

# mp3DirectCut

Version 2.x - Manuel de l'utilisateur

## Contenu

- [introduction](#)
- [Guides rapides](#)
- [Paramètres de base](#)
- [La navigation](#)
- [Montage audio](#)
- [Pré-écoutez et enregistrez](#)
- [Détection de pause](#)
- [Enregistrement](#)
- [Plus de fonctionnalités](#)
- [Dossiers de projet](#)
- [Raccourcis clavier](#)
- [Options de ligne de commande](#)

## introduction

mp3DirectCut est un éditeur **basé sur image** pour l' **audio MPEG** (couches 2 et 3) et **AAC** (LC). Frame based signifie: Au lieu d'échantillons pcm, vous travaillez sur la structure de cadre encodée. Chaque image conserve toujours un nombre d'échantillons. Vous pouvez couper, copier, coller, ajuster ou modifier le volume (pas les formats AAC et MP2) **sans** rien **ré-encoder** . Cela rend mp3DirectCut très rapide et évite une perte de qualité audio. Le programme offre une **navigation plus facile** même sur des fichiers volumineux (jusqu'à 4 Go) et vous permet une **visualisation** très rapide des données audio compressées. Il peut gérer les **feuilles de cue** permettant de scinder un fichier à des positions de cue. De plus, vous pouvez directement **enregistrer et encoder** au format MP3 à partir de vos périphériques d'entrée audio.

## Guides rapides

### Utilisation générale

Ouvrir un fichier: *Fichier> Ouvrir* (également possible: glisser + déposer ou fichier par ligne de commande). Pré-écoutez avec Play / Stop ou la barre d'espace. Naviguer dans la piste: curseur gauche / droite, page suivante / précédente, molette de la souris, clic dans la zone de la carte (sous le graphique audio), barre de défilement ou Ctrl + clic dans le graphique.

## Couper une partie de l'audio

Où commence la partie à supprimer: faites glisser le début de la sélection avec le bouton gauche de la souris dans le graphique audio, ou appuyez sur Définir début ou sur B pour définir le début de la sélection sur la position de lecture jaune. Lorsque la coupe doit finir, cliquez / glissez avec le bouton droit de la souris dans le graphique ou appuyez sur Set end ou sur N. Pour pré-écouter la coupe, appuyez sur => | ... | => . Ajustez la sélection avec le bouton droit de la souris ou les touches 1-4. Pour couper, appuyez sur le bouton Cut / Cue dans le panneau inférieur ou sur la touche Suppr. Utilisez le jeu normal pour contrôler la coupe. Enregistrez le fichier: *Fichier> Enregistrer tout le son* .

## Extraire une partie de l'audio

Où la partie doit commencer: faites une sélection en faisant glisser le bouton gauche de la souris dans le graphique audio, ou appuyez sur Définir début ou sur B pour définir le début de la sélection sur la position de lecture jaune. À la fin de la partie désirée, cliquez / glissez avec le bouton droit de la souris ou appuyez sur les touches Set end ou N. Pour pré-écouter la plage, utilisez les boutons | => .. et .. => | ou les touches F6 et F7. Ajustez la sélection avec le bouton droit de la souris ou les touches 1-4. Enregistrez la plage sélectionnée: *Fichier> Enregistrer la sélection* .

## Divisé en plusieurs fichiers

À la position de division souhaitée, ajoutez une sélection de point: cliquez uniquement sur le graphique gauche (sans le faire glisser) avec le bouton gauche de la souris. Pour créer le point de partage, appuyez sur Cut / Cue dans le panneau inférieur ou sur la touche Suppr. **Tous les points de partage doivent afficher une ligne pointillée!** (Si pour une raison quelconque, la ligne n'est pas en pointillé: mettez le point en surbrillance en plaçant la position de lecture jaune après celle-ci, appuyez sur Ctrl + Q pour définir le "drapeau Cue".) Ajustez un point de partage en faisant glisser la poignée grise avec le bouton droit de la souris . Pour sauter à un point de partage, appuyez sur > | ou | < . Pour charger une feuille de repère (un fichier contenant des points de partage), ouvrez le fichier de la fiche de rappel, pas le fichier audio. Si le programme ne trouve pas le fichier audio pour une feuille Cue, ouvrez le fichier audio, puis sélectionnez *Spécial> Charger la feuille de repère sur le fichier audio actuel* . Pour diviser la piste, sélectionnez *Fichier> Enregistrer le fractionnement* .

## Disparaître

À la fin de la plage de fondu souhaitée, créez une sélection de points: cliquez (ne faites pas glisser) avec le bouton gauche de la souris sur le graphique audio. La sélection doit être une ligne pointillée! Appuyez sur Couper . Avec le bouton gauche de la souris, faites glisser la poignée grise de la piste, allant de 0,0 à -48,0 dB, par exemple. Jouez à partir de la piste commençant par Rew et Play . Même procédure pour le fondu sortant: créez un point quelques secondes avant la fin de la piste, faites glisser la poignée grise à la fin de la piste. Vous

pouvez toujours ajuster les points en faisant glisser la poignée (bouton gauche de la souris = volume, droite = position). Vous pouvez également utiliser plusieurs points pour les courbes de fondu complexes. Sur AAC ou MP2, l'ajustement du gain n'est pas possible.

## Ajouter, déplacer, supprimer une queue

Ajouter un repère / index: Cliquez une fois (ne faites pas glisser!) Dans l'audio où doit se trouver le repère. Si la ligne verticale est en pointillé (signifie cue), appuyez sur la touche Suppr. Remarque: La méthode de sélection de la souris doit être la méthode par défaut: "Gauche = nouveau + glisser / Droite = Le plus proche" - voir les paramètres. Déplacer une queue: Faites glisser la petite poignée grise d'une ligne en pointillé avec le bouton droit de la souris. Supprimer un repère: mettez-le en surbrillance en déplaçant le curseur de lecture derrière celui-ci, appuyez sur E. Convertir en un repère: Mettez en évidence le point de montage en déplaçant le curseur de lecture derrière lui, appuyez sur Ctrl + Q

## Paramètres de base

Pour lire les fichiers, le programme utilise des bibliothèques de décodeurs. Pour les **MP3**, il s'agit généralement du **codec ACM** fourni par le système (Windows le contient depuis XP, par défaut). Le **fichier mpglib.dll** peut être utilisé pour la lecture de **MP2** et alternativement pour le format MP3. Il doit être dans le dossier du programme ou dans le chemin du système (par exemple, le dossier Windows). Pour jouer à **AAC**, vous avez besoin de la version gratuite **libfaad2.dll** (qui fonctionne également: un ff\_libfaad2.dll renommé de ffdshow) dans le dossier du programme ou le chemin système. La bibliothèque libfaad2.dll doit être au format **32 bits** et nécessite également les **environnements d'exécution MSVC 9.0** (généralement présents dans les versions Windows les plus récentes). Pour le **démultiplexage AAC de MP4** vous pouvez indiquer au programme où trouver le **fichier ffmpeg.exe** à partir du **fichier** gratuit FFmpeg.

Basculez vers votre décodeur MP3 préféré dans les paramètres de l'appareil (Paramètres> Configurer> Décodeur). Sous Paramètres> Périphériques dans la section Sortie, vous pouvez sélectionner un périphérique Wave et régler le nombre d'images en cours de décodage dans chaque mémoire tampon de lecture entre "rapide" (1 image) et "fiable" (8 images). Sur les machines plus lentes, définissez une valeur supérieure. Pour une réponse rapide des graphiques, sélectionnez une valeur inférieure. La valeur par défaut est 4. Pour l'enregistrement MP3, vous pouvez également définir le périphérique d'entrée sur cette page.

La **langue** du programme peut être réglée dans l'onglet Opération (Paramètres> Configurer> Opération). Dans la liste, sélectionnez votre langue si elle est présente. Les fichiers de langue doivent figurer dans un sous-répertoire "Langues" du dossier mp3DirectCut. Si aucune langue n'est sélectionnée ou trouvée, le programme recherche également dans son propre dossier pour un fichier de langue (!). Ainsi, vous pouvez également activer votre langue sans conserver le sous-dossier (mais il n'apparaîtra pas dans la liste).

La **vue plein écran** n'est pas recommandée. Cela prend plus de temps - sans information, car la résolution du graphique en mpeg est beaucoup plus basse

que la résolution de l'affichage en plein écran.

## La navigation

Mp3DirectCut étant conçu pour gérer des fichiers volumineux, il existe de nombreuses façons d'atteindre une position:

### Barre de défilement

Avec le curseur, vous pouvez déplacer un fichier. Les boutons fléchés (ou les **touches**: Maj + Gauche / Droite) permettent de déplacer un seul cadre MPEG en arrière ou en avant.

### << < > >> et touches: Gauche / Droite et Page haut / bas

Ces boutons / touches peuvent être définis par l'utilisateur. Vous pouvez définir le nombre d'images à sauter en avant / en arrière dans la fenêtre de configuration entre 10 et 10 000 pour << et >> et entre 1 et 1 000 pour < > . Pour les pistes de 44 kHz, 38 images correspondent à environ 1 seconde, 383 saute 10 secondes.

### Molette de la souris

Pas de touche: défilement lent, Maj: défilement rapide, Ctrl: zoom, Maj + Ctrl: volume.

### Passer la souris sur la carte

Vous pouvez directement passer à n'importe quelle position de fichier en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur la zone de carte située sous le graphique audio.

### Ctrl + Souris

Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée tout en cliquant sur le graphique audio, le curseur passe à la position audio indiquée.

### I .. << >> .. I

Ces boutons permettent de placer le curseur de lecture au début ou à la fin de la sélection, le cas échéant.

### Menu de liste et I < > I

Vous permettent de choisir le point d'édition actif et de positionner le curseur de lecture sur son point de départ.

### Champ de position

Vous pouvez entrer une position par heure ou en pourcentage dans le champ d'édition et appliquer la valeur en appuyant sur Entrée ou sur Tab.

## Montage audio

### Général

Editer un fichier ou compiler des fragments de fichier signifie créer différentes **parties** de contenu audio. Chaque fois que vous coupez ou définissez un point

de repère / gain, votre piste sera divisée en plusieurs parties. Chaque point d'édition est le début d'une nouvelle pièce. Le **menu Liste** affiche chaque partie présente et sa fonction.

Comme dans d'autres éditeurs, l'édition commence par une **sélection**. Une sélection peut être une **plage** audio ou un seul **point de position** (ligne pointillée!). Les plages peuvent être utilisées pour couper, copier ou coller. Une sélection de points sert à créer des indices ou des points de changement de volume.

## Faire une sélection

Vous avez ces moyens:

### Boutons Définir début et Définir fin

Ces boutons permettent de définir le début ou la fin de la sélection sur la position actuelle.

### Souris

Vous pouvez pointer / faire glisser une sélection en utilisant les boutons gauche et droit de la souris. Le comportement des boutons peut être défini dans les préférences: **Méthode 1**: le bouton gauche définit le début de la sélection (en cliquant ou en le faisant glisser), le bouton droit en définit la fin. **Méthode 2**: Le bouton gauche permet de faire une nouvelle sélection et de l'agrandir. Le bouton droit se déplace au début ou à la fin (selon ce qui est le plus proche).

Remarque: pour faire une **grande sélection**, vous devez d'abord pointer sur une extrémité de la sélection, puis aller à l'endroit où l'autre devrait être et la définir. Il n'est pas possible de faire glisser une longue sélection en déplaçant la souris sur les bordures de la fenêtre.

### Champ de sélection

Vous pouvez entrer le début, la fin ou la longueur de la sélection par des nombres. Veillez à ne pas supprimer les symboles, sinon les valeurs ne peuvent pas être lues correctement dans le champ.

## Partie structure

À chaque point d'édition, une partie audio indépendante commence. Certaines parties peuvent même provenir de **différents fichiers audio**. Chaque partie peut avoir des informations sur un **changement de volume** ou s'il s'agit d'une **cue**.

Si vous **coupez** une sélection, la plage disparaît et n'est plus connue du programme. Mais un point d'édition reste à la position de coupe et vous pouvez **restaurer** la plage de coupe à chaque fois en utilisant le bouton d'édition.

## Les boutons Couper et Editer

Le bouton **Couper** divise la partie audio actuelle en deux parties. S'il y avait une plage de sélection, elle sera coupée. Si la longueur de la sélection est nulle, la fonction Couper divise uniquement la pièce. Le point de partage peut être utilisé pour créer un point de changement de volume (voir ci-dessous) ou un repère.

Si un point de partage doit servir de repère (par exemple pour créer une feuille de **repère**), son **drapeau de repère** doit être défini. Le programme le configure

automatiquement lors de la création d'un point de partage ou du chargement d'une feuille de repère. Les points d'édition avec le drapeau de repère sont représentés par une **ligne en pointillé** . Pour définir ou supprimer manuellement un indicateur de repère, appuyez sur Ctrl + Q ou cochez / décochez "Repère" dans la boîte de dialogue des propriétés de la pièce (menu Edition).

Avec le bouton **Editer**, vous pouvez **supprimer des points d'édition existants** . Cela signifie que deux parties seront jointes. Si le point d'édition était une coupure, la plage audio supprimée sera restaurée.

Remarque: la modification d'un point n'est pas possible, s'il a été créé par collage. Dans ce cas, les données audio entre deux parties ne sont pas continues et il n'y a rien à restaurer. Pour supprimer ces insertions, sélectionnez-les et utilisez la fonction "Supprimer les éléments sélectionnés" dans le menu Edition.

## Menu Edition: Couper, Copier, Coller

Si le bouton Couper ne copie **pas** la plage de coupe dans le presse-papiers, Couper et Copier dans le menu Edition font. Les informations copiées peuvent être collées dans n'importe quel nouvel emplacement (actuel ou sélection). Copy and Paste peut gérer plusieurs fichiers et pièces et fonctionne de manière totalement non destructive. Cela signifie qu'aucune donnée audio n'est copiée mais que des informations d'accès.

## Changements de volume

Pour modifier le volume, créez simplement un ou plusieurs points de montage (à partir des sélections de longueur nulle, voir ci-dessus). Vous pouvez ensuite modifier directement le gain en faisant glisser les **poignées grises** avec le **bouton gauche de la souris** . Vous pouvez également modifier le gain du point d'édition mis en surbrillance à l'aide des touches **Ctrl + Haut / Bas** . Pour déplacer un point d'édition, faites-le glisser avec le **bouton droit de la souris** .

Les plages audio avec un volume modifié sont affichées dans la couleur des points de montage. Le signe de gain du point de montage indique le changement de volume en dB.

Remarque: le changement de volume ne fonctionne que sur MP3. Le réglage du gain sur AAC ou MP2 n'est pas possible. Comme les données restent codées, les changements de volume ne peuvent être effectués que par résolution de 1,5 dB.

L'utilisation de la **boîte de dialogue Gain** n'est recommandée qu'à des fins spéciales, telles que la réduction du silence d'une zone ou le réglage du «**gain le plus faible**», également utilisé pour le **fondus simple**, le **fondus en deux étapes** et le **rognage automatique** . "**Gain le plus bas**" peut également être défini dans la boîte de dialogue de configuration. **Les fondus** doivent être créés en faisant glisser manuellement les points de montage ou avec les fonctions **Fondus simple** ou **Fondus à deux étapes** .

## Modifier ou supprimer des points d'édition existants

Pour déplacer simplement un repère ou un point de changement de volume, faites-le glisser avec le **bouton droit de la souris** (ou utilisez Alt + Gauche /

Droite pour le point en surbrillance).

Pour éditer une coupe existante, déplacez-vous à sa position pour la surligner. Après avoir appuyé sur **Edit**, la plage de coupe ou le point de partage deviendra la sélection et sera supprimé. Après avoir changé de position, appuyez de nouveau sur **Cut** pour enregistrer les modifications dans la nouvelle coupe. Si le point d'édition avait des noms de titre ou un changement de volume, ces données seront conservées avec la sélection et également stockées dans la nouvelle coupe.

La fonction **Limiter** permet de modifier directement les limites d'une coupe existante sans la convertir en sélection. Avec les touches **Ctrl + 1/2/3/4**, vous pouvez décaler les données audio du côté gauche ou droit de la découpe.

## Pré-écoutez et enregistrez

La lecture normale est déjà un mode d'écoute préalable, car chaque coupure et chaque modification de gain sont jouées telles qu'elles seront sauvegardées. De plus, il y a quelques boutons pour pré-écouter les limites de sélection:

**=> | ..** ou F5 - lecture de la région \* à la sélection **commençant par**  
**| => ..** ou F6 - lecture de la région \* à **partir de** la sélection **commençant à**  
**.. => |** ou F7 - lecture de la région \* à la **fin de** la sélection  
**..| =>** ou F8 - région de jeu \* à **partir de** la **fin de** la sélection

**=> | ... | =>** ou F9: joue la sélection **en coupe** (région \* avant et après la sélection)

Pour jouer la sélection en **boucle**, appuyez sur F4.

\* La durée de pré-écoute peut être ajustée dans la boîte de dialogue Paramètres. La valeur par défaut est deux secondes.

En mode de jeu, deux des boutons de pré-écoute changent de fonction pour permettre la **lecture rapide**. Les boutons affichent les symboles **>> -** et **>> +** et peuvent être utilisés pour régler la vitesse de lecture rapide par petites étapes. Pour un fonctionnement plus rapide, il est recommandé d'utiliser F7 et F8.

**Enregistrer l'audio complet** ... enregistre les données audio complètes affichées comme éditées.

**Enregistrer la sélection** ... enregistre ou uniquement la plage de la sélection.

**Save split** ... crée des fichiers séparés pour chaque plage **entre deux mémoires**.

Remarque: vous devez vérifier le ou les fichiers de sortie avant de supprimer l'original.

## Détection de pause

Cette fonction définit les repères ou les coupures sur les espaces vides de longueur et de niveau définissables. Les paramètres doivent être ajustés avec soin car les résultats peuvent être très différents.

Les curseurs **Niveau** et **Durée déterminent** à quels seuils de niveau audio et de durée d'intervalle une pause sera détectée. **Décalage** est le nombre d'images à la fin de la pause pour lesquelles la mémoire sera décalée vers la gauche ou la droite. **Couper toute la pause** signifie que non seulement un repère à la fin de la pause sera créé, mais aussi une coupure sur toute la pause (le début de la coupure légèrement décalée à droite) si la pause est suffisamment longue. N'utilisez pas l'option Couper lorsque vous souhaitez créer uniquement une feuille de repère!

La valeur "**Après un saut de détection de pause**" peut être utilisée pour accélérer le processus de détection. Si une pause est trouvée, le programme avance encore du nombre de secondes entré. Par exemple, si vous savez que toutes les pistes de votre image CD durent 3 minutes ou plus, vous pouvez définir cette valeur sur 150 secondes.

## Enregistrement

Pour enregistrer directement des MP3, vous avez besoin d'un codec ACM avec capacité d'encodage ou de la DLL gratuite Lame Encoder. Il est important de choisir un **nom de fichier de base**. Vos enregistrements seront sauvegardés sous ce nom. Notez qu'il n'y aura pas de requête pour écraser les fichiers existants! Si vous sélectionnez **Ajouter la date et l'heure**, chaque fichier enregistré aura un horodatage dans son nom de fichier.

Pour initialiser l'enregistrement, appuyez sur le bouton Enregistrer. Ensuite, vous pouvez voir le niveau d'entrée audio sur le vumètre. Après avoir appuyé sur Play, le fichier commence à être écrit. Si vous avez sélectionné **Ajouter les données** dans les paramètres d'enregistrement, aucun fichier existant ne sera supprimé et vous pouvez effectuer plusieurs enregistrements dans un seul fichier. Veillez toutefois à ne pas utiliser différents débits binaires ou échantillons dans un même fichier. Lors de l'**ajout en mode VBR**, vous ne verrez que la durée de l'enregistrement en **cours entre parenthèses**.

Pendant l'enregistrement, vous pouvez définir jusqu'à 40 mémoires en appuyant sur Set begin. Le nombre et la position du dernier repère sont affichés dans le champ de la plage.

La valeur de **Buffer** indique combien de données attendent d'être codées par le codec. Si cela se développe, l'ordinateur n'est pas assez rapide pour encoder le MP3 en temps réel. La partie tampon non codée ne doit pas dépasser 10% pendant plus de quelques secondes. Sur les systèmes modernes, il devrait toujours être proche de 0%.

Depuis la version 2.21, vous pouvez limiter votre enregistrement à une **durée réglable**. La valeur peut être définie en minutes dans l'onglet **Dossiers** de la fenêtre Paramètres. Le temps restant sera affiché en dessous du temps d'enregistrement au lieu du tampon. La valeur de limite de temps peut également être utilisée pour enregistrer dans **plusieurs fichiers**. En cochant **"Continuer dans un nouveau fichier"**, l'enregistrement sera divisé en fichiers dont la durée est définie par la limite de temps.



Si vous lancez mp3DirectCut avec **"/ rec"** dans la ligne de commande, l'enregistrement démarrera immédiatement avec les paramètres d'encodage de votre dernière session. Vous pouvez utiliser cette option pour les enregistrements automatisés. Voir plus sous Options de la ligne de commande.

## Plus de fonctionnalités

Le bouton **Marge** indique la pièce entre le gain le plus élevé et le maximum de 0 dB depuis le début de la lecture ou de l'enregistrement. Il est utile de voir combien de gain de réserve il reste, par exemple lorsque vous enregistrez quelque chose. Appuyez sur le bouton pour réinitialiser l'affichage et rechercher la prochaine marge la plus basse.

La fonction **Normaliser** cherche le fichier entier (ou la sélection) pour le gain le plus élevé. S'il y a de la place au maximum de 0 dB, cela suggère l'augmentation de gain correspondante. L'analyse du fichier peut être lente, car elle doit être décodée temporairement pour la recherche de pics. Le réglage du gain n'est pas possible sur AAC ou MP2.

Le repérage **automatique** vous permet de diviser de grandes pistes en petits segments de même longueur. Ceci est particulièrement utile pour écouter de longues pistes (par exemple, des livres audio) sur des lecteurs matériels avec capacité de recherche lente ou manquante. Le repérage automatique affecte le fichier entier, si rien n'a été sélectionné, ou uniquement la sélection. Après avoir réglé les repères, vous pouvez appeler "Enregistrer le groupe ..." et choisir une destination pour l'écriture de la série de fichiers.

Le **rognage automatique** supprime **automatiquement** les silences au début et à la fin de la piste. Le niveau de silence peut être réglé sous Paramètres> Divers> Gain le plus faible. La précision de la fonction ne peut être garantie. Vous devriez vérifier le résultat avant de sauvegarder.

## Fichiers de projet et feuilles de repère

Un fichier de projet mp3DirectCut (\* .mpd) contient un état d'édition complet avec chaque partie et ses informations de volume, de coupe et de repère. Si vous travaillez avec des fichiers volumineux et effectuez beaucoup de coupes, vous devez fréquemment enregistrer votre travail dans un fichier de projet.

Cue Sheets (\* .cue) contiennent un lien vers un fichier audio et des index de temps (cues). Les réglages de coupe et de gain ne peuvent pas être enregistrés sur une feuille de repère. Une feuille de repère ne peut même pas être sauvegardée si le fichier audio a été édité en même temps. Lors du chargement d'une feuille de repère, le programme lit les titres et les noms d'artistes et les affiche dans la zone graphique. Si vous scindez un fichier à l'aide d'une feuille de repère, vous pouvez créer des noms de fichiers avec des titres et des balises ID3v1.1 pour chaque fichier.

## Raccourcis clavier

<b>Page up / down</b>	Reculer / avancer le grand pas définissable (<<< / >>>)
<b>Flèche gauche / droite</b>	Reculer / avancer petit pas définissable (<< / >>>)
<b>Flèche haut / bas</b>	Aller au début / à la fin de la sélection
<b>Ctrl + Gauche / Droite</b>	Aller à la partie précédente / suivante
<b>Accueil</b>	Aller au début de la piste
<b>Fin</b>	Aller à la fin de la piste
<b>Maj + Gauche / Droite</b>	Reculer / avancer d'une image
<b>Maj + Haut / Bas</b>	Zoom avant / arrière
<b>Espace</b>	Play / Stop
<b>Ctrl + Haut / Bas</b>	Changer le gain du point d'édition actuel
<b>Supprimer ou C</b>	Couper
<b>P</b>	Jouer
<b>S</b>	Arrêtez
<b>E</b>	Supprimer / modifier le point actuel
<b>B</b>	Définir le début de la sélection sur la position actuelle
<b>N</b>	Définir la fin de la sélection sur la position actuelle
<b>R</b>	Activer l'enregistrement (puis commencez avec Space)
<b>1 ... 6</b>	Sélection réglage fin
<b>Ctrl + 1 ... 4</b>	Couper le point actuel
<b>Ctrl + 5/6 ou Alt + Gauche / Droite</b>	Déplacer le point actuel
<b>Ctrl + D</b>	Basculer le décodeur de lecture (ACM / mpglib)
<b>Ctrl + J</b>	Activer / désactiver la balise ID3v2
<b>Ctrl + L</b>	Entrer dans le champ de sélection
<b>Ctrl + O</b>	Fichier ouvert
<b>Ctrl + P</b>	Entrez le champ de position
<b>Ctrl + Q</b>	Basculer le drapeau Cue
<b>Ctrl + F4</b>	Fermer le fichier
<b>Maj + Ctrl + A</b>	Auto cue
<b>Maj + Ctrl + P</b>	Détection de pause
<b>F4 ... F9</b>	Pré-écouter ( <u>passer au chapitre</u> )
<b>F7, F8</b>	Pendant la lecture: vitesse de lecture rapide (diminution / augmentation)
<b>F11</b>	Réglages
<b>F12</b>	Paramètres d'encodage
<b>Retour arrière</b>	Réinitialisation de la marge

Plus de raccourcis sont montrés dans les **info - bulles** et dans les **menus** .

# Options de ligne de commande

## Usage:

*mp3DirectCut.exe <nom du fichier> <option (s)> <destination>*

Comme *<nom de fichier>*, chaque type de fichier connu par mp3DirectCut est possible (MP3, MP2, fichiers de projet, feuilles de Cue). Généralement, il s'agit simplement d'un fichier à ouvrir. Dans les paramètres de votre système d'exploitation, vous pouvez associer mp3DirectCut à un ou plusieurs de ces types de fichiers et à différentes options. Ensuite, vous pouvez facilement ouvrir le programme avec n'importe quel fichier de ce type. Il est également possible de faire glisser des fichiers de types connus sur mp3DirectCut.

Si vous utilisez le paramètre *<nom\_fichier>* avec / rec, vous pouvez définir un nom de fichier d'enregistrement différent du nom de fichier de base des paramètres d'enregistrement.

Les **options** suivantes peuvent être utilisées pour laisser le programme effectuer une action immédiatement. Après avoir terminé, le programme se ferme.

Remarque: les **ajustements** pour normaliser, repérage automatique, paramètres de codeur, etc. ne peuvent pas être définis via la ligne de commande. Ils doivent être réalisés avant dans l'environnement de programme normal.

## Exemples:

*mp3DirectCut "artiste - chanson.mp3"*  
*mp3DirectCut track01.mp3 / normalize / overwrite*  
*mp3DirectCut livre audio.mp3 / autocue d: \ split*  
*mp3DirectCut album.cue / split*  
*mp3DirectCut / rec*  
*mp3DirectCut autre\_recname.mp3 / rec*

## Options:

<b>/normaliser</b>	Normalise le fichier jusqu'à 0 dB. Les niveaux supérieurs ou inférieurs ne peuvent pas être définis dans la ligne de commande.
<b>/ autocue</b>	Divise le fichier donné en segments de l'heure définie dans la boîte de dialogue Autocue. Également pour l'opération Split, les paramètres actuels d'utilisation normale du programme sont appliqués. <i>&lt;destination&gt;</i> peut être un dossier existant dans lequel enregistrer les fichiers fractionnés.
<b>/ autocrop</b>	Coupe les silences du début et de la fin de la piste à l'aide de la valeur <b>"Gain le plus faible"</b> , qui peut être définie dans la fenêtre de configuration ou dans la boîte de dialogue Gain.
<b>/Divisé</b>	Nécessite une feuille de repère ou un fichier de projet et divise le (s) fichier (s) audio. Si un dossier <i>&lt;destination&gt;</i> est défini, les fichiers scindés y seront enregistrés. Les

	autres paramètres Split doivent être ajustés dans l'environnement de programme normal.
<b>/ pausesplit</b>	Exécute le détecteur de pause et divise le fichier donné aux positions de pause trouvées. Pour les opérations de détection de pause et d'enregistrement effectuées, les paramètres actuels sont appliqués. Vous pouvez les modifier en utilisant le programme normalement. <i>&lt;destination&gt;</i> peut être un dossier existant pour les fichiers de résultats.
<b>/enregistrer</b>	Ouvre et enregistre le fichier. Une simple ré-sauvegarde peut être utilisée pour éliminer les cadres incomplets ou les en-têtes indésirables.
<b>/écraser</b>	Remplace le fichier d'origine sur / save ou / normalize. Le paramètre actuel "Conserver la date du fichier source" est valide (il peut être défini dans l'environnement du programme). Si / overwrite n'est pas défini, l'extension de fichier donnée sera ajoutée une nouvelle fois.
<b>/ rec</b>	Démarre l'enregistrement immédiatement. Cette fonctionnalité est spécialement conçue pour les enregistrements par minuterie. Dans un planificateur, vous pouvez généralement définir une durée après laquelle le programme sera terminé. Pour les enregistrements multiples, veillez à cocher <b>Ajouter la date et l'heure</b> ou <b>Ajouter des données</b> dans les paramètres d'enregistrement, sinon les enregistrements précédents seront écrasés. Si un nom de fichier est donné avant l'option / rec et que l'option <b>Ajouter date et heure</b> ou <b>Ajouter les données</b> n'est pas sélectionnée (!), Le programme enregistre dans un fichier portant ce nom.
<b>/ localini</b>	Régulièrement, le programme essaie d'écrire les paramètres dans son propre dossier. Si cela échoue, par exemple en raison de droits manquants, les paramètres sont stockés dans le dossier de données de l'application de l'utilisateur. Cette option empêche le programme de lire ou d'écrire dans le profil utilisateur. Cela peut être utile dans des cas particuliers, par exemple si des paramètres locaux sont nécessaires lorsque le programme est exécuté à partir d'un lecteur amovible.