

# Monter son Home Studio

enregistrer chez soi comme les pros

par Olivier Bessagnet

[www.monter-son-home-studio.fr](http://www.monter-son-home-studio.fr)

## EXPORTATION DE PISTES EN FICHIERS AUDIO

Pour passer d'une plateforme à une autre, les pistes audio doivent être exportées une par une. Les pistes doivent toutes commencer au même endroit. Elles pourront ensuite être importées toutes d'un coup sur la nouvelle station de travail et, en les callant sur la même mesure, la synchronisation rythmique du morceau sera respectée.

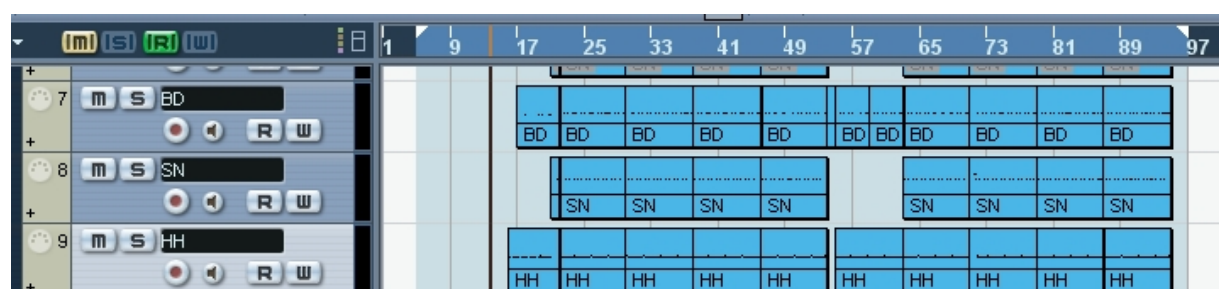
### Export de Pistes MIDI (instruments virtuels)

La première chose à faire est de créer un nouveau répertoire sur le disque dur où vont être rangés tous les fichiers audio exportés (ici K:\Antidote Export).

Il faut aussi délimiter la "zone d'export", c'est à dire ici tout le morceau. Placer le locator de gauche un peu avant le début du morceau et le locator de droite un peu après. Attention de respecter le "calage sur mesure". Il doit être activé.



Ici, nous allons choisir de caler tous les fichiers exportés sur la mesure 5.

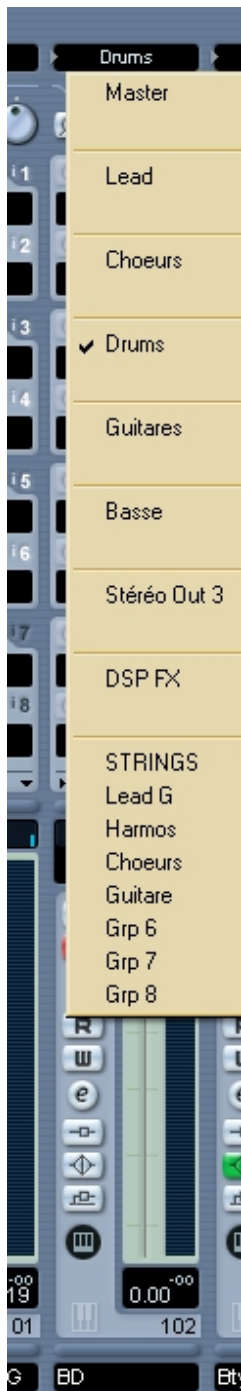


Sélectionner la première piste MIDI à exporter et la mettre en Solo.



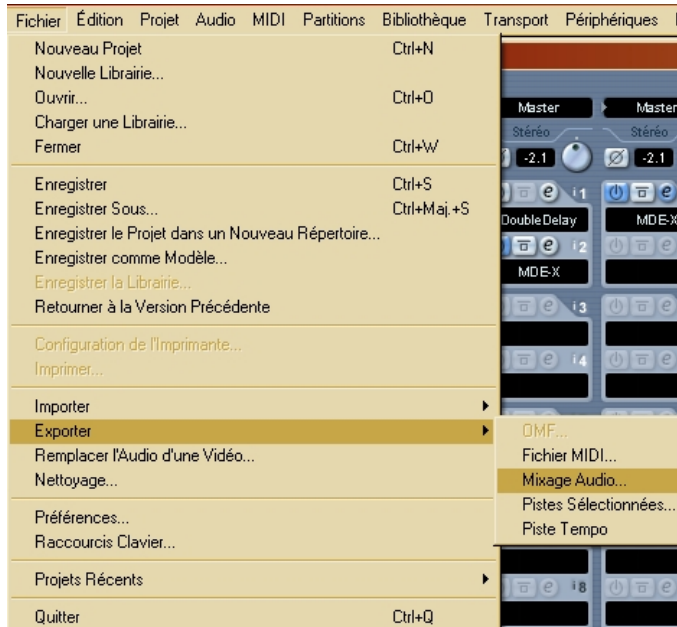
Ouvrir la table de mixage et repérer sur quel Bus de sortie l'instrument virtuel est sélectionné.

Ici "Drums".



Mettre le volume de la piste à zéro et désactiver tous les effets, EQ etc. qui ne doivent pas être exportés. En général désactiver aussi l'automation.

### Choisir **Fichier > Exporter > Mixage Audio.**



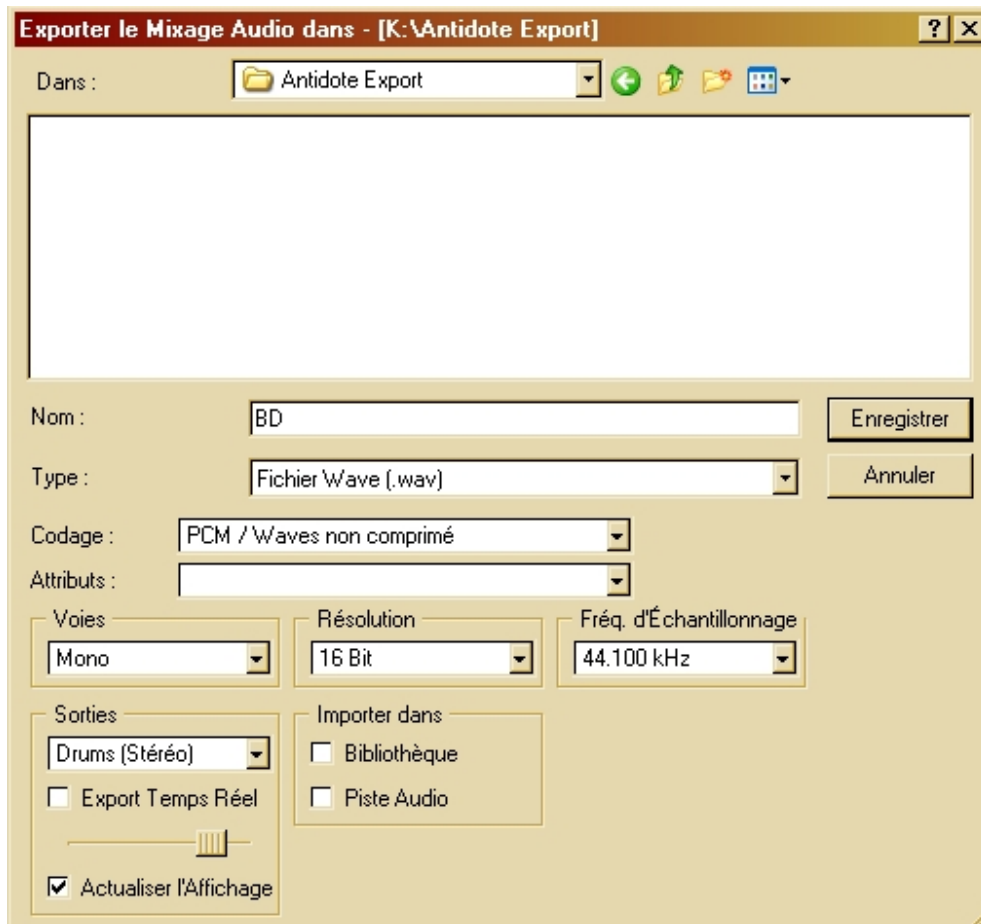
Dans la fenêtre qui apparaît, choisir tout d'abord le répertoire d'export (ici K:\Antidote Export).

Taper un nom. Dans "Voies" choisir Mono ou Stéréo suivant le cas.

Dans "Sortie", choisir **Output Channels >** et le nom du Bus de sortie correspondant à l'instrument (ici Drums).

Pour "Importer dans", vérifier que "Bibliothèque" et "Piste Audio" sont désactivés.

Cliquer sur Enregistrer.



Pour un export Mono, le message "Les 2 Canaux de Sortie seront mixés dans un seul Canal Mono!" apparaît. **Continuer.**

Cubase met un certain temps à exporter le jeu d'un instrument virtuel.  
Répéter l'opération pour tous les autres instruments virtuels à exporter.

## Export de Pistes Audio

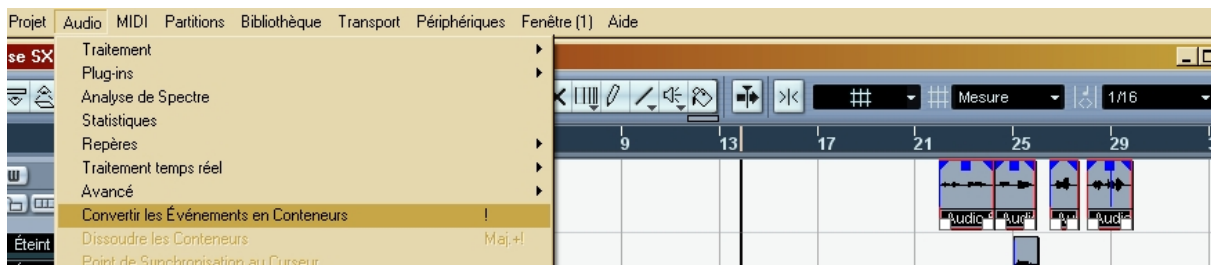
La méthode précédente fonctionne également pour les pistes audio mais il faut penser à désactiver tous les effets etc. Voici une façon de faire plus rapide. En général une piste audio est faite de plein de petits éléments (prises) qui sont autant de petits fichiers sur le disque dur. Il s'agit ici de les "coller" ensemble pour former 1 seul fichier par piste. Tous les réglages d'effets, EQ etc ne sont pas pris en compte, le son est exporté "brut".

Si la piste audio à exporter est composée de plusieurs évènements audio différents, sélectionner tous ces évènements,



puis choisir **Audio > Convertir les évènements en conteneurs**.

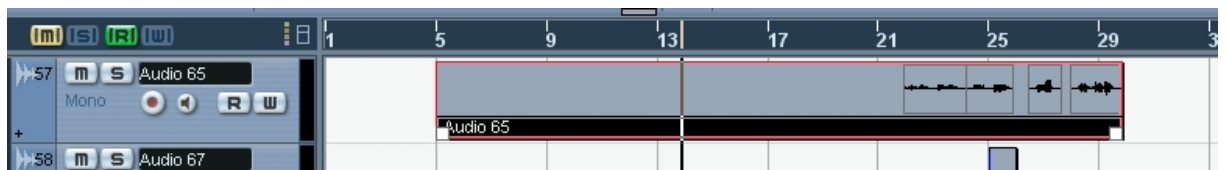
Si la piste contient déjà des conteneurs, il faut les dissoudre (Audio > Dissoudre les conteneurs), puis reformer un seul et unique conteneur contenant tous les évènements de la piste.



Il faut maintenant redimensionner le conteneur. Pour rester carré dans les temps, il faut que ce reconditionnement se cale sur les mesures : vérifier que le "calage par mesure" est activé.

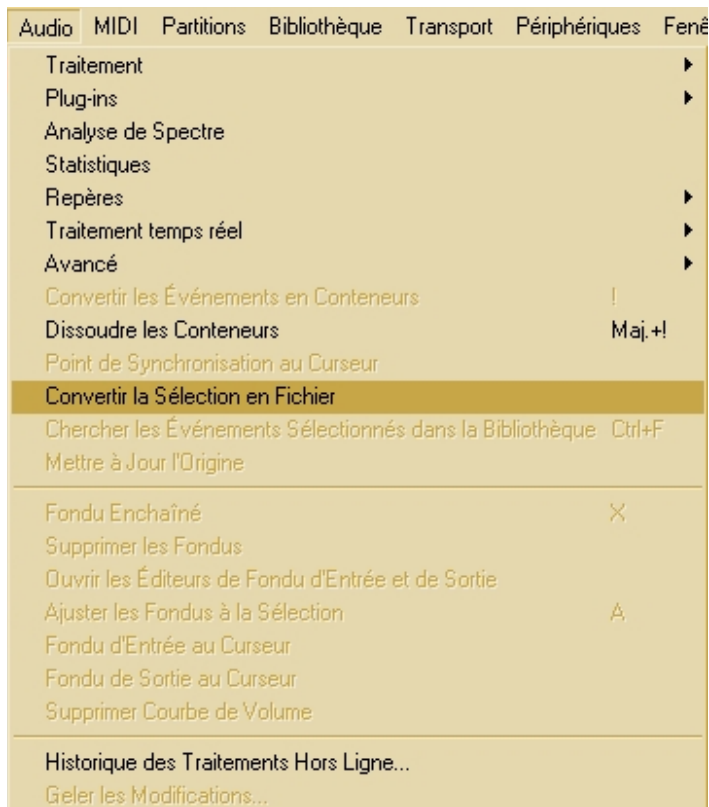


Sélectionner le conteneur (si ce n'est pas déjà fait) et amener la souris sur le petit carré blanc en bas à gauche du conteneur à redimensionner. La souris se transforme alors en flèche. Cliquer et maintenir le bouton gauche de la souris pour redimensionner le conteneur.



Il est très important que toutes les pistes à exporter démarrent à la même mesure. Si le morceau de musique commence à la mesure 7, redimensionner tous les conteneurs à partir de la mesure 5 par exemple.

Choisir maintenant **Audio > Convertir la Sélection en Fichier**.



Très rapidement Cubase crée un nouveau fichier audio.

"Remplacer les évènements ?" : Cubase demande s'il faut remplacer les différents évènements qui composent cette piste par le nouveau fichier. **Non**.

Apparemment rien n'a changé mais Cubase a créé un nouveau fichier "Audio 65.wav" qui se trouve dans le répertoire Audio du projet. Il faut maintenant extraire ce fichier du répertoire du projet pour le ranger avec les autres fichiers audio exportés.

Ouvrir la bibliothèque audio : **Bibliothèque > Ouvrir Bibliothèque**.

"Audio 65" est bien là, et contrairement aux autres fichiers, la colonne "utilisé" marque *rien* (les autres fichiers marquent 1, 3 etc) et la durée du fichier est longue (ici 3mn50s) contre quelques secondes pour les autres fichiers (prises de choeurs par exemple).

Média	Utilisé	Statut	Mus	Temps	Sign.	Information
Audio 64_42	1		■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 5.016 s
Audio 64_43	1		■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 20.201 s
Audio 64_45	3		■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 17.276 s
Audio 64_46	1		■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 4.319 s
Audio 65			■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 3:50 m
Audio 65_00	1		■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 6.780 s
Audio 65_01	1		■	???	4/4	44.100 kHz 16 bits Mono 9.172 s

Sélectionner "Audio 65" en cliquant 1 fois sur le nom lui-même et taper la touche "supprimer" du clavier.

"Voulez-vous déplacer la sélection dans la corbeille ou la supprimer de la Bibliothèque ?" : **Supprimer**.

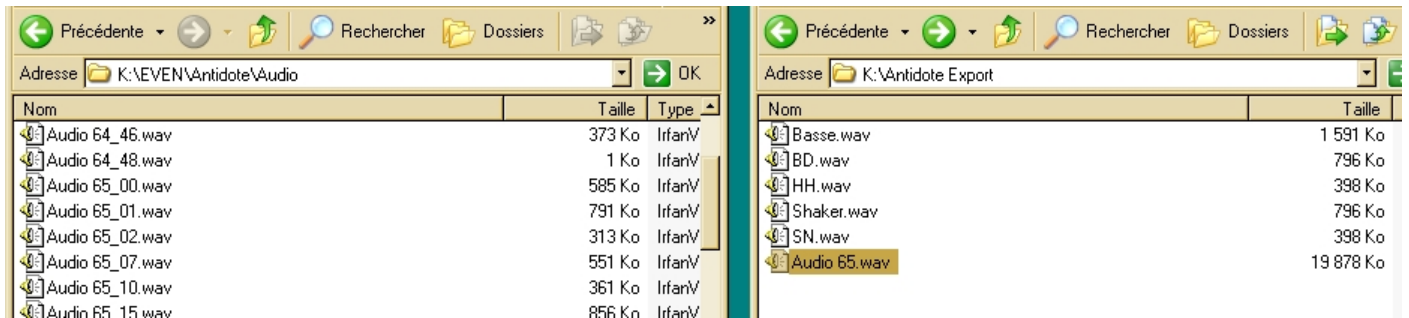
Cubase supprime de ce projet la *référence à ce fichier* mais ne l'a pas effacé du répertoire Audio.

Il faut maintenant déplacer le fichier dans le répertoire d'export.

Diminuer Cubase pour revenir au bureau.



Ouvrir 2 fenêtres, l'une contenant le répertoire audio du projet (ici K:\EVEN\Antidote\Audio) et l'autre contenant le répertoire d'export (ici K:\Antidote Export). Déplacer "Audio 65" de la première fenêtre vers la deuxième.



Voilà une piste de faite. Répéter l'opération pour toutes les autres pistes audio à exporter.

En fin d'export, beaucoup de changements on dû être apportés au projet qui ont détruit le fragile équilibre du mix etc. Le mieux est alors de fermer la session sans la sauver.

Retrouver d'autres tutoriaux sur [www.monter-son-home-studio.fr](http://www.monter-son-home-studio.fr)