

NCH Software

Switch Convertisseur Audio

Ce manuel a été créé pour être utilisé avec
Switch Convertisseur Audio Version 14.xx

Support technique

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de Switch Convertisseur Audio, veuillez lire les explications sur le sujet de votre choix avant de nous demander de l'aide. Si votre problème n'est pas évoqué dans ce manuel veuillez vous reporter au soutien technique en ligne Switch Convertisseur Audio mis à jour sur www.nch.com.au/switch/fr/support.html.

Si ceci n'est pas suffisant pour résoudre votre problème, vous pouvez alors contacter notre service de soutien technique dont vous trouverez les coordonnées sur cette page.

Suggestions relatives aux programmes

Si vous désirez suggérer des améliorations à Switch Convertisseur Audio ou tout autre programme, veuillez contacter nos programmeurs en cliquant sur le lien www.nch.com.au. Beaucoup de nos projets de programmation ont été mis en œuvre suite à des suggestions de nos utilisateurs.

Switch Convertisseur Audio

Contenu

Switch - Vue d'ensemble.....	3
Comment utiliser Switch.....	4
Quels sont les formats pris en charge par Switch ?.....	6
Conversion des flux audio ou des fichiers difficiles.....	9
Reconnaissance vocale.....	10
Modifier l'audio dans WavePad.....	11
Modifier les balises audio.....	12
Options du programme.....	13
Utilisation de l'outil de ligne de commande de Switch.....	17
Options de l'encodeur.....	24
Volume et effets.....	25
Identique à la source.....	26
Convertir les fichiers M4P.....	27
Références des touches de raccourci.....	28
Options de sortie.....	29
Services Cloud.....	30
Conversion des fichiers audio depuis l'archive.....	31
Envoyer un fichier audio.....	32
Charger sur YouTube.....	33
Conversion en fichiers CDA.....	34
Suite NCH Software.....	35
Options de l'encodeur Opus.....	36
Processus d'autorisation Google sur Windows XP et Vista.....	37
Termes du contrat de licence logiciel.....	38

Effets

Amplifier.....	40
Normaliser.....	41
Compresseur.....	42
Égaliseur.....	45
Enveloppe.....	48
Panoramique stéréo.....	49
Écho.....	50
Changement de tonie.....	51
Réverbe.....	52
Phaser.....	53
Flanger.....	54
Vibrato.....	55
Trémolo.....	56
Doppler.....	57
Wah-Wah.....	58
Chœur.....	59
Distorsion.....	60

Effet radio AM.....	61
Effet téléphone.....	62
Inverse.....	63
Fondu.....	64
Changement de vitesse, hauteur et tonalité.....	66
Réduire les voix.....	67
Isoler les voix.....	68
Amplifier les voix.....	69
Changement de voix.....	70

Nettoyage audio

Réduction du bruit.....	71
Suppression des clics/craquements.....	72
Filtre passe-haut.....	73
Filtre passe-bas.....	74
Filtre passe-bande.....	75
Contrôle de gain automatique.....	76
Correction du décalage CC.....	77
Déréverbération.....	78

Description des écrans

Sélectionner le flux.....	79
Résolution personnalisée.....	80
Résolution personnalisée (vidéo à 360 degrés).....	81
Fréquence d'images personnalisée.....	82
Format détecté.....	83
Choisissez le dossier de base à mettre en miroir.....	84
Paramètres de reconnaissance vocale.....	85

Switch - Vue d'ensemble

Switch est un programme conçu pour la conversion des fichiers audio d'un format à un autre. Tous les formats de fichiers principaux peuvent être chargés et convertis en utilisant ce programme ainsi que certains formats moins connus.

Fonctionnalités

- Chargement d'un grand nombre de formats de fichiers audio différents, notamment Wave, MP3, Ogg, WMA et RealAudio + de nombreux autres.
- Conversion vers un grand nombre de formats de sortie, notamment Wave, MP3, AIFF, Vox, Raw + de nombreux autres.
- Prise en charge des conversions vers les formats Ogg, AAC, M4A et Flac (version Plus seulement).
- Capacité de lecture des pistes avant de les convertir.
- Fonction glisser-déplacer des fichiers et des dossiers.
- Traitement des conversions de fichiers par lots.
- Normalisation pendant l'enregistrement (régularisation du volume sur les enregistrements provenant des sources différentes).
- Interface simple et intuitive.

Configuration requise

- Windows 98/2000/Me/XP/2003/Vista/Win7/Win8/Win10/Win11.

Switch n'est qu'un composant de la suite de logiciels audio pour l'entreprise, NCH Swift Software. Si vous ne l'avez pas encore fait, veuillez consulter

<http://www.nch.com.au/software/fr> pour télécharger de nombreux autres programmes audio associés.

Comment utiliser Switch

Ceci constitue une vue d'ensemble de la manière d'utiliser Switch pour convertir vos fichiers d'un format à un autre.

Ajout et suppression de fichiers

Pour convertir vos fichiers audio au format souhaité, commencez par l'ajout de fichiers dans la fenêtre de la liste de fichiers. Cliquez sur le bouton « Ajouter » ou sélectionnez Fichier -> Ajouter dans le menu. Dans la fenêtre de navigation qui s'ouvre, vous pouvez chercher les fichiers des types mentionnés sur cette page : <http://www.nch.com.au/switch/fr/kb/1405.html>.

Une fois vos fichiers ajoutés, si vous souhaitez en supprimer, sélectionnez les fichiers et cliquez sur le bouton « Supprimer » ou sélectionnez Fichier -> Supprimer dans le menu. Pour sélectionner plusieurs fichiers simultanément, appuyez sur la touche Ctrl et cliquez avec le bouton gauche sur les fichiers que vous souhaitez sélectionner. Pour sélectionner tous les fichiers, sélectionnez l'option Fichier -> Sélectionner tout dans le menu ou appuyez sur Ctrl + A.

Lecture des fichiers

Pour lire un fichier, double-cliquez dessus ou cliquez avec le bouton gauche sur le fichier souhaité et cliquez sur le bouton « Lire le fichier » ou sélectionnez Fichier -> Lire le fichier dans le menu.

Sélection d'un dossier de destination

La partie inférieure de la fenêtre contient un champ intitulé « Enregistrer dans le dossier », dans lequel vous pouvez entrer le répertoire de fichiers où vous souhaitez stocker les fichiers convertis. Vous pouvez soit taper le nom du dossier désiré, soit cliquer sur le bouton Parcourir à la droite du champ. Procéder ainsi ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez rechercher le répertoire de destination sur votre disque dur. Les quelques derniers répertoires que vous avez choisis dans le passé figurent dans une liste déroulante et sont accessibles en cliquant sur la flèche à droite du champ de texte.

Sélection d'un format de sortie et configuration des options de l'encodeur

Le champ intitulé « Format de sortie » vous permet de sélectionner le format de sortie de vos fichiers. Actuellement, Switch prend en charge la conversion des formats de fichiers mentionnés sur cette page : <http://www.nch.com.au/switch/fr/kb/1405.html>

Après avoir sélectionné un format vers lequel convertir, vous pouvez cliquer sur le bouton « Options encodeur » pour configurer les paramètres du format (voir [Options de l'encodeur](#) pour plus d'informations sur la configuration des options de tout format de fichier).

Conversion de fichiers

Une fois que vous avez défini le dossier et le format de destination, vous pouvez sélectionner les fichiers que vous souhaitez convertir et cliquer sur le bouton « Convertir » ou sélectionner l'élément de menu « Convertir -> Convertir les fichiers » dans le menu. Si vous cliquez sur le bouton Convertir sans avoir sélectionné aucun fichier, tous les fichiers de la liste seront convertis par défaut.

Afficher les informations internes du fichier

Pour les utilisateurs que les attributs ou les informations internes des fichiers wave et mp3 intéressent, Switch possède une fonctionnalité qui vous permet d'accéder aux informations. Pour tout fichier wave, mp3 ou dct chargé dans Switch, faites un clic droit sur le fichier et sélectionnez l'option « Afficher les informations internes du fichier » dans le menu contextuel.

Afficher les informations étendues

Si vous tentez de convertir un fichier et qu'un problème se produit pendant le processus de conversion, un bref message s'affiche dans la colonne « Informations étendues » dans la fenêtre principale de Switch. Ce message contient une description succincte des spécificités du problème. Si vous souhaitez afficher une version plus détaillée de ce message, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier que vous tentez de convertir et sélectionnez « Afficher les informations étendues ». Une fenêtre contextuelle contenant un message plus détaillé s'affichera.

Quels sont les formats pris en charge par Switch ?

Veuillez vous reporter au lien suivant pour une liste des formats actuellement pris en charge par Switch :

[Cliquez ici pour identifier les formats pris en charge par Switch](#)

Un certain nombre de formats de fichiers ne sont pris en charge que par la version payante du logiciel, Switch Plus. Ces formats sont aussi disponibles, toutefois, pendant la période d'essai de 14 jours de Switch Plus et pendant les 14 premiers jours de l'édition gratuite de Switch. Ces formats sont les suivants :

Convertir de :

Formats audio :

- aac
- act/rcd/rec (nouvelle version du format non prise en charge)
- adts
- amr
- aif
- aifc
- aiff
- ape
- asf
- au
- caf
- cda
- dct
- ds2
- dss
- dts
- dvf (tous les enregistreurs dvf ne sont pas pris en charge)
- flac
- gsm/aiff
- it
- m3u
- m4a
- m4b
- m4r (sonnerie iPhone)
- mid (General MIDI seulement)
- mpc
- mpga
- mp1
- mp2
- mp3
- moh
- msv (tous les enregistreurs msv ne sont pas pris en charge)
- pls
- ogg
- opus
- ra
- ram
- raw

- rec
- rcd
- rm
- rmj
- shn
- spx
- s3m
- voc
- vox
- wav
- wma
- wv
- xm
- 669

Formats vidéo :

- 3gp
- asf
- avi
- flv
- mkv
- mod
- mov
- mp4
- mpeg
- mpg
- VOB
- wmv

Convertir vers :

- aac
- ac3
- adts
- aif
- aifc
- aiff
- amr
- ape
- au
- caf
- cda
- dct
- dts
- flac
- gsm
- m3u
- m4a
- m4b
- m4r
- mov
- mp1
- mp2

- mp3
- mpc
- ogg
- opus
- pls
- raw
- rss
- spx
- txt (reconnaissance vocale)
- srt (reconnaissance vocale)
- vox
- wav
- wma
- wpl

Si vous devez convertir des fichiers des types de format ci-dessus, nous vous encourageons vivement à maximiser l'utilisation de la période d'essai pour vous assurer que Switch répond à vos attentes. Switch ne contient *pas* de formats supplémentaires uniquement accessibles après avoir acheté une licence. Tous les formats pris en charge sont disponibles pendant la période d'essai. Ce que vous voyez pendant cette période d'essai est exactement ce que vous obtenez après l'achat d'une licence.

Conversion des flux audio ou des fichiers difficiles

Switch utilise maintenant [SoundTap - Enregistreur audio de streaming](#) en tant qu'option pour convertir les fichiers problématiques. Pour utiliser cette fonctionnalité, sélectionnez l'option « Convertir le flux audio » dans le menu « Convertir » de Switch, puis suivez les trois étapes de l'Assistant pour convertir votre fichier audio.

- **Étape 1** : Cliquez sur le bouton « Démarrer l'enregistreur SoundTap » pour démarrer SoundTap. Si vous n'avez pas installé SoundTap, il sera automatiquement téléchargé et installé pour vous.
- **Étape 2** : Choisissez si vous souhaitez convertir un flux audio via votre navigateur Web ou un fichier normal sur le disque dur de votre ordinateur. Si vous choisissez de lire un flux, entrez l'URL ou l'adresse Web de la page où vous pouvez normalement entendre le fichier en cours de lecture dans votre navigateur Web. Si vous lisez un fichier sur votre ordinateur, chargez-le dans n'importe quel lecteur capable de le lire, tel que le Lecteur Windows Media. Vous pouvez laisser le lecteur commencer à lire le fichier immédiatement, SoundTap le détectera et lancera automatiquement un nouvel enregistrement le cas échéant.
- **Étape 3** : Appuyez sur le bouton « Arrêter l'enregistrement maintenant » pour arrêter SoundTap d'enregistrer le fichier. Ensuite, allez dans la fenêtre principale de SoundTap et cliquez sur le bouton « Rechercher et jouer » pour accéder à votre fichier nouvellement créé. Notez que SoundTap n'enregistrera que s'il y a lecture audio, si vous avez démarré le logiciel trop tôt ou l'avez arrêté trop tard, les espaces de silence supplémentaires ne seront pas inclus dans l'enregistrement.

Reconnaissance vocale

Switch utilise un moteur de reconnaissance vocale pour générer une approximation approximative des mots prononcés dans un fichier audio. Pour utiliser cette fonctionnalité, définissez simplement le « Format de sortie » sur « txt » et cliquez sur « Convertir », cette fonctionnalité est disponible sur Windows Vista et la version ultérieure.

Modifier l'audio dans WavePad

Vous pouvez modifier le fichier sélectionné dans la liste de conversion avec un éditeur audio avant de convertir. Pour ce faire, cliquez sur le menu Modifier et sélectionnez **Modifier l'audio dans WavePad**. WavePad s'ouvre et votre fichier audio est chargé pour que vous puissiez effectuer des modifications de base, ajouter des effets sonores, supprimer des bruits de fond, régler les fréquences, etc. Veillez à enregistrer toute modification si vous souhaitez que la version modifiée soit effectivement convertie dans Switch.

Pour en savoir plus sur WavePad - Logiciel d'édition audio, veuillez consulter www.nch.com.au/wavepad/fr

Modifier les balises audio

Switch prend en charge la modification des balises pour les fichiers de certains formats (par exemple, les étiquettes ID3 pour les fichiers mp3, LIST INFO pour les fichiers Wave, etc). Il prend aussi en charge la préservation des informations de balises lors de la conversion vers tous les formats pris en charge.

Modifier les balises audio d'un seul fichier

Pour ouvrir l'éditeur de balises, sélectionnez un fichier, cliquez sur le menu Modifier et sélectionnez **Modifier les balises audio**.

Modifier les balises audio de plusieurs fichiers

Pour ouvrir l'éditeur de balises, sélectionnez deux fichiers ou plus, et cliquez sur le menu Modifier et sélectionnez **Modifier les balises audio**.

[Valeurs Multiples] pourrait être affiché si une balise a des valeurs différentes sur d'autres fichiers.

Modifier les balises audio des fichiers convertis

Cette fonction permet de modifier les balises du fichier de destination. Elle est activée uniquement après la conversion d'un fichier.

Pour ouvrir l'éditeur de balises, sélectionnez un fichier dans la liste, cliquez sur le menu Modifier et sélectionnez **Modifier les balises audio des fichiers convertis**.

Enregistrement au fichier

Sélectionnez le plan d'action à suivre lors de l'enregistrement des balises dans les fichiers. Les options sont les suivantes :

- Appliquer les modifications aux fichiers convertis uniquement - Les balises seront appliquées aux conversions successives du fichier source, mais ne seront pas enregistrées dans le fichier source.
- Appliquer des modifications aux fichiers source et aux fichiers convertis - Les balises seront appliquées au fichier source et aux conversions successives du fichier source.

Les balises seront appliquées aux formats audio si les conditions suivantes sont remplies :

- Le fichier existe
- Le fichier n'est pas en mode lecture seule
- Le format de fichier prend en charge des métadonnées tel que .aif, .aiff, .aifc, .flac, .m4a, .m4b, .m4r, .mp1, .mp2, .mp3, .ogg, .wav, et .wma.
- Le fichier ne fait pas partie d'une archive (Switch peut ouvrir des fichiers zip et rar, mais seuls les fichiers audio seront répertoriés ou convertis)

Restaurer val./défaut

Cliquez sur ce bouton pour restaurer les paramètres précédents. Une fois que l'utilisateur clique sur le bouton OK, les valeurs par défaut seront mises à jour vers les dernières valeurs. Les valeurs par défaut sont spécifiques au fichier.

Apparence

Les balises ne sont pas prises en charge par le fichier source et le format du fichier de destination aura ses valeurs affichées en gris, ou désactivées pour les contrôles qui ne sont pas du texte (par exemple dates de fin et de début, conception graphique, etc). Pour plus d'informations sur les balises audio, consultez la page [ici](#).

Options du programme

Ouvrez les options du programme en sélectionnant Fichier -> "Options" dans le menu. Dans la fenêtre qui s'ouvre, vous pouvez configurer les options suivantes.

Fichier

Cette boîte de dialogue contient toutes les options liées au traitement des fichiers. Elle est divisée en deux sections, une section "Remplacement" et une section "Métadonnées par défaut".

Remplacer

Sélectionnez la marche à suivre lorsque le fichier de destination existe pendant la conversion des fichiers. Les options sont les suivantes :

- Demander quoi faire - cette option demande toujours si vous souhaitez remplacer le fichier.
- Remplacer le fichier - cette option remplace le fichier en cours de conversion.
- Ne pas convertir le fichier original - cette option ne remplace pas le fichier en cours de conversion.
- Abandonner les conversions actuelles et restantes - cette option annule la conversion de fichier actuelle, de même que toutes les conversions suivantes.
- Ajouter le numéro au nom du fichier - cette option ajoute un numéro au nom du fichier converti à l'aide d'un format que vous pouvez sélectionner. Le format doit inclure les chaînes « %filename% » et « %number% », sachant qu'elles peuvent être disposées dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez ajouter des caractères supplémentaires dans la chaîne et ces caractères s'afficheront aussi dans le nom du fichier converti.

Métadonnées par défaut

Tous les fichiers convertis incluront les métadonnées par défaut entrées dans ces champs:

- Commentaire - description du fichier audio ou de la chanson.
- Copyright - Informations des droits d'auteurs
- Producteur - Le producteur du fichier audio.
- Encodeur - L'encodeur du fichier audio.
- Encodé par - Le logiciel utilisé pour faire l'encodage.

Pour plus d'informations sur les balises audio, consultez la page [ici](#).

Si la balise de titre est vide, utiliser le nom de fichier

Tous les fichiers sources ne comprennent pas nécessairement d'étiquette, alors la balise du titre pourrait être vide. Cochez cette case pour utiliser le nom du fichier comme étiquette titre.

Conversions

Cette boîte de dialogue contient toutes les options liées à la conversion des fichiers. Elle est divisée entre une section « Formats » et une section « Erreurs ».

Formats

Spécifiez quoi faire si le format du fichier en cours de conversion est le même que le format de sortie. Les options sont les suivantes :

- Convertir quand même - cette option convertit le fichier normalement.
 - Cochez la sous-option si vous ne souhaitez pas recompresser un fichier dont la source bénéficie d'un meilleur taux de compression.
- Copier le fichier directement dans le dossier de destination - cette option copie le fichier du dossier de destination dans sa forme non convertie.
- Ne pas convertir - cette option ne convertit pas le fichier.

Remarques : les options dans la fenêtre « Formats » seront **toujours**

remplacées par les options spécifiées sous l'onglet « Remplacer ». Par exemple, si vous spécifiez l'option « Convertir quand même » dans la fenêtre « Formats », mais que dans la fenêtre « Remplacer », vous spécifiez « Ne pas convertir le fichier original », alors le fichier existe et la conversion ne se fera pas.

Supprimer le fichier source après la conversion si la conversion du fichier réussit, le fichier original sera supprimé. Si la conversion échoue, le fichier ne sera PAS supprimé. Une conversion réussie comprend aussi la copie du fichier vers le dossier de destination, comme le présente l'option ci-dessus, « Copier le fichier directement dans le dossier de destination ».

Mémoriser les paramètres pour lire les fichiers (applicable uniquement pour les formats .raw et .vox) - si vous convertissez un fichier .raw/.vox. Vous pouvez choisir d'utiliser les paramètres de codecs par défaut pour tous les autres fichiers de ce type ou configurer des paramètres de codecs individuellement.

Erreurs

Spécifiez quoi faire si une erreur se produit sur le fichier converti. Les options sont les suivantes :

- Demander quoi faire - cette option vous invite à indiquer si vous souhaitez continuer la conversion d'autres fichiers ou abandonner complètement toutes les conversions.
- Ignorer l'erreur et continuer la conversion d'autres fichiers - cette option continue la conversion des autres fichiers, même si un fichier donné produit des erreurs.
- Abandonner les conversions de fichiers - cette option annule la conversion de fichier actuelle, de même que toutes les conversions suivantes.

Remarques : si des erreurs se produisent sur n'importe quel fichier, elles seront consignées dans la colonne « Autres informations » pour ce fichier dans la liste des fichiers. Pour afficher les informations supplémentaires sur l'erreur, cliquez avec le bouton droit sur le fichier précis et sélectionnez « Afficher les autres informations étendues » dans le menu (touche de raccourci Ctrl+E).

Traitement audio

« Normaliser » signifie régler le volume de manière à ce que le pic le plus fort soit égal (ou constitue un pourcentage) du signal maximum pouvant être utilisé dans l'audio numérique. Habituellement, vous normalisez les fichiers à 100 %, au dernier stade de la production afin de rendre les plus forts possible sans distorsion. Une autre raison de normaliser est de faire en sorte que plusieurs pistes aient le même niveau sonore ou qu'elles aient un niveau sonore moyen égal.

La méthode de normalisation de « crête » trouve l'échantillon de la plus grande magnitude du fichier. La normalisation a lieu avec cette valeur comme crête. Avec la valeur Normaliser le niveau de crête à 100 % (0dB), le fichier entier est amplifié de manière à ce que la crête atteigne 0dB.

La méthode de normalisation « Niveau sonore (RMS) » normalise en fonction du niveau sonore moyen, ou volume, du fichier. Plusieurs fichiers normalisés au même niveau de crête utilisant cette méthode aura un niveau sonore moyen égal. La valeur « Normaliser le niveau de crête » pour cette méthode doit être définie beaucoup plus bas que la méthode Crête, parce que le niveau sonore moyen est toujours inférieur à l'échantillon de crête.

La méthode de normalisation « Niveau sonore de crête (RMS) » tente de normaliser en fonction du niveau de la partie la plus forte du fichier. Cette méthode est la meilleure pour que plusieurs fichiers aient un niveau sonore égal. Comme avec la valeur Niveau sonore moyen, la valeur « Normaliser le niveau de crête » pour cette méthode doit être définie beaucoup plus bas que la méthode Crête, parce que le niveau sonore de crête est inférieur à l'échantillon de crête. L'algorithme utilisé prend le RMS de chaque fenêtre de 50ms du fichier, classe les fenêtres de la plus forte à la moins forte et prend ensuite le 95e centile de ces valeurs comme valeur de « crête ». Veuillez noter qu'aucun ajustement n'est fait pour les différentes perceptions de l'oreille humaine ou de fréquences différentes.

Lorsque plusieurs pistes audio sont présentes dans un fichier vidéo, sélectionnez une piste audio par défaut avec laquelle travailler

Certains fichiers vidéo peuvent contenir plusieurs pistes audio. Cochez cette boîte pour sélectionner une piste par défaut avec laquelle travailler. Décochez pour sélectionner une piste audio manuellement.

Dénomination (fonctionnalité disponible dans Switch Plus)

Ces options définissent la façon dont vous souhaitez structurer le format de sortie des fichiers convertis. Pour les fichiers d'entrée .cda, l'option ' Accéder à la base de données en ligne pour obtenir les détails de l'album' utilisera votre connexion Internet pour accéder aux détails de l'album et du nom de piste à partir de la base de données en ligne MusicBrainz.

1. Artiste - NomPiste.ext
2. Album - Artiste - NomPiste.ext
3. Configuration personnalisée (voir ci-dessous)

L'option Configuration personnalisée est un paramètre avancé qui vous permet de décider du mode de stockage des fichiers de sortie de votre ordinateur. Ceci implique l'écriture d'une chaîne de caractères qui dénotent des informations liées au fichier. Un exemple de la manière d'écrire une chaîne de caractères figure ci-dessous :

[%artiste% %album% %genre%]{(%numéropiste% %nompiste% %année%)}

Cela convertira vos fichiers .cda vers un dossier nommé « Artiste - Album - Genre », avec le nom de fichier « Numéropiste. Nom de la piste - Année.extensionfichier ».

Tous les arguments pouvant être utilisés pour former la chaîne personnalisée sont les suivants :

%artist% - nom de l'artiste

%album% - nom de l'album

%extratrackinfo% - informations supplémentaires sur la piste (pas toujours disponibles dans tous les cas)

%genre% - genre de l'album (par exemple : rock, jazz)

%tracknumber% - le numéro de la piste

%trackname% - nom de la piste extraite

%year% - année de sortie de l'album

[] - toute valeur comprise dans ces crochets sera traitée comme un dossier

{ } - tout ce qui se trouve entre ces accolades sera traité comme un nom de fichier

Ces détails peuvent être affichés dans la fonctionnalité Éditeur de balises audio (CTRL+T) de Switch.

Veuillez noter que vous pouvez avoir plusieurs niveaux de dossiers configurés, mais seul un nom de fichier peut être spécifié dans la chaîne.

Autre

Cette boîte de dialogue correspond aux options plus générales mais ne peuvent pas être groupées dans une catégorie spécifique.

Exécuter en arrière-plan

- Sélectionnez l'option « Exécuter Switch en mode d'arrière-plan » si vous souhaitez que Switch convertisse vos fichiers sans ralentir les performances d'autres applications que vous utilisez. Veuillez noter que cette option peut augmenter la durée nécessaire à Switch pour convertir les fichiers, selon le nombre des autres applications exécutées ensemble.

Lecture audio - Ici vous pouvez sélectionner le périphérique audio à utiliser. Utile pour les ordinateurs sur lesquels plusieurs cartes-son sont installées.

Menu contextuel - Sélectionnez l'option d'ajouter une option "Convertir avec Switch" au menu contextuel de l'Explorateur de fichiers.

Confirmation - Sélectionnez ces options pour que Switch vous prévienne lorsque vous supprimez un fichier de la liste ou lorsque l'espace sur le disque dur passe en dessous d'un niveau donné.

Fichiers Dupliqués - Pour éviter un ralentissement de Switch lorsque vous utilisez des listes longues, sélectionnez cette option pour empêcher que les fichiers en double ne s'ajoutent à la liste.

Notification de fin - Lorsque vous convertissez une longue liste de fichiers, il peut être utile d'utiliser les options de notification de fin pour vous avertir de la fin des opérations.

Clic droit

Utilisez ces pages d'options pour définir des commandes de raccourci personnalisées auxquelles vous pouvez accéder à partir du menu contextuel de votre Explorateur de fichiers. Cochez les cases ci-dessous pour ajouter le raccourci au menu contextuel. Utilisez les listes déroulantes pour spécifier le format de conversion que chaque raccourci personnalisé doit utiliser. Chaque commande sera exécutée avec vos paramètres actuels pour le format de conversion que vous avez sélectionné. Par exemple, admettons que vous sélectionniez « .wav » comme format de conversion. Vous pouvez désormais cliquer avec le bouton droit sur un fichier audio pris en charge et cliquer sur « Convertir en .wav avec Switch ». Switch convertira automatiquement le fichier sélectionné en utilisant vos derniers paramètres de conversion .wav.

- **Option de menu contextuel 1** Cochez cette case pour ajouter une commande personnalisée numéro 1 au menu contextuel de l'explorateur de fichiers.
- **Option de menu contextuel 2** Cochez cette case pour ajouter une commande personnalisée numéro 2 au menu contextuel de l'explorateur de fichiers.
- **Option de menu contextuel 3** Cochez cette case pour ajouter une commande personnalisée numéro 3 au menu contextuel de l'explorateur de fichiers.

Utilisation de l'outil de ligne de commande de Switch

L'outil de ligne de commande de Switch vous permet d'utiliser Switch pour convertir les fichiers dans la ligne de commande Windows. Vous pouvez l'utiliser pour laisser d'autres logiciels convertir les fichiers avec Switch ou pour automatiser la conversion de fichiers.

Le fichier exécutable de Switch se trouve généralement à l'emplacement suivant : « C:\Program Files\NCH Software\Switch\switch.exe »

Usage : switch.exe [options] [fichiers à ajouter]

« Options » correspond à l'emplacement où vous pouvez émettre une série de commandes à Switch. Les options sont les suivantes :

-convert - pour convertir tous les fichiers chargés dans Switch.

-clear - pour supprimer tous les fichiers chargés dans Switch.

-addfolder [NOM_DOSSIER] - pour ajouter un dossier de fichiers dans Switch.

-format [NOM_FORMAT] - pour spécifier le format du fichier de sortie dans lequel convertir les fichiers chargés. Le nom des formats correspond aux extensions de chaque format (c'est-à-dire, .wav, .mp3).

-outfolder [NOM_DOSSIER] - pour spécifier le dossier de destination dans lequel stocker les fichiers convertis. NE PAS terminer le chemin d'accès au dossier par le caractère barre oblique inversée \.

-settempfolder [NOM_DOSSIER] - pour spécifier le dossier temporaire dans lequel Switch stockera les fichiers lors de la lecture ou de la conversion des fichiers. Si le dossier spécifié n'est pas valide, aucune action n'aura lieu.

-Remplacer [BALISE_REEMPLACER] - pour spécifier la marche à suivre lorsque le fichier converti existe déjà. Les indicateurs sont « PROMPT » (Demander quoi faire), « ALWAYS » (Remplacer le fichier), « NEVER » (Ne pas convertir le fichier original), « CANCEL » (Abandonner toutes les conversions), « APPENDNUMBER [format] » (Ajouter un numéro au nom de fichier - [format] est facultatif, si la valeur est vide, le format déjà spécifié dans Switch sera utilisé).

-settings [NOM_FORMAT] [OPTIONS_PARAMÈTRES] - pour spécifier la configuration des paramètres à utiliser pour le format spécifié. Pour obtenir davantage de précisions sur les paramètres à utiliser, veuillez voir plus bas sur cette page.

-insettings [NOM_FORMAT] [OPTIONS_PARAMÈTRES] - pour spécifier la configuration des paramètres à utiliser pour les formats demandant un décodage avant la conversion (c'est-à-dire, .vox, .raw). Pour obtenir davantage de précisions sur les paramètres à utiliser, veuillez voir plus bas sur cette page.

-hide - pour masquer la fenêtre Switch.

-show - pour afficher la fenêtre Switch.

-exit - pour quitter Switch.

« Fichiers à ajouter » correspond à l'emplacement où vous entrez les fichiers que vous souhaitez charger dans Switch. Tous les noms de fichiers tapés doivent utiliser le chemin d'accès au fichier complet du nom, et doivent être entourés de virgules inversées.

Exemples :

switch.exe -format MP3

switch.exe -outfolder "C:\My Music";

switch.exe -hide

switch.exe "C:\My Documents\sound.mp3"

switch.exe -convert "C:\My Music\music.mp3" -format .wav -overwrite ALWAYS

switch.exe -convert "C:\My Music\music.ogg" -format .mp3 -overwrite APPENDNUMBER
"%filename%-%number%"

À moins que vous ne soyez dans le dossier Switch, vous devrez remplacer « switch.exe » dans l'exemple ci-dessus par le chemin d'accès complet « C:\Program Files\NCH Software\Switch\switch.exe », comme ceci :

"C:\Program Files\NCH Software\Switch\switch.exe" -convert "C:\My Music\music.mp3" -format WAV

Options de paramètres

La section suivante détaille les paramètres à entrer lorsque vous utilisez les options « -settings » et « -insettings ». Veuillez noter que l'ordre dans lequel les paramètres sont écrits correspond à l'ordre dans lequel ils doivent être entrés. En outre, tous les paramètres doivent être entrés, sans quoi la commande ne fonctionnera pas.

WAV [CODEC] [TAUX_ÉCHANTILLONNAGE] [CANAUX]

Pour régler les paramètres WAV par défaut, tapez **-settings .wav default**

- CODEC - Les valeurs valides sont :
 - "PCM8" - 8 bit PCM non compressé
 - "PCM8" - 16 bit PCM non compressé
 - "PCM8" - 24 bit PCM non compressé
 - "PCM8" - 32 bit PCM non compressé
 - "GSM" - GSM 6.10
 - "GSMN" - GSM 6.10 Native
 - "IMAADPCM" - IMA ADPCM
 - "MSADPCM" - Microsoft ADPCM
 - "ALAW" - CCITT A-Law
 - "ULAW" - CCITT u-Law
- TAUX_ÉCHANTILLONNAGE - entré en Hz, par exemple 8000 Pour utiliser le taux que le fichier original, utilisez "auto"
- CANAUX - Les valeurs valides sont :
 - Si le CODEC est "PCM8" / "PCM16" / "PCM24" / "PCM32", utilisez une des options suivantes : 1 (Mono), 2 (Stéréo), 6 (pour 5.1 canaux), 8 (pour 7.1 canaux), "auto" (pour utiliser le même nombre de canaux que le fichier original).
 - Si le CODEC est "IMAADPCM" / "MSADPCM" / "ALAW" / "ULAW", utilisez une des options suivantes : 1 (Mono), 2 (Stéréo)
 - Si le CODEC est "GSM" / "GSMN", vous pouvez omettre la valeur puisque la seule option est 1 (mono).

Veuillez noter que la combinaison possible de valeurs pouvant être entrées dépend en grande partie du codec, il est donc important d'ouvrir Switch pour déterminer à l'avance les valeurs que vous pouvez utiliser pour le codec en question.

Exemples :

- -settings .wav default
- -settings .wav PCM32 48000 auto
- -settings .wav PCM32 48000 auto
- -settings .wav GSM 8000
- -settings .wav ALAW 44100 2

MP3 TYPE_ENCODEUR CBR[VITESSE_TRANSMISSION] [QUALITÉ_ÉLEVÉE]
VBR[VITESSE_TRANSMISSION_MIN] [VITESSE_TRANSMISSION_MAX] [QUALITÉ]
[MODE_CANAL] [PROTECTION_ERREURS]

ENCODER_TYPE - soit « CBR », soit « VBR »

OPTIONS CBR :

- VITESSE_TRANSMISSION - entrée en Kbits/s, par exemple 128

- QUALITÉ_ÉLEVÉE - soit « TRUE », soit « FALSE »

OPTIONS VBR :

- VITESSE_TRANSMISSION_MIN - entrée en Kbits/s, par exemple 128
- VITESSE_TRANSMISSION_MAX - entrée en Kbits/s, par exemple 192
- QUALITÉ - valeur comprise entre 0 et 9
- MODE_CANAL - soit « STEREO », « JOINT », « FORCE », soit « MONO »
- PROTECTION_ERREURS - soit « TRUE », soit « FALSE »

Exemples :

- -settings .mp3 CBR 128 TRUE STEREO TRUE
- -settings .mp3 VBR 128 192 4 MONO FALSE

OGG TYPE_ENCODEUR Quality[QUALITÉ] VBR[VITESSE_TRANSMISSION_MIN]
[VITESSE_TRANSMISSION_MAX] [CANAUXX] [SUPPR_COMMENTAIRES]

TYPE_ENCODEUR - soit « Quality », soit « VBR »

OPTIONS Qualité (Quality) :

- QUALITÉ - valeur comprise entre 0 et 10

OPTIONS VBR :

- VITESSE_TRANSMISSION_MIN - entrée en Kbits/s, par exemple 128
- VITESSE_TRANSMISSION_MAX - entrée en Kbits/s, par exemple 192
- CANAUXX - 1 ou 2
- SUPPR_COMMENTAIRES - soit « TRUE », soit « FALSE »

Exemples :

- -settings .ogg Quality 5 2 TRUE
- -settings .ogg VBR 96 192 1 FALSE

WMA [INDEX_CODECC] [TAUX_ÉCHANTILLONNAGE] [VITESSE_TRANSMISSION]
[CANAUXX]

INDEX_CODECC - cette valeur doit être un nombre entier de 0 ou plus. La valeur maximale dépendra des codecs wma installés sur votre ordinateur. La valeur que vous spécifiez correspond directement à l'index de la liste déroulante des codecs WMA dans la boîte de dialogue des paramètres WMA. Par exemple, si vous préférez utiliser la première valeur figurant dans la liste déroulante, spécifiez la valeur 0. Si vous préférez utiliser la seconde, spécifiez 1.

TAUX_ÉCHANTILLONNAGE - Spécifiez le taux d'échantillonnage cible de la conversion en Hz. Exemple : 44100.

VITESSE_TRANSMISSION - Spécifiez la vitesse de transmission (ou « bitrate » cible de la conversion en bits/s. Exemple : 128000.

CANAUXX - Spécifiez 1 pour Mono ou 2 pour Stéréo.

Exemples :

- -settings .wma 1 44100 192000 2

SPX [MODE] [VALEUR] ([AGC] [DENOISE])

MODE - Définit le mode de codage à effectuer. Il doit s'agir de l'une des valeurs suivantes :

- Preset
- CBR (Vitesse de transmission constante définie en bits/s)
- VBR (Vitesse de transmission variable définie en bits/s)
- ABR (Vitesse de transmission moyenne définie en bits/s)

VALEUR - Ce paramètre dépend du MODE spécifié dans le premier paramètre :

- Preset - une valeur comprise entre 0 (qualité la plus basse et compression la plus élevée) et 10 (qualité la plus haute et compression la plus basse).
- CBR - vitesse de transmission à laquelle l'audio sera codé.
- VBR - vitesse de transmission maximale à laquelle encoder l'audio.
- ABR - vitesse de transmission moyenne à laquelle encoder l'audio.

AGC - paramètre facultatif permettant d'activer le contrôle de gain adaptatif de l'encodeur Speex.

Denoise - paramètre facultatif qui instruit l'encodeur Speex d'éliminer le bruit à l'entrée avant l'encodage.

Exemples :

- -settings .spx Preset 1 Denoise
- -settings .spx VBR 192000 AGC Denoise
- -settings .spx CBR 128000

MPC [PRÉRÉGLAGE_QUALITÉ]

- PRÉRÉGLAGE_QUALITÉ - l'une des valeurs suivantes : Miniature, Radio, Standard, Extrême, Dément

Exemple : -settings .mpc Standard

APE [PRÉRÉGLAGE_QUALITÉ]

- PRÉRÉGLAGE_QUALITÉ - l'une des valeurs suivantes : Rapide, Normal, Élevé, Très élevé, Dément

Exemple : -settings .ape Normal

AIFF [TAUX_ÉCHANTILLONNAGE] [CANAUX]

- TAUX_ÉCHANTILLONNAGE - l'une des valeurs suivantes : 6000, 8000, 11025, 16000, 22050, 32000, 44100, 48000, 64000, 88200, 96000, 196000
- CANAUX - soit 1(Mono), soit 2(Stéréo)

Exemple : -settings .aiff 44100 1

AAC/M4A TYPE_ENCODEUR ABR[VITESSE_TRANSMISSION] VBR[QUALITÉ]
[FORCE_MPEG2] [TNS]

TYPE_ENCODEUR - soit « ABR », soit « VBR »

OPTIONS ABR :

- VITESSE_TRANSMISSION - entrée en Kbits/s, par exemple 128

OPTIONS VBR :

- QUALITÉ - valeur comprise entre 0 et 10
- FORCE_MPEG2 - soit « TRUE », soit « FALSE »
- TNS - soit « TRUE », soit « FALSE »

Exemples :

- -settings .aac ABR 128 FALSE FALSE
- -settings .m4a VBR 100 TRUE TRUE

FLAC [NIVEAU_COMPRESSION] [TAUX_ÉCHANTILLONNAGE] [CANAUX]

- NIVEAU_COMPRESSION - valeur comprise entre 0 et 8
- TAUX_ÉCHANTILLONNAGE - entré en Hz, par exemple 8000
- CANAUX - 1 ou 2

Exemple : -settings .flac 6 44100 2

VOX/RAW [CODEC] [TAUX_ÉCHANTILLONNAGE] [CANAUX]

(Remarque : applicable à la fois aux commandes « -settings » et « -insettings »)

- CODEC - nombre compris entre 0 et 8, qui représente le type de codec. Les codecs proposés sont (dans l'ordre) :
 - Dialogic ADPCM
 - G.711 uLaw
 - G.711 aLaw
 - PCM 16 bits (Intel Endian)
 - 8 bits non signé
 - 8 bits signé
 - PCM 16 bits (Big Endian)
 - Flottant 32 bits (Intel Endian)

- Flottant 32 bits (Big Endian)
- TAUX_ÉCHANTILLONNAGE - entré en Hz, par exemple 8000
- CANAUX - 1 ou 2

Exemples :

- -settings .vox 0 44100 2
- -settings .raw 3 32000 1
- -insettings .vox 2 22050 2
- -insettings .raw 4 8000 1

AMR [BITRATE]

- BITRATE - vitesse de transmission à laquelle vous souhaitez coder le fichier AMR (en Kbits/s). Les choix sont les suivants : 4.75, 5.15, 5.9, 6.7, 7.4, 7.95, 10.2 et 12.2.

Exemples :

- -settings .amr 4.75
- -settings .amr 10.2

DCT [TAUX_ÉCHANTILLONNAGE] [CANAUX]

- TAUX_ÉCHANTILLONNAGE - l'une des valeurs suivantes: 8000, 11025, 16000, 22050
- CANAUX - choisissez entre : 0 (même que les canaux sources), 1 (mono), 2 (stéréo), 6 (5.1 canaux), 8 (7.1 canaux)

Exemple: -settings .dct 11025 1

M3U/PLS/WPL/RSS [URL]

- URL - URL du site sur lequel vous hébergerez le fichier de la liste de lecture. Les URL doivent commencer par la chaîne du protocole http:// ou ftp://, selon le cas.

Pour configurer les paramètres du fichier MP3 généré, utilisez la syntaxe des paramètres MP3 standard (c'est-à-dire, -settings .mp3, etc.)

Exemples :

- -settings .rss "http://www.music.com/"
- -settings .m3u "http://livebands.com/rock/"
- -settings .pls "ftp://latinmusic.net/samba/"

Nettoyage volume audio :

Ici, vous pouvez régler les options amplifier, normaliser, réduction des pops et des clics, et réduction des bruits. Veuillez noter que l'ordre dans lequel les paramètres sont écrits correspond à l'ordre dans lequel ils doivent être entrés. Tous les paramètres doivent être entrés, sans quoi la commande ne fonctionnera pas. Toute valeur entrée qui se situe en dehors des limites sera automatiquement ajustée à la valeur valide la plus proche

-amplify [VALUE] - augmenter / réduire le son ou le volume ([infos complémentaires...](#)). Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité avec **-amplify off**.

• VALUE - les unités sont en dB de -40db à 40db.

Exemples :

- -amplify -30
- -amplify off
- -amplify (Remarque: aucune amplification ne sera appliquée)
- -amplify 0 (Remarque: 0 indique qu'aucune amplification ne sera appliquée)
- -amplify 41 (Remarque: 41 est en dehors des limites. 40 sera utilisé)

-normalize [TYPE] [VALUE] - régler le volume de manière à ce que le pic le plus fort soit égal (ou constitue un pourcentage) du signal maximum pouvant être utilisé dans l'audio numérique. ([infos complémentaires...](#)). Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité avec **-normalize off**.

• TYPE - Soit "PEAK", "RMS", "PEAKRMS", or "PRESET"

• VALUE -

- Si le TYPE est soit "PEAK", "RMS", ou "PEAKRMS", l'unité est en db, de -40db à 0db.
- Si le TYPE est "PRESET", la valeur peut être l'une des valeurs suivantes:

- 0 - Crête simple
- 1 - Crête simple, 3dB marge
- 2 - Crête simple, 6dB marge
- 3 - Crête simple, 9dB marge
- 4 - Crête simple, 12dB marge
- 5 - Niveau sonore égal moyen
- 6 - Niveau sonore égal moyen, marge extra
- 7 - Volume perçu égal
- 8 - Volume perçu égal, marge extra

Exemples :

- -normalize PEAK -20
- -normalize PRESET 4
- -normalize off
- -normalize (Remarque: si aucun paramètre n'est entré, les valeurs par défaut seront utilisées: TYPE: PEAK, VALUE: 0)
- -normalize RMS (Remarque: si aucun paramètre n'est entré, la valeur 0 sera utilisée par défaut)
- -normalize PRESET 9 9 est en dehors des limites. 8 sera utilisé)

-popreduction [SENSIBILITÉ_DE_CLIC] [LONGUEUR_CLIC] - Supprimer les clics et les craquements du fichier ([infos complémentaires...](#)). Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité avec **-popreduction off**.

- SENSIBILITÉ_DE_CLIC - les valeurs sont en pourcentage de 1% à 100%.
- LONGUEUR_CLIC - unité en millième de secondes, de 1 à 1000.

Exemples :

- -popreduction 30 420
- -popreduction off
- -popreduction (Remarque: si aucun paramètre n'est entré, les valeurs par défaut seront utilisées: SENSIBILITÉ_DE_CLIC: 50, LONGUEUR_CLIC: 450)
- -popreduction 30 (Remarque: si aucun paramètre n'est entré pour LONGUEUR_CLIC, la valeur 450 sera utilisée)
- -popreduction 101 400 (Remarque: 101 est en dehors des limites pour SENSIBILITÉ_DE_CLIC. 100 sera utilisé)
- -popreduction 45 0 (Remarque: 0 est en dehors des limites pour LONGUEUR_CLIC. 1 sera utilisé)

-noisereduction [SEUIL] [NOISE_GATE] - réduire les bruits dans l'audio ([infos complémentaires...](#)). Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité avec **-noisereduction off**.

- SEUIL - les valeurs sont en pourcentage de 1% à 50%.
- NOISE_GATE - les unités sont en dB de -40db à 40db.

Exemples :

- -noisereduction 30 -10
- -noisereduction off
- -noisereduction (Remarque: si aucun paramètre n'est entré, les valeurs par défaut seront utilisées: SEUIL: 30, NOISE_GATE: -30)
- -noisereduction 20 (Remarque: si aucun paramètre n'est entré pour NOISE_GATE, la valeur -30 sera utilisée)
- -noisereduction 0 -15 (Remarque: 0 est en dehors des limites pour SEUIL. 1 sera utilisé)
- -noisereduction 20 -41 (Remarque: -41 est en dehors des limites pour NOISE_GATE. -40 sera utilisé)

-compressor [PRÉRÉGLAGE]

- Un compresseur de plage dynamique limite les niveaux de volume d'un enregistrement sonore pour qu'elle demeure dans une certaine plage de niveau sonore. (

[infos complémentaires...](#)). Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité avec **-compressor off**.

- PRÉRÉGLAGE - la valeur peut être une des valeurs suivantes (Voir [lien](#) pour description):
 - 0 - Défaut
 - 1 - Rapide
 - 2 - Lisse
 - 3 - Fort
 - 4- Limite stricte
 - 5- Limite non stricte
 - 6- Noise Gate

Exemples :

- -compressor 2
- -compressor off
- -compressor (Remarque : si aucun PRESET n'est entré, la valeur 0 sera utilisée)
- -compressor 7 (Remarque: 7 est en dehors des limites pour PRÉRÉGLAGE. 6 sera utilisé)

-equalizer - Un égaliseur modifie la réponse de fréquence d'un signal de manière à ce qu'il ait des qualités tonales différentes. ([infos complémentaires...](#)). Cette commande active ou désactive l'égaliseur. Utiliser **-equalizer off** pour le désactiver. Les valeurs de l'égaliseur doivent être entrées dans la fenêtre de Switch.

Exemples :

- -equalizer
- -equalizer off

Options de l'encodeur

Cette page contient des liens vers nos pages de base de connaissance pour obtenir des informations sur les paramètres disponibles pour chaque encodeur fourni avec Switch.

- [options de l'encodeur aac / m4a / m4r](#)
- [options de l'encodeur caf](#)
- [options de l'encodeur aiff](#)
- [options de l'encodeur au](#)
- [options de l'encodeur flac](#)
- [options de l'encodeur rss / m3u / pls / wpl](#)
- [options de l'encodeur mp3](#)
- [options de l'encodeur ogg](#)
- [Options d'encodeur Opus](#)
- [options de l'encodeur raw / vox](#)
- [options de l'encodeur wav](#)
- [options de l'encodeur amr](#)
- [options de l'encodeur ape](#)
- [options de l'encodeur mpc](#)
- [options de l'encodeur spx](#)
- [options de l'encodeur wma](#)

Volume et effets

Ajustez le volume et améliorez l'audio avec les effets suivants :

- [Options d'amplification](#)
- [Options de normalisation](#)
- [Options de réduction des clics/pops](#)
- [Options de réduction du bruit](#)
- [Options de compression de plage dynamique](#)
- [Options d'égaliseur](#)
- Pour plus d'effets, rendez-vous sur [Page d'index](#) Sujet sur les effets.

Identique à la source

Pour quelques formats, cette option d'encodeur est disponible lorsque vous souhaitez que le taux d'échantillonnage et le nombre de canaux du fichier de sortie restent identiques à la source d'entrée. Soyez prudent lorsque vous utilisez cette option parce que le taux d'échantillonnage et le nombre de canaux de l'entrée peuvent ne pas être disponible comme format de sortie. Dans ce cas, la conversion peut échouer ou encore utiliser une option d'encodeur valide par défaut.

Convertir les fichiers M4P

Les fichiers M4P sont des chansons achetées via iTunes d'Apple, et sont protégés par le Apple « FairPlay » DRM (Digital Rights Management). Les fichiers M4A peuvent aussi être protégés et sont traités de la même façon que les fichiers M4P.

Les fichiers M4P ne peuvent être ouverts qu'avec iTunes ou sur un ordinateur ou appareil tels que l'iPod, l'iPhone ou l'iPad. L'ordinateur ou l'appareil doit être autorisé à utiliser un compte iTunes avant de lire, de transférer ou de graver les fichiers.

Switch ne peut pas lire ou convertir un fichier M4P, mais vous pouvez obtenir une version non protégée (M4A) du fichier auprès d'iTunes.

Deux moyens sont possibles pour ôter la protection d'un fichier M4P :

1. Utiliser iTunes Plus

Veillez procéder comme indiqué sur la page Web d'Apple

- [Informations Apple sur iTunes Plus](#)

2. Graver un CD audio avec iTunes et convertir le CD audio avec Switch

Veillez procéder comme indiqué ci-dessous pour graver les fichiers M4P sur un CD audio avec iTunes.

1. Ouvrez iTunes et connectez-vous à l'aide de votre identifiant Apple et de votre mot de passe.
2. Créez une nouvelle playlist et ajoutez-y les fichiers MP4 que vous souhaitez convertir.
3. Insérez un CD vide ou un CD virtuel (voir remarque, plus bas).
4. Sélectionnez la playlist.
5. Sélectionnez le menu Fichier -> Graver la playlist sur disque.
6. Dans la boîte de dialogue Paramètres de gravure, sélectionnez CD audio et réglez l'écart entre les titres sur Aucun.
7. Cliquez sur Graver pour commencer à graver le CD et attendez qu'iTunes termine d'écrire sur le CD.
8. Ouvrez Switch.
9. Sélectionnez le menu Fichier->Ajouter un CD pour importer le CD dans Switch.
10. Sélectionnez le format de sortie de votre choix et cliquez sur Convertir. Switch convertit toutes les pistes du CD dans le nouveau format.

Remarque :

Il est possible d'utiliser un CD virtuel en installant un logiciel de virtualisation de CD. Dans ce cas, aucun CD physique n'est nécessaire. Dans les Paramètres de gravure (étape 6), sélectionnez un lecteur de CD virtuel au lieu d'un vrai lecteur de CD.

Références des touches de raccourci

Ajouter les fichiers	Alt+A
Ajouter un dossier	Alt+F
Ajouter un CD	F4
Ajouter un DVD	F6
Supprimer	Supprimer
Supprimer tous les fichiers	Alt+E
Supprimer les fichiers non pris en charge	Ctrl + U
Afficher le menu complet	Alt
Lecture/Pause du fichier	Espace
Fermer la fenêtre de lecture	Échap./Entrée
Sélectionner tout	Ctrl+A
Ouvrir les options de l'application	Ctrl+O
Ouvrir les options de l'encodeur	Alt+O
Ouvrir les options de volume	Ctrl+B
Convertir les fichiers	F3
Modifier la balise audio	Ctrl+T
Convertir le flux audio	Ctrl+N
Afficher les informations internes du fichier	Ctrl+F
Afficher les informations étendues	Ctrl+E
Quitter le programme	Alt+F4
Documentation d'aide	F1
Modifier le fichier (dans WavePad)	F8
Aller au début (dans la fenêtre de lecture)	Accueil
Aller à la fin (dans la fenêtre de lecture)	Fin
Retour rapide (dans la fenêtre de lecture)	Flèche gauche
Avancer (dans la fenêtre de lecture)	Flèche droite

Options de sortie

Réglez les options utilisées pour la conversion comme les paramètres d'encodeur et les métadonnées écrites sur le fichier de destination.

Pour régler les options de sortie, cliquez sur le bouton **Options...** près de la sélection du format de destination.

Options de l'encodeur

Pour plus d'informations sur les options d'encodeur, consultez [Options de l'encodeur](#) .

Métadonnées par défaut

Tous les fichiers convertis incluront les métadonnées par défaut entrées dans ces champs:

- Commentaire - description du fichier audio ou de la chanson.
- Copyright - Informations des droits d'auteurs
- Producteur - Le producteur du fichier audio.
- Encodeur - L'encodeur du fichier audio.
- Encodé par - Le logiciel utilisé pour faire l'encodage.

Pour plus d'informations sur les balises audio, consultez la page [ici](#).

Si la balise de titre est vide, utiliser le nom de fichier

Tous les fichiers sources ne comprennent pas nécessairement d'étiquette, alors la balise du titre pourrait être vide. Cochez cette case pour utiliser le nom du fichier comme étiquette titre.

Restaurer val./défaut

Cliquez sur ce bouton pour restaurer les paramètres précédents. Une fois que l'utilisateur clique sur le bouton OK, les valeurs par défaut seront mises à jour vers les dernières valeurs.

Services Cloud

Ajouter le fichier du cloud

Switch vous permet d'ouvrir des fichiers de Dropbox, Google Drive ou OneDrive. Ce sont des services de stockage basés sur le cloud qui vous vous laissent télécharger, stocker, accéder et partager vos fichiers de n'importe où. Pour Dropbox les 2 premiers Go, pour OneDrive les 5 premiers Go, et pour Google Drive les 15 premiers Go de stockage sont gratuits, mais des paquets de stockage supplémentaires sont disponibles moyennant des frais mensuels.

Pour configurer cette option, vous devez disposer d'un compte Dropbox, Google ou OneDrive existant.

En utilisant l'option « Ajouter fichier du service Cloud... » dans le menu « Fichier » de Switch ou la liste déroulante « Ajouter fichiers », vous pouvez choisir l'un des services Cloud ci-dessus. Après avoir authentifié avec votre compte, vous serez en mesure de naviguer dans les dossiers pour sélectionner le fichier désiré et l'ouvrir dans Switch.

Pour vous connecter avec un compte utilisateur différent, veuillez cocher la case "Connecter comme un autre utilisateur".

Charger sur le Cloud

Switch vous permet de charger vos fichiers audio sur différents services Cloud, y compris Google Drive, Dropbox et OneDrive.

Pour charger sur le Cloud, vous pouvez choisir l'une des options suivantes :

- Allez sur le menu Outils, et cliquez sur Charger sur le Cloud ..."
- Allez au menu Convertir, et cliquez sur Convertir et charger sur le Cloud... - cela vous permettra de convertir un fichier d'abord, puis de charger le fichier de sortie

Avant de charger, Switch vous demandera de choisir l'un des services Cloud et son dossier cible où vous pouvez télécharger le fichier.

Conversion des fichiers audio depuis l'archive

Switch peut ajouter des fichiers audio directement à partir des fichiers d'archive pour les convertir vers d'autres formats.

Les formats d'archives valides sont:

- .zip
- .rar
- .zab

Pour ajouter les fichiers audio à partir d'une archive:

- Cliquez sur l'icône Ajouter un fichier dans la barre d'outils.
- Sélectionnez les fichiers archivés (*.zip,*.rar) dans le menu déroulant de la case Format située au-dessus des boutons "Ouvrir" et "Annuler"
- Sélectionnez le format d'archive désiré.
- Cliquez sur "Ouvrir". Switch ajoutera les fichiers audio à partir du fichier d'archive sélectionné

Envoyer un fichier audio

Envoyer un fichier audio

Switch vous permet d'envoyer le fichier par courriel ou connexion Internet directe. Vous pouvez sélectionner la façon d'envoyer un fichier avec une des méthodes suivantes :

- Allez dans le menu Outils, et cliquez sur « Envoyer des fichiers ... »
- Allez dans le menu Convertir, et cliquez sur « Convertir et envoyer des fichiers ... » - cela vous permettra de convertir un fichier en premier, et d'envoyer le fichier de sortie

Courriel

Si vous sélectionnez cette option, Switch enverra le fichier en pièce jointe à un courriel.

Entrez l'adresse e-mail du destinataire dans la boîte d'adresse courriel.

Courriel - Paramètres

Par défaut, Switch utilise le système MAPI pour envoyer des courriels à l'aide de votre logiciel de messagerie existant (Eudora, Outlook, Lotus Notes, etc.). Pour l'utiliser, vous devez avoir un logiciel de messagerie installé et le définir comme le « serveur MAPI par défaut ».

L'avantage de ce système est que votre logiciel de messagerie gère le courriel. Cependant, il peut y avoir quelques problèmes avec certains logiciels de messagerie. Si vous avez des problèmes MAPI, essayez l'alternative SMTP interne.

Si vous sélectionnez l'option « SMTP simple interne », le courriel est envoyé directement par Switch vers votre serveur. Vous devez entrer l'hôte de messagerie SMTP utilisé par votre FAI pour l'envoi de courrier (appelez votre fournisseur si vous ne le connaissez pas).

Si, lors de l'utilisation de SMTP simple interne, cela fonctionne pas, il se peut que votre serveur nécessite une connexion authentifiée (un nom d'utilisateur et mot de passe) pour envoyer des courriels. Si c'est le cas, annexe `:nom d'utilisateur:mot de passe` au serveur SMTP (c.-à-d. `smtp.votreserveur.com:nomutilisateur:motdepasse`).

Connexion Internet directe

Switch peut envoyer des fichiers directement à un serveur Internet. C'est plus rapide que l'option de courriel, mais exige que votre destinataire ait accès à un service d'hébergement web (FTP) pour stocker les fichiers.

Sélectionnez l'option connexion Internet directe et entrez le serveur, le nom d'utilisateur, le mot de passe et le répertoire comme configuration pour votre serveur FTP pour votre destinataire.

Charger sur YouTube

Switch vous permet de charger des fichiers audio sur YouTube en les convertissant en fichier vidéo.

- Allez dans le menu Outils, et cliquez sur "Charger sur YouTube"
- Allez dans le menu Convertir, et cliquez sur "Convertir et charger sur YouTube" - cela vous permettra de convertir un fichier en premier, et de charger le fichier de sortie

Conversion en fichiers CDA

Pourquoi les CD sont-ils nécessaires pour convertir le fichier .cda (Compact Disk Audio)?

Les fichiers .cda que nous voyons dans notre explorateur Windows sont générés par les pilotes de CD Windows. Ils agissent comme pointeur ou raccourci vers l'emplacement cd d'une piste spécifique seulement et ne contiennent aucune information musicale, ou le fichier audio réel ou de la musique.

Ainsi, si alors nous essayons de convertir un fichier .cda, il faudra le CD qui contient le fichier audio réel. Si le CD n'est pas disponible pendant la conversion .cda, vous obtiendrez une erreur car il ne peut pas trouver le fichier audio qu'il indique.

Suite NCH Software

C'est un moyen utile de parcourir tous les logiciels disponibles de NCH Software

Vous pouvez voir un ensemble de produits par type comme audio, vidéo et ainsi de suite et voir le produit. De là, vous pouvez essayer le produit et il va se télécharger et s'installer pour vous permettre d'en faire l'essai. Si le programme est déjà installé, vous pouvez cliquer sur "exécuter maintenant" et il s'exécutera pour vous.

Il existe aussi une liste de fonctionnalités pour les produits dans la liste. Cliquez sur une fonction, comme "éditer un fichier vidéo", pour installer un produit avec cette capacité.

Recherche

Recherchez dans notre site web des produits correspondants à tous les mots-clé que vous avez entrés.

Consulter nos autres logiciels

Parcourez notre site web pour plus de logiciels.

S'abonner à notre bulletin d'informations

Vous pouvez vous abonner à notre bulletin pour les annonces de nouvelles versions et de rabais. Vous pouvez vous désabonner à tout moment.

Consulter les dernières remises sur achat

Découvrez les dernières offres et remises que nous offrons pour l'achat de nos produits.

Options de l'encodeur Opus

Encoder l'audio en format Opus.

Vitesse de transmission

Vitesse de transmission cible en Ko/sec (6-256 par canal) En mode VBR ceci spécifie le taux moyen pour une grande et diverse collection audio. En modes CVBR et Hard-CBR ceci spécifie la vitesse de transmission de sortie spécifique. Défaut pour l'entrée de ≥ 44.1 kHz est de 64 Kbits/sec par flux mono, 96 Kbits/sec par paire.

Utiliser l'encodage de vitesse de transmission par défaut

En mode par défaut, l'encodeur choisira la vitesse de transmission par automatiquement. Défaut pour l'entrée de ≥ 44.1 kHz est de 64 Kbits/sec par flux mono, 96 Kbits/sec par paire.

Utiliser l'encodage de vitesse de transmission variable

En mode VBR la vitesse de transmission peut accélérer ou ralentir librement dépendamment du contenu pour atteindre une qualité plus constante.

Utiliser l'encodage de vitesse de transmission avec variable contrainte

Sortie à une vitesse de transmission spécifique. Ce mode est analogue aux encodeurs CBR en AAC/MP3 et gérés en codeur vorbis. Ceci livre une qualité moins constante que le mode VBR mais une vitesse de transmission constante.

Utiliser l'encodage de vitesse de transmission contrainte

Avec hard-cbr, chaque cadre sera exactement de la même taille, semblable au fonctionnement des codecs vocaux. Ceci livre une qualité moindre en générale, mais est utile lorsque les changement de vitesse de transmission peuvent entrainer une perte des données dans les canaux cryptés ou sur les transports synchronisés.

Mixage vers le bas (Aucun)

Ne pas mixer vers le bas, garder les canaux pareils à la source.

Mixage vers le bas en mono

Forcer le mixage vers le bas en mono

Mixage vers le bas en stéréo

Mixage vers le bas en stéréo si les canaux d'entrée > 2 .

Processus d'autorisation Google sur Windows XP et Vista

Des étapes supplémentaires sont nécessaires pour donner à Switch l'autorisation de télécharger sur Google Drive et/ou YouTube lorsqu'ils sont exécutés sous Windows XP ou Windows Vista :

1. Cliquez sur **Autoriser...** dans la fenêtre « Autorisation » **Autorisation** .
2. Dans la page Web qui s'ouvre, connectez-vous à votre compte Google, si nécessaire.
3. Confirmez que vous autorisez Switch à accéder aux fonctionnalités demandées.
4. Copiez le **code d'autorisation** fourni par Google et collez-le dans la fenêtre de **Confirmation d'autorisation** dans Switch.
5. Cliquez sur **Prêt** pour confirmer que l'autorisation est complète.

Termes du contrat de licence logiciel

Nous avons pour but de fournir une expérience positive à nos utilisateurs avec nos logiciels. Nous vous l'offrons sur la base que vous acceptiez notre Contrat de Licence et d'Utilisateur Final (CLUF).

Ce CLUF limite nos responsabilités et est gouverné par un Accord d'Arbitrage et un Accord de Site. Veuillez lire les informations ci-dessous puisqu'elles pourraient affecter vos droits.

1. Les copyrights de ce logiciel et de toute oeuvre audio ou visuelle distribuée avec le logiciel sont la propriété de NCH Software et de ses propriétaires respectifs indiqués dans la fenêtre À propos. Tous droits réservés. La licence permettant l'installation de ce logiciel et de tout logiciel groupé avec ce logiciel ou installé à la demande depuis ce logiciel n'est accordée qu'en accord avec ces conditions. Ces droits d'auteur ne s'appliquent pas aux oeuvres créatives créées par vous, l'utilisateur.

2. Par l'installation, l'utilisation ou la distribution de ce logiciel, vous, en votre propre nom et au nom de votre employeur ou de votre société, acceptez ces termes. Si vous n'acceptez pas ces termes, vous ne pouvez pas utiliser, copier, transmettre, distribuer ou installer ce logiciel - vous devez le retourner au lieu d'achat dans les 14 jours pour obtenir un remboursement total.

3. Ce logiciel, ainsi que tous les fichiers, données et supports associés, sont distribués « en l'état » et sans garantie de tout ordre, explicite ou implicite, sauf lorsque la Loi l'exige. Si vous avez l'intention de vous servir de ce logiciel pour des opérations critiques, vous devez le tester complètement avant de l'utiliser, installer des systèmes redondants et assumer tout risque éventuel.

4. Nous déclinons toute responsabilité pour toute perte résultant de l'utilisation de ce logiciel, y compris, mais pas exclusivement, toute perte spéciale, fortuite ou consécutive. Votre unique recours en cas de plainte contre nous se limite au remboursement complet du montant payé pour l'achat du logiciel.

5. Vous n'avez pas l'autorisation d'utiliser ce logiciel dans toute circonstance où une panne de ce logiciel risquerait d'entraîner des dommages corporels ou des pertes de vie(s) humaine(s). Vous n'avez pas l'autorisation d'utiliser ce logiciel si vous ne faites pas régulièrement une sauvegarde de votre ordinateur, ou si vous ne possédez pas d'antivirus et de pare-feu installés sur l'ordinateur, ou si vous conservez des données cryptées sur votre ordinateur. Vous acceptez de nous exonérer de toute plainte portant sur une utilisation non autorisée de cette nature.

6. Vous pouvez copier ou distribuer le fichier d'installation de ce logiciel dans sa forme complète et non modifiée, mais vous ne pouvez en aucune circonstance distribuer de code d'inscription de logiciel pour aucun de nos programmes sans autorisation écrite. Dans l'éventualité où vous procéderiez à la distribution de code d'inscription de logiciel, vous seriez dans l'obligation légale de payer le prix d'achat total pour chaque emplacement où l'utilisation non autorisée se produirait.

7. L'utilisation des statistiques collectées par le logiciel est soumise à la Déclaration de confidentialité de NCH Software, qui autorise la collecte automatique et anonyme des statistiques d'utilisation dans certaines circonstances limitées.

8. Choix de législation Si vous résidez aux États-Unis, votre relation est avec NCH Software, Inc, une entreprise des États-Unis, et cet accord est gouverné par les lois du Colorado. Si vous résidez ailleurs dans le monde à l'extérieur des États-Unis, votre relation est avec NCH Software Pty Ltd, une entreprise Australienne, et cet accord est gouverné par les lois et les tribunaux du Territoire de la capitale australienne (Australian Capital Territory). De telles cours ont une juridiction continue et exclusive sur n'importe quelle dispute entre vous et nous, peu importe la nature de la dite dispute.

9. Clients des États-Unis seulement: Accord d'arbitrage et recours collectif: Si vous résidez aux États-Unis, NCH Software et vous acceptez d'arbitrer toute dispute et réclamation entre nous en accord avec les règles inscrites dans la version anglaise de ces termes ici:

<https://www.nch.com.au/general/legal.html>. VEUILLEZ LES LIRE TRÈS ATTENTIVEMENT. CECI POURRAIT AFFECTER VOS DROITS. En ces termes, VOUS ET NCH ACCEPTEZ QUE CHACUN PUISSE APPORTER DES RÉCLAMATIONS CONTRE L'AUTRE SEULEMENT EN VOTRE ET SES CAPACITÉS INDIVIDUELLES, ET NON COMME UN PLAIGNANT OU MEMBRE DE CLASSE DE COLLECTIVE OU PROCÉDURE REPRÉSENTATIVE.

Effets - Amplifier

Amplifier

« Amplifier » revient à augmenter l'intensité sonore ou le volume de la région sélectionnée. Pour rendre une partie de l'enregistrement plus douce ou plus forte, sélectionnez-la, puis utilisez le menu Effets -> Amplifier. Le volume est entré en pourcentage (100 étant sans changement, 50 étant -6dB plus doux ou 200 étant +6dB plus fort).

Effets - Normaliser

Normaliser

« Normaliser » signifie régler le volume de manière à ce que le pic le plus fort soit égal (ou constitue un pourcentage) du signal maximum pouvant être utilisé dans l'audio numérique. Habituellement, vous normalisez les fichiers à 100 %, au dernier stade de la production afin de la rendre les plus forts possible sans distorsion. Une autre raison de normaliser est de faire en sorte que plusieurs pistes aient le même niveau sonore ou qu'elles aient un niveau sonore moyen égal.

La méthode de normalisation de « crête » trouve l'échantillon de la plus grande magnitude du fichier. La normalisation a lieu avec cette valeur comme crête. Avec la valeur Normaliser le niveau de crête à 100 % (0dB), le fichier entier est amplifié de manière à ce que la crête atteigne 0dB.

La méthode de normalisation « Niveau sonore (RMS) » normalise en fonction du niveau sonore moyen, ou volume, du fichier. Plusieurs fichiers normalisés au même niveau de crête utilisant cette méthode aura un niveau sonore moyen égal. La valeur « Normaliser le niveau de crête » pour cette méthode doit être définie beaucoup plus bas que la méthode Crête, parce que le niveau sonore moyen est toujours inférieur à l'échantillon de crête.

La méthode de normalisation « Niveau sonore de crête (RMS) » tente de normaliser en fonction du niveau de la partie la plus forte du fichier. Cette méthode est la meilleure pour que plusieurs fichiers aient un niveau sonore égal. Comme avec la valeur Niveau sonore moyen, la valeur « Normaliser le niveau de crête » pour cette méthode doit être définie beaucoup plus bas que la méthode Crête, parce que le niveau sonore de crête est inférieur à l'échantillon de crête. L'algorithme utilisé prend le RMS de chaque fenêtre de 50ms du fichier, classe les fenêtres de la plus forte à la moins forte et prend ensuite le 95e centile de ces valeurs comme valeur de « crête ». Veuillez noter qu'aucun ajustement n'est fait pour les différentes perceptions de l'oreille humaine ou de fréquences différentes.

La méthode de normalisation de l'intensité sonore perçue (dBA) utilise des décibels pondérés A, qui sont une expression de l'intensité relative des sons dans l'air tels que perçus par l'oreille humaine. La normalisation est faite parce que l'oreille humaine est moins sensible aux basses fréquences audio, en particulier en dessous de 1000 Hz, qu'aux fréquences audio élevées.

La méthode de normalisation de l'intensité sonore intégrée (EBU) utilise le R-128, une norme internationale pour la normalisation de l'intensité sonore et le niveau maximal des signaux audio. Plusieurs plates-formes l'utilisent telles que Spotify (-14dB), YouTube (-14dB), Apple Music (-16dB), Facebook (-18dB) et TV / Radio (-23dB). Voir [EBU R-128](#) pour plus de détails.

Effets - Compresseur

Compresseur de plage dynamique

Un compresseur à plage dynamique limite les niveaux de volume d'un enregistrement sonore afin qu'il reste dans une certaine plage d'intensité sonore.

Un exemple de l'utilisation de cette option peut être trouvé dans la télédiffusion, où elle permet d'assurer que les niveaux de volume des plages de publicité sont perçus comme étant plus forts que le programme de télévision soi-même (sans aucune modification du volume de diffusion réelle).

Elle sert également à enregistrer de l'audio d'un support à un autre, lorsque ceux-ci ne sont pas capables de traiter la même plage de niveaux de volume (par exemple, un CD peut traiter une plus grande plage qu'une cassette).

La boîte de dialogue Compresseur de plage dynamique dispose de deux onglets : « Simple » et « Graphique ». Modifier les paramètres de l'onglet Simple modifie aussi le graphique de l'onglet Graphique, mais pas l'inverse car le graphique permet davantage de contrôle. Une boîte de dialogue « Paramètres de compresseur avancés » permet de régler des fonctionnalités plus avancées.

Onglet Simple

L'onglet « Simple » de la boîte de dialogue Compresseur de plage dynamique contient des paramètres intitulés « Limiteur », « Compresseur » et « Noise-gate ». Bien que ces trois éléments semblent distincts les uns des autres, ils peuvent être considérés plus exactement comme trois façons différentes d'utiliser le compresseur de plage dynamique.

Le paramètre « Limiteur » définit le niveau de décibels maximal que l'enregistrement sonore sera autorisé à atteindre. Donc, si par exemple le paramètre Niveau limite est défini à -2 dB, le volume de l'enregistrement ne dépassera jamais -2 dB. Tout signal dépassant le seuil du limiteur sera coupé, ce qui occasionnera probablement un effet de distorsion. Veuillez noter que régler le paramètre Seuil du limiteur à 0 dB désactive en réalité le limiteur, car la valeur 0 dB représente le signal sonore le plus fort possible dans un enregistrement numérique.

Le paramètre « Compresseur » réduit le volume de tout son dépassant son paramètre « Seuil ». Lorsqu'un signal dépasse le seuil, le compresseur atténue graduellement le son pour le ramener en-dessous du niveau de dB, de façon à ce que les auditeurs n'aient pas conscience que l'atténuation se produit. Le compresseur est différent du limiteur en ce que le compresseur permet au son de dépasser son seuil (pendant une courte durée), alors que le limiteur ne le permet pas.

Le paramètre « Taux » définit le taux de réduction de volume des sons dépassant le seuil du compresseur. Par exemple, si le taux est de 4:1 et que le volume dépasse le seuil de 4 dB, alors le volume sera réduit pour ne dépasser le seuil que de 1 dB. Veuillez noter qu'un taux de 1:1 signifie qu'aucun changement de volume n'a lieu, le compresseur est effectivement désactivé.

Le paramètre « Noise-gate » fonctionne de la même manière que le compresseur, à la différence qu'il réduit le volume sonore en dessous de son seuil. Cela peut être utile pour réduire ou éliminer les bruits de fond plus feutrés d'un enregistrement.

Vous pourrez constater que le paramètre Seuil de compresseur maximum que vous pouvez définir est le même que la valeur actuelle du paramètre Seuil du limiteur. Cela signifie essentiellement que, dans n'importe quelle situation, le son commence à s'atténuer au niveau du seuil du compresseur, mais qu'il ne pourra jamais être entendu à un volume supérieur au seuil du limiteur. De la même manière, la valeur maximale du paramètre Seuil du noise-gate que vous pouvez définir est la même que la valeur actuelle du paramètre Seuil du compresseur.

Onglet Graphique

L'onglet « Graphique » de la boîte de dialogue Compresseur de plage dynamique contient un graphique représentant la relation entre les volumes d'entrée et de sortie. L'axe horizontal représente les volumes d'entrée en dB, allant de -60dB à 0dB. L'axe vertical représente les volumes de sortie à la même échelle. Le graphique change en fonction des modifications de paramètres entrées sous l'onglet Simple, mais les modifications du graphique ne sont pas transposées à l'onglet Simple, car il est possible de représenter un plus grand nombre de paramètres sur le graphique qu'il n'est possible dans les contrôles disponibles sous l'onglet Simple. Lorsque le compresseur de plage dynamique s'applique, il utilise les paramètres de l'onglet Graphique.

Pour modifier le graphique, cliquez et déplacez les marqueurs de pointe noirs ou cliquez n'importe où ailleurs pour créer une nouvelle pointe. Pour supprimer une pointe, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris.

Paramètres de compresseur avancés

Cliquer sur le bouton « Avancé » de la boîte de dialogue Compresseur de plage dynamique permet d'ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de compresseur avancés. Elle contient des contrôles pour les propriétés du compresseur suivantes :

- Captage du niveau d'entrée - Crête ou MQ :
- Ce paramètre contrôle la manière dont le compresseur détermine le niveau audio. Le captage « Crête » observe le plus haut point de la fenêtre audio qu'il examine. Il donne pratiquement toujours un relevé supérieur au captage « MQ », qui utilise une moyenne ou moyenne quadratique de la fenêtre pour déterminer le niveau audio. Le captage MQ correspond plus au niveau d'audio qu'un auditeur humain pourrait percevoir.
- Réponse du compresseur :
-
- Attaque :
- Durée (entre 0 et 1000 millisecondes) nécessaire pour appliquer l'ajustement de gain. L'ajustement de gain total nécessaire sera introduit graduellement pendant cette période.
- Relâche :
- Durée (entre 0 et 5000 millisecondes) nécessaire pour supprimer l'ajustement de gain, une fois qu'il n'est plus utile. Contraire de l'attaque.
- LongueurFenêtre :
- Longueur (entre 10 et 50 millisecondes) utilisée par la fenêtre pendant le calcul du niveau audio actuel. Une fenêtre plus courte répond plus rapidement aux changements de niveaux, mais toute valeur inférieure à 50 ms commence à répondre de manière imprévisible aux basses, puisque 50 ms (20 Hz) correspond à la longueur d'onde des sons les plus bas audibles pour l'oreille humaine.
- Antémémoire :
- Durée d'avance (entre 0 et 100 millisecondes) à rechercher au niveau d'entrée lors de la détermination de l'ajustement du gain de sortie. Cela peut entraîner le compresseur à commencer à répondre à un changement de volume avant qu'il ne se produise. Si cette valeur est la même que celle de la durée d'attaque, le réglage de gain complet peut déjà être réalisé lorsque le signal le plus fort est atteint.
- Égaliseur de Side-Chain :
- Ce paramètre indique le facteur de pondération des différentes fréquences audio dans la détermination du niveau d'entrée. Par exemple, pour ne compresser que les sons aux basses fortes, augmentez le volume Basses et/ou baissez les niveaux Moyennes et Hautes.
- Compensation de gain automatique :
-

Lorsque cette option est sélectionnée, le compresseur compense automatiquement le gain perdu pendant la compression. Sélectionnez cette option si vous souhaitez amplifier l'audio produit par le compresseur au niveau d'origine.

Préréglages du compresseur de plage dynamique

Les préréglages suivants sont définies pour votre faciliter le travail. Un préréglage modifie les paramètres du compresseur de plage dynamique, après quoi vous pouvez réaliser d'autres ajustements, si nécessaire. Les préréglages sont les suivants : -Par défaut :

-Cliquer sur le bouton « Par défaut » désactive les effets du compresseur. Il paramètre les niveaux de sortie pour qu'ils soient exactement les mêmes que les niveaux d'entrée et réinitialise aussi les paramètres avancés à leurs valeurs par défaut.

-Compresseur rapide :

-Ce préréglage de compression entraîne la réduction rapide de tout pic supérieur à -20 dB, mais ne cause pas de distorsion. Il utilise le captage de niveau d'entrée de pic et une attaque rapide, qui réduit le volume des sons transitoires (comme une frappe sur une caisse claire), mais qui peut aussi changer leurs sons caractéristiques. Comparez ce paramètre au préréglage Compresseur lisse ci-dessous.

-Compresseur lisse :

-Ce préréglage réduit le volume plus graduellement lorsque le signal augmente au-delà de -20 dB. La durée d'attaque lente signifie que les sons transitoires (comme les frappes sur une caisse claire) ne changent pas ou s'ils changent, alors ils sont réduits uniformément, donc leurs caractéristiques ne sont pas modifiées de manière significative.

-Compresseur lourd :

-Ce préréglage utilise une grande proportion de compression lorsque le volume moyen dépasse -30 dB, ce qui résulte dans une plage dynamique très uniforme. Cela peut être utile pour rendre un passage plus calme d'une musique avec une plage dynamique (par exemple en musique classique) plus facile à entendre dans les milieux bruyants, comme dans une voiture ou au restaurant.

-Limite inconditionnelle :

-Ce préréglage ne permet à aucun son de dépasser -12 dB. Cela peut entraîner de la distorsion en raison de coupes dans certaines pistes.

-Limite conditionnelle :

-Cette limite permet des pics courts dépassant -6 dB, mais elle empêche les durées audio supérieures à ce seuil.

-Noise-gate :

-Ce paramètre supprime les sons faibles d'une piste. Cela peut être utile pour supprimer les craquements d'un tourne-disque pendant les silences ou les bruits de fond d'une dictée.

Effets - Égaliseur

Égaliseur

Un égaliseur modifie la réponse de fréquence d'un signal de manière à ce qu'il ait des qualités tonales différentes.

Après que vous sélectionnez le menu Effets -> Égaliseur, vous pourrez voir une boîte de dialogue contenant trois représentations d'égaliseur différentes. Utilisez les onglets dans la partie supérieure pour faire votre sélection entre les vues Égaliseur visuel, Égaliseur Graphique et Égaliseur paramétrique.

Égaliseur visuel

Left click sur n'importe quel point pour créer un nouveau point de bande. Pour supprimer un point de bande, right click dessus. Pour vous aider à façonner le graphique Égaliseur comme vous le souhaitez, il existe une liste prédéfinie qui affiche les types de filtres les plus courants utilisés dans le graphique Égaliseur. Vous pouvez choisir n'importe quel filtre prédéfini dans la liste, puis manipuler le filtre pour obtenir l'effet souhaité. La liste des filtres à choisir et la façon dont vous pouvez les façonner sont expliquées ci-dessous. Notez que tous les champs où une valeur de fréquence est entrée peuvent avoir une valeur maximale de 20000 (Hertz).

Égaliseur graphique

L'égaliseur Graphique utilise des curseurs discrets pour paramétrer le gain ou l'atténuation d'un signal à une fréquence donnée. Vous pouvez sélectionner le nombre de curseurs que vous souhaitez manipuler en entrant une valeur comprise entre 3 et 20 dans la zone de la partie supérieure de l'écran. Lorsque vous modifiez le nombre de curseurs que vous souhaitez utiliser, les fréquences sont automatiquement allouées de manière à mieux englober la fourchette de fréquences audibles de 20 Hz à 20 kHz. Sélectionner les pré-régles vous permet de configurer facilement les filtres communs comme les filtres passe-bas ou passe-haut. Veuillez noter que lorsque vous modifiez la vue Égaliseur graphique, les vues Égaliseur visuel et Égaliseur paramétrique restent inchangées, les modifications des trois vues n'étant pas compatibles.

Égaliseur paramétrique

L'égaliseur paramétrique est similaire à l'égaliseur graphique, mais avec plus de contrôle. Ici, vous pouvez ajuster la fréquence et la bande passante des curseurs individuels en left clicking sur les valeurs de fréquence ou Q sous chaque curseur. La fréquence doit être réglée entre 20 Hz et 20 000 Hz. Le paramètre Q doit être défini entre 0,05 et 20. Un Q plus élevé fait en sorte que le pic de gain ou d'atténuation à la fréquence est beaucoup plus net, et donc moins susceptible d'avoir un impact sur le contenu de fréquence adjacent, tandis qu'un Q inférieur applique la modification plus facilement sur l'ensemble du spectre de fréquences.

- Filtre passe-bande
- Il ne conserve dans l'audio que les fréquences comprises dans une certaine plage.
- Fréquence de démarrage
- Il s'agit de la valeur limite inférieure de la fréquence, en Hertz.
- Fréquence de fin
- Il s'agit de la valeur limite supérieure de la fréquence, en Hertz.
- Longueur de la pente
- Il s'agit de la pente s'étendant des points limites inférieure et supérieure, en Hertz.
- Amplitude
- Il s'agit du degré auquel les fréquences situées hors des limites sont supprimées. 6dB signifie que le volume est réduit de moitié, 12dB signifie que le volume est réduit à un quart. La valeur maximum est 60dB.
- Filtre arrêt/coupeure de bande

-Il conserve toutes les fréquences dans l'audio, sauf celles fréquences comprises dans une certaine plage.

-Fréquence de démarrage

-Il s'agit de la fréquence d'arrêt inférieure, en Hertz.

-Fréquence de fin

-Il s'agit de la fréquence d'arrêt supérieure, en Hertz.

-Longueur de la pente

-Il s'agit de la pente s'étendant des points d'arrêt inférieur et supérieur, en Hertz.

-Rejet

-Il s'agit du degré auquel les fréquences situées dans les limites d'arrêt sont supprimées. 6dB signifie que le volume est réduit de moitié, 12dB signifie que le volume est réduit à un quart. La valeur maximum est 60dB.

-Filtre passe-haut

-Il ne conserve dans l'audio que les fréquences au-dessus d'une certaine valeur.

-Fréquence de passage

-Il s'agit du point à partir duquel toutes les fréquences doivent être conservées, en Hertz.

-Longueur de la pente

-Il s'agit de la pente s'étendant de la fréquence de passage, en Hertz.

-Filtre passe-bas

-Il ne conserve dans l'audio que les fréquences inférieures à une certaine valeur.

-Fréquence de passage

-Il s'agit du point en-dessous duquel toutes les fréquences doivent être conservées, en Hertz.

-Longueur de la pente

-Il s'agit de la pente s'étendant de la fréquence de passage, en Hertz.

-Filtre du cran

-Atténue les fréquences dans la plage spécifiée à des niveaux très bas et laisse passer toutes les autres fréquences sans les modifier. Il n'existe pas de pente - soit les fréquences sont atténuées, soit elles ne le sont pas.

-Fréquence de démarrage

-Il s'agit de la valeur limite inférieure de la fréquence, en Hertz.

-Fréquence de fin

-Il s'agit de la valeur limite supérieure de la fréquence, en Hertz.

-Filtre Améliorer

-Atténue ou augmente les fréquences dans la plage spécifiée et laisse passer toutes les autres sans les modifier.

-Fréquence de démarrage

-Il s'agit de la valeur limite inférieure Améliorer / Couper, en Hertz.

-Fréquence de fin

-Il s'agit de la valeur limite supérieure Améliorer / Couper, en Hertz.

-Longueur de la pente

-Il s'agit de la pente s'étendant des points Améliorer / Couper inférieur et supérieur, en Hertz.

-Amplitude

-Il s'agit du degré auquel les fréquences situées dans les limites Améliorer / Couper sont supprimées. 6dB signifie que le volume est amélioré de deux fois la quantité originale et 12dB signifie que le volume est augmenté par quatre fois la quantité originale. 20dB.

-Filtre passe-haut high shelf

-Ce filtre atténue les signaux des fréquences inférieures à la fréquence limite et laisse toutes les autres fréquences inchangées.

-Fréquence de démarrage

-Valeur de fréquence limite inférieure, en Hertz.

- Pente
- Largeur de la pente s'étendant des points limite inférieur et supérieur, en Hertz.
- Rejet
- Degré auquel les fréquences comprises dans les limites sont exclues. 6dB signifie que le volume est atténué à environ la moitié du niveau d'origine et 12dB signifie que le volume est atténué à environ un quart du niveau d'origine.
- Filtre passe-bas low shelf
- Ce filtre atténue les signaux des fréquences supérieures à la fréquence limite et laisse toutes les autres fréquences inchangées.
- Fréquence de démarrage
- Valeur de fréquence limite inférieure, en Hertz.
- Pente
- Largeur de la pente s'étendant des points limite inférieur et supérieur, en Hertz.
- Rejet
- Degré auquel les fréquences comprises dans les limites sont exclues. 6dB signifie que le volume est atténué à environ la moitié du niveau d'origine et 12dB signifie que le volume est atténué à environ un quart du niveau d'origine.

Si vous utilisez l'égaliseur simplement pour baisser les fréquences inférieures, vous deviez toujours essayer le filtre Passe-haut d'abord (menu Effets -> Filtre passe-haut), car il est en effet meilleur et plus rapide pour les fréquences très basses.

Effets - Enveloppe

Enveloppe

L'enveloppe est la variation du volume de la région sélectionnée au fil du temps. Cela peut être utilisé pour effectuer des ajustements fins du volume au fil du temps ou même des changements plus bruts comme le fondu entrant ou sortant.

Sélectionnez la région sur laquelle vous souhaitez modifier le volume et utilisez l'onglet Niveaux -> Enveloppe ou Menu -> Effets -> Enveloppe. Cliquez et faites glisser sur n'importe quel point pour régler son volume (un clic droit supprime le point). Cliquez sur le bouton Définir à plat pour réinitialiser le volume et supprimer les points de volume supplémentaires.

Effets - Panoramique stéréo

Panoramique stéréo

L'effet de panoramique stéréo vous permet de modifier la force du son qui sort du haut-parleur gauche ou droit. Par exemple, si vous aviez un enregistrement stéréo avec tout le son sortant d'un seul haut-parleur, vous pouvez utiliser l'effet de panoramique pour « centrer » le son vous-même. Vous pouvez également faire en sorte qu'un changement de son centré se déplace d'un haut-parleur à l'autre pendant la lecture du fichier audio.

Sélectionnez la région pour laquelle vous souhaitez modifier le panoramique et choisissez Effets -> Panoramique stéréo. Cliquez sur un point et déplacez-le vers le haut pour augmenter le volume sur le haut-parleur gauche, ou déplacez-le vers le bas pour augmenter le volume sur le haut-parleur droit.

Veillez noter que l'effet de panoramique stéréo ne fonctionne que sur les fichiers stéréo. Si votre fichier n'est pas stéréo, vous devez d'abord le convertir en stéréo en choisissant Modifier -> Convertir les canaux -> Stéréo.

Effets - Écho

Écho

Un écho est une répétition du son après un court laps de temps (généralement 400 - 1000ms). On dirait un peu que la personne est dans un grand stade ou crie entre deux montagnes.

Pour ajouter un écho, sélectionnez la région et utilisez le menu Effets -> Echo puis spécifiez la durée et l'amplitude de l'écho. La durée est la durée après laquelle le son se répète - généralement entre 400 et 1000ms. L'amplitude peut être comprise entre 1 et 99% (99 étant un écho très fort).

Effets - Changement de tonie

Changement de tonie

le Changement de tonie est un effet sonore qui augmente ou abaisse la hauteur des signaux audio. Vous pouvez régler la vitesse du pitch shifter en faisant glisser le curseur dans les paramètres.

Effets - Réverbe

Réverbe

La réverbération est de nombreux petits reflets du son qui viennent après un temps défini. Cela se produit généralement lorsque quelqu'un parle dans une pièce, une salle, etc. Plus de réverbération est appelée « gras » (avec effets), aucune réverbération n'est appelée « sec ». Lorsque vous sélectionnez l'effet de réverbération, vous verrez une boîte de dialogue avec deux onglets.

Simple

Le premier onglet de l'effet de réverbération vous permet d'ajuster le niveau et l'heure de réverbération. Le niveau de réverbération est l'amplitude - 99 est très gras, 0 est sec. Le temps peut être compris entre 100 et 800 ms - 200 ms ressemble à une petite pièce ou à 800 ms d'une grande salle. Si vous ajoutez trop de réverbération, il peut sembler que la personne est dans un tuyau ou dans la salle de bain.

L'onglet Simple comprend également des options prédéfinies parmi lesquelles choisir, en fonction de la taille de l'espace simulé. Cliquez le bouton de lecture en bas de l'onglet pour prévisualiser l'effet de réverbération sur votre audio.

Conception de la pièce

Le deuxième onglet de l'effet de réverbération vous permet de spécifier les dimensions d'une pièce, la position de la source et de l'auditeur, ainsi que l'absorption de la pièce avec des options prédéfinies pour les matériaux qui composent les murs, le sol et le plafond de la pièce. Cliquez le bouton de lecture en bas de l'onglet pour prévisualiser les paramètres de réverbération de votre audio.

Effets - Phaser

Phaser

L'effet sonore du phaseur est créé en mélangeant un signal légèrement retardé avec l'original. Vous pouvez définir le délai en ms (5 ms par défaut) et le gain humide et sec en pourcentage. 100% est gras. 0% est désactivé/sec.

Effets - Flanger

Flanger

Un effet sonore Flanger est similaire au Phaser sauf que le retard est modulé lentement sur une certaine période de temps. Vous spécifiez le temps de retard de démarrage (5 ms par défaut), la fréquence de modulation en temps par seconde (0,5 Hz par défaut, soit 2 secondes), la profondeur de modulation (70 % par défaut) et le gain « gras / sec » (100% pour « gras », 0% pour « sec », par défaut 60%).

Effets - Vibrato

Vibrato

L'effet sonore vibrato est une pulsation de la hauteur à une profondeur et une fréquence spécifiées par l'utilisateur. Plus la fréquence (Hz) réglée est élevée, plus les impulsions seront entendues souvent et plus la profondeur (demi-tons) est élevée, plus la fluctuation de la hauteur sera importante.

Effets - Trémolo

Trémolo

L'effet sonore trémolo est similaire à l'effet vibrato, sauf que l'amplitude pulse plutôt que la hauteur. Plus la fréquence (Hz) est élevée, plus la pulsation sera entendue souvent et plus la profondeur (%), plus la fluctuation de volume est profonde.

Effets - Doppler

Doppler

L'effet Doppler simule le son d'un véhicule qui passe, qui a un ton élevé à l'approche, passant à un ton bas lorsqu'il s'éloigne de l'auditeur. Spécifier la vitesse (en km/h) de la source qui passe; une vitesse plus élevée se traduira par un pas de départ plus élevé et un pas de fin plus bas. Ajustez les positions horizontale et verticale de l'écouteur pour indiquer la position horizontale et/ou verticale de l'écouteur par rapport à la source qui passe ; jouer avec les valeurs pour obtenir différentes combinaisons de hauteur.

Effets - Wah-Wah

Wah-Wah

Comme son nom l'indique, cet effet module une bande de fréquences spécifiée dans l'échantillon, ce qui donne le son caractéristique « Wah wah ». L'effet est un filtre passe-bande avec sa fréquence centrale (à ne pas confondre avec le paramètre de fréquence centrale, ci-dessous) alternant entre une fréquence minimal et une fréquence maximale (spécifiée par les paramètres de fréquence centrale et de profondeur) et de fréquence max à fréquence min. La fréquence de la direction alternée est représentée sous la forme d'une onde triangulaire avec une fréquence spécifiée par le paramètre de fréquence wah.

Résonance: également connu sous le nom de Q ou emphase, ce paramètre contrôle la crête de résonance du filtre passe-bande. Cette valeur détermine la netteté de l'effet wah-wah. Des valeurs plus élevées produisent des tons avec plus de résonance ou une crête supérieure.

Profondeur : ce paramètre détermine la gamme de fréquences balayée par le filtre passe-bande. Sa plage est spécifiée en pourcentage de la plage (0 à la fréquence centrale). Si la valeur du pourcentage de la plage (0, fréquence centrale) est spécifiée comme X, les fréquences min. et max. sont (fréquence centrale - X) et (fréquence centrale + X).

Fréquence centrale: Ce paramètre est la fréquence centrale du balayage du filtre passe-bande et est utilisé pour déterminer les fréquences min. et max. comme mentionné ci-dessus.

Fréquence Wah: C'est la fréquence d'alternance de la direction du balayage, ou la fréquence du son wah-wah. C'est la fréquence de l'onde triangulaire décrite ci-dessus.

Effets - Chœur

Chœur

L'effet sonore Choeur est utilisé pour faire sonner une voix ou un instrument comme 3 voix ou instruments en jouant l'original avec des copies de l'original modérément retardées et légèrement modifiées.

Remarque: L'effet Choeur est un moyen très utile de rendre un son de source mono plus stéréo. Vous devez d'abord convertir votre fichier en stéréo avant d'utiliser Choeur.

Effets - Distorsion

Distorsion

Bien que nous fassions tout pour réduire le phénomène de distorsion, il est possible que vous souhaitiez l'ajouter quelquefois. C'est un effet populaire auprès des guitaristes. La distorsion se mesure entre 0,0 (borne désactivée) et 1.0. Vous pouvez aussi spécifier le niveau auquel il intervient en dB.

Pour un son plus régulier, nous vous conseillons d'appliquer la compression de plage dynamique avant d'ajouter de la distorsion.

Effets - Effet radio AM

AM Radio

Cela simule une radio AM. Nous l'avons fait simuler avec précision une « bonne » radio AM. Pour aggraver les choses, appliquez l'effet deux fois. Pour un très mauvais son, collez un peu de bruit blanc doux (utilisez l'outil Générateur de tonalité) pour simuler une mauvaise réception.

Effets - Effet téléphone

Téléphone

Cela simule l'audio sur une ligne téléphonique. Il simule une « bonne » ligne téléphonique. Pour aggraver les choses, appliquez l'effet deux fois et mélangez le bruit blanc doux.

Effets - Inverse

Inverse

Cet effet inverse la sélection de la même manière que la lecture d'un enregistrement ou d'une cassette à l'envers.

Effets - Fondu

Fondu en entrée

Pour effectuer un fondu en entrée, utilisez le menu Effets -> Fondu en entrée.

Fondu en sortie

Pour faire un fondu en sortie, utilisez le menu Effets -> Fondu en sortie.

Fondu en sortie et découpage

Les options fondu en sortie et découpage est une fonction combinée qui s'estompe sur la sélection, puis marque la fin de la sélection comme la fin du fichier. Ceci est fréquemment utilisé à la fin des pistes musicales.

Fondu enchaîné

L'outil Fondu enchaîné vous permet de mélanger la voix et la musique de différentes manières. Vous pouvez, par exemple :

- Estomper une piste musicale tout se fondant dans une autre piste,
- estomper une piste musicale et un repère dans une piste vocale à plein volume (ou vice versa), ou
- superposer la fin d'une piste vocale avec le début d'une autre piste.

Pour utiliser l'outil, sélectionnez d'abord la région audio sur laquelle vous souhaitez effectuer le fondu enchaîné. Si vous souhaitez faire un fondu enchaîné entre deux fichiers, vous devez d'abord combiner les deux fichiers en un seul fichier. Ensuite, allez dans le menu Effets -> Fondu enchaîné. Une fenêtre apparaîtra, montrant un graphique et un certain nombre de champs de données.

Le graphique se compose de deux sections, la partie supérieure présente le fondu en entrée de l'audio, la partie inférieure présente le fondu en sortie. La zone sur laquelle le fondu enchaîné doit s'effectuer est en surbrillance bleue et est entourée de marqueurs indiquant le début et la fin de la zone de fondu enchaîné. Une seconde portion de la forme d'onde se trouve de chaque côté de la section en surbrillance, qui sert à donner une meilleure vue du fondu enchaîné.

Si vous passez votre souris sur n'importe quelle partie du graphique, vous pouvez voir quelles parties du graphique correspondent à quelle moment dans la forme d'onde audio.

Les champs de données fonctionnent comme suit :

- Positions de début et de fin sélectionnées
- Ce champ indique les temps de début et de fin de l'audio que vous avez sélectionné dans la forme d'onde. **Remarque** : Ces temps ne correspondent PAS aux temps de début et de fin que vous voyez dans la fenêtre graphique! Lisez la suite!
- Durée de l'écart
- Cette valeur indique la durée de la zone de fondu enchaîné, en millisecondes. Cette durée peut être modifiée lorsque le fondu enchaîné se produit, si les temps de fondu en entrée et de sortie sont supérieurs à cette valeur. **Remarque** : Si cette durée est plus courte que l'audio que vous avez sélectionné, le milieu de l'audio sélectionné sera perdu à la suite du fondu enchaîné.
- Durée de fondu en entrée
- La durée nécessaire pour le fondu en entrée de la fin de l'audio sélectionné. Par exemple, si vous sélectionnez 5000 ms d'audio et une durée de fondu en entrée de 1000 ms, alors les dernières 1000 ms de votre sélection seront en fondu en entrée sur les dernières 1000 ms du fondu enchaîné.
- Durée du fondu en sortie
- La durée nécessaire pour faire le fondu en sortie du début de l'audio sélectionné.

-Type de fondu

-Forme de la transition dans le temps du fondu entrant ou sortant. Vous pouvez choisir parmi les types de fondu linéaire, logarithmique, exponentiel ou sinusoïdal.

- Linéaire - Le changement de volume se produira uniformément au fil du temps.
- Exponentielle - Le changement de volume commencera lentement pour commencer, puis deviendra rapidement plus rapide vers la fin.
- Sinusoïdal - Le changement de volume commencera lentement, puis augmentera rapidement, puis ralentira à nouveau vers la fin.
- Logarithmique - Le changement de volume commencera rapidement et ralentira vers la fin.

Donc, avec les informations ci-dessus à l'esprit, le fondu enchaîné fonctionnera comme suit:

1. Une marge de fondu en sortie est créée avec une durée correspondant à la durée de l'écart. Le début de la marge correspond au début de votre sélection audio avec une durée de fondu en sortie correspondant au paramètre Durée de fondu en sortie.
2. Un buffer de fondu en entrée sera créé avec une durée correspondant à la durée de l'écart. À la fin de la mémoire tampon se trouvera la fin de votre sélection audio, s'estompant au fil du temps de fondu.
3. Les buffers de fondu en entrée et en sortie seront mélangés et remplaceront votre sélection audio.

Effets - Changement de vitesse, hauteur et tonalité

Modification de vitesse et de hauteur simple

Cette option permet de lire l'enregistrement plus ou moins rapidement, ce qui à son tour augmente ou diminue la hauteur. Cette fonction est utile pour corriger les bandes lentes ou rapides.

Modification de vitesse

Les changements de vitesse normaux (c.-à-d. « Modification de vitesse et de hauteur simple » ci-dessus) permettent de modifier la tonalité proportionnellement à la vitesse. Si vous souhaitez modifier la vitesse mais garder la tonalité la même, utilisez cette fonction. La vitesse peut modifier la durée de l'audio. La durée (en secondes) peut également être ajustée à l'aide de cet effet.

Changement de hauteur

Cette option permet de modifier la tonalité de l'enregistrement sans en modifier la vitesse (c'est-à-dire, l'inverse de l'option plus haut). La modification des demi-tons peut également être réglée en utilisant cet effet.

Profil de vitesse de tonie

Cela vous permet de spécifier à quel point modifier la hauteur, la vitesse ou la hauteur et la vitesse à n'importe quel point du fichier, à l'aide d'un graphique.

Changement de clé

Cela modifie la tonalité de l'enregistrement de la tonalité détectée à la tonalité souhaitée. Vous pouvez ajuster la tonalité détectée si vous connaissez la tonalité correcte.

Effets - Réduire les voix

Réduire les voix

Si vous souhaitez réduire les voix d'une piste musicale, vous pouvez utiliser cet effet. Vous pouvez sélectionner l'une des trois méthodes de réduction des voix.

1. **Utilisez WavePad AI / Machine Learning pour supprimer les voix (recommandé-lent)**
2. **Utiliser la réduction vocale paramétrique WavePad pour supprimer les voix**
Cette méthode tentera d'identifier la voix dans le spectre de gauche à droite d'un enregistrement stéréo et de la supprimer. L'enregistrement doit être stéréo (à partir d'une source stéréo originale comme un CD - la simple conversion d'un fichier en stéréo ne fonctionnera pas). Il enlèvera également tous les instruments près de la voix dans le spectre stéréo.
3. **Utiliser la soustraction de canal simple pour supprimer l'audio central (rapide)**
Cette option fonctionne mieux si les voix sont enregistrées au centre de l'enregistrement stéréo avec des instruments séparés spatialement. Si la stéréo est simplement un mono copié sur les canaux gauche et droit, l'absence de séparation spatiale entraînera un silence plutôt qu'une réduction relative des voix.

Remarque: il est impossible de supprimer parfaitement les voix sans la piste de mixage originale. Vous remarquerez que certains instruments peuvent également être retirés et que certains voix restent. L'effet ne fonctionnera pas non plus sur certains fichiers qui ont déjà été encodés sous une forme hautement compressée comme mp3 (car cela supprime une certaine profondeur stéréo).

Effets - Isoler les voix

Isoler les voix

Si vous souhaitez isoler les voix d'une piste musicale, vous pouvez utiliser cet effet. Vous pouvez sélectionner l'un des trois niveaux en fonction de vos besoins. La lumière produira moins de réduction de la musique de fond, tandis qu'agressive réduira davantage.

Note : Il est impossible d'isoler parfaitement les voix sans la piste de mixage originale. Vous remarquerez qu'il reste de la musique. L'effet ne fonctionnera pas non plus sur certains fichiers qui ont déjà été encodés sous une forme hautement compressée comme mp3 (car cela supprime une partie de la profondeur stéréo).

Effets - Amplifier les voix

Amplifier les voix

Si vous souhaitez amplifier les voix d'une piste musicale, vous pouvez utiliser cet effet. Trois niveaux sont disponibles parmi lesquels vous pouvez choisir selon vos besoins. Léger produit moins de réduction du fond alors que Aggressif réduit le plus.

Remarque: Il est impossible d'isoler et d'amplifier les voix parfaitement sans la piste de mix originale. Vous remarquerez qu'il reste un peu de musique. De plus, cet effet ne fonctionnera pas sur certains fichiers qui ont été encodés dans une forme compressée tel que MP3 auparavant (cela enlève une certaine quantité de profondeur stéréo).

Effets - Changement de voix

Changement de voix

Le changeur de voix permet la distorsion vocale en changeant la hauteur, les demi-tons, les cents et le timbre, en modulant la tonalité et en ajoutant du chuchotement / du bruit à la voix.

Nettoyage audio - Réduction du bruit

Il y a deux façons de réduire le bruit. La méthode lente mais précise de « soustraction spectrale » - généralement utilisée lorsque le bruit est vraiment un problème - et la méthode rapide « Noise Gates multibande » - généralement automatiquement sur les travaux d'enregistrement vocal par lots.

Quelquefois, l'utilisation des deux (la méthode spectrale devant être utilisée d'abord) puis les noise-gate multibande fonctionnent très bien.

- Soustraction spectrale

- Méthode automatique

- Cette approche permettra d'estimer automatiquement ce qui est du bruit et ce qui ne l'est pas. Cela fonctionne généralement bien sur la voix et est agréable et facile à utiliser; il suffit de sélectionner la région et d'appliquer l'effet.

- Méthode manuelle

- Pour l'utiliser, vous devez :

1. Sélectionnez une courte partie de « bruit uniquement ». Habituellement, cela provient d'un espace dans l'audio.
2. Sélectionnez Effets - Nettoyage > -> Réduction du bruit -> « Obtenir un échantillon de bruit de la zone sélectionnée pour la soustraction spectrale ».
3. Sélectionnez le fichier entier.
4. Sélectionnez Effets - Nettoyage > -> Réduction du bruit -> « Soustraction spectrale basée sur l'échantillon de bruit ».

- Noise-gate multibande

- Cette fonctionnalité supprime toutes les données audio en dessous d'un seuil donné dans le fichier audio. Un bon seuil de bruit pour la plupart des fichiers audio se trouve généralement entre - 30 dB et - 20 dB.

Noise Gate

Un noise gate est un filtre qui contrôle le volume d'un signal audio. Toute partie de votre audio qui est en dessous du seuil sera atténuée par le montant que vous spécifiez.

- Seuil

- L'audio tombant en dessous de ce seuil sera atténué.

- Attente

- Période de temps (en millisecondes) à attendre avant d'appliquer l'atténuation.

- Relâche

- Période de temps (en millisecondes) nécessaire pour appliquer pleinement l'atténuation.

- Attaque

- Période de temps (en millisecondes) nécessaire pour éliminer complètement l'atténuation.

- Atténuation

- Quantité permettant d'atténuer le signal audio lorsqu'il tombe en dessous du seuil.

Assistant de suppression du bruit

Un assistant de suppression du bruit facile à utiliser se trouve dans l'onglet Outils. L'assistant vous guide dans le choix des meilleurs paramètres en fonction de la description du type de bruit, puis applique la réduction du bruit. Pour utiliser l'Assistant, cliquez le bouton Suppression du bruit sous l'onglet Outils.

Nettoyage audio - Suppression des clics/craquements

Suppression automatique des clics / pop

Cet outil vous permet d'appliquer une réparation d'un artefact clic/pop unique. Pour l'utiliser correctement, vous devez zoomer directement sur l'artefact et sélectionner une petite région autour de celui-ci. Sélectionnez ensuite le menu Outils -> Suppression automatique des clics / pop. La réparation sera effectuée immédiatement.

Suppression paramétrique clic/pop

Cet outil est conçu pour supprimer les clics et les craquements des enregistrements. Il est idéal pour ceux qui ont enregistré la musique sur leur ordinateur à partir d'enregistrements d'album vinyle et qui veulent réparer les défauts causés par la poussière et des rayures sur le vinyle.

Pour utiliser l'outil, cliquez sur le menu Outils -> Suppression paramétrique des clics/pop. Dans la fenêtre qui s'affiche, vous pouvez configurer les paramètres des champs suivants :

- Sensibilité aux clics

- C'est le degré d'agressivité (en pourcentage) qui sera appliqué par l'outil lorsque vous recherchez les artefacts des clics et des craquements. Si vous ne savez pas quoi entrer, vous pouvez commencer en le laissant à 50%. Plus un morceau audio est endommagé, plus ce paramètre doit être élevé. L'audio modérément endommagé peut nécessiter un paramétrage compris entre 60 % et 80 %. VII convient d'être prudent toutefois : si vous définissez le paramètre trop haut, l'outil risque de considérer que certains éléments de l'audio sont des clics et des craquements. Si vous le réglez trop bas, bien évidemment, l'outil considérera que certains clics et craquements font partie de l'audio. Expérimentez pour trouver la bonne valeur et notez que le niveau que vous appliquez à un fichier peut être différent du niveau que vous appliquerez à un autre fichier.

- Longueur maximale de clic

- Il s'agit de la longueur maximale de durée d'un clic dans votre audio, en millisecondes. En règle générale, utilisez 450 ms si vous ne savez pas ce qu'il faut entrer. La valeur 350 ms est appropriée pour les fichiers audio ne présentant que très peu de défauts, tandis que les valeurs 550 ms ou 650 ms sont appropriées pour les fichiers audio présentant un grand nombre de défauts.

Nettoyage audio - Filtre passe-haut

Filtre passe-haut

Un filtre passe-haut (parfois appelé filtre coupe-bas) supprime toutes les basses fréquences en dessous d'un Hz spécifié. Ceci est utile si vous voulez rendre votre son d'enregistrement « plus clair » ou moins « boueux ». Il est très habituel d'utiliser un filtre passe-haut d'environ 250Hz sur tous les enregistrements vocaux pour améliorer l'intelligibilité.

Nettoyage audio - Filtre passe-bas

Filtre passe-bas

Un filtre passe-bas supprime toutes les hautes fréquences au-dessus d'un Hz spécifié. Ceci est utile si vous voulez rendre votre son d'enregistrement « plus clair ». Il est très habituel d'utiliser un filtre passe-bas d'environ 1600Hz sur tous les enregistrements vocaux pour améliorer l'intelligibilité.

Nettoyage audio - Filtre passe-bande

Filtre passe-bande

Un filtre passe-bande supprime les basses et les hautes fréquences inférieures et supérieures à un Hz spécifié respectivement. Ceci est utile si vous souhaitez mettre en évidence une gamme de fréquences spécifique pour rendre les voix ou les instruments plus visibles.

Nettoyage audio - Contrôle de gain automatique

Contrôle de gain automatique

Ajuste automatiquement l'amplitude pour compenser les variations à l'entrée, afin de maintenir une amplitude appropriée à la sortie. Modifie le niveau du fichier de haut en bas sur des périodes de temps (période de temps: 5 secondes)

De-esser est appliqué pour éviter que l'AGC n'augmente les sons « S » et ne les rende trop forts (par défaut pour la voix: 2200Hz).

Un filtre passe-haut est appliqué pour éviter les basses fréquences, ce qui réduit le volume de l'AGC (par défaut pour la voix 450Hz).

Autres fonctionnalités pouvant être utilisées avec AGC :

- Normalisation – modifie le niveau de l'ensemble du fichier de manière égale (délai: durée totale du fichier)
- Compresseur de plage dynamique – régulation instantanée du volume afin d'augmenter les sons plus doux et de diminuer les sons plus forts (délai: 100ms)

Nettoyage audio - Correction du décalage CC

Correction du décalage CC

Souvent, lorsque vous enregistrez de l'audio à l'aide d'une mauvaise électronique, l'enregistrement a un niveau « DC » constant dans tout le fichier. Parce que l'oreille ne peut pas entendre cela, vous ne le remarquerez pas jusqu'à ce que vous essayiez d'éditer dans un autre audio lorsque vous pouvez entendre des clics horribles. Si vous pensez que c'est le problème, vous pouvez exécuter dc Offset Correction sur l'ensemble de l'enregistrement avant de commencer à éditer. Une autre façon (et peut-être meilleure) de traiter ce problème est d'exécuter un filtre passe-haut (disons à 50 Hz) sur l'enregistrement.

Nettoyage audio - Déréverbération

Déréverbération

La réverbération est constituée de multiples petites réflexions du son qui apparaissent après un certain temps. Elle se produit généralement lorsqu'une personne parle dans une pièce, un couloir, etc. Utilisez la fonction Déréverbération pour réduire la réverbération dans le clip audio. Dans la boîte de dialogue des paramètres, plus le niveau de Déréverbération est élevé, plus la réverbération à supprimer est importante. Vous pouvez tester cela à l'aide des commandes d'aperçu.

Description des écrans - Sélectionner le flux

Sélectionnez un flux audio **Flux audio** :

Sélectionnez un flux audio du fichier

Ne plus afficher ce message

Supprimez la boîte de dialogue popup pour sélectionner un flux audio

Description des écrans - Résolution personnalisée

Ce dialogue vous permet de configurer la résolution de votre vidéo lors de l'enregistrement. Pour définir une résolution personnalisée, cliquez sur le bouton Enregistrer sur la barre d'outils et sélectionnez le type de disque : Faire un disque de données, Ordinateur/Données, Appareil portable, Séquence d'image ou Options stéréoscopique 3D. À partir du menu déroulant Résolution, sélectionnez Personnalisé.

Dans le dialogue de résolution personnalisée qui s'ouvre, entrez la largeur et la hauteur en pixels et cliquez sur OK.

Si la case **Maintenir les proportions** est disponible, vous pouvez la cocher pour conserver les mêmes proportions lors de la modification de la largeur ou de la hauteur.

Description des écrans - Résolution personnalisée (vidéo à 360 degrés)

Cette boîte de dialogue vous permet de configurer la résolution de votre vidéo à 360 degrés lors de l'enregistrement. Pour définir une résolution personnalisée, cliquez sur le bouton Enregistrer dans la barre d'outils et sélectionnez l'option Fichier vidéo 360. Dans le menu déroulant Résolution, sélectionnez Personnalisé.

Dans le dialogue de résolution personnalisée qui s'ouvre, entrez la largeur et la hauteur en pixels et cliquez sur OK.

La largeur doit être exactement le double de la hauteur pour les vidéos à 360 degrés.

Description des écrans - Fréquence d'images personnalisée

Ce dialogue vous permet de configurer la fréquence d'images (nombre d'images par seconde) pour votre vidéo. Pour définir une fréquence d'image personnalisée, cliquez sur le bouton Enregistrer sur la barre d'outils et sélectionnez l'une des options suivantes : Faire un disque de données, Ordinateur/données, Appareil portable ou Options stéréoscopique 3D. À partir du menu Fréquence d'image, sélectionnez Personnalisé.

Dans le dialogue Fréquence d'image personnalisée qui s'ouvre, entrez la fréquence d'image et cliquez sur OK.

La fréquence d'image par défaut est **variable (VFR)**, mais le dialogue permet à l'utilisateur de sélectionner la fréquence d'image **constante (CFR)** en cochant la case à **Fréquence d'image constante**.

Description des écrans - Format détecté

Cette boîte de dialogue vous montre le format détecté de la séquence vidéo pendant le processus d'enregistrement. Pour détecter le format de votre vidéo, cliquez sur le bouton Exporter la vidéo dans la barre d'onglet Accueil et sélectionnez l'une des options suivantes : Fichier vidéo, Fichier vidéo 3D, Vidéo portable, Vidéo sans perte, Disque de film DVD, Disque de données DVD, Séquence d'images, YouTube, Flickr, Dropbox, Google Drive, OneDrive ou Vimeo.

Cliquez sur le bouton Détecter à côté du champ Préréglage. Détecter ajustera le format de résolution de sortie vidéo en fonction de la taille de l'écran de votre moniteur.

Si vous souhaitez utiliser un format différent, vous pouvez sélectionner le format de la liste de déroulante Préréglage.

Cliquez sur OK pour utiliser le format sélectionné comme format de sortie.

Description des écrans - Choisissez le dossier de base à mettre en miroir

Cette fonctionnalité vous permet de copier la structure (dossiers et leurs sous-dossiers) de votre dossier de base dans un autre emplacement. Cette option est idéale si vous souhaitez convertir votre bibliothèque de musique complète, dont la structure de ce dossier, dans un nouvel emplacement.

Choisir le dossier de base pour la mise en miroir

Cochez cette case si vous souhaitez que les dossiers contenant les fichiers que vous avez ajoutés à Switch soient copiés avec les fichiers nouvellement convertis.

Lorsque vous appuyez sur le bouton Convertir, une fenêtre s'ouvre pour vous demander de choisir votre dossier de base à copier. Ce dossier doit contenir (au bout d'un certain temps) tous les fichiers que vous avez ajoutés à Switch pour les convertir. Par exemple, si vous avez ajouté tous les fichiers de « C:\MaMusique\artistes\albums\ », votre choix de dossier de base se fera entre « MaMusique », « Artistes » et « Albums ».

Le nouveau dossier de base et tous ses sous-dossiers seront copiés dans l'emplacement de sortie que vous avez spécifié dans le champ de sortie de Switch. Donc si votre dossier de destination a été défini dans "C:\Documents\Musique convertie" et vous spécifiez votre dossier de base comme "C:\MaMusique", les fichiers convertis seront copiés dans "C:\Documents\Musique convertie\MaMusique.." avec les dossiers contenant votre musique qui y seront recréés.

Description des écrans - Paramètres de reconnaissance vocale

Switch utilise un moteur de reconnaissance vocale pour générer une approximation des mots parlés dans un fichier audio. Choisissez un moteur et profil dans la liste.