sur le disque à un endroit que vous retrouverez facilement plus tard.**

4. **Enregistrez le fichier MIDI dans le même répertoire.**

   Maintenant nous en avons fini avec ReCycle Lite pour un moment. Utilisons le matériel que le programme a produit pour nous.

5. **Utilisez un éditeur SoundFont ou un programme de gestion de banque pour charger le fichier SoundFont dans la RAM de votre carte audio SoundFont.**
   Une telle application est fournie avec votre carte. Voyez la documentation de l’application pour obtenir plus de détails. Charger un fichier ReCycle Lite n’est pas différent de charger un autre SoundFont dans votre carte.

6. **La banque (Bank) va se voir attribuer un nombre et un nom (comme 001 - Drum Tools Demo). Prenez note de ce numéro.**

7. **Lancez votre séquenceur MIDI.**

8. **Chargez le fichier MIDI que vous venez de sauvegarder sur votre disque dans une piste de votre séquenceur. Régler la piste pour qu’elle joue la banque SoundFont que vous venez de charger dans la carte.**
   La façon exacte de faire jouer correctement la banque SoundFont sur la piste dépend du séquenceur et de la carte SoundFont utilisés. Mais, généralement, il y a un menu pop-up ou une liste qui vous permet de choisir parmi les banques SoundFont chargées dans la carte. Dans cette liste, sélectionnez le nom de la banque SoundFont que vous avez sauvegardée. Vous pouvez aussi indiquer le *numéro* de la banque que vous avez noté plus tôt.

9. **Si vous le souhaitez, sélectionnez la piste et jouez avec votre clavier pour vérifier le matériel. Vous noterez que chaque touche joue une tranche. Ce qui était auparavant un enregistrement assez long est à présent une succession de petits morceaux répartis sur le clavier. Si vous jouez les touches en montant sur la gamme chromatique, la boucle sera recréée (même si le timing n’est pas parfait!).**

10. Démarrez la lecture.
La boucle sera jouée comme elle l'était à l'origine.

11. Essayez de changer le tempo dans le séquenceur.
Le fait que vous puissiez diminuer le tempo est rendu possible par le réglage de stretch dans ReCycle Lite. Voyez page 58 pour plus de détails.

12. Si vous le désirez, vous pouvez aussi essayer d'améliorer la boucle en éditant, réarrangeant ou dupliquant les événements dans le séquenceur.

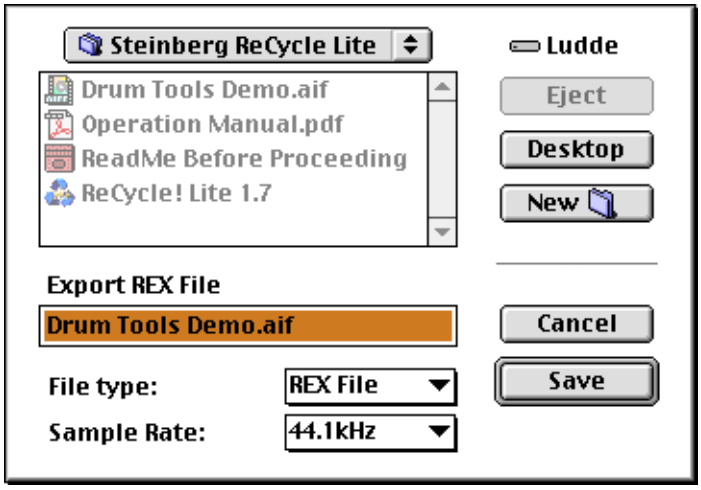
13. Vous pouvez lancer votre éditeur SoundFonts et essayer de manipuler le son en changeant les réglages de tuning, enveloppe, filtres, pan etc.

Félicitations! Vous venez d'essayer les capacités de base de votre nouveau programme! Bien sûr, il y a bien plus à apprendre et à découvrir. Continuez à lire les prochains chapitres pour tout savoir!

Si vous utilisez des fichiers REX

Si vous utilisez ReCycle Lite pour créer des fichiers REX pour un programme comme Steinberg Cubase VST, procédez comme suit:

1. Faites descendre le menu Sampler et sélectionnez "Export as REX file".



2. Entrez le nom de votre choix et sauvegardez le fichier sur le disque à un endroit que vous retrouverez facilement plus tard.

3. Lancez Steinberg Cubase VST (ou tout autre programme compatible REX que vous pourriez utiliser).
Si vous utilisez Cubase VST pour Mac OS il vous faut la version 3.02 ou supérieure, si vous utilisez Cubase VST pour Windows vous avez besoin de la version 3.55 ou supérieure.

4. Sélectionnez une piste Audio où vous souhaitez importer le fichier et réglez le locateur gauche à la position à laquelle vous souhaitez voir le fichier apparaître.

5. **Sélectionnez “Import ReCycle file”, dans le menu File.**

6. **Trouvez le fichier ReCycle Lite que vous venez de sauvegarder et ouvrez-le.**

7. **Démarrez la lecture.**
   La boucle est jouée comme elle l’était à l’origine.

8. **Essayez de changer le tempo dans le séquenceur.**
   Le fait que vous puissiez utiliser un tempo plus bas est rendu possible par le réglage Stretch dans ReCycle Lite. Voir page 58 pour plus de détails.

9. **Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi ouvrir l’Éditeur Audio et essayer d’améliorer la boucle en éditant, réarrangeant et dupliquant les tranches.**

   Félicitations! Vous venez d’essayer les capacités de base de votre nouveau programme! Bien sûr, il y a bien plus à apprendre et à découvrir. Continuez à lire les prochains chapitres pour tout savoir!

Si vous utilisez des fichiers Mixman TRK

1. **Faites descendre le menu Sampler et sélectionnez “Export as Mixman TRK file”.**



2. **Sauvegardez le fichier sur le disque à un endroit que vous retrouverez facilement plus tard.**

3. **Lancez votre version de Mixman.**

4. **Chargez le fichier TRK comme vous le feriez avec n’importe quel autre fichier Mixman TRK.**
   Voyez la documentation de Mixman pour plus de détails.

5. **Démarrez la lecture.**
   Vous noterez que le fichier correspond à présent à vos autres fichiers TRK indépendamment du tempo d’origine de chacune des boucles! Vous pouvez aussi modifier le tempo comme vous le souhaitez, et les boucles s’adapteront!

   Félicitations! Vous venez d’essayer les capacités de base de votre nouveau programme! Bien sûr, il y a bien plus à apprendre et à découvrir. Continuez à lire les prochains chapitres pour tout savoir!

5

Ouvrir des fichiers Audio

A propos des sons et de la mémoire

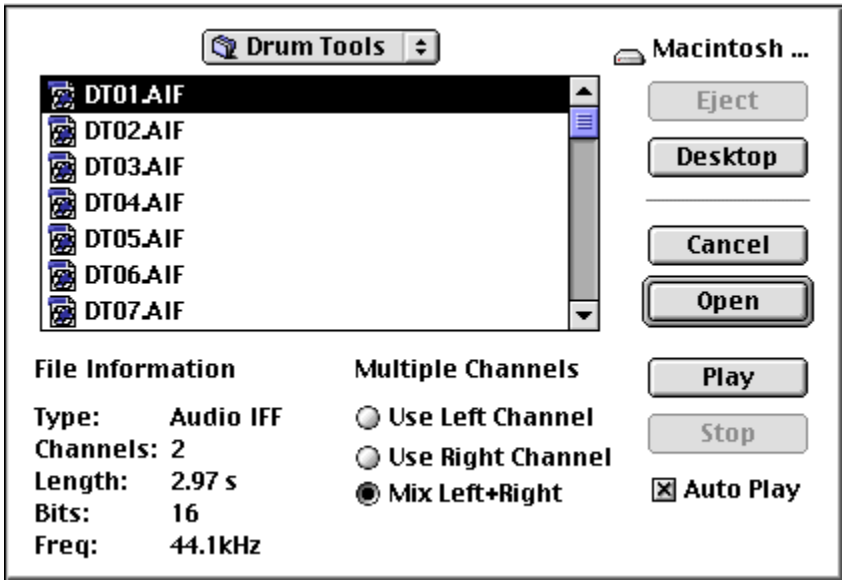
Bien que ReCycle Lite affiche l'audio dans une fenêtre, il doit le charger dans la mémoire RAM de l'ordinateur.

Mac: Si vous souhaitez pouvoir charger de nombreux fichiers son ou si vous souhaitez avoir beaucoup de fenêtres ouvertes au même moment, vous devrez assigner plus de mémoire au programme. Voir page 14 pour plus d'informations.

Win: La quantité de son que vous pouvez charger dans le programme à la fois dépend de la quantité de mémoire dont dispose votre ordinateur (au total) et de la quantité qui est utilisée par d'autres programmes. Si le programme vous dit qu'il n'y a pas assez de mémoire pour une certaine opération, ou si vous ne pouvez pas ouvrir un fichier Audio (dans n'importe quel des formats supportés), la première chose à faire est d'essayer de quitter d'autres programmes.

Vous pouvez ouvrir des fichiers qui durent jusqu'à cinq minutes, si vous avez assez de mémoire pour cela. Pour ouvrir un fichier de cinq minutes (ou deux fichiers de deux minutes et demi, par exemple), ReCycle Lite doit disposer de 26 Mo de mémoire. N'oubliez pas que l'exportation d'Audio nécessite plus de mémoire (la quantité exacte dépend de la longueur des tranches et du facteur de stretch).

Utiliser Open



La boîte de dialogue Open.

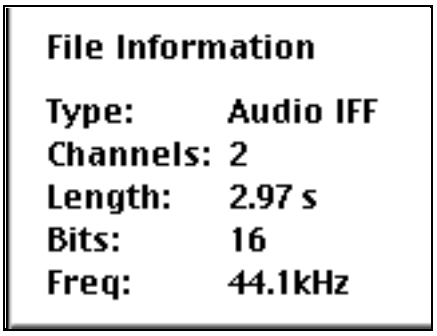
L'entrée Open dans le menu File est utilisée pour charger des fichiers Audio depuis le disque dur.

La boîte de dialogue est une boîte de dialogue standard avec quelques ajouts.

- Par défaut, Cette boîte de dialogue s'ouvrira automatiquement lorsque vous lancerez ReCycle Lite. Si vous ne le souhaitez pas, ouvrez la boîte de dialogue Preferences dans le menu Edit, et désactivez l'option "Show Open Dialog on Startup".

Informations sur le Fichier

Quand vous sélectionnez un fichier dans la liste, les informations concernant le type de fichier, la longueur, etc. sont affichés dans la partie inférieure de la boîte de dialogue Open.



Les informations du fichier

Sélection du Canal



Ces boutons radio apparaissent dans la boîte de dialogue Open si le fichier sélectionné est stéréo.

Seul un canal (mono) peut être ouvert à la fois ou joué depuis cette boîte de dialogue. La sélection du canal vous permet donc de sélectionner l'une des trois possibilités:

- **"Use Left Channel" et "Use Right Channel" donnent accès aux canaux respectifs d'un fichier stéréo.**
- **"Mix Left+Right" permet de mixer les deux canaux d'un fichier stéréo en un fichier mono, quand vous ouvrez le fichier.**

Boutons Play et Stop

Quand vous cliquez sur le bouton Play, le canal sélectionné du fichier sélectionné sera joué. Si vous souhaitez arrêter la lecture avant la fin du fichier, cliquez sur Stop.

Auto Play

Si cette option est activée (cochée), la lecture se lancera automatiquement dès qu'un nouveau fichier ou canal est sélectionné dans la boîte de dialogue. Si un nouveau fichier est sélectionné lors de la lecture, la sélection précédente s'arrêtera et la lecture de la nouvelle sélection débutera automatiquement.

Vous ne pourrez pas jouer un fichier dans les cas suivants:

- Si le fichier est dans un format que ne supporte pas ReCycle Lite.
- S'il ne reste pas suffisamment de mémoire (RAM) pour charger l'échantillon.
- Si l'échantillon dure plus de 30 secondes.

Win: **Sélection du type de fichier (Filetype Selector)**

- **Quand l'entrée située en haut de ce menu est sélectionnée, la liste de fichiers affichera tous les fichiers du dossier d'un format supporté par ReCycle Lite.**
- **Quand n'importe quelle autre option est sélectionnée, la liste des fichiers ne montre que les fichiers de ce format.**

A propos des différents formats de fichiers

ReCycle Lite charge des fichiers 16 bits de fréquence d'échantillonnage quelconque.

Le tableau ci-dessous montre les formats de fichier supportés.

Certains des formats de fichiers ci-dessous contiennent plus d'un canal, puisqu'ils peuvent être stéréo. Comme décrit ci-dessus, la boîte de dialogue Open vous permettra de choisir l'un des canaux ou de mixer les deux.

Nom	Extension (PC)	Commentaire
ReCycle Lite	RCY	Fichiers créés quand vous sauvegardez au format ReCycle Lite.
Wave	WAV	Format de fichier audio standard de Microsoft. Peut contenir plus d'un canal et être d'un format autre que 16 bits.
Audio IFF (AIFF)	AIF	Audio Interchange File Format; le format de fichier audio standard d'Apple. Peut contenir plus d'un canal et être d'un format autre que 16 bits.

De plus, la version de ReCycle Lite pour Macintosh supporte le format suivant:

Mac:

Nom	Nom complet	Commentaire
SD II	Sound Designer II	Le format de fichier actuel Digidesign. Au minimum 16 bits. Peut contenir plus d'un canal.

Utiliser le Drag and Drop

ReCycle Lite support le Drag and Drop (glisser et déposer). Procédez comme suit:

1. **Dans le Finder ou Explorer, trouvez un fichier audio dans l'un des formats de fichier supportés.**

2. **Faites glisser ce fichier et déposez-le sur l'icône de ReCycle Lite.**
   Si le programme est déjà lancé, le fichier apparaît dans une nouvelle fenêtre. Si ce n'est pas le cas, ReCycle Lite se lance et ouvre le fichier.

● Si c'est un fichier stéréo, une boîte de dialogue apparaîtra, vous demandant quel canal utiliser. Les options sont les mêmes que dans la boîte de dialogue Open.

Lancement à partir des Fichiers

Win: Les fichiers “RCY” s’ouvriront dans ReCycle Lite si vous double-cliquez dessus. De plus, vous pouvez ouvrir les fichiers “WAV” ou “AIF” dans ReCycle Lite en cliquant dessus avec le bouton droit dans l’Explorer, et en sélectionnant “Ouvrir avec ReCycle Lite!” dans le menu contextuel qui apparaît. Si vous décidez d’associer les formats de fichier “WAV” ou “AIF” avec ReCycle Lite lors de l’installation, vous pourrez ouvrir ces fichiers dans ReCycle Lite en double-cliquant dessus, comme avec les fichiers “RCY”.

Mac: Sur Macintosh, tous les fichiers créés par ReCycle Lite, dans les formats énoncés à la page précédente, s’ouvriront dans ReCycle Lite si vous double-cliquez dessus.

● Si vous ouvrez un fichier stéréo, une boîte de dialogue apparaîtra, vous demandant quel canal utiliser. Les options sont les mêmes que dans la boîte de dialogue Open.

Si la boîte de dialogue “Do you want to move the left locator...” apparaît

Si vous ouvrez un échantillon, et qu’il n’y a pas de réglages de boucle, ou que le départ de boucle est au début du sample, une boîte de dialogue apparaît, vous suggérant de laisser le programme déplacer le locateur gauche sur le premier point de tranche. Cela pour éviter les tranches très courtes au début de l’échantillon. Nous vous conseillons de cliquer sur “Yes” à moins que vous n’ayez une bonne raison pour ne pas le faire.

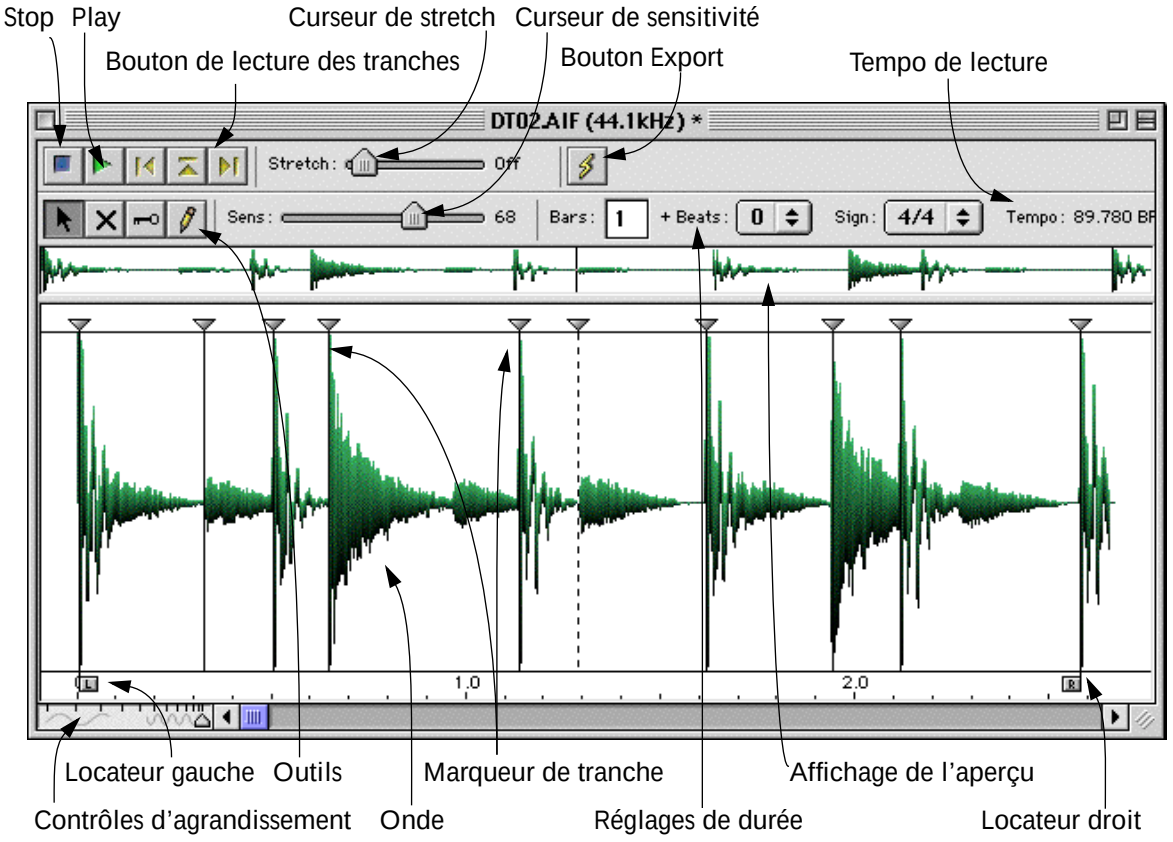
- **Si vous souhaitez que cela soit fait automatiquement, ouvrez le boîte de dialogue Preferences dans le menu Edit et activez l’option “Always Move Left Locator to First Slice Point”.**
  A présent que cette option est activée, ReCycle Lite placera automatiquement le locateur gauche sur le premier point de tranche quand vous ouvrirez un échantillon, sans vous le demander.

Voir page 54 pour de plus amples informations concernant le réglage des locateurs.

6

Le fenêtre de ReCycle Lite

Tour d’horizon de la fenêtre



Titre de la fenêtre



Le titre de la fenêtre affiche trois choses:

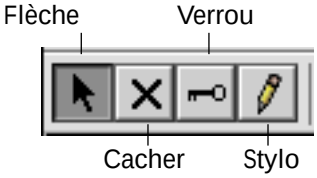
- Le nom du fichier.
- La fréquence d’échantillonnage à laquelle a été enregistré le fichier.
- Une astérisque indiquant que le fichier n’a pas encore été sauvegardé.

Manipulation des fenêtres

Vous pouvez ouvrir autant de boucles que la RAM le permet, et ces derniers apparaîtront dans une fenêtre.

- Pour de plus amples informations concernant la manipulation des fenêtres, référez-vous à la documentation fournie avec votre ordinateur.
- La fenêtre de menu de ReCycle Lite contient une liste des fenêtres ouvertes. La sélection d’une fenêtre la rend active.
- L’entrée Close du menu File ferme la fenêtre active.

La boîte à outils



La boîte á outils est située dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Vous pouvez sélectionner un outil depuis la boîte á outils en cliquant sur son icône. Ci-dessous se trouve une brève description de la fonction de chaque outil. Les informations détaillées seront exposées plus loin dans ce chapitre et dans les chapitres suivants.

Outil	Fonction
Flèche	Utilisé pour sélectionner les marqueurs de tranche.
Cacher	Utilisé pour désactiver les tranches en cliquant sur leurs marqueurs.
Verrou	Utilisé pour verrouiller les tranches, en cliquant sur leurs marqueurs.
Stylo	Utilisé pour ajouter des tranches manuellement.

Agrandissement, position et défilement

L'indicateur d'agrandissement



Si vous cliquez ou déplacez l'indicateur d'agrandissement, le niveau de zoom change. De plus, l'indicateur montrera toujours le niveau d'agrandissement actuel.

Utiliser la Loupe

Zoomer

1. **Maintenez enfoncée la touche [Command] (Mac) / [Control] (Windows).**

2. **Déplacez la souris sur la zone de l'onde.**
   Le pointeur se transforme en loupe.

- **Cliquez sur l'onde.**
  La vue est zoomée une première fois. La position sur laquelle vous avez cliquée sera affichée au centre de la fenêtre.

Dézoomer

- **Dézoomer s'effectue de la même façon que le zoom, sauf qu'il faut aussi maintenir enfoncée la touche [Option] (Mac) / [Alt] (Windows).**



Les pointeurs de zoom et de dézoom.

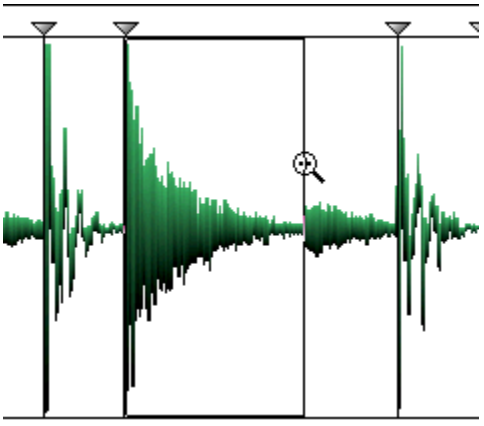
Utiliser un rectangle de Zoom

Pour sélectionner une zone sur laquelle zoomer, procédez comme suit:

1. **Maintenez enfoncée la touche [Command] (Mac) / [Control] (Windows) et maintenez enfoncée le bouton de la souris dans la zone d'affichage de l'onde.**

2. **Déplacez le pointeur de la souris pour créer une sélection rectangulaire.**

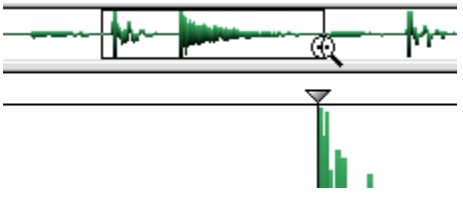
3. **Relâchez le bouton de la souris.**
   Maintenant, la zone sélectionnée remplira toute la fenêtre.



Zoomer sur une zone particulière.

Agrandissement à l'aide de l'aperçu

- **La méthode qui permet de créer un rectangle avec la touche [Command] (Mac) / [Control] (Windows), décrite précédemment, peut aussi être utilisée dans l'affichage de l'aperçu.**
  Cela modifie le facteur d'agrandissement de l'onde principale, pas celle de l'aperçu.



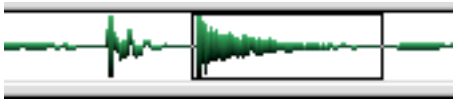
Zoomer en utilisant l'aperçu.

Magnify to Fit/Magnify to fit Loop

Si vous sélectionnez Magnify to Fit dans le menu Edit, l'affichage va dézoomer de telle sorte que l'échantillon entier s'affiche dans la fenêtre. Si Magnify to Fit Loop est sélectionné, l'affichage va (dé)zoomer de telle sorte que la zone située entre les locateurs gauche et droit remplira la fenêtre.

Position

Quand vous jouez, la position actuelle est indiquée par une ligne pointée traversant l'onde sonore. Si l'option "Scroll during Playback" est cochée dans la boîte de dialogue Preferences, la position actuelle sera toujours affichée dans la fenêtre de l'onde. Cette option peut aussi être activée ou désactivée en appuyant sur la touche [F] du clavier de votre ordinateur. Un rectangle dans l'affichage de l'aperçu indique quelle zone de l'onde est actuellement affichée dans la fenêtre d'affichage de l'onde.



L'affichage de l'aperçu indique quelle partie de l'onde sonore est actuellement affichée.

La barre de défilement

La barre de défilement peut être utilisée pour faire défiler la vue de l'onde.

Faire défiler en utilisant l'aperçu

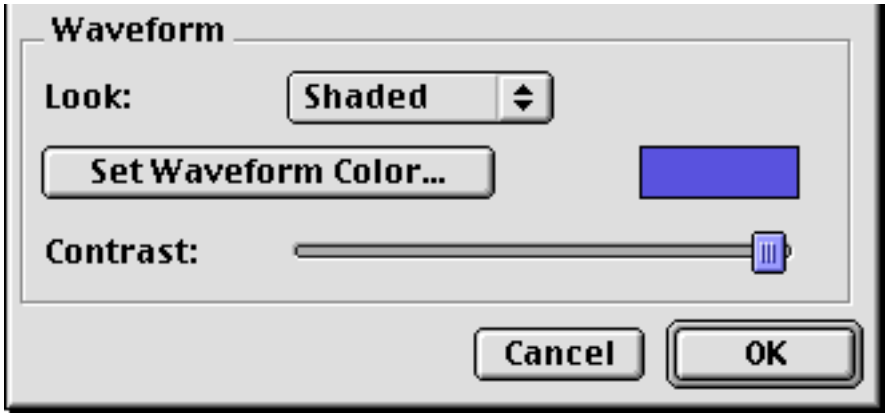
Lorsque l'on a zoomé dans la fenêtre de l'onde, l'affichage de l'aperçu affichera un rectangle indiquant quelle partie de l'onde est actuellement affichée dans la fenêtre de l'onde principale. Ce rectangle peut être déplacé sur les côtés, ce qui fera défiler l'affichage de l'onde. Vous pouvez aussi cliquer n'importe où sur l'affichage de l'aperçu pour déplacer le rectangle à cette position.



Déplacer le rectangle de l'aperçu.

Options d'affichage de l'onde

Vous pouvez modifier l'apparence de la fenêtre de l'onde en utilisant les trois réglages en bas de la boîte de dialogue Preferences:



Waveform Color

Cliquez sur ce bouton pour sélectionner une nouvelle couleur pour l'onde. Sur Macintosh, cela fait apparaître la fenêtre standard Apple Color Picker, sous Windows, cela fait apparaître la fenêtre standard Windows Color. La couleur du champ sur la droite affiche la couleur actuellement sélectionnée.

Waveform Look

Utilisez ce menu pop-up pour sélectionner l'une des trois différentes "apparences" de l'onde; Plain (pleine), 3D ou Shaded (ombrée). Plain affiche l'onde avec des graphismes normaux, 3D ajoute un effet de profondeur aux graphismes et Shaded ajoute une ombre progressive sur la partie inférieure de l'onde.

Curseur Contrast

Ce curseur règle le contraste entre l'affichage de l'arrière-plan et l'onde. Pour un contraste maximum, positionnez le curseur complètement à droite. Déplacer le curseur progressivement vers la gauche ajoute plus de la couleur de l'onde choisie à l'affichage de l'arrière-plan.

7

Jouer un Fichier Audio

Qualité du son

ReCycle Lite joue les fichiers audio directement depuis votre ordinateur, utilisant pour cela les capacités sonore de votre ordinateur spécifique (voir les chapitres concernant l'installation pour de plus amples détails).

- Veuillez noter que la qualité du son lors de la lecture directe depuis votre ordinateur ne peut être sans tâche, dépendant en cela du matériel que vous utilisez. Quoi qu'il en soit, cela ne reflète pas la qualité finale des fichiers exportés, puisque la plus grande qualité possible est toujours maintenue.

Jouer la boucle entière

Pour jouer la boucle entière, appuyez sur [Enter] sur le pavé numérique ou cliquez sur le bouton Play.



Le bouton Play

Pour arrêter la lecture, appuyez sur [0] sur le pavé numérique ou cliquez sur le bouton Stop.



Le bouton Stop

De plus, vous pouvez basculer de la lecture à l'arrêt en appuyant sur [Espace].

Lire les Tranches

Vous pouvez utiliser trois méthodes permettant de lire les tranches:

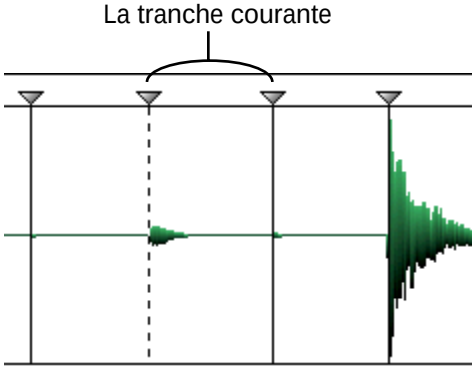
- **A l'aide de la souris**
  Quand vous déplacez la souris sur la zone d'affichage de l'onde, le pointeur se transforme en icône de haut-parleur. Quand vous cliquez sur une tranche (une section d'onde comprise entre deux marqueurs de tranche) à l'aide de l'outil haut-parleur, la tranche est jouée. Le "hot-spot" (la partie du pointeur avec laquelle vous visez) est indiqué par une croix. Appuyez sur [Espace] pour arrêter (même si vous ne le faites pas, la lecture s'arrêtera à la fin de la tranche).



- **A l'aide des boutons lecture de tranche**
  Les trois boutons de lecture des tranches sont situés sur la droite des boutons Play et Stop. Ils ont les fonctionnalités respectives suivantes:

	Joue la tranche précédente (et en fait la tranche courante). En cliquant plusieurs fois sur ce bouton, vous pouvez vous déplacer d'une tranche à l'autre dans l'ordre inverse de leur écoute et les écouter une par une.
	Joue la tranche courante.
	Joue la tranche et se déplace vers la suivante (faisant de la tranche suivante la tranche courante). En cliquant plusieurs fois sur ce bouton, vous pouvez vous déplacer d'une tranche à l'autre de gauche à droite en les écoutant une à une.

La tranche courante est indiquée dans la fenêtre de ReCycle Lite par une ligne verticale pointée, le marqueur de tranche.



- **A l'aide du pavé numérique**
  Les touches [7], [8] et [9] du pavé numérique ont la même fonction que les trois boutons d'écoute de tranche correspondant. Appuyer sur [7] joue la tranche précédente, appuyer sur [8] joue la tranche courante et appuyer sur [9] joue la tranche courante et passe à la suivante.

Changer de tranche courante sans la jouer

Vous pouvez aussi utiliser le pavé numérique pour déplacer la tranche courante sans l'écouter:

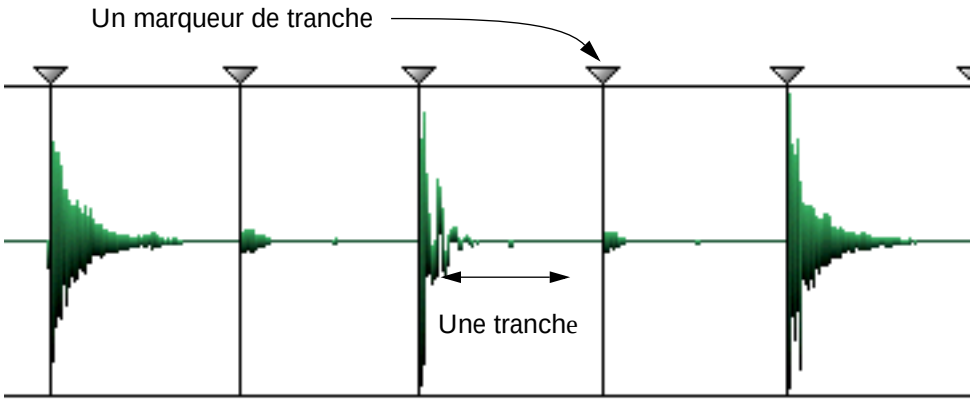
- **Appuyez sur [4] pour déplacer la tranche courante vers la tranche précédente.**
- **Appuyez sur [6] pour déplacer la tranche courante vers la tranche suivante.**
- **Appuyez sur [1] ou [2] pour déplacer la tranche respectivement vers le locateur gauche/droit.**

8

Régler les Tranches et les Boucles

Utiliser le curseur Sensitivity

La plupart du temps, lorsque vous travaillerez avec ReCycle Lite, vous voudrez découper votre boucles en *tranches*. Une tranche est une section d'onde comprise entre deux marqueurs de tranches successifs.



Quand vous chargez une boucle, ReCycle Lite l'analyse et détermine les endroits où les marqueurs de tranche devraient apparaître (là où se trouvent les sons individuels dans la boucle).

Vous utilisez alors le curseur Sensitivity (sensibilité) pour régler la quantité totale de tranches. Plus la sensibilité est élevée, plus vous obtiendrez de tranches. Et, plus vous aurez de tranches, plus les morceaux que ReCycle Lite découpera dans la boucle seront petits, quand vous l'exporterez. Pour plus d'informations, voir page 52.

Le nombre à droite du curseur représente la position actuelle du curseur, où 0 représente la sensibilité minimale et 99 la sensibilité maximale.

Comme décrit ci-dessous, la façon la plus rapide d'obtenir une bonne sélection de tranches est de régler la sensibilité à une valeur assez élevée, approximativement entre 70 et 80, et d'utiliser alors l'outil Cacher pour désactiver toutes les tranches dont vous n'avez pas besoin (voyez plus loin dans ce chapitre pour obtenir des détails concernant l'outil Cacher).

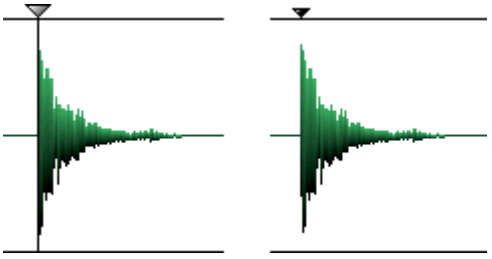
Régler la sensibilité en utilisant le clavier

- **Vous pouvez entrer un nombre à l'aide du clavier, directement.**
  Cela peut être utilisé pour donner rapidement un réglage approximatif au curseur. Si vous tapez "1" il sera réglé sur "11", si vous tapez "2" il sera réglé sur "22" etc.

- **Vous pouvez utiliser les touches [+] et [–] pour décaler le curseur vers le haut ou vers le bas.**

Utiliser l’outil Cacher

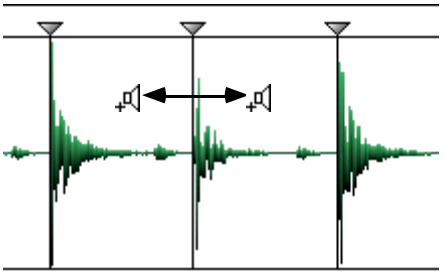
Vous pouvez vous retrouver dans une situation où il y a trop de tranches à l’écran. Vous pourriez bien sûr réduire la sensibilité pour vous débarrasser des marqueurs de tranches dont vous n’avez que faire, mais alors d’autres marqueurs de tranches risqueraient de disparaître à leur tour, et cela n’est peut-être pas souhaitable. Ce que vous devez faire dans une telle situation est de “cacher” une tranche individuelle, et c’est exactement ce que vous permet de faire l’outil Cacher: quand vous sélectionnez l’outil Cacher et cliquez sur un marqueur de tranche il est détruit et sa ligne disparaît.



Avant et après avoir caché un marqueur de tranche.

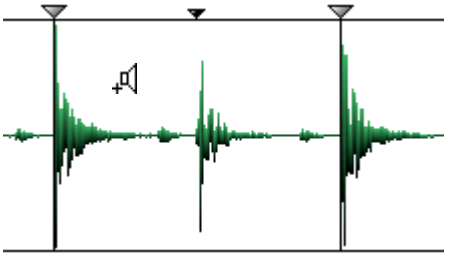
Pour essayer les effets de l’outil Cacher, procédez comme suit:

1. **Cliquez sur deux tranches adjacentes qui jouent un son chacune.**



2. **Cachez le marqueur qui divise les deux tranches.**

3. **Cliquez à nouveau pour écouter.**
   Vous devriez entendre que ce qui était auparavant deux tranches n’en fait plus qu’une à présent.

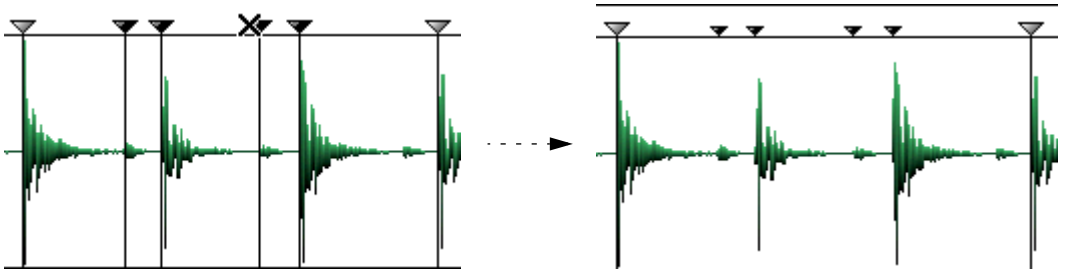


Rappeler des tranches cachées

Pour “réactiver” une tranche cachée, cliquez simplement à nouveau dessus avec l’outil Cacher.

Cacher plusieurs tranches en une seule fois

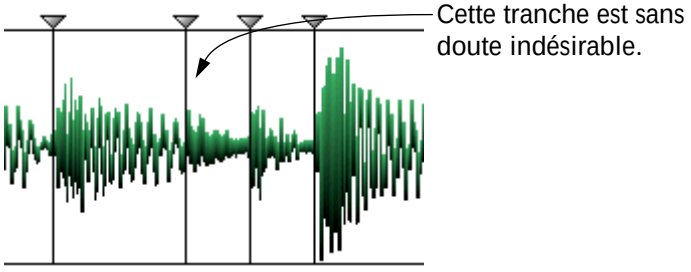
Si vous avez sélectionné plusieurs tranches (voir ci-dessous) elles seront toutes cachées quand vous cliquez sur l'une d'entre elles.



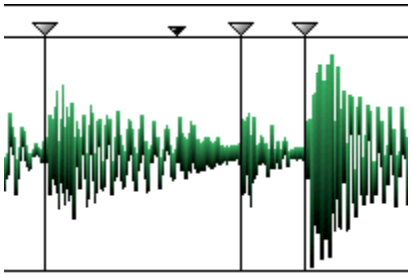
Cliquer sur l'une des tranches sélectionnées... ... les cache toutes.

Quand utiliser l'outil Cacher?

Utilisez l'outil Cacher quand vous êtes dans une situation comme celle-ci:



Dans l'exemple ci-dessus, le curseur de sensitivité a dû être réglé à une valeur assez élevée pour que l'on obtienne autant de tranches. Mais augmenter la sensibilité nous apporte une tranche indésirable découpant un son en deux. L'outil Cacher en est la solution.



Après avoir caché la tranche indésirable.

Comment trouver les tranches indésirables?

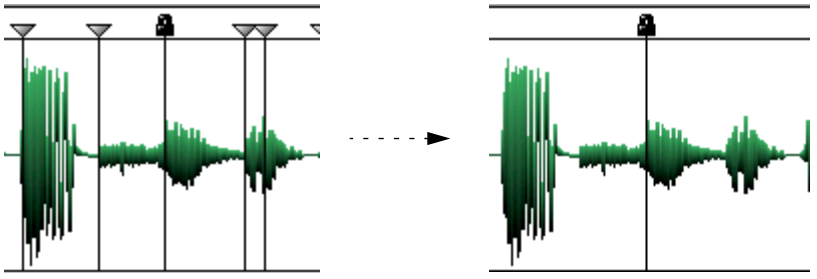
Notre conseil le plus important est celui-ci: écoutez toujours chaque tranche pour entendre ce qu'elle joue réellement. Essayez de vous déplacer pas à pas à travers la boucle à l'aide du bouton "Play slice and move to next", et ajustez les tranches jusqu'à ce que vous obteniez ce que vous désirez.

Une autre pratique utile est d'augmenter légèrement le grossissement et de se déplacer d'une tranche à l'autre pour isoler les sons qui ont été découpés inutilement.

Pour un résultat optimal, combinez les deux techniques précédentes.

Utiliser l’outil Verrou

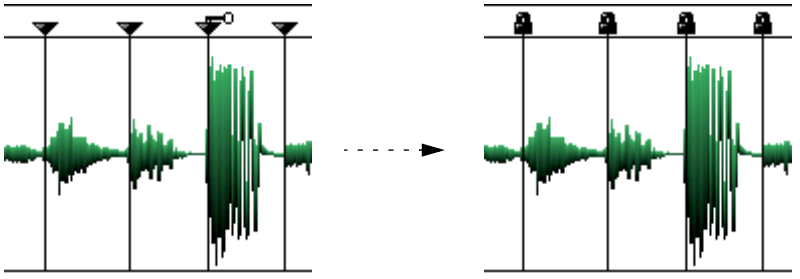
L’outil Verrou est par essence l’opposé de l’outil Cacher. Si vous verrouillez une tranche, en cliquant sur son marqueur avec l’outil Verrou, il restera même si vous déplacez le curseur de sensitivité jusqu’à zéro.



Si une tranche est verrouillée... ...elle reste même si vous réglez la sensibilité à zéro.

Verrouiller plusieurs tranches en une seule fois

Si vous avez sélectionné plusieurs tranches (voir ci-dessous) elles seront verrouillées quand vous cliquez sur l’une d’elles.



Cliquer sur l’une des tranches... ...les verrouille toutes.

Déverrouiller les tranches

Pour déverrouiller une tranche, cliquez à nouveau dessus avec l’outil Verrou.

Quand utiliser l’outil Verrou?

Si vous avez obtenu une bon ensemble de tranches en utilisant simplement le curseur de sensibilité, mais que vous découvrez qu’en un ou deux endroits vous en entendez deux quand vous cliquez sur une tranche, alors il est temps de sortir l’outil Verrou.

1. **Trouvez l’endroit où vous entendez deux sons à l’écoute.**
2. **Prenez note du réglage actuel du curseur.**
3. **Réglez le curseur de sensibilité à une valeur plus élevée pour obtenir une tranche entre les deux sons.**
4. **Ecoutez pour vous assurer que vous avez obtenu le résultat attendu.**
5. **Verrouillez la nouvelle tranche.**
6. **Déplacez le curseur de sensibilité à son réglage original.**

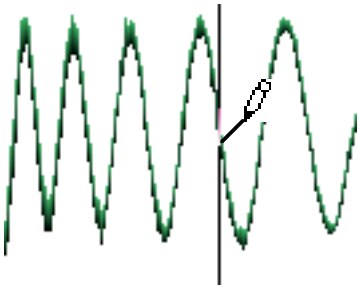
Ajouter des tranches manuellement

● Avant d'ajouter manuellement des tranches, assurez-vous absolument que les tranches trouvées par l'algorithme d'analyse ne suffisent pas. Le programme est vraiment bon lorsqu'il s'agit de trouver des points de découpe, et les points trouvés par le programme fonctionnent souvent mieux - par exemple pour les changements de tempo - que ceux que vous pourriez ajouter manuellement.

1. **Identifiez la zone où vous avez besoin d'une tranche, et zoomez fortement dessus.**

2. **Sélectionnez l'outil Stylo.**

3. **Déplacez le pointeur sur l'affichage de l'onde.**
   Une ligne verticale se déplace à travers l'onde. Cette ligne indique où la tranche apparaîtra quand vous cliquez. La ligne se déplace sur les zero crossings de l'onde (les positions où l'amplitude est nulle), aussi l'ajout manuel de tranches n'introduira pas de clics ou de pops. Si l'amplitude est nulle sur une période de temps, la ligne se déplacera de façon continue sur cette zone.



La ligne verticale se place sur les zero crossings.

4. **Quand vous avez trouvé la position correcte, cliquez avec le Stylo.**
   La tranche apparaît.

Les règles suivantes s'appliquent aux tranches ajoutées manuellement:

- Pour "supprimer" une tranche ajoutée, cachez-la comme n'importe quelle autre.
- Les tranches ajoutées manuellement sont verrouillées. Elles ne disparaîtront donc pas lorsque vous baissez la sensibilité.
- Si vous déverrouillez manuellement une tranche et que vous déplacez le curseur de sensibilité sous la moitié (en dessous de 50), elle disparaîtra, comme toutes les autres tranches.

Ajouter une tranche à n'importe quelle position

- **Si vous maintenez enfoncée la touche [Option] (Mac) / [Alt] (Windows), le placement sur le zero crossing est désactivé et vous pouvez placer la tranche où vous le souhaitez.**
  Nous ne vous conseillons pas d'agir de la sorte à moins que vous n'ayez une bonne raison, car cela peut entraîner l'apparition de clics et de pops lors de la lecture.

Quand ajouter des tranches manuellement?

Comme décrit plus haut, nous vous suggérons de n'ajouter des tranches manuellement que lorsque le programme ne parvient pas à trouver une position dont vous avez besoin. En d'autres termes, vous aurez besoin d'ajouter une tranche manuellement lorsque vous entendrez deux sons au lieu d'un en cliquant sur une tranche, même lorsque la sensibilité est réglée à 99.

Où ajouter une tranche?

Zoomez suffisamment pour que l'affichage vous montre clairement la façon dont le curseur saute entre les zero crossings. Essayez de trouver la première position *avant* le début du son. Si vous faites une erreur, cachez simplement la tranche que vous avez créée et ajoutez-en une nouvelle à une autre position.

Combien de tranches sont nécessaires?

Alors, cela dépend...

- Si vous souhaitez d'éditer la boucle dans la plupart des programmes MIDI ou REX, vous devriez essayer d'obtenir une tranche par son dans la boucle, ou dans certaines situations (des sections très complexes par exemple), une tranche par huitième de note ou seizième de note (pour en simplifier l'édition dans un séquenceur).
- Si la raison principale pour laquelle vous découpez une boucle est d'en modifier le tempo, vous aurez généralement besoin d'autant de tranches que possible, mais jamais plus d'une par son individuel dans la boucle. Cela pour maintenir "l'intégrité" de chaque son lors de la lecture depuis le séquenceur.

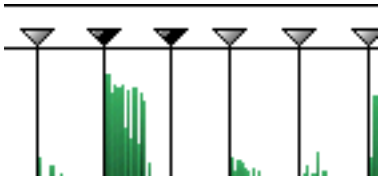
● Gardez à l'esprit que vos oreilles sont toujours le meilleur juge. Une écoute attentive est vitale pour trouver la bonne sélection de tranches. Comme essayer les différents réglages dans le programme de lecture est rapide et facile, n'hésitez pas à revenir en arrière, à changer le découpage et à créer de nouveaux fichiers.

Sélectionner les marqueurs de tranche

Les marqueurs de tranches doivent être sélectionnés pour certaines opérations, comme décrit ci-dessous:

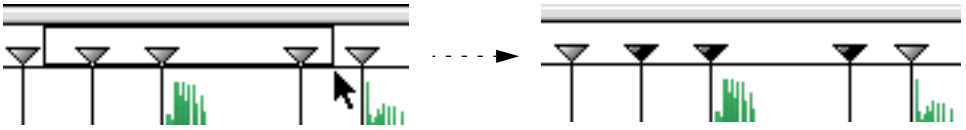
- **La sélection ne peut être obtenue qu'à l'aide de l'outil Flèche.**
- **Vous pouvez sélectionner un marqueur en cliquant sur son symbole en forme de triangle.**

- **Si vous maintenez la touche [Shift] enfoncée, vous pouvez cliquer sur plusieurs marqueurs pour les sélectionner. Cliquez à nouveau avec la touche [Shift] enfoncée pour désélectionner un marqueur.**



Des marqueurs sélectionnés et désélectionnés.

- **Vous pouvez créer un rectangle de sélection en pointant entre deux tranches, et en maintenant enfoncé le bouton de la souris et en vous déplaçant à droite ou à gauche. Quand vous relâchez le bouton de la souris, toutes les tranches comprises à l'intérieur du rectangle seront sélectionnées.**



Faire un tel rectangle... ...sélectionne ces marqueurs.

- **Vous pouvez utiliser l'entrée Select all dans le menu Edit pour sélectionner tous les marqueurs.**
- **Pour désélectionner tous les marqueurs, cliquez entre deux marqueurs sur la règle.**

Locateurs gauche et droit – Définir la Boucle

En les déplaçant

Les locateurs gauche et droit peuvent être déplacés pour définir la boucle lors de la lecture.

- **Si vous n'avez aucune tranche (si le curseur de sensitivité est complètement à gauche), les locateurs peuvent être positionnés librement.**
- **S'il y a des tranches visibles, les locateurs se placent sur les lignes.**
- **Si vous souhaitez positionner les locateurs librement, même lorsqu'il y a des tranches, maintenez enfoncée la touche [Option] (Mac) / [Alt] (Win) lorsque vous déplacez le locateur.**

En cliquant

- **Pour définir le locateur gauche, maintenez enfoncée la touche [Shift] et cliquez sur la règle.**
- **Pour définir le locateur droit, maintenez enfoncée la touche [Command] (Mac) / [Control] (Win) et cliquez.**
- **Normalement, les positions correspondent au point de tranche le plus proche, mais si vous maintenez enfoncée la touche [Option] (Mac) / [Alt] (Win) lorsque vous cliquez, vous pouvez définir le locateur n'importe où.**

Utilisez les tranches lorsque vous définissez les points de Boucle!

Lorsque vous tentez de trouver un bon point de boucle, alignez les tranches le plus précis possible. Si vous ne semblez pas pouvoir trouver de bon point de boucle de cette façon, essayez d'augmenter le curseur de sensitivité pour obtenir plus de tranches et essayez à nouveau.

Si - et seulement si - vous ne pouvez pas trouver un bon point de boucle de cette façon, zoomez et ajustez les positions de boucle (Loop positions) avec la touche [Option] (Mac) / [Alt] (Win) enfoncée.

A quoi servent les locateurs?

Les locateurs servent bien entendu à définir la boucle que vous obtiendrez lors de la lecture. Mais ils peuvent aussi avoir d'autres utilités:

- ReCycle Lite utilise les positions de locateur lorsqu'il calcule le tempo de la boucle.
- Lorsque l'on exporte les tranches comme fichier, seule la partie comprise entre les locateurs est réellement incluse.

Tempo, Signature temporelle, Mesure et Temps

La plupart des opérations dans ReCycle Lite requièrent que vous spécifiez la longueur de la boucle entre les locateurs. Cette information est utilisée pour calculer le tempo de la boucle.

Signature temporelle

Le menu pop-up Sign vous permet de choisir quelques unes des signatures temporelles les plus courantes. Si aucun d'entre elles ne vous convient, vous pouvez "assembler" une signature temporelle correcte en utilisant les réglages Bars et Beats, voir plus bas.

Mesure et Temps

Le champ mesures (Bar) et le menu pop-up temps (Beats) sont utilisés pour spécifier la longueur de la boucle. Expliquons cela par l'exemple:

Longueur réelle de la boucle	Réglez "Bars" sur:	Réglez "Beats" sur:
Une mesure	1	0
Deux mesures	2	0
Une demi mesure en 4/4	0	2
Une mesure et demie en 6/8	1	3

Comme mentionné plus haut, vous pouvez utiliser mesure et temps pour "créer" une signature temporelle peu courante:

Longueur réelle de la boucle	Signature temporelle	Bars	Beats
Une mesure en 5/4	4/4	1	1
Deux mesures en 7/4	4/4	3	2
Une mesure en 9/8	6/8	1	3

Tempo

Lorsque les locateurs gauche et droit sont définis, et que la signature temporelle correcte et la longueur de la boucle (mesures et temps) sont spécifiées, ce champ va afficher le tempo de la boucle. Ce tempo est inséré dans certains des fichiers créée par ReCycle Lite.

9

Sauvegarder, Exporter et Ouvrir des Tranches dans de nouvelles fenêtres

Enregistrer des documents ReCycle Lite

Si vous avez ouvert un fichier audio et travaillé sur les tranches et autres réglages, vous pouvez le sauvegarder comme un document ReCycle Lite.

- **L'enregistrement s'effectue à l'aide des méthodes "Save" et "Save As".**
- **Les fichiers ReCycle Lite peuvent être ouverts comme tout fichier audio (voir page 32).**
  La seule différence est qu'aucune analyse n'a besoin d'être effectuée, puisque l'analyse des données est déjà intégrée au fichier.
- **Sur PC, ReCycle Lite sauvegarde les fichiers avec l'extension ".RCY".**
- **Les documents ReCycle Lite contiennent les éléments suivants:**
  Les données audio.
  Tous les points de tranche et leur état (verrouillé, caché etc).
  La valeur du de stretch.
  Les réglages de longueur et de sensibilité.

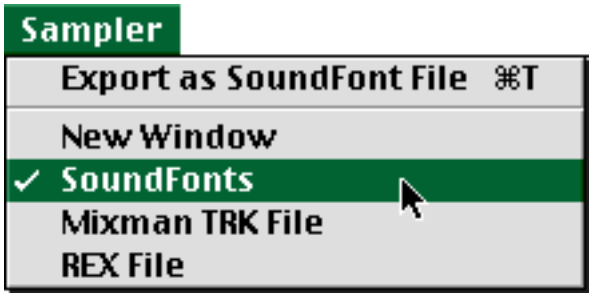
Sauvegarder un fichier ReCycle Lite a un certain nombre d'avantages:

- Aucune analyse n'a besoin d'être effectuée, ce qui rend l'ouverture des fichiers de ce format plus rapide que ceux d'un autre format.
- Dans le cas où vous souhaitez revenir en arrière et ajuster les points de tranche après exportation, aucun travail n'a à être refait si vous avez sauvegardé le fichier comme un document ReCycle Lite.

Exporter vers divers formats de fichier

Sélectionner un format de fichier vers lequel Exporter

Pour diriger la fonction Export vers un format de fichier particulier, sélectionnez-le dans la section inférieure du menu Sampler. Les options exactes disponibles ici dépendent de la version de ReCycle Lite que vous utilisez.



Sélectionner le format SoundFonts.

Stretch

Utilisez cette caractéristique lorsque vous voulez réduire le tempo de la boucle dans votre programme de lecture.

Comment fonctionne le Stretch

Lorsque vous découpez une boucle et que vous la rejouez, les échantillons seront joués les uns après les autres. Au tempo original, une tranche s'arrêtera exactement là où la suivante débutera. Comme vous comprendrez, lorsque vous diminuez le tempo, il y aura de petits trous entre les tranches, ce qui va interrompre le flot sonore. Le Stretch (étirement) est utilisé pour ajouter une "queue sonore" supplémentaire à chaque tranche, pour le rallonger. Cette queue est dérivée de l'extinction naturelle du son. Cette queue sonore supplémentaire remplit le trou entre les tranches lorsque le tempo est diminué.

- Veuillez noter que l'attaque du son n'est affecté en aucune façon.

La quantité de Stretch

Le curseur Stretch est utilisé pour définir la quantité de Stretch.



Le valeur en pourcentage vous indique dans quelles proportions l'intégralité de l'échantillon sera allongé après le Stretch. Si vous sélectionnez la valeur la plus importante (100%), par exemple, la tranche deviendra deux fois plus longue qu'à l'origine lorsqu'elle sera exportée vers un fichier.

Pour connaître la valeur de Stretch, essayez de faire une estimation approximative de la proportion selon laquelle vous souhaitez diminuer le tempo, en pourcentage. Si par exemple vous devez diminuer le tempo d'environ 12%, sélectionnez un facteur de Stretch de 15%. Si cela ne fonctionne pas, modifiez le réglage de Stretch et exportez à nouveau les tranches.

- Veuillez noter que les réglages de Stretch ne font rien. C'est seulement lorsque vous exportez les Slices que l'audio est réellement allongé.

Stretch n'est pas Time Stretch!

Encore une fois, le Stretch ne rallonge pas la tranche entière, il ne fait qu'ajouter une portion de son à la fin. Vous pouvez utiliser la fonction "Open Slices in News Windows" pour essayer approximativement les effets du Stretch, l'effet qu'il aura après l'exportation. Mais n'espérez pas obtenir d'aussi bons résultats que lorsque vous exportez la boucle.

La boîte de dialogue Export et les formats de fichier

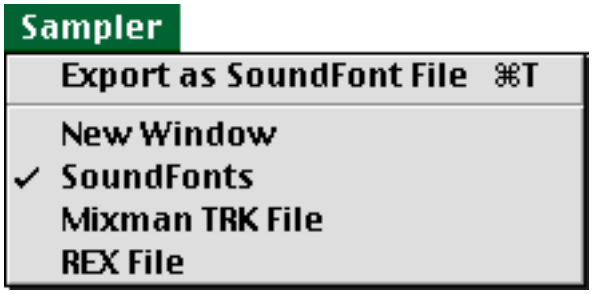
Il y a trois façon d'exporter:

- **En cliquant sur le bouton Export**



Le bouton Export.

- **En appuyant sur [Command]+[T] (Mac) ou [Ctrl]+[T] (Win).**
- **En sélectionnant "Export as..." dans le menu Sampler.**



Le menu Sampler lorsque le format SoundFonts est sélectionné.



La boîte de dialogue Export quand Mixman est sélectionné.

L'apparence exacte de la boîte de dialogue dépend du format de fichier, voyez l'appendice pour plus de détails.

L'option New Window

L'un des "formats" du menu Sampler est nommé "New Window". Quand il est sélectionné, l'entrée Export dans le menu Sampler est nommée "Open Slices in New Windows" (ouvrir les tranches dans de nouvelles fenêtres).

Quand vous ouvrez les tranches dans de nouvelles fenêtres, vous obtiendrez une prévisualisation de ce qui a pu être inclus dans le fichier exporté: chaque tranche apparaît dans sa propre fenêtre et si le Stretch n'est pas désactivé, chaque tranche sera allongée.

L'audio que vous obtenez dans les nouvelles fenêtres peut être utilisé - comme mentionné plus haut - comme une prévisualisation de ce qui sera inclus dans le fichier exporté, ou une base pour un nouveau morceau sonore destiné à être exporté.

10

Exemples d’Application

Quels échantillons vont fonctionner?

Tous. Mais bien que ReCycle Lite effectue une analyse très intelligente de l'échantillon pour y trouver les "coups" ou les "sons" individuels, l'échantillon doit respecter quelques critères de base pour permettre à l'algorithme automatique de trouver les sons individuels:

- Chaque son dans l'échantillon doit avoir *une sorte* d'attaque perceptible. Par exemple, vous rencontrerez des problèmes avec un jeu de flûte legato.
- L'échantillon doit être enregistré de façon adéquate. Les sons faibles enregistrés à très bas volume peuvent ne pas obtenir tous les tranches qu'il faudrait.
- Le programme peut poser problème avec des sons noyés dans des nappes d'effets confus, comme un chorus extrêmement lourd ou un delay très court.

Souvenez-vous que vous avez toujours la possibilité d'ajouter des tranches "manuellement".

Découpage pour les modifications de Tempo (tout format)

1. **Ouvrez un échantillon.**

2. **Augmentez le curseur de sensitivité jusqu'à ce qu'un grand nombre de tranches apparaisse.**

3. **Activez la lecture et déplacez les points de boucle jusqu'à ce que vous trouviez une bonne boucle.**

4. **Travaillez sur les tranches avec les outils Cacher et Verrou pour obtenir une tranche par son dans la boucle.**
   Il est important qu'une tranche ne joue que un son. Écoutez les une par une pour le vérifier.

5. **Définissez la Signature temporelle et la longueur (Bars/Beats) quelle que soit la longueur de la boucle.**
   Le tempo est calculé.

6. **Si vous prévoyez de diminuer le tempo, réglez le Stretch comme suggéré à la page 58.**

7. **Sélectionnez votre format dans le menu Sampler et exportez le fichier.**

Découper pour l'édition (REX et SoundFonts)

Si votre but principal est d'éditer la boucle, plutôt que de modifier son tempo, vous pouvez choisir une approche légèrement différente de celle du découpage pour les modifications de tempo.

1. **Réglez les choses comme dans l'exemple précédent.**

2. **Travaillez sur les tranches avec les outils Cacher et Verrou jusqu'à obtenir approximativement une tranche par huitième de note, seizième de note ou tout ce dont vous avez besoin, en fonction de la finesse d'édition recherchée.**
   Si une tranche joue plus d'un son, rappelez-vous que vous ne pourrez pas éditer ces deux sons indépendamment. Il y a des occasions où cela sera parfaitement acceptable malgré tout, par exemple lorsque vous souhaitez simplement modifier l'ordre des battements dans la boucle.

3. **Procédez de la même façon qu'à partir du point 5 de l'exemple précédent.**

Extraire un Groove d'un fichier MIDI (SoundFonts)

Si vous y pensez, vous allez réaliser que le fichier MIDI créé comme une partie d'une exportation au format SoundFonts est réellement une carte de timing sur la façon dont les percussions sont jouées dans la boucle. La plupart des séquenceurs ont la possibilité de charger des fichiers MIDI et d'appliquer leur timing aux parties séquencées. La terminologie utilisée est "Match Quantize" ou "Groove".

Si vous utilisez un fichier ReCycle Lite MIDI comme modèle de Groove ("Groove Template"), vous pouvez faire en sorte que vos parties séquencées soient jouées avec le timing de la boucle de batterie. Procédez comme suit:

1. **Ouvrez l'échantillon.**

2. **Augmentez le curseur de sensitivité jusqu'à obtenir un grand nombre de tranches.**

3. **Travaillez sur les tranches avec les outils Cacher et Verrou jusqu'à obtenir une tranche par huitième de note ou seizième de note.**
   Dans la plupart des cas il n'y aura pas de son sur certaines huitièmes ou seizièmes de note. Vous ne pouvez pas y changer grand chose. Vous pouvez copier une autre note MIDI dans le séquenceur plus tard, ou en insérer une nouvelle "à la main". Vous pouvez aussi ajouter une tranche manuellement, n'importe où.

4. **Définissez la signature temporelle et la longueur (Bars/Beats) quelle que soit la longueur de la boucle.**
   Le tempo est calculé.

5. **Exportez au format SoundFonts et créez une banque SoundFonts et un fichier MIDI en complément.**

6. **Si vous utilisez Steinberg Cubasis VST, appliquer le fichier MIDI à une musique existante est du gâteau. Importez le fichier MIDI dans un Arrangement et utilisez Over Quantize pour faire glisser le Groove dans une enregistrement MIDI.**

Quantizer l’Audio (REX et SoundFonts)

Si vous avez découpé un Groove ou un autre enregistrement, vous pouvez lui appliquer la quantisation dans un séquenceur, si vous le souhaitez.

- Quand vous exportez, utilisez au moins une petite quantité de Stretch, pour éviter les trous entre les tranches qui pourrait apparaître autrement.

Veuillez noter que si vous avez deux boucles découpées dans un Arrangement de Steinberg Cubasis VST vous pouvez utiliser simplement l’option Over Quantize pour les laisser couper le même beat.

Si vous n’aimez pas ce que vous avez obtenu, annulez la quantisation, et essayez une autre méthode, par exemple.

Utiliser des boucles de découpage ou de longueur inhabituels (REX et SoundFonts)

Parfois vous n’avez pas une boucle d’une mesure complète. Réglez la boucle ainsi que les mesures et les temps du mieux que vous pouvez. Ensuite, découpez la boucle. Finalement, utilisez les capacités d’édition de votre séquenceur pour recréer les parties manquantes.

Vous rencontrerez aussi des situations dans lesquel la meilleure boucle ne commence pas sur un temps. Il vous peut arriver par exemple que vous obteniez la meilleure boucle en plaçant les locateurs gauche et droit sur le dernier quart de temps de deux mesures consécutives.

Si cela arrive, vous pouvez réparer cela dans Cubasis (ou un autre séquenceur) en coupant le dernier quart de temps de la section et en le collant au début, pour positionner le temps correctement. Si vous ne souhaitez pas découper une boucle complètement, laissez au moins une tranche sur le temps (l’outil Verrou est idéal pour cela). Alors, repositionner le quatrième temps au début de la boucle sera très facile.

Appendix A

Exporter au format REX

A propos des fichiers REX

Le format de fichier d'exportation de ReCycle Lite (REX) est un format de fichier audio spécial qui permet d'utiliser les fichiers ReCycle Lite dans des programmes comme Cubase VST. Les fichiers d'exportation ReCycle Lite (ReCycle Lite Export) ont les propriétés suivantes:

- Les fichiers contiennent les données audio ainsi que les informations concernant les tranches et le tempo.
- Sur PC, les fichiers d'exportation ReCycle Lite ont l'extension ".REX".
- Les fichiers d'exportation ReCycle Lite ne peuvent pas être ouverts dans ReCycle Lite.

Exporter au format de fichier REX

Pour ReCycler un fichier en vue de l'utiliser dans Cubase VST ou d'autres programmes capables de lire les fichiers REX, procédez comme suit:

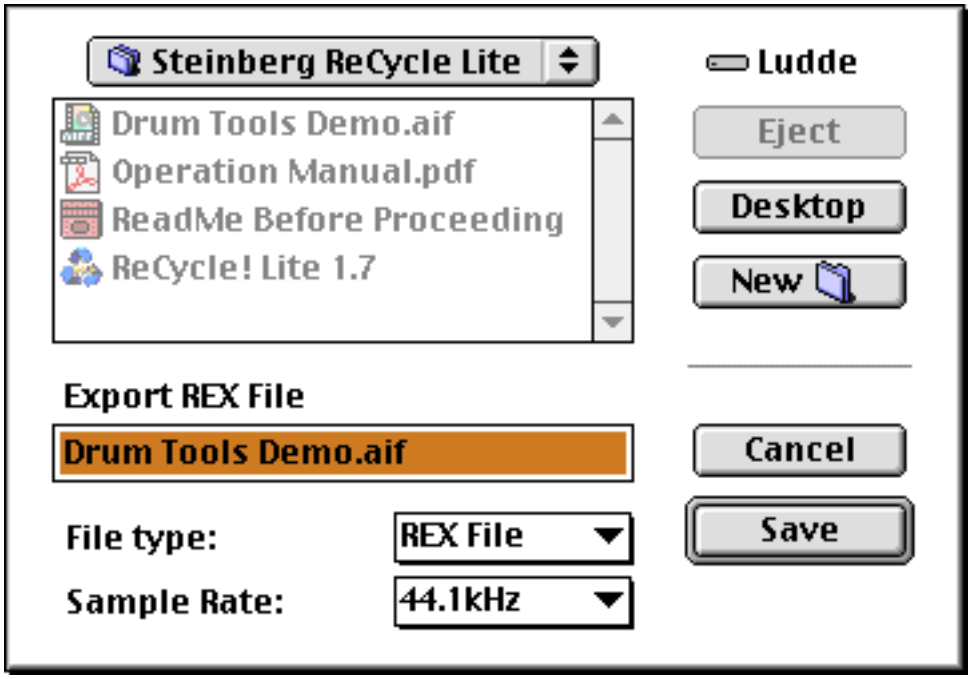
● Ce texte décrit la façon d'utiliser les fichiers REX avec Cubase VST. Si vous utilisez un autre programme compatible REX, voyez sa documentation pour plus de détails.

---

1. **Trouvez le fichier sur le disque et ouvrez-le dans ReCycle Lite.**
   Ce dernier peut être un fichier enregistré dans Cubase, ou dans un autre programme.

2. **Définissez les tranches, la longueur, la signature temporelle et le stretch selon vos désirs.**
   Une application typique pourrait être un "découpage pour des modifications de tempo", voir page 61.

3. **Sélectionnez "Export as REX file", dans le menu File.**



La boîte de dialogue REX Export.

4. **Sélectionnez une fréquence d'échantillonnage pour le fichier exporté.**
   Assurez-vous de sélectionner une fréquence d'échantillonnage (sample rate) supportée par le programme de destination.

5. **Indiquez un répertoire et un nom pour sauvegarder le fichier.**

6. **Basculez dans Cubase VST.**
   Vous devez posséder la version 3.02 ou supérieure sur Mac, ou la version 3.55 ou supérieure sur PC.

7. **Sélectionnez une piste audio (Audio Track) où vous voulez importer le fichier et réglez le locateur gauche à la position où vous souhaitez insérer le fichier.**
   En fonction du type et de la complexité de l'audio, vous pouvez souhaiter définir le canal de la piste audio sur "Any". Reportez-vous à la documentation de Cubase VST.

8. **Sélectionnez "Import ReCycle file", dans le menu File.**

9. **Trouvez le fichier d'exportation ReCycle Lite que vous venez de sauvegarder, et ouvrez-le.**
   Voici ce qu'il se passe:

- Le fichier est ajouté au Pool.
- Un certain nombre de segments sont créés dans le fichier, chacun correspondant à une tranche dans ReCycle Lite.
- Une Part qui va jouer ces Segments est automatiquement créée dans la piste active, démarrant à la position du locateur gauche.
  A présent vous pouvez lire le fichier modifié dans ReCycle Lite à n'importe quel tempo. Vous pouvez aussi effectuer une édition fine, le quantiser, etc.

- **Si vous devez importer à nouveau le fichier dans l'Arrangement, faites-le glisser du Pool dans l'Arrangement, comme n'importe quel autre fichier.**
  Une nouvelle Part est créée.

● Il y a de nombreux autres facteurs à prendre en compte lorsque l'on utilise des fichiers REX dans Cubase VST. Voyez le manuel de Cubase VST pour plus de détails!

Appendix B

SoundFonts

Que sont les SoundFonts?

SoundFont est un format de fichier qui permet d'enregistrer des sons synthétisés pour table d'onde (wavetable). Ce format est développé par E-mu Systems et Creative Technologies. Il permet aux utilisateurs de créer et d'éditer des sons multi-samplés, et de les jouer à l'aide de synthétiseurs à table d'onde, typiquement des cartes son (par exemple les Creative Technologies AWE-32, AWE-64 et SoundBlaster Live!, Terratec EWS-64 et E-mu APS).

On peut dire qu'une banque SoundFont consiste d'un ensemble de réglages (Presets), qui contiennent des références à un ou plusieurs instruments. Chaque Instrument à son tour contient des références à un certain nombre d'échantillons, ainsi que les informations de clé (key) et de vélocité (velocity range). Il y a aussi plusieurs niveaux d'articulation des données (filtering, modulation settings, etc.). Ils ne sont pas affectés lorsque ReCycle Lite génère un fichier SoundFont, mais il se peut que le son dans l'éditeur SoundFont soit modifié plus tard.

Configuration

Il n'y a pas vraiment de configuration pour permettre à ReCycle Lite d'exporter des fichiers SoundFont, mais pour pouvoir utiliser ces fichiers, vous devez posséder:

- **Une carte son compatible SoundFont avec de la RAM installée.**
- **Une application qui peut charger des fichiers SoundFont dans la RAM de la carte son.**
  Si vous utilisez une carte son sous Windows, vous pouvez charger des banques SoundFont en utilisant l'application AWE Control Panel.

- **Une application qui peut jouer des SoundFonts.**
  C'est à dire typiquement un séquenceur logiciel, comme Steinberg Cubasis VST.

Installation

Pour installer une carte son compatible SoundFonts, suivez les instructions de la documentation incluse avec votre carte. En fonction de la carte, des logiciels d'édition et de gestion de SoundFont peuvent être inclus et installés - si ce n'est pas le cas, vous devrez les obtenir séparément et les installer vous-même.

Utiliser ReCycle Lite avec des SoundFonts

Quand vous avez défini et découpé une boucle dans ReCycle Lite (voir chapitres antérieurs), exportez-le comme fichier SoundFont comme suit:

1. **Sélectionnez “SoundFonts” dans le menu Sampler.**

2. **Sélectionnez “Export as SoundFont File” dans le même menu.**
   Une boîte de dialogue Export apparaît.



La boîte de dialogue SoundFonts export.

3. **Entrez un nom.**
   Ce nom sera utilisé “en interne” dans le fichier SoundFont, et apparaîtra lorsque vous manipulez la SoundFont dans votre éditeur SoundFont ou lorsque vous la sélectionnez dans votre séquenceur. Il est différent du nom de fichier.

4. **Cliquez sur “MIDI File+Export...” (ou “Export...” si vous ne souhaitez pas créer de fichier MIDI).**
   Des boîtes de dialogue apparaissent, vous permettant de spécifier les noms et les répertoires pour les fichiers résultants.

● Si vous utilisez ReCycle Lite pour Macintosh mais prévoyez d’utiliser des fichiers exportés SoundFont sous Windows, nous recommandons d’ajouter l’extension “.SF2” au nom de fichier (dans ReCycle Lite pour PC, cela est fait automatiquement).

A présent, une banque SoundFont est créée. Elle contient un simple Preset mélodique, qui contient un seul Instrument. L’Instrument contient toutes les tranches (comme des échantillons séparés), arrangées chromatiquement avec un échantillon par touche, de la touche 36 (C1) et en montant.

5. **Utilisez un éditeur SoundFont ou un programme de gestion de banque pour charger la SoundFont dans la RAM de votre carte son.**
   Voyez la documentation du programme pour plus de détails.

6. **Ouvrez le fichier MIDI généré dans un séquenceur, et réglez-le pour qu’il joue sur le synthétiseur MIDI de la carte, en utilisant la banque SoundFont générée comme source sonore.**
   Vous entendrez jouer la boucle originale, mais vous pourrez modifier le tempo, supprimer ou réarranger des tranches, etc. Vous pourriez aussi utiliser le logiciel d’édition de SoundFont pour manipuler les tranches de bien des manières.

Appendix C

Fichiers Mixman TRK

Qu’est-ce que les fichiers Mixman TRK?

Les fichiers Mixman TRK sont un format de fichier natif des applications Mixman Studio et Studio Pro, des programmes qui vous permettent de créer de la musique en mixant et adaptant des rythmes et des boucles, en ajustant automatiquement leur tempo lors du processus.

ReCycle Lite permet d’exporter des boucles sous forme de fichiers Mixman TRK, qui peuvent alors être importées dans Mixman Studio, Studio Pro et d’autres applications compatibles Mixman.

- Pour le moment, les applications Mixman ne sont disponibles que pour Windows.

Comment cela fonctionne-t-il?

Les fichiers TRK que vous obtenez avec, ou que vous achetez pour Mixman, sont en fait découpés, comme le sont les fichiers ReCycle Lite . Cela permet au programme de les rejouer à n’importe quel tempo et de réaliser quelques autres tours de passe-passe.

Quoi qu’il en soit, si vous avez des boucles de n’importe quelle origine, ils ne peuvent pas être aussi simples dans Mixman que les fichiers prédécoupés le sont. Bienvenue ReCycle Lite!

Si vous utilisez ReCycle Lite pour découper des fichiers et les exporter au format TRK ils peuvent être mixés et réadaptés au tempo de n’importe quel autre fichier TRK - comme ça, tout simplement!

Réglages dans ReCycle Lite

Quand vous définissez une boucle à exporter au format de fichier Mixman TRK, vous devez suivre les étapes indiquées dans l’exemple “Découpage pour les changements de tempo” à la page 61.

Appendix D

Raccourcis clavier

A propos des raccourcis clavier

La plupart des fonctions et options de ReCycle Lite peut être contrôlée à l'aide du clavier de l'ordinateur. Dans les tables ci-dessous, nous utilisons la nomenclature suivante:

- [Command]/[Ctrl]-[O] signifie "maintenez enfoncée la touche Command/Apple si vous utilisez un Macintosh, ou la touche Control si vous utilisez un PC, et appuyez sur la touche O".
- [Num] signifie la touche du pavé numérique sur la droite.

Commandes de fichiers

Fonction	Touche de commande	Description
Open	[Command]/[Ctrl]-[O]	Ouvre un fichier audio ou un fichier ReCycle Lite.
Close	[Command]/[Ctrl]-[W]	Ferme le document courant.
Save	[Command]/[Ctrl]-[S]	Sauvegarde le fichier courant au format ReCycle Lite.
Quit	[Command]/[Ctrl]-[Q]	Quitte ReCycle Lite.

Commandes de Lecture/Ecoute

Fonction	Touche	Description
Play Loop	[Num Enter]	Joue l'audio compris entre les deux locateurs de façon continue.
Stop	[Num 0]	Arrête la lecture. En mode Stop, appuyer sur [Num 0] déplacera la position de lecture au locateur gauche ou (si la position de lecture se trouve déjà sur le locateur ou avant) au début du fichier.
Play/Stop	[Espace]	Bascule entre les modes Play et Stop.
Play Previous Slice	[Num 7]	Fait écouter la tranche à gauche de la tranche courante et en fait la Slice courante.
Play Current Slice	[Num 8] ou [Arrow Up]	Fait écouter la tranche courante.
Play Slice and move to next	[Num 9]	Fait écouter le tranche courante et fait de la Slice de droite la tranche courante.
Move to Previous	[Num 4] ou [Arrow Left]	Fait de la tranche précédente la tranche courante.
Move to Next	[Num 6] ou [Arrow Right]	Fait de la tranche suivante la tranche courante.
Move to Left Loc.	[Num 1]	Déplace la position de lecture au début de la boucle.
Move to Right Loc.	[Num 2]	Déplace la position de lecture à la fin de la boucle.
Scroll On/Off	[F]	Active ou désactive "Scroll during Playback".

Commandes de grossissement

Fonction	Touche de commande	Description
Magnify to Fit	[Command]/[Ctrl]-[F]	Dézoome pour que l'échantillon dans son ensemble apparaisse dans la fenêtre.
Magnify to Fit Loop	[Command]/[Ctrl]-[L]	(Dé)zoome pour que la boucle (la zone comprise entre les deux locateurs) apparaisse dans la fenêtre.
Zoom in	[Command]/[Ctrl]-[+]	Zoome d'un cran.
Zoom out	[Command]/[Ctrl]-[–]	Dézoome d'un cran.

Touches de modifications générales

Touche de modification	Description
[Option] / [Alt]	Désactive "Snap to Slice" lorsque l'on déplace les locateurs ou que l'on insère des tranches.
[Command] / [Ctrl]	Maintenir [Command]/[Ctrl] et cliquer sur la vue de l'échantillon zoome d'un cran. Dans l'aperçu, cliquer sur [Command]/[Ctrl] permet de "dessiner" une boîte dans laquelle zoomer.
[Command]/[Ctrl] + [Option]/[Alt]	Maintenir [Command]/[Ctrl]+[Option]/[Alt] et cliquer dans la vue de l'échantillon dézoome d'un cran.

Autres

Fonction	Touche de commande	Description
Set Sensitivity	[0]-[9] (Clavier)	Règle la sensitivité de 0 à 99.
Increase Sens.	[+] (Clavier ou Num)	Augmente la sensitivité d'un cran.
Decrease Sens.	[–] (Clavier ou Num)	Réduit la sensitivité d'un cran.
Select All	[Command]/[Ctrl])-[A]	Selectionne tous les marqueurs de tranche.
Arrow Tool	[Command]/[Ctrl]-[1]	Selectionne l'outil Flèche.
Hide Tool	[Command]/[Ctrl]-[2]	Selectionne l'outil Cacher.
Lock Tool	[Command]/[Ctrl]-[3]	Selectionne l'outil Verrou.
Pencil Tool	[Command]/[Ctrl]-[4]	Selectionne l'outil Stylo.
Export	[Command]/[Ctrl])-[T]	Exporte la boucle sous la forme de fichier sur le disque dur.

Index

A

Agrandissement *38*
AIFF files *34*
Aperçu
    Défilement *40*
Auto Play *33*

B

Bars *55*
Beats *55*
Boîte à outils *38*
Boucle *54*
Boutons de lecture de tranche *44*
Buffer Audio *12*
Buffer audio *20*

C

Cacher *38*
Channel pop-up *33*
Contacts *15*, *22*
Contrast *41*
Copier dans le presse-papier *23*
Copy to Clipboard *13*, *23*
Copyright *8*
Couleur *41*
Crackle Safe Mode (Mac) *13*
Cubase VST *64*
Curseur Contrast *41*
Curseur de sensitivité *47*

D

Dépannage *22*
DirectX *19*
Drag and Drop *34*

E

Ecouter les fichiers Audio *33*
Enregistrer *57*
Exporter
    Bouton *59*
    Fichier Mixman *30*
    ReCycle REX file *29*
    Selection du Format de Fichier *57*
    SoundFonts File *28*
Exportier
    Fichier ReCycle REX *64*
Exporting
    Mixman File *71*
    SoundFonts File *68*

F

Fichier
    Channels *33*
    Formats *34*
    Informations *33*
    Ouvrir *32*, *34*
Fichier REX *64*
Fichier SoundFonts *28*
Fichiers Mono *33*
Fichiers ReCycle REX *29*
Fichiers REX *29*
Fichiers Stereo *33*
File
    Saving *57*
Fréquence d'échantillonnage
    Fichiers REX *66*
    Titre de la fenêtre *37*

G

Glisser Déposer *34*

I

Icône Lightning *59*
Internet *15*, *22*

L

Lecture
    Boucle *43*
Lecture Audio
    Open *33*
Lecture audio
    Réglages *11*
    Tranches *44*
Lire les tranches *44*
Locateurs *54*

M

Magnify To Fit *39*
Memory
    Allocating *14*
Mesure *55*
Mix Left+Right *33*
Mixman *30*, *71*
MME *19*
Mode Multitâches convivial (Mac) *12*
MultiMedia Extensions *19*
Multitasking friendly Mode (Mac) *12*

N

New Window *59*

O

Open *32*
Options d'affichage de l'onde *40*
Outil Cacher *38*, *48*
Outil Flèche *38*, *52*
Outil Haut-Parleur *44*
Outil Stylo *38*, *51*
Outil Verrou *38*, *50*
Ouvrir *32*

P

Play
    Open *33*
    Tranches *44*
Position *38*

R

RCY files *34*
ReCycle Export file *29*
ReCycle Lite Documents *34*
REX *64*
REX files *29*

S

Sample Rate
    Fichiers REX *66*
Sauvegarder *57*
Save/Save As *57*
Selection *52*
Sensitivité *47*
Sensitivity *47*
Sign *55*
Signature Temporelle *55*
Sound Designer II *34*
Sound Manager Audio *12*
SoundFonts *28*, *68*
Stretch *58*
Support *15*
Support technique *22*
System Information *13*, *22*

T

Taille du Buffer *20*
Taille du Buffer Audio *12*
Tempo
    Calculé *55*
    Modification, Découpage pour *61*
Temps *55*
Thumbnail
    Setting Magnification *39*
Titre de le fenêtre *37*
Toolbox *38*
Tranches
    Ajouter à l'aide du curseur de sensitivité *47*
    Ajouter Manuellement *51*
    Cacher *48*
    Lecture *44*
    Selectionner *52*
    Verrouiller *50*

U

Underruns *20*

W

Wave files *34*
WWW *15*, *22*

Z

Zero Crossings *51*
Zoomer *38*