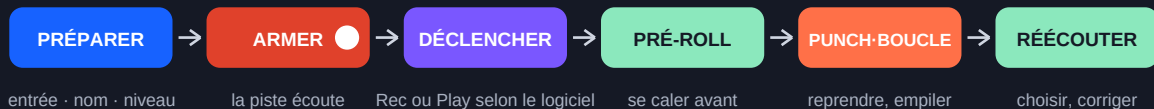


EN PRATIQUE

Enregistrer dans la DAW

Le micro est branché, le niveau réglé : reste à faire la prise. Armer la piste, lancer l'enregistrement au bon moment, reprendre un passage, garder plusieurs essais... Ces gestes sont les mêmes en audio et en MIDI.



Test avant la vraie prise : quelques secondes du passage le plus fort, puis réécoute (piste, niveau, bruit).

Avant la prise

Réglage	Pourquoi	Réflexe
Type de piste	une piste stéréo pour un seul micro double la place sans rien apporter	mono pour une voix ou un micro, stéréo pour un clavier ou un couple
Entrée	sans la bonne entrée, l'indicateur reste immobile	entrée 1 de l'interface = micro branché sur l'entrée 1
Nom	le fichier prend le nom de la piste	nommer avant : « Voix lead_01.wav » plutôt que « Audio 3 »
Niveau	une saturation à l'enregistrement ne se répare pas	gain réglé sur le passage le plus fort, crêtes vers -12 à -6 dBFS
Monitoring	direct : sans délai ; par la DAW : avec effets mais latence	choisir avant de jouer, petite mémoire tampon pendant la prise
Projet	changer de format oblige à convertir les fichiers	fréquence et résolution fixées à la création

Armer ≠ enregistrer

Le bouton rouge **de la piste** la désigne pour recevoir la prise : elle écoute son entrée, sans rien écrire. Le bouton rouge **du transport** lance l'enregistrement ; seules les pistes armées écrivent un fichier.

Trois façons de déclencher

Immédiat : Rec lance lecture et enregistrement.

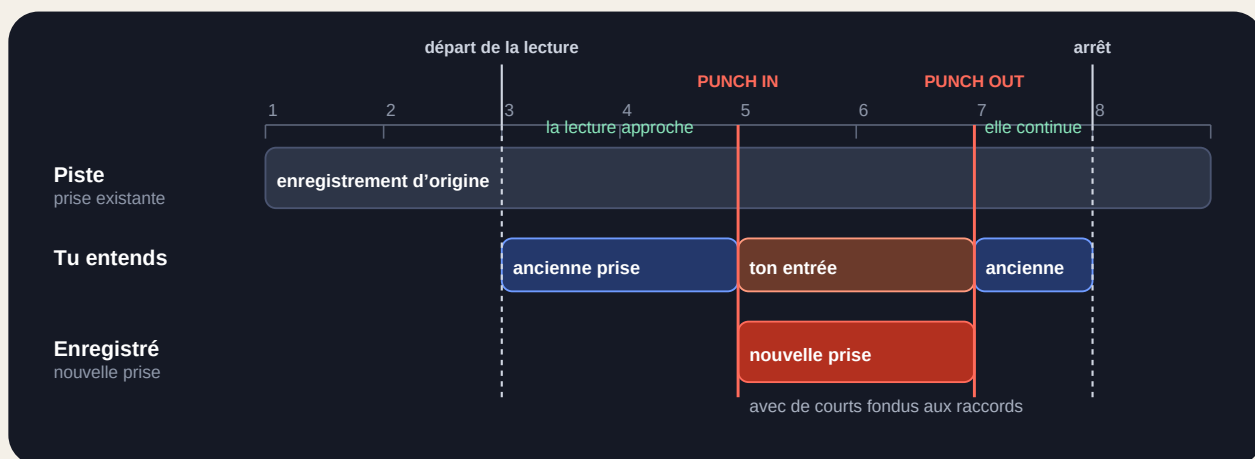
Préparé : Rec clignote, Play déclenche.

À la volée : Rec pendant la lecture démarre l'enregistrement à cet instant ; un second appui l'arrête.

REPRENDRE ET CHOISIR

Pré-roll, punch et prises

La prise est bonne, sauf une phrase : on la remplace seulement entre deux repères, en lançant la lecture un peu avant. Et quand on hésite, on enregistre en boucle pour garder plusieurs essais.



Le vocabulaire de la prise

Terme	Ce que c'est	Quand l'utiliser
Pré-roll	la lecture démarre avant la tête de lecture, l'enregistrement à la tête de lecture	sans punch : placer la tête là où l'on veut enregistrer et se préparer
Post-roll	la lecture continue puis s'arrête seule après la fin prévue	pour entendre le raccord avec la suite
Pré-compte	métronomie seul avant le départ	en début de morceau, ou en MIDI sur une piste vide
Punch manuel	Rec pendant la lecture, puis Rec pour sortir	reprise rapide, quand on a les mains libres
Punch automatique	la DAW entre et sort exactement aux repères	lancer la lecture d'où l'on veut, un peu avant la zone
Poignées	selon le logiciel, ce qui est joué juste avant et après est gardé	rallonger la prise au montage si une attaque est en avance
Boucle (cycle)	la zone est rejouée, chaque passage devient une prise	essayer plusieurs fois sans s'arrêter
Comping	assembler les meilleurs moments de plusieurs prises	après une boucle, sans toucher aux originaux
Fusion (overdub)	en MIDI, un nouveau passage s'ajoute aux notes	construire un rythme élément par élément

Rien n'est écrasé

Chaque prise est un **fichier** dans le dossier du projet. Un punch ou une nouvelle prise change seulement la région affichée : l'ancienne prise reste disponible. Copier le projet sans ce dossier, c'est perdre le son.

Ce qui ne se rattrape pas

Une saturation à l'entrée, un micro mal placé ou un bruit de fond fort sont dans le fichier. La DAW permet de reprendre, d'assembler et de corriger, pas de retrouver ce qui n'a pas été capté.