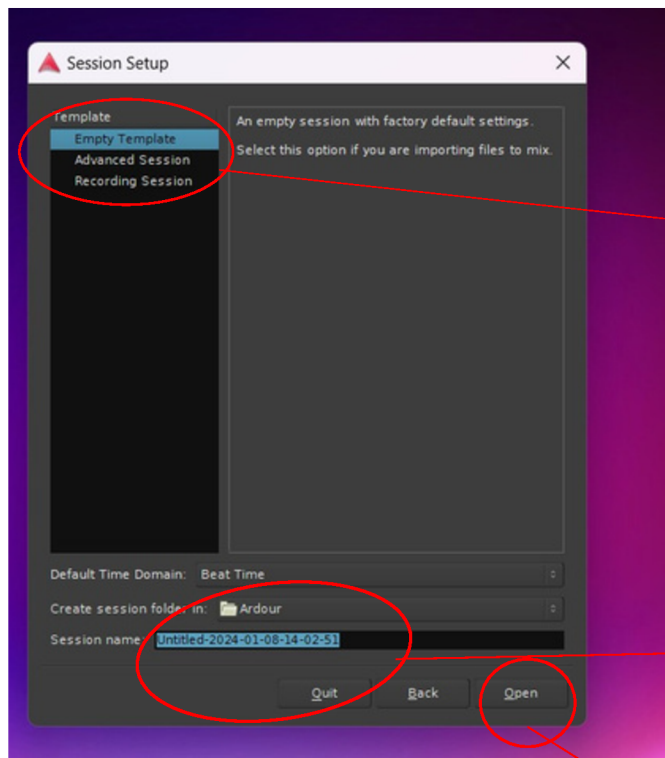




PRISE EN MAIN

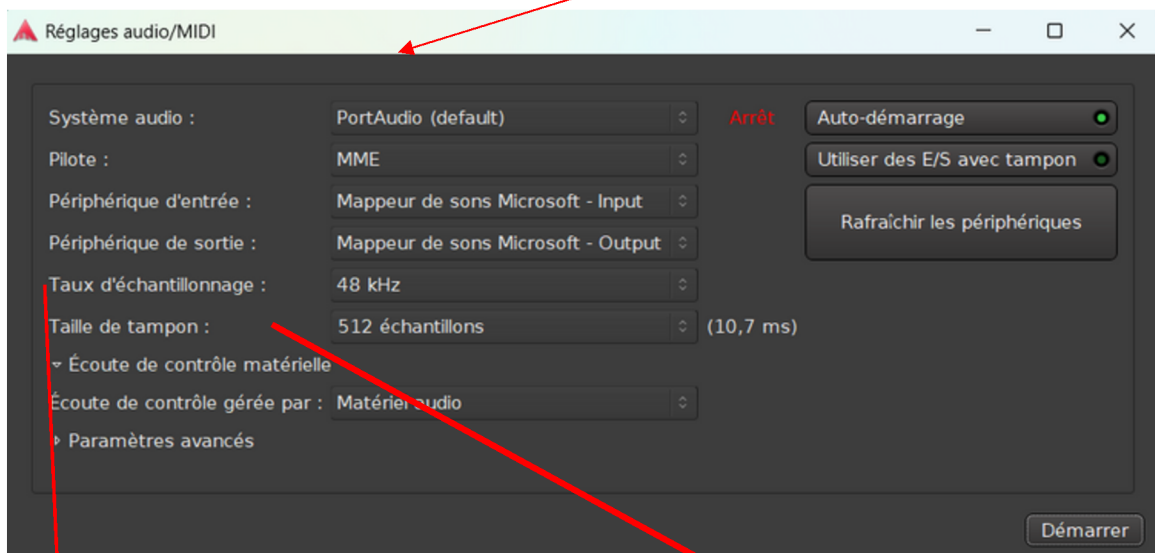
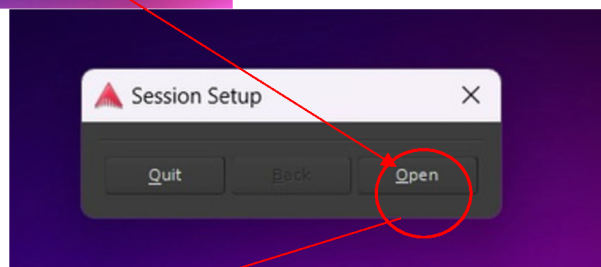
Août 2025

CRÉER UNE SESSION



Choisir la Template

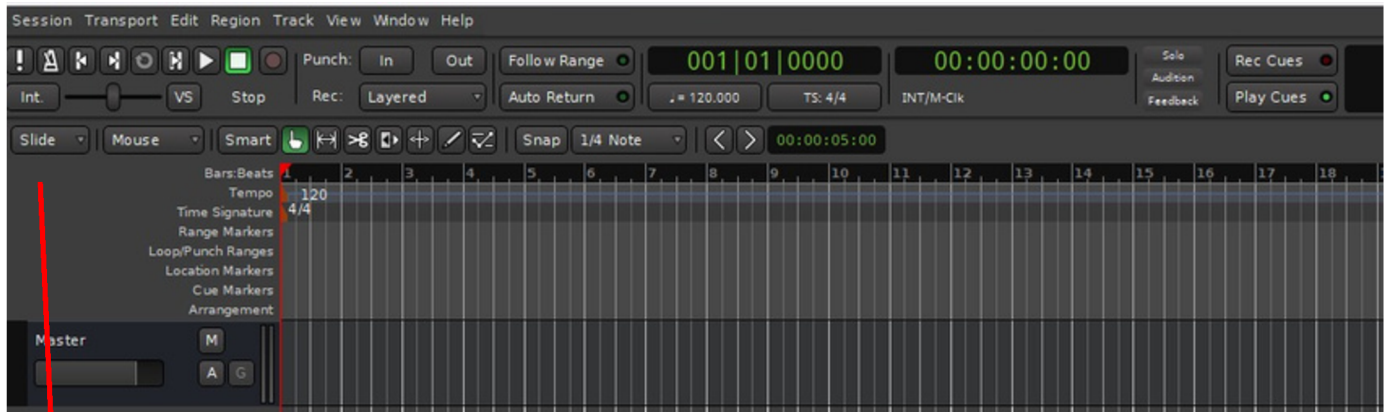
Nommé la Session



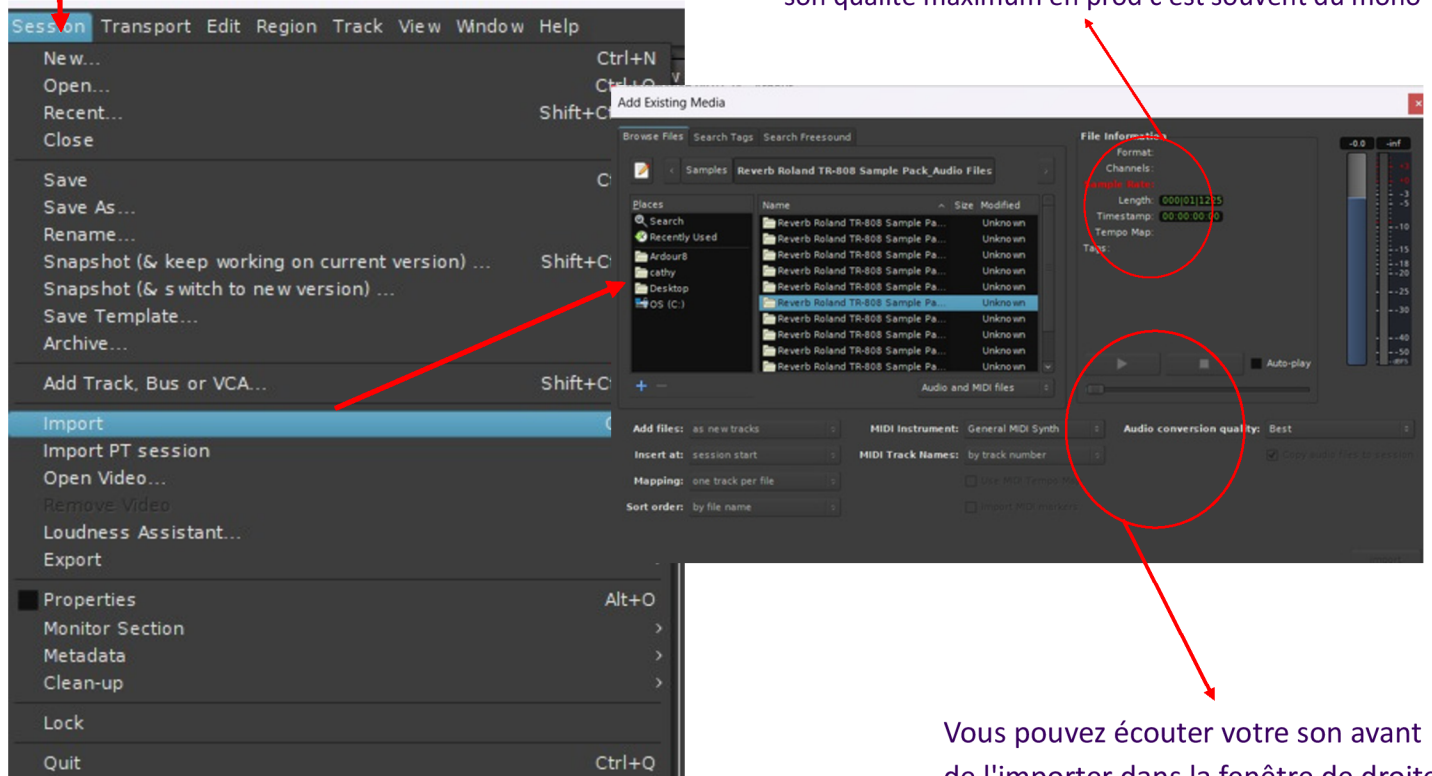
Le taux d'échantillonnage (sample rate) défini la qualité audio. Il détermine le nombre de fois par seconde (la fréquence) que l'amplitude du signal est mesurée et convertie en données numériques. 48 kHz est la norme pour la diffusion et l'audiovisuel.

La mémoire tampon (buffering) consiste à stocker temporairement les données audio dans une zone mémoire pour assurer une lecture fluide et éviter les interruptions dues aux variations du débit réseau ou aux performances du système. Vous pouvez augmenter la mémoire si besoin.

IMPORTER UN SON



Infos sur le son choisi : le nombre de canaux : mono / stéréo ... le format : MMA, MP3 , OGG, FLAQ ... WAV son qualité maximum en prod c est souvent du mono

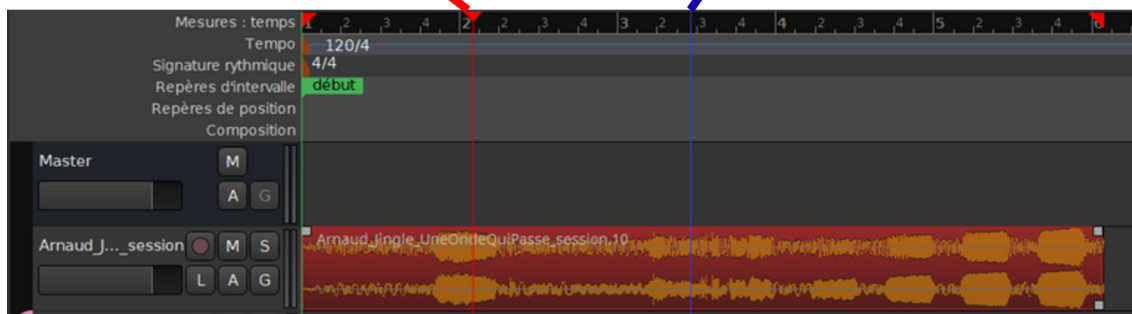


Vous pouvez écouter votre son avant de l'importer dans la fenêtre de droite du panneau d'import.

MANIPULER UN SON

Tête de lecture
(ligne rouge))

Marque l'endroit où l'on
veut couper (ligne bleue)



(S) → permet de scinder les régions

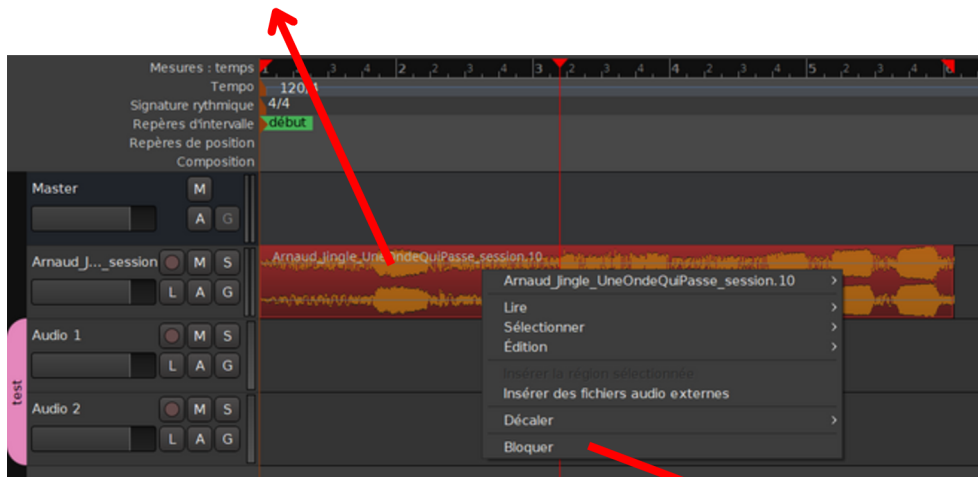
CTRL+C → copie la région

CTRL+V → colle le tempo

CTRL+X → déplace la région

BLOQUER UNE RÉGION

1° clic droit sur la région



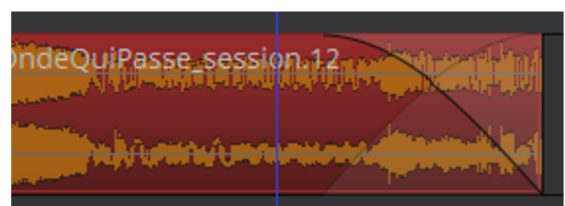
2° bloquer la région

FONDU ET ÉTIREMENT DE LA RÉGION

Quand vous mettez la souris au bord des régions , elle prend deux forme différente :

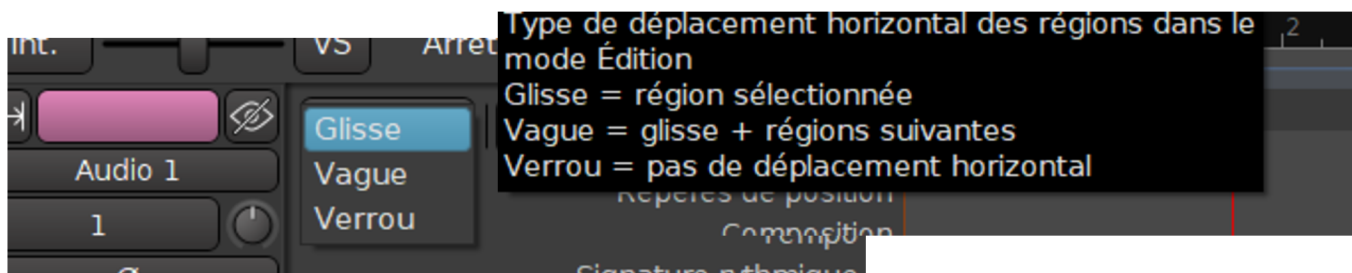


Permet d'allonger sa
région (càd changer son
point in et out du son
sélectionné)



Permet de faire un fondu en débout ou fin
de région

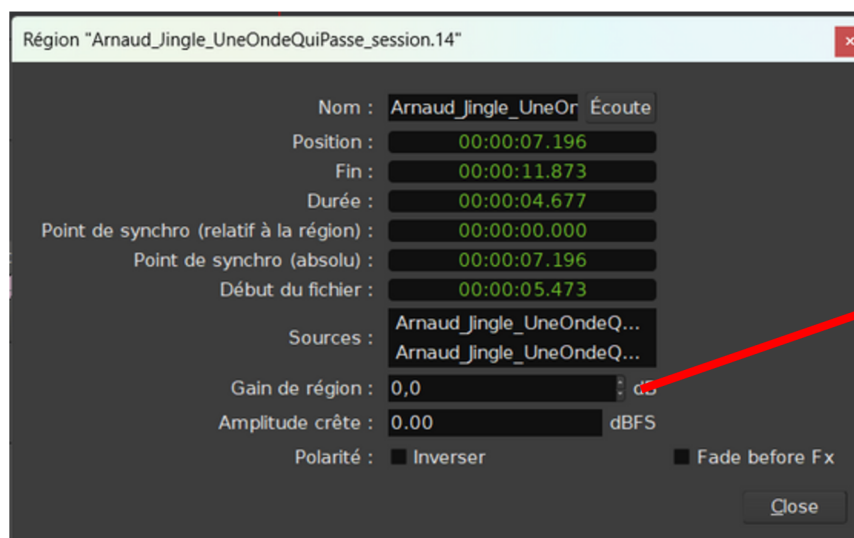
MODE GLISSE , VAGUE, VERROU



- Glisse** → permet de manipuler ma région verticalement (de piste en piste) et horizontalement
- Vague** → permet de manipuler ma région horizontalement en gardant "l'intervalle" des régions
- Verrou** → plus rien ne bouge

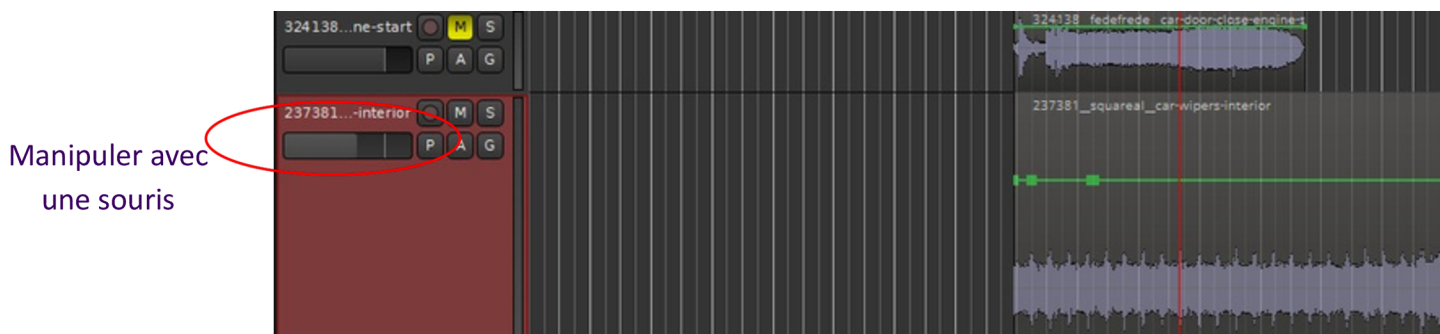
CHANGER LE GAIN D'UNE RÉGION

Double cliquer sur la région, cet écran apparaît



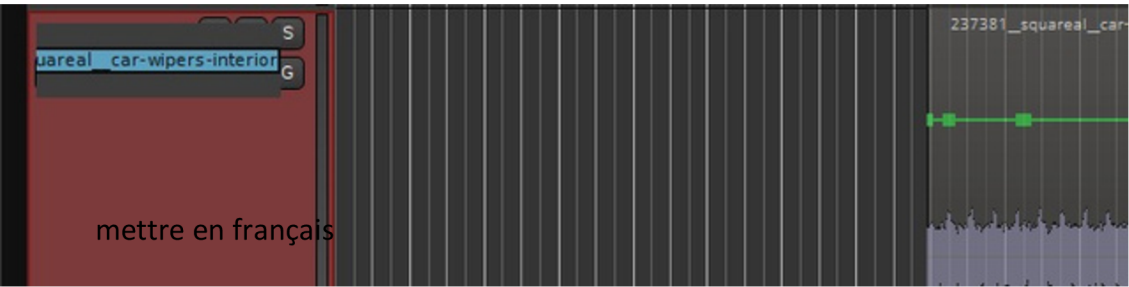
Augmenter le gain

CHANGER LE VOLUME D'UNE PISTE

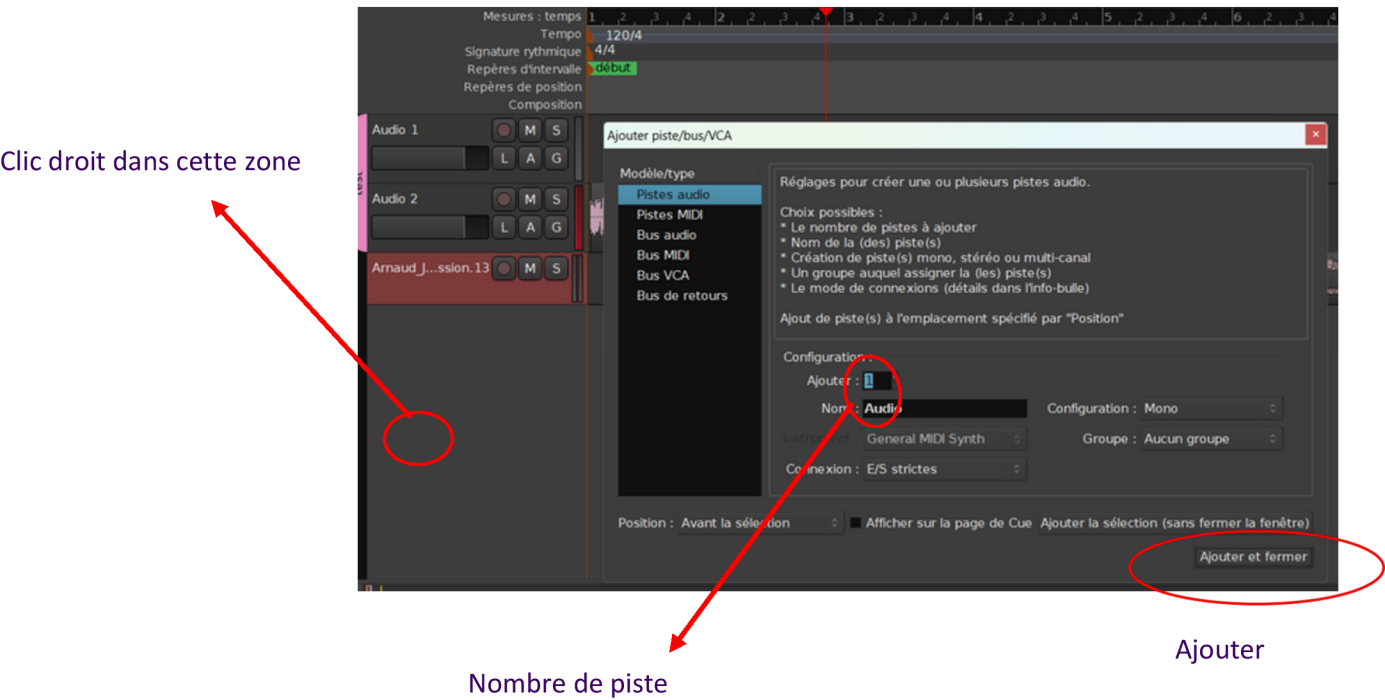


NOMMER LES PISTES

Double clique sur le nom de la piste



AJOUTER UNE PISTE

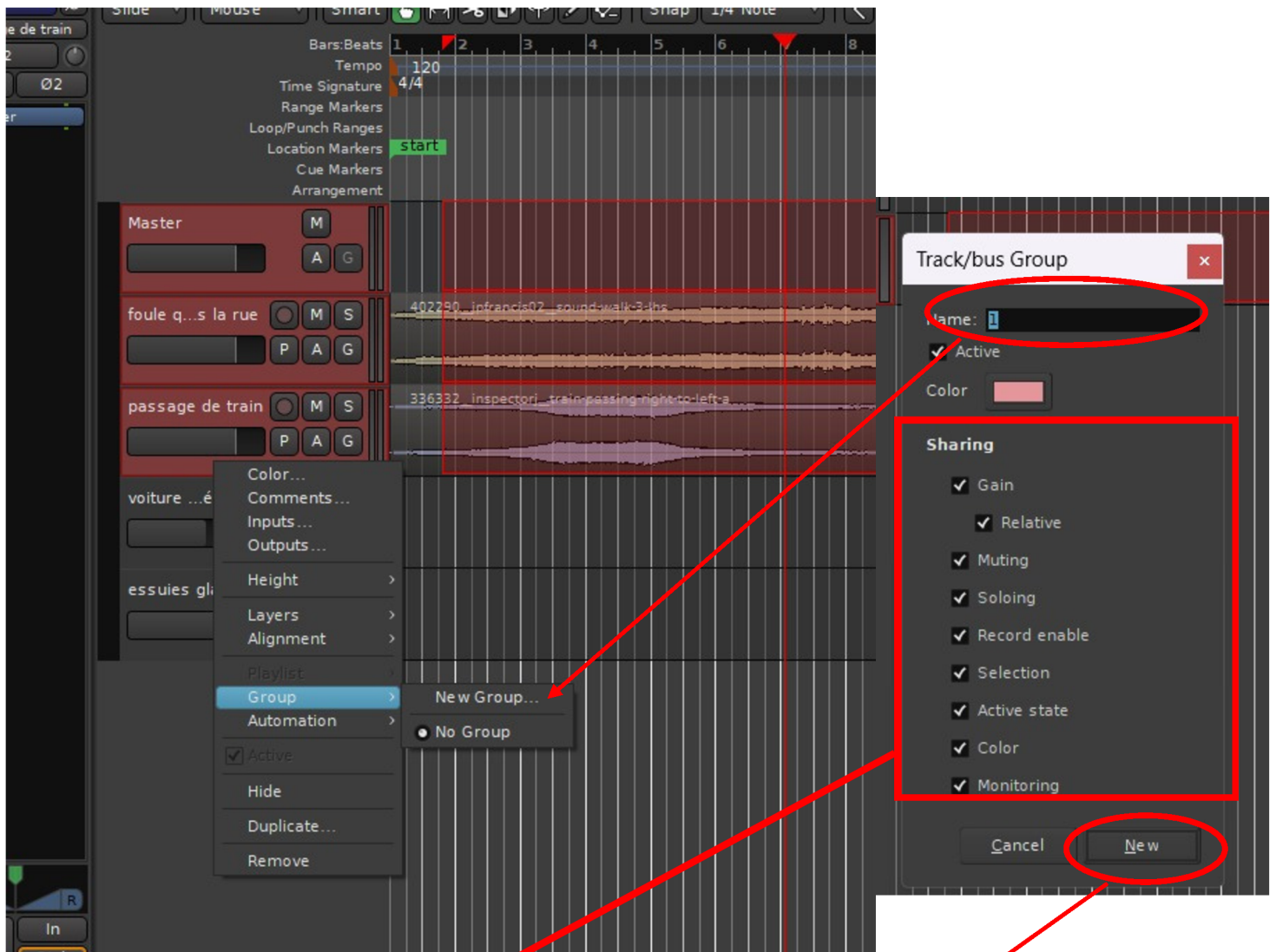


MODE MUET

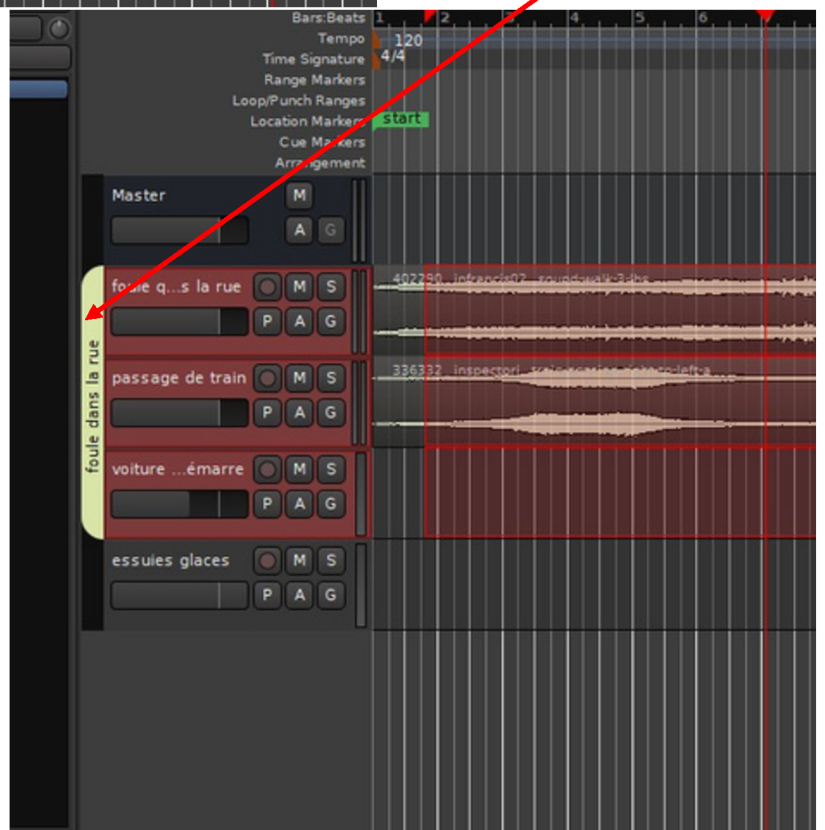


GROUPER LES PISTES

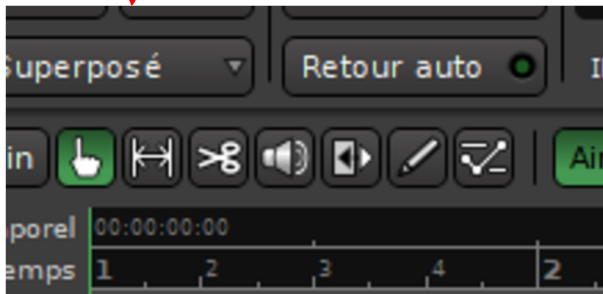
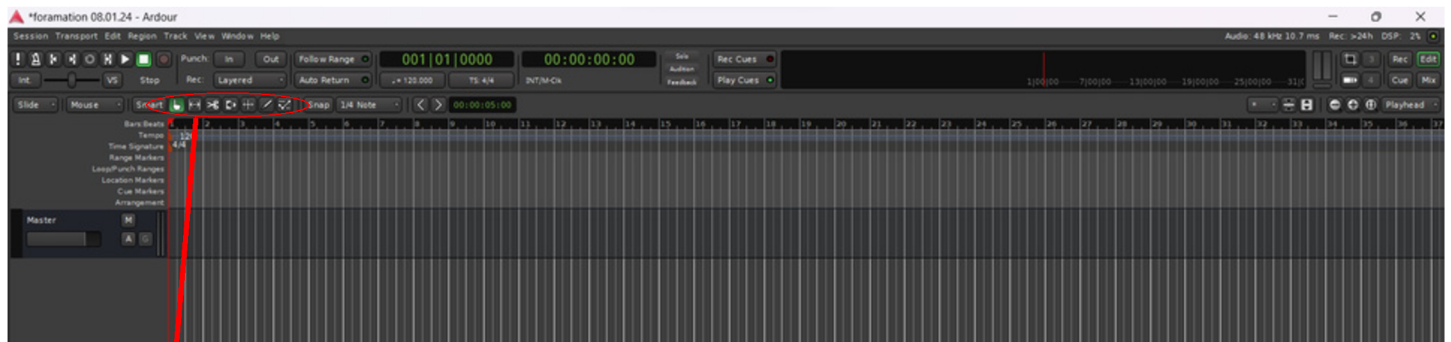
Sélectionner les piste → clique droit



Permet de faire des actions commune à toutes les pistes qui sont dans le groupe. Ex: augmenter le gain de 1db à toutes les pistes dans le groupe.

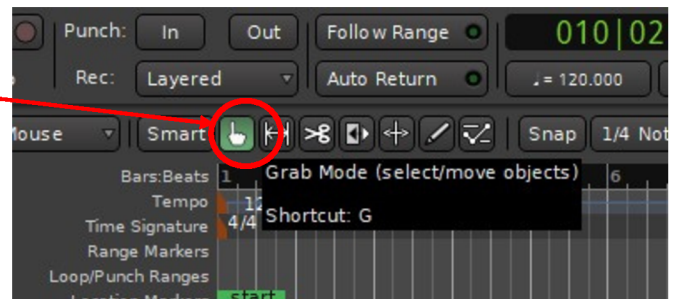


LES OUTILS

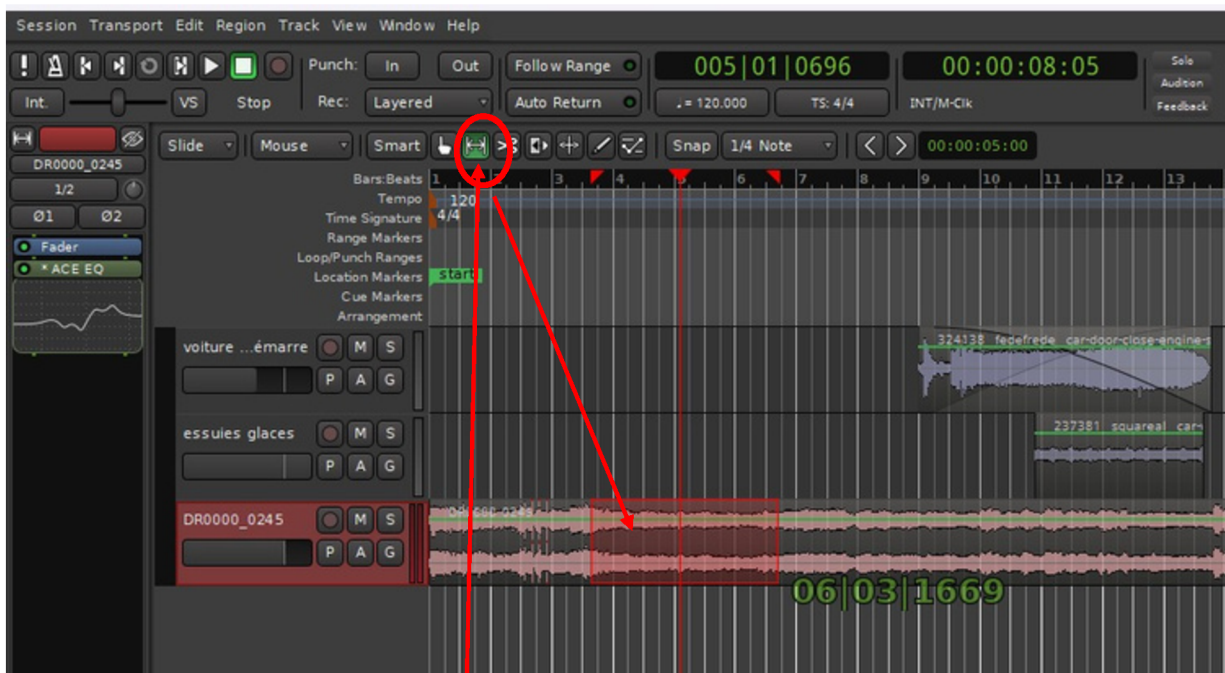


- Main (**G**) → sélection et déplace les régions
- Intervalle (**R**) → sélection une zone définie de ma piste (un intervalle de temps)
- Coupé (**S**) → coupé les régions
- Étirement (**T**) → modifie la duré de la région
- Grille (**Y**) → Édite le tempo
- Crayon (**D**) → Permet de mettre QI (point) sur la piste.
- Edition interne (**E**) → Permet édité des QI pour l'automation ou des notes pour le midi

L'outil Main (G)
sélectionné

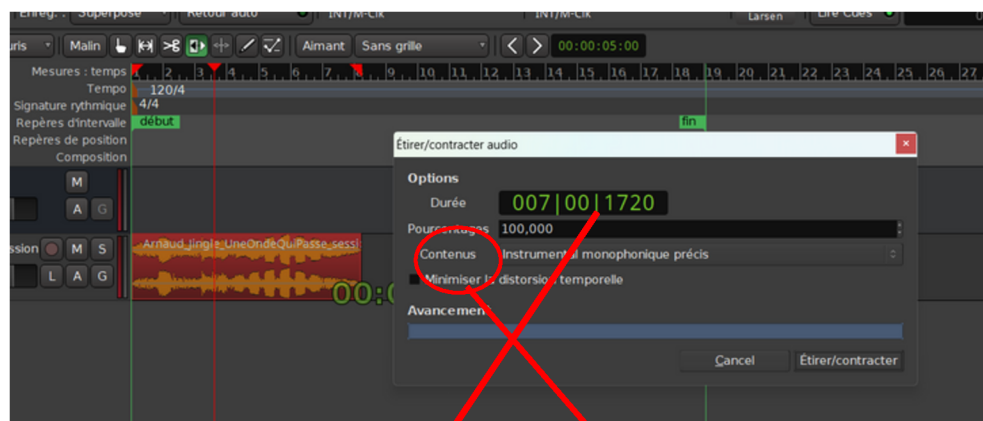


L'outil intervalle (R) : sélectionner des zones dans ma piste



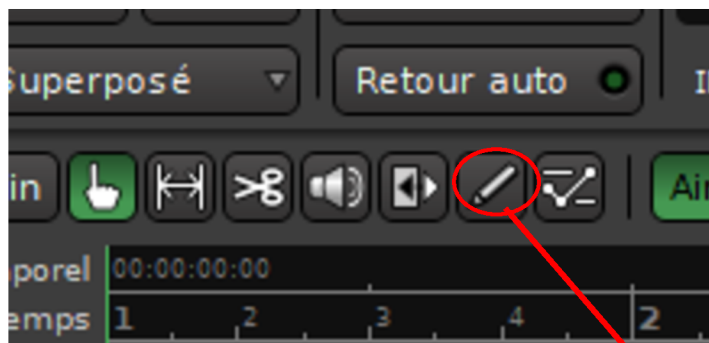
Actionnez ce bouton pour pouvoir sélectionner 1 ou des zones sur ma piste, pour travailler, supprimer, déplacer, ...

L'outil Étirement (T) →
modifie la durée de la
région

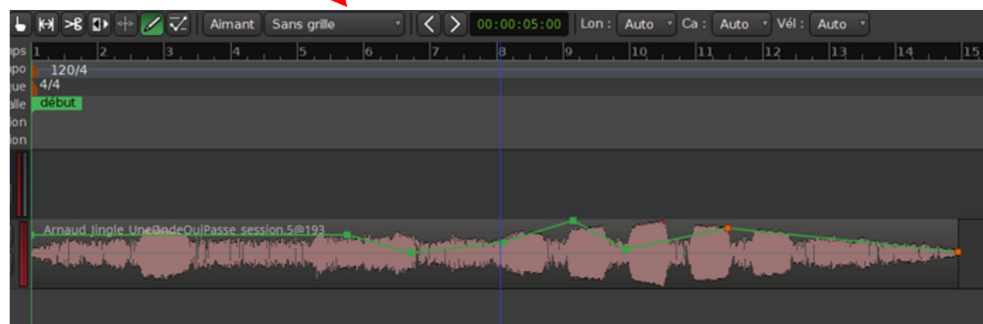


Mettre la durée souhaité

Possibilité de jouer sur
plusieurs tantales

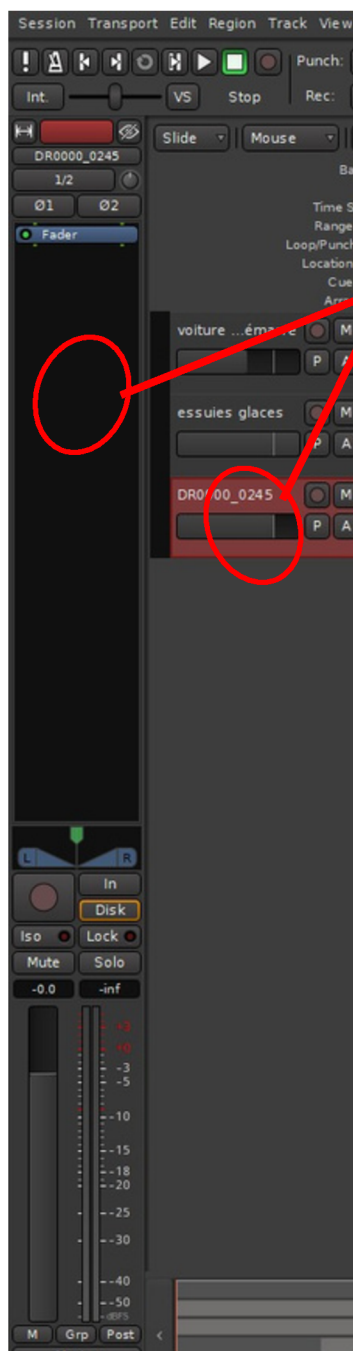


L'outil Crayon (D) → Permet
de mettre P (point) sur la
piste.



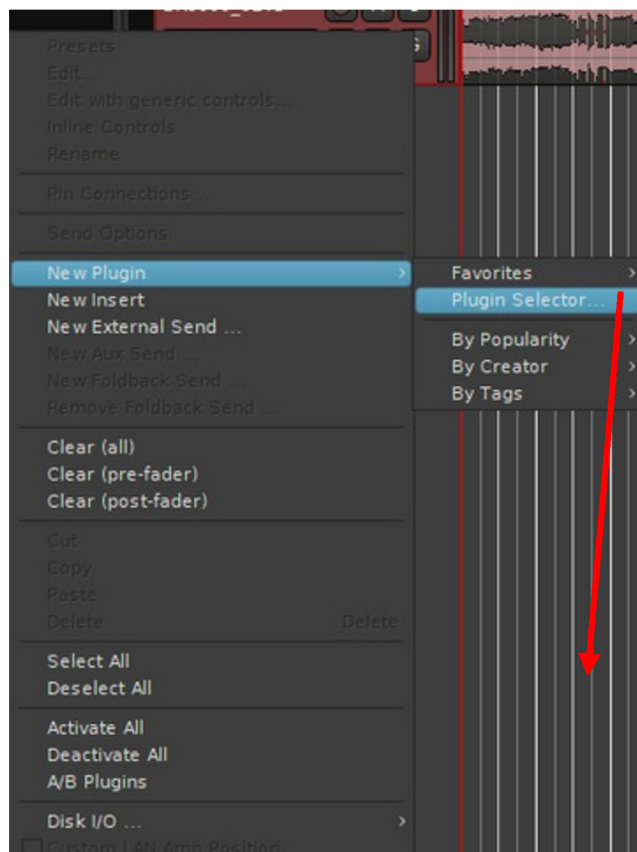
METTRE UN PLUGING SUR UNE PISTE

(E) → fait apparaître ce tableau



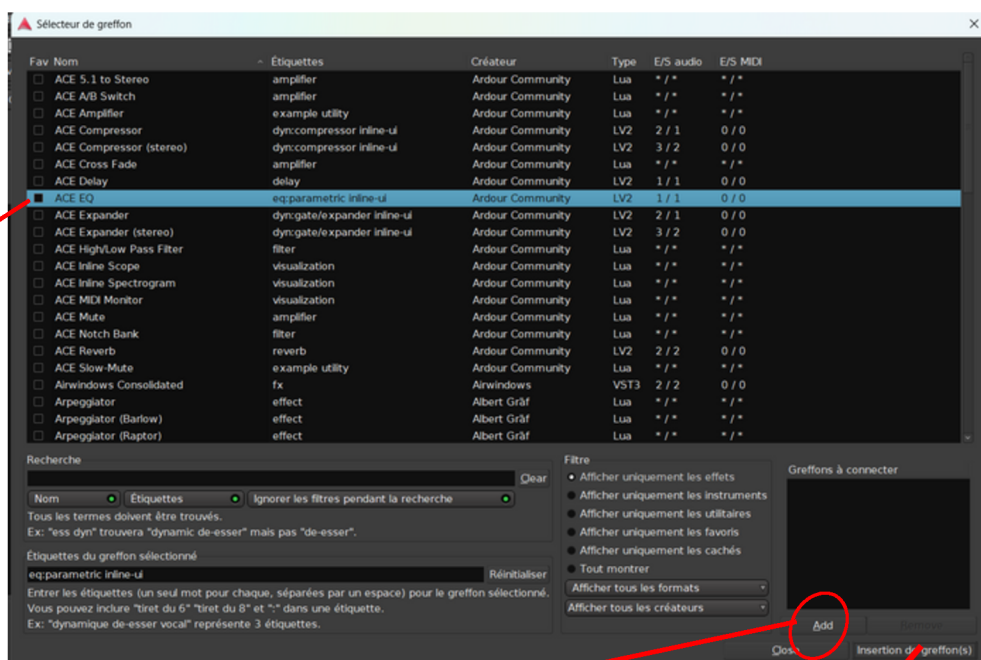
1° sélectionner la piste dont on veut mettre l'effet

2° clic droit dans cette zone



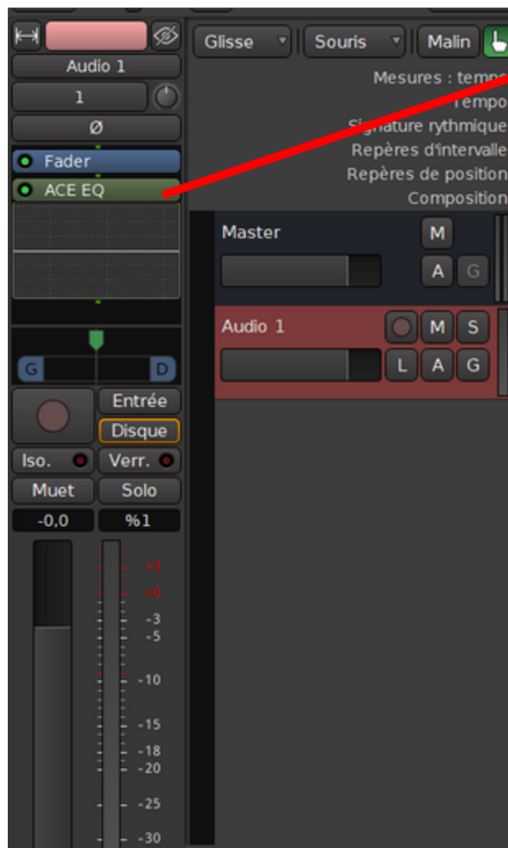
la liste des plugin apparait

3° clic droit dans cette zone



4° additionner le plugin

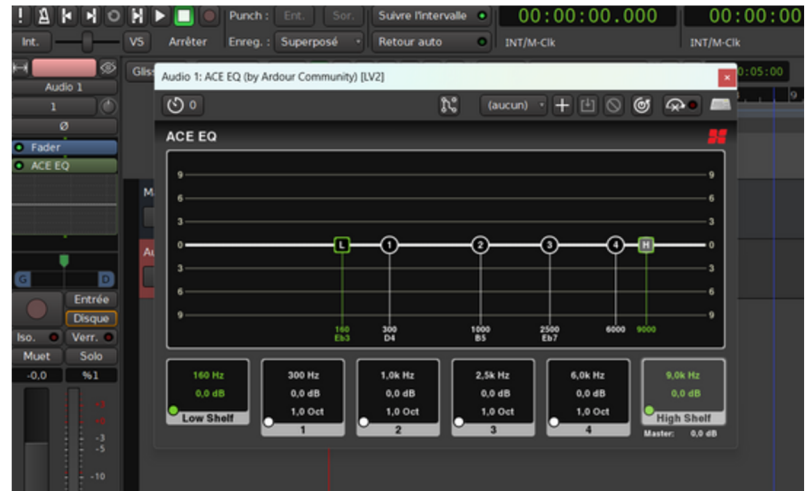
5° Insérer le plugin



Le plugin apparaît ici

En double cliquant dessus ,
apparaît les paramètres du plugin

ICI LES PARAMETRES DE EGALISEUR



QUELQUES PLUGINS

EQ : Egaliseur permet de booster ou diminuer le volume de certaines fréquences. L'EQ est indispensable pour nettoyer vos pistes et également pour sculpter leurs timbres. Elles peuvent être graphiques ou paramétriques. En audio numérique, nous préférons souvent utiliser les EQ paramétriques, qui nous donnent beaucoup plus de contrôle.

Une EQ paramétrique va comporter plusieurs « bandes », ayant chacune trois paramètres :

une fréquence cible,
un gain (c'est-à-dire, le nombre de décibels à ajouter ou enlever de la fréquence cible)
un facteur Q (qui est la distribution du gain autour de la fréquence cible)

→ BALAYER UNE FRÉQUENCE PERMET IDENTIFIER LES FRÉQUENCE AGRÉABLE OU DÉSAGRÉABLE

Compresseur : permet de travailler sur la dynamique d'un son (la dynamique étant le rapport entre le son le plus faible et le son le plus fort). Son principe de fonctionnement est de baisser le volume de votre piste lorsqu'il détecte que celle-ci dépasse le seuil qui a été défini. Il comporte cinq paramètres essentiels (bien que certains compresseurs ai plus ou moins de fonctions):

- **Le seuil** (Threshold) est la fréquence au dessus de laquelle vous souhaitez que le compresseur se mette à baisser le volume.
- **Attaque** est la vitesse à laquelle le volume va baisser une fois le seuil dépasser
- **Relâchement** (Release) est la vitesse à laquelle le compresseur va cesser de compresser le volume après que la piste soit redescendu en dessous du seuil.
- **Ratio** que l'on peut comprendre comme la force du compresseur. Plus le ratio est élevé plus le volume sera « forcé » vers le bas et donc l'effet de compression sera plus prononcé.
- **Le volume de sortie**, qui est utilisé pour rehausser le volume globale de la piste.

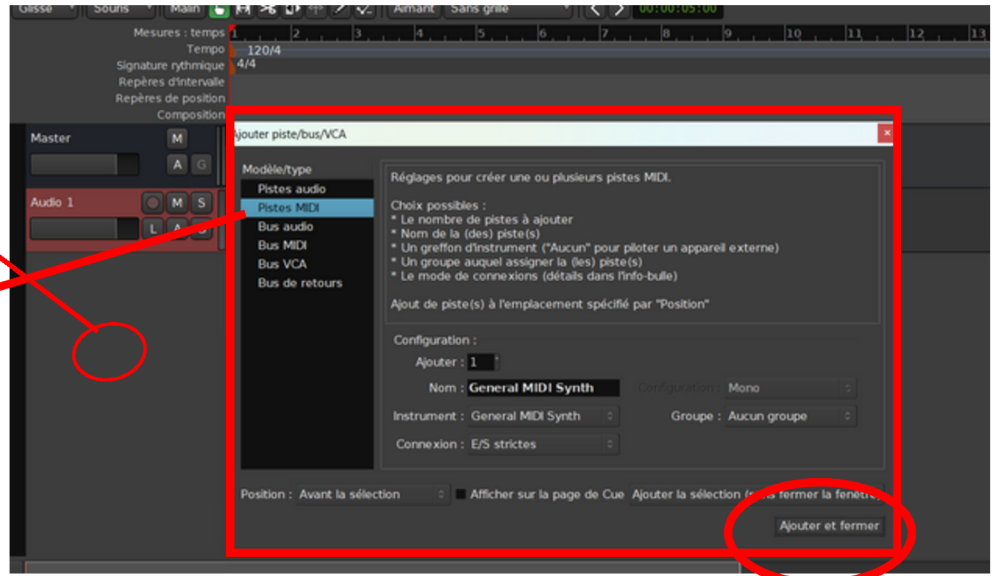
CRÉER UNE PISTE MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface) est un protocole de communication numérique qui permet à différents appareils électroniques de communiquer entre eux et de partager des informations musicales. Il ne transporte pas de son directement, mais plutôt des données de notes, de tempo, de contrôles, etc., qui sont ensuite interprétées par un instrument ou un logiciel pour générer du son.

Dans Ardour, vous pouvez directement éditer la piste MIDI et inscrire des notes pour la création musicale. et créer sert à enregistrer, éditer et lire des données musicales sous forme de messages MIDI, plutôt que d'audio.

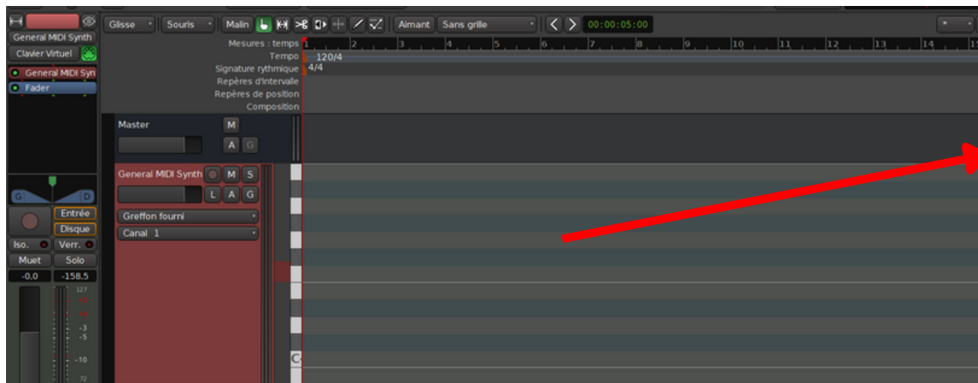
1° clic droit dans cette zone.
une fenêtre s'ouvre.

2° Sélectionner piste midi

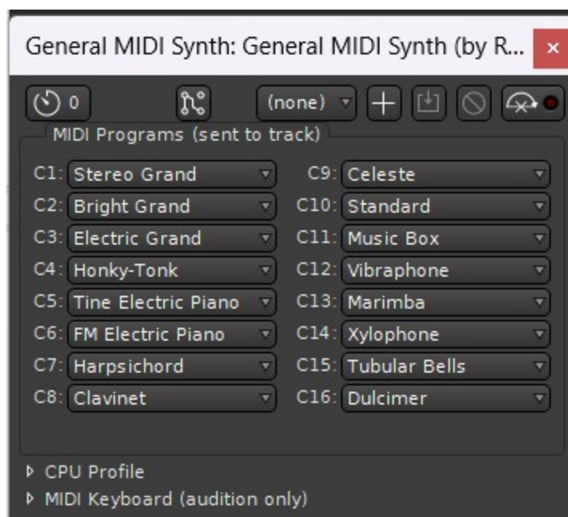
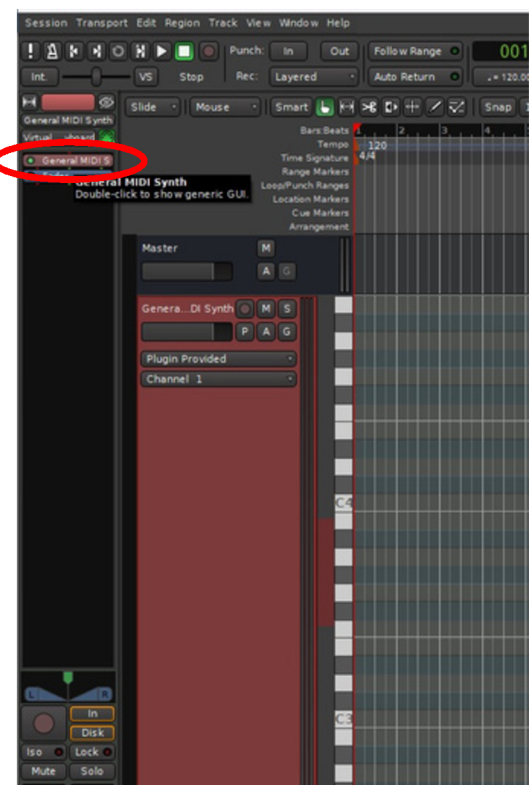


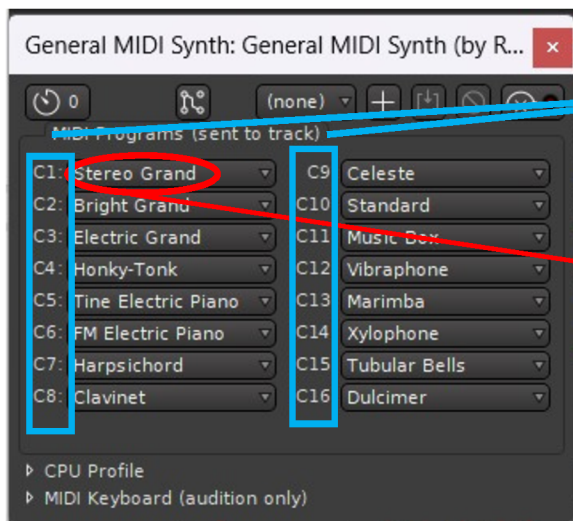
3° Ajouter la piste midi

4° Piste midi



Double clic sur Général MIDI

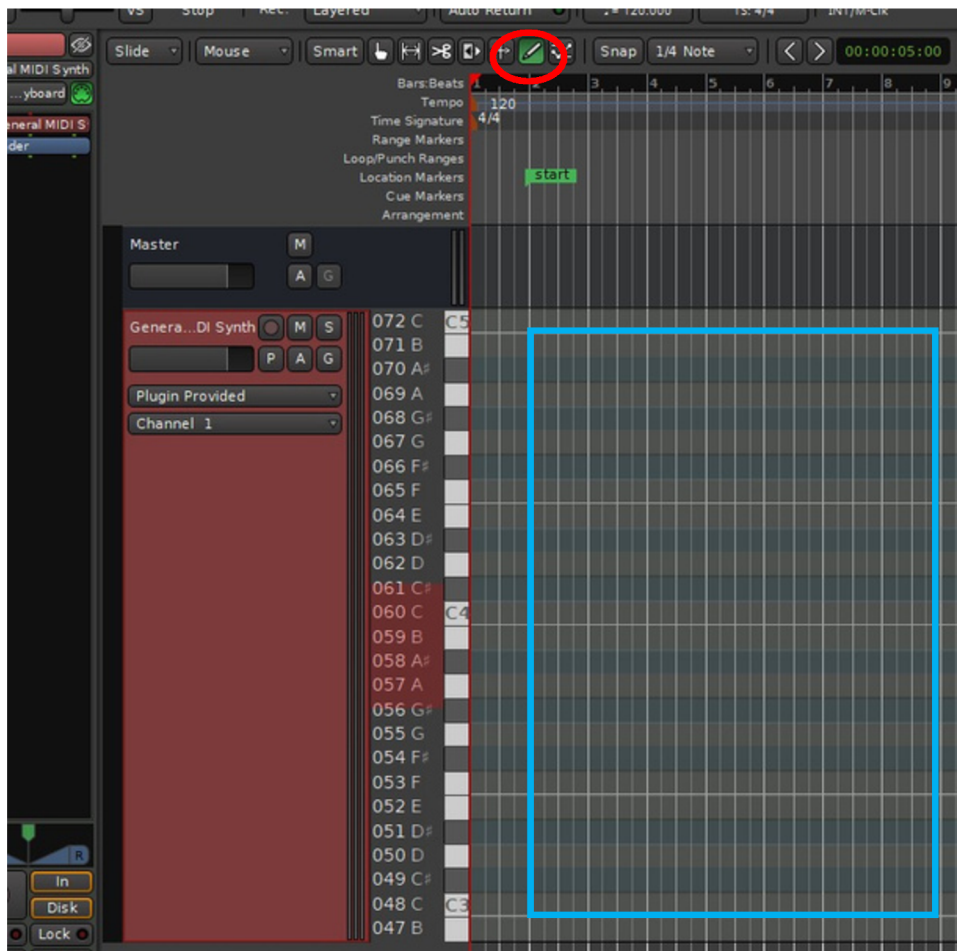




C1 ,C16 ces sont 16 canaux différents

Choisir les instruments

POUR ÉCRIRE UNE NOTE SÉLECTIONNE LE CRAYON (D)



Puis dessinez nos note avec le
Crayon pour dessinez mes notes
sur la région

RACOURCIS CLAVIER UTILE

H → Permet de lire la région sélectionné depuis le début

J → Coupe la région et supprime tout ce qui est avant

k → Coupe la région et supprime tout ce qui est après

ctrl + win + A → sélectionne toutes les régions

ctrl + roulette souris → zoom à l'intérieur de la timeline

F → Agrandi la piste

Positionner l'avant de la région à un endroit précis : sélectionner la région puis positionner le curseur bleu à l'endroit voulu puis appuyer sur **SHIFT+A**

Positionner l'arrière de la région à un endroit précis : sélectionner la région puis positionner le curseur bleu à l'endroit voulu puis appuyer sur **ALT +A**

Afficher une région en grand : sélectionner une région puis appuyer sur **Z**

Agrandir la piste : survoler et appuyer **ALT + roulette souris**

Faire une boucle : prendre l'outil Intervalle **(R)** et sélection une zone définie de ma piste puis appuyer sur **B**.