Planet Home-Studio

ARM vs X86:
Les frères ennemis ?

Spitfire Audio:
B. Herrmann Toolkit Composer
Symphonic Strings Evolutions

Eventide
Fission

Embertone
Joshua Bell Violin

XILS-Lab
PolyM

KV331 Audio
SynthMaster One

Apps IOS

Retrouvez notre sélection des meilleures applications sur tablettes et smartphones.



Korg Gadget Le

Tutoriels

Kontakt: Tips

Logic Pro X: le Flex Pitch

Premiers pas avec DP9 part 2

Test

Fluffy Audio: Dominus Choir

ÉDITO

SOMMAIRE

DIGITAL PERFORMER 9.5 : 5
HANS ZIMMER PERCUSSION : 11
NUGEN AUDIO MASTERCHECK PRO : 17
ROB PAPEN SUBBOOMBASS 2 : 22
EMBERTONE SHAN BAWU : 28
ANALOG LAB V3 : 34
ALBION ONE 10TH ANNIVERSARY : 41
MOMENTUM : 49
KONTAKT - OPTIMISEZ VOTRE RAM : 64
LOGIC PRO X : LE FLEX TIME : 68
DP 9 : OVERDUB & COMPTOOL : 73



Rédacteur / Testeur/ Illustrations sonores : Alexandre Charon.**Nos remerciements à :** Spitfire Audio, Nugen Audio, Eventide, Embertone, Arturia, et Impact Soundworks, Rob Papen, pour nous avoir permis de tester leurs produits. Mention spéciale à Laurent, Chrys et Jonathan pour leur collaboration ainsi que leur soutien. N'hésitez pas à «liker» notre page facebook ou encore à nous laisser vos impressions / suggestions. Retrouverez ci-dessous les liens qui vous permettront d'être informés de notre actualité. **Vous êtes annonceur ?** Contactez-nous à l'adresse suivante: contact@planethomestudio.com pour plus d'informations.

NATIVE INSTRUMENTS





DECOUVRIR
cliquez juste ici

NKS
NATIVE
KONTROL
STANDARD

BANC DE TEST

Chaque mois, nous vous proposons une série de tests regroupant les dernières nouveautés du moment en terme d'instruments virtuels, et de plug-ins en tous genres. En lisant nos articles, vous pourrez y découvrir nos impressions, mais aussi et surtout, écouter des démos qui vous permettront d'appréhender un peu mieux les produits en question.



DIGITAL PERFORMER 9.5

MOTU

MARK OF THE UNICORN A MIS DERNIÈREMENT À JOUR SON CÉLÈBRE SÉQUENCEUR EN VERSION 9.5. L'ÉDITEUR AMÉRICAIN VIENT D'Y INTÉGRER DES FONCTIONS DE TIME-STRETCHING ET DE PITCH-SHIFTING AVANCÉES, GRÂCE À LA TECHNOLOGIE ZTX PRO DÉVELOPPÉE PAR L'ÉQUIPE ALLEMANDE DE ZYNAPTIQ. IL N'EN FALLAIT PAS PLUS POUR ATTISER NOTRE CURIOSITÉ ET NOUS DONNER L'ENVIE D'Y JETER UN COUP D'OEIL ! SUIVEZ LE GUIDE ! ;-)

MOTU

DIGITAL PERFORMER 9.5

Spécifications :
séquenceur Audio-MIDI.

Compatibilité :
Mac / PC (32 / 64 bits). VST / Audio Unit /MAS.

Tarif : 399€

LIEN PRODUIT

Un peu d'histoire ...

Doucement mais surement, **MOTU** soigne son célèbre logiciel en lui apportant, au fil des updates, de plus en plus de fonctionnalités. Certains railleront (et continueront de le faire), ce séquenceur historique sorti en 1985 et baptisé à l'époque « **Performer** ». Mais ils oublient trop souvent qu'il fut un des premiers à prendre en charge le protocole MIDI. Il était également à l'époque, le seul concurrent de « **Sound Tools** » puis de « **Pro Tools** », deux réalisations de la société Digidesign, aujourd'hui devenue **AVID Technology**.

En plus de l'offre logiciel, MOTU proposait (au même titre que son concurrent), des interfaces dédiées (MIDI / Audio). Autant dire que chez MOTU on sait de quoi l'on parle et ce depuis plus de 30 ans. Longtemps réservé au monde du Mac, MOTU a su judicieusement s'ouvrir à la plateforme PC et proposer son logiciel au plus grand nombre.



Zynaptiq ? C'est qui ?

Derrière une dénomination aussi peu explicite, se cache en réalité une société allemande du nom de Zynaptiq. Localisée à Hanovre, cette dernière est spécialisée dans le développement de technologies et d'applications dédiées aux traitements mais aussi à l'analyse de données audio et vidéo. Fondée en 2011, ses fondateurs (conjointement à une équipe de développement ultra-pointue), profitent d'une expérience de plus de 40 ans dans le monde du logiciel et de la production audio, pour développer des solutions novatrices, et à même d'apporter des solutions à leurs clients. Autrement dit, MOTU a su frapper à la bonne porte !

« Time-stretchez moi tout ça ! »

Digital Performer disposait déjà de possibilités de time-stretching, mais la technologie ZTX PRO vous permettra de profiter d'une qualité considérablement améliorées. Si vous avez déjà fait l'expérience du Time-Streching un peu « extrême », vous savez comme moi que les résultats obtenus pouvaient être plus qu'hasardeux et dénaturaient trop souvent la nature même de nos fichiers audio. MOTU ne pouvant se satisfaire de cet état de fait, et suite aux demandes exprimées par ses clients, l'éditeur a décidé d'intégrer la technologie ZTX PRO dans DP. Grâce à elle, vous pourrez travailler avec n'importe quel matériel audio. De l'instrument soliste, aux voix, en passant par des boucles de batterie, et même des mixs entiers, rien ne vous résistera. C'est si efficace qu'il est même envisageable (et



pourtant quasiment improbable pour 99% des projets musicaux), de faire varier en temps réel le tempo de votre audio conjointement à une piste conductrice. Si sur le papier l'annonce pouvait paraître un peu surfaite (marketing quand tu nous tiens), il faut reconnaître que dans les faits …. ça le fait !



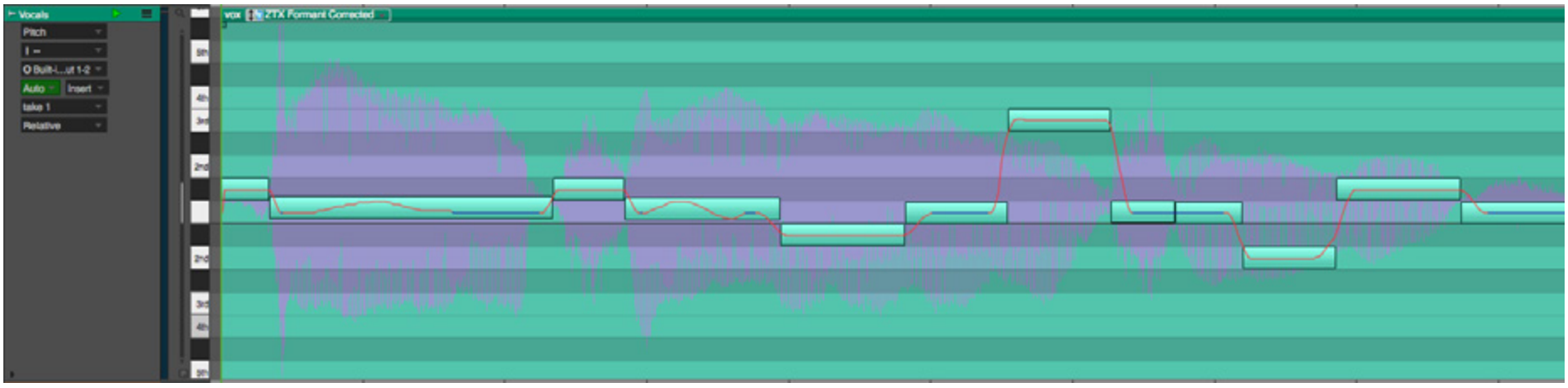
« Ok tu streches, mais est-ce que tu pitches ? »



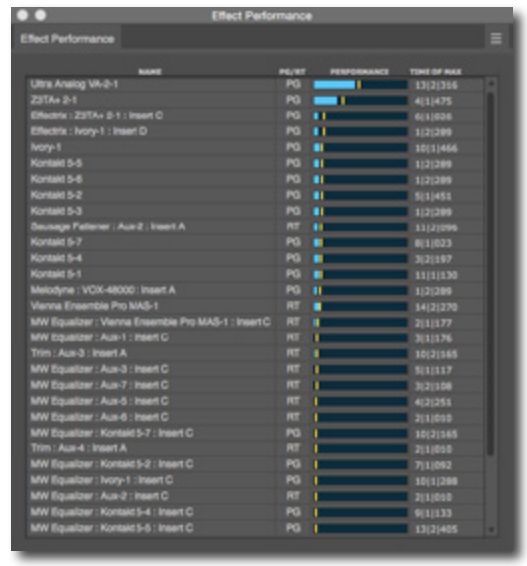
Il va s'en dire que bien souvent, l'un ne va pas sans l'autre. J'entends par là qu'une fois qu'il est possible d'influer sur le temps (tempo), l'envie de jouer avec la hauteur (pitch) des notes n'est jamais très loin ! Là encore, DP permettait déjà de jouer sur cet élément (Pitch Analysis), mais comme pour le time-stretching, il ne fallait pas trop « tirer sur la corde », faute de quoi, vous pouviez vous retrouver avec quelque chose d'inexploitable. C'est ici que la technologie **ZTX PRO** vient en renfort et propose une fonction de pitch-shifting de très haut vol. Quelque soit la nature de votre audio (monophonique / polyphonique), vous pourrez appliquer des ajustements de pitch standards, mais aussi effectuer des corrections de formants ultra-précis (idéal pour les voix par exemple). MOTU permet également de spécifier directement dans les préférences du logiciel, quel algorithme utiliser (**ZTX Formants-Corrected**, **ZTX Standard**, **PureDSP Solo Vocal**, ou **No Pitch Shift**).D'un point de vue workflow, on reste sur une utilisation / manipulation très simple. On déplace la ou les notes souhaitées pour effectuer les ajustements nécessaires, et le tour est joué. Il vous sera même possible d'affecter un algorithme particulier à chacun de vos soundbites (sélectionné parmi les 3 disponibles : **ZTX Formants-Corrected**, **ZTX Standard**, et **PureDSP**) !

Une édition relative et absolue du Pitch.

Digital Performer 9.5 propose une autre manière d'éditer vos notes. La fonction d'édition « in-line Pitch » va permettre à DP de modifier la hauteur de pitch par intervalles à partir de la hauteur de base. Pour être plus clair, imaginons que vous souhaitiez transposer une partie de guitare à la quinte supérieure. Et bien il vous suffira tout simplement de faire glisser les éléments de 7 cases vers le haut pour y parvenir (chaque case représentant un demi-ton). On utilisera le **mode relatif** sur du matériel sonore polyphonique qui n'a pas de pitch de référence. Le mode « **Absolute** » analysera quant à lui chaque note en fonction de sa hauteur fondamentale pour ensuite pouvoir l'éditer le plus simplement du monde. Le plus incroyable, c'est qu'il n'y a aucune latence ! Vous pourrez même vous amuser à jouer avec votre matériel audio en temps réel !



Avoir un œil sur ses plug-ins !



Encore une nouveauté pour cette version 9.5 baptisée « **Effect Performance** ». Cette nouvelle fenêtre sera dédiée au monitoring des ressources consommées par les plug-ins instanciés dans votre projet. L'intérêt de cette nouveauté pourrait sembler quelque peu accessoire, mais il présente l'avantage de pouvoir gérer au mieux les ressources de votre machine. Couplé à la fonction « **Pre-Gen** », laquelle propose un pré-rendu bien utile pour soulager les ressources CPU de votre machine et ainsi vous permettre d'ouvrir plus d'instruments virtuels / plug-ins d'effets. C'est à l'usage, et sur de grosses sessions, que vous prendrezw la dimension de cet ajout dans Digital Performer.

CONCLUSION

Encore une mise à jour qui ravira les utilisateurs de DP, mais qui pourra également attirer de nouveaux clients de par son offre toujours plus conséquente. On reproche souvent à **MOTU** de ne pas proposer de façon constante quantité de nouveautés. L'éditeur de Cambridge préfère offrir un logiciel stable et dénué d'un maximum de bugs, tout en restant à l'écoute de ses clients sur d'éventuelles évolutions profitable à tous. L'intégration de la technologie **ZTX PRO** permet à **DP** de franchir une étape supplémentaire, et ainsi de proposer en interne, des outils de traitements qui vous éviteront d'acquérir des logiciels de tierces parties ultra-spécialisés. L'ajout de la fonction « **Effect Performance** » est elle aussi loin d'être anodine afin de pouvoir monitorer avec précision vos plug-ins et ainsi mieux gérer vos ressources CPU. Bref, une mise à jour majeure, et qui reste gratuite si vous êtes déjà client de DP9. Pour les autres, l'upgrade (et même le crossgrade) sont toujours possibles, et à des tarifs plutôt raisonnables. Quant aux autres, qu'attendez-vous pour le tester (une version d'essai 30 jours est déjà disponible) ? ;-)

Avantages

- la stabilité
- la technologie ZTX PRO très efficace
- le monitoring des plugs avec la fenêtre « Effect Performance »



Inconvénients

- R.A.S


Artiste Audio
adam hall
KLOTZ
CABLES
M-AUDIO
ROKIT
Arturia
novation
Artiste Audio
DECOUVRIR
cliquez juste ici



HANS ZIMMER PERCUSSION

ENCORE UNE ÉNIÈME COLLABORATION ENTRE LE CÉLÈBRE COMPOSITEUR HANS ZIMMER, ET L'ÉDITEUR ANGLAIS SPITFIRE AUDIO. APRÈS UNE LIBRAIRIE DE PIANO DE GRANDE QUALITÉ RÉALISÉE SOUS LA TUTELLE DU COMPOSITEUR À SUCCÈS, CE DERNIER S'ATTAQUE AUX PERCUSSIONS CINÉMATIQUES ! MAIS QUE VALENT-ELLES RÉELLEMENT ? C'EST JUSTEMENT CE QUE NOUS ALLONS TENTER DE DÉCOUVRIR AU TRAVERS DE CET ARTICLE !

HANS ZIMMER

PERCUSSION

Spécifications :
Librairie dédiée aux percussions cinématiques. 19,6 Go soit 12225 échantillons au total.

Compatibilité :
Kontakt 5 (version complète), Kontakt 5 Player (version gratuite), NKS.

Tarif : 399€

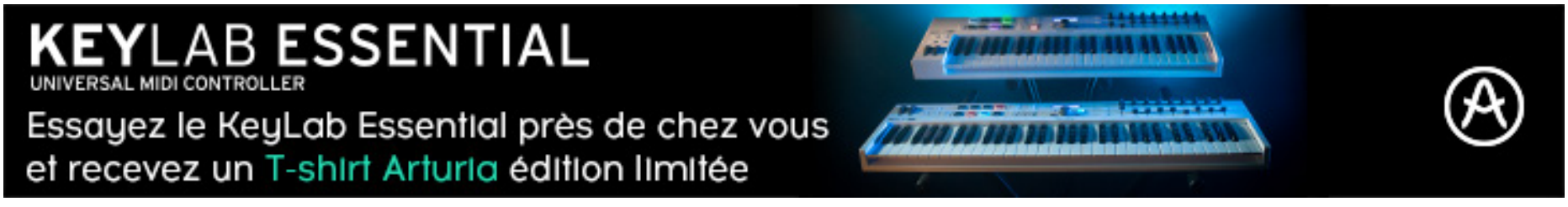
LIEN PRODUIT

Hans ? ça me dit quelque chose ...

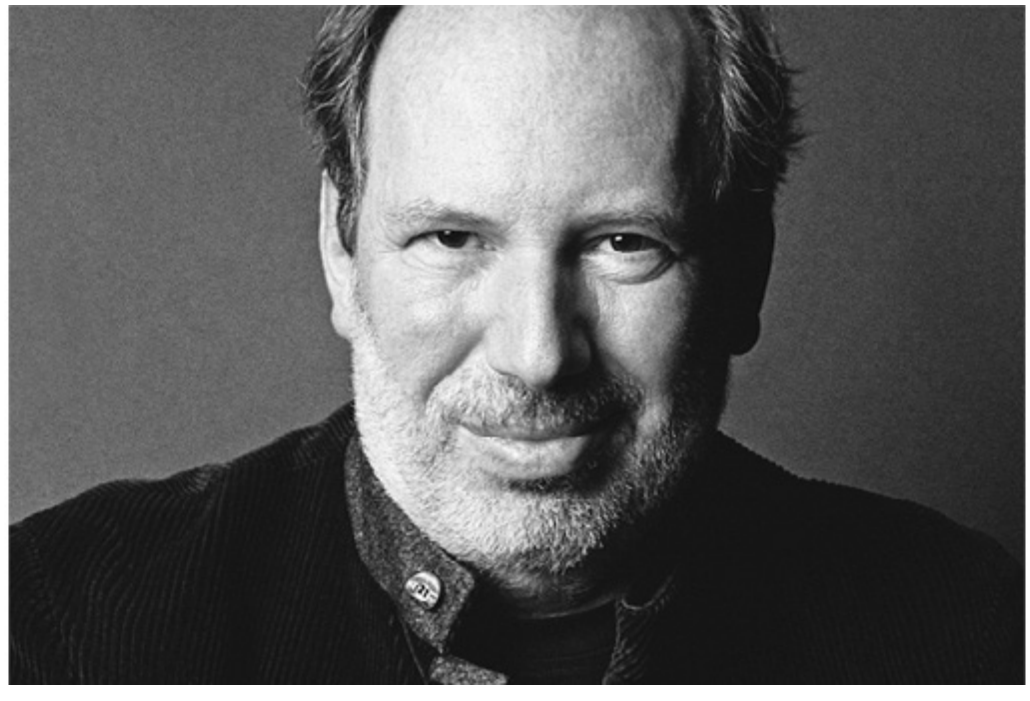
Difficile (voir quasi impossible) de passer à côté de ce compositeur à succès surtout si vous êtes fans des productions à succès « made in Hollywood ». Il compte à son actif quelques uns des plus gros blockbusters de l'histoire (Pirates des caraïbes, Gladiator, The Dark Night, etc), mais aussi « Rain Man », « Thelma et Louise », « Da Vinci Code », « Kung Fu Panda 3 », « le Roi Lion », « Dunkerque », etc, et collectionne par la même occasion les récompenses en tous genres (dont un Oscar) ! Alors qui d'autre pouvait susciter l'intérêt d'un éditeur comme Spitfire Audio pour la création d'une librairie dédiée aux percussions cinématiques ? On est d'accord ... Personne !

Une démarche claire.

Pour capter l'ADN sonore des créations du compositeur, Spitfire Audio a commencé dans un premier temps, par reprendre les mêmes ensembles ainsi que les mêmes instruments solo utilisés dans ses compositions.



De plus l'éditeur a pu profiter de ses années d'expérimentation en studio pour parfaire sa librairie et lui donner une signature sonore propre. Mais ça ne s'arrête pas là car Spitfire Audio a également sollicité l'équipe « Grammy » du compositeur pour effectuer les enregistrements des milliers d'échantillons disponibles dans cette banque sons. Donc si on fait les comptes: les mêmes instruments, les mêmes musiciens, le même studio, les mêmes ingénieurs, plus la supervision particulièrement pointilleuse d'Hans Zimmer lui-même, donnent une librairie « signature » qui vous permettra de bénéficier de même matériel sonore que le maître.



Une librairie « Maousse costaude » !

Pour une banque ultra-spécialisée comme celle-ci, près de **20 Go de données** ça n'est pas rien ! D'un autre côté, il faut ce qu'il faut pour profiter des quelques 12225 échantillons que contient la librairie. Autre gros avantage du produit: il est 100% compatible avec **Kontakt Player** (en plus de la version complète).

Une offre conséquente et inédite.

Certes ça n'est pas la seule librairie dédiée aux sonorités percussives. Vous aurez le choix parmi une sélection pléthorique d'éditeurs comme 8DIO, East West, Orchestral Tools et quelques autres. Mais ici « LA » raison qui motivera votre choix, sera avant tout de bénéficier du **« son Hans Zimmer »**. Ce dernier s'est toujours démarqué de façon très créative dans ses compositions et c'est ce que souhaitait capturer Spitfire Audio dans cette librairie. Cette dernière se fragmente en deux **blocs**.



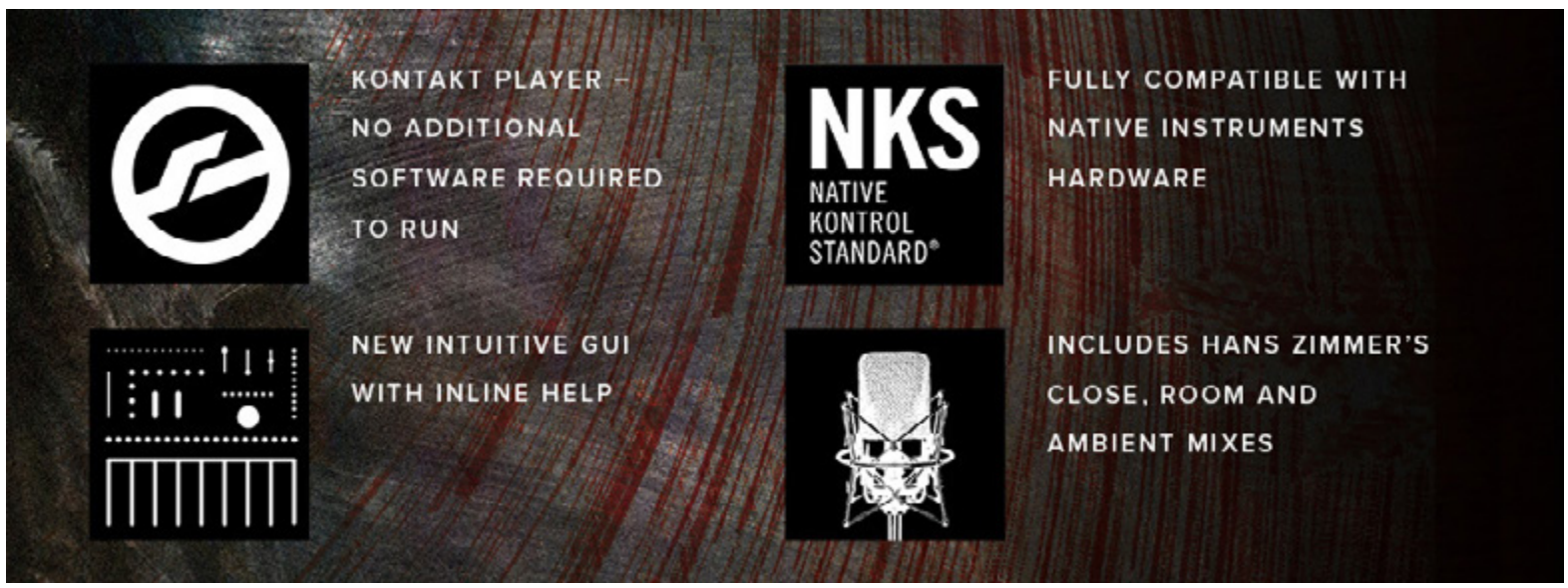
Le premier baptisé « **London Ensembles** » dispose de 4 instrumentistes ayant tous travaillés avec Hans Zimmer. On retrouve **Frank Ricotti** (lequel avait d'ailleurs déjà travaillé avec l'éditeur anglais sur la librairie « Ricotti Mallets »), mais aussi **Garry Kettel**, **Stephen Henderson** et **Paul Clarvis**. Au menu des instruments mis à disposition on retrouve: différents ensembles Taiko, de TamTam, de Gong, de Surdu, de Tombek, de Darbuka, de Timpani, de Boobam, etc. La liste est longue !





Le second bloc est quant à lui, conduit par **Paul Clarvis** uniquement. Pour la petite anecdote, c'est lui qui joue sur les bandes originales des films comme « **The Dark Knight** », « **Harry Potter** » ou encore « **Star Wars** » pour n'en citer que quelques uns. Mais comparé au «**London Ensembles**», on pourrait dire que ce bloc sonne plus «**épic**». En effet, ce dernier bénéficiera de plus de mordant, mais aussi de sonorités encore plus détaillées et nuancées.

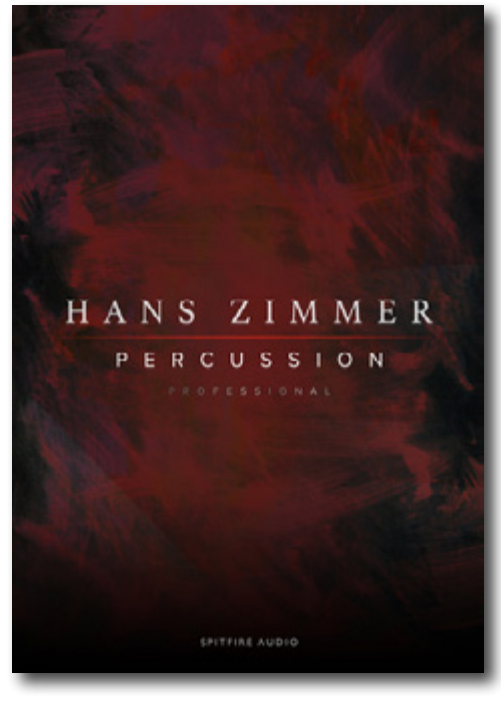
En plus d'un vaste choix d'instruments, Spitfire Audio a mis également le paquet en terme de choix d'articulations. On y retrouve évidemment les traditionnels Rolls, mais aussi des Tap, Slap, Scrape, Flam, etc. Pour vous faire profiter d'un réalisme encore accru, l'éditeur anglais a intégré une fonction Round Robin pouvant aller jusqu'à x9 ! Certaines sonorités vont même jusqu'à proposer 6 niveaux de dynamique sur une seule note ! 3 positions de micros sont également présentes (C, R, S) afin que vous puissiez les ajuster à votre convenance. Quand on sait que près de 30 To (oui oui vous avez bien lu), ont été enregistrés pour Hans Zimmer Percussion, on prend la mesure du travail accomplit !



CONCLUSION

Encore une librairie qui fait mal (dans le bon sens du terme) ! La grande variété des instruments proposés ainsi que les possibilités offertes, font de **« Hans Zimmer Percussion »** un modèle du genre. Disponible au prix de **399€ TTC**, c'est le genre de cadeau que vous ne risquez pas de regretter, surtout si avez toujours cherché à obtenir le son des meilleurs blockbusters sans jamais y parvenir ;-)

Spitfire Audio en rajoute une couche !



Pour être tout à fait complet, sachez qu'une version « Pro » (comme si « Hans Zimmer Percussion » ne suffisait pas), est également disponible sur le store de l'éditeur. Cette édition « Pro » propose ne complément de tout ce dont nous avons parlé dans cet article, des mixs supplémentaires réalisés par **Junkie XL** (DeadPool, Batman vs Superman, etc), **Geoff Foster**, **Alan Meyerson** (Interstellaire, etc), et **Steve Lipson** (Jeff Beck, Pharrell Williams, etc), mais aussi des mixs stéréo disposant de 10 positions de micros (rien que ça !). Côté stockage, il vous faudra voir large parce que le bébé pèse le poids d'un cheval mort lol **(131,9 Go pour 92254 échantillons)** ! Côté tarif, il faudra prévoir une rallonge car il vous faudra débourser pas moins de **599€** pour mettre la main dessus.

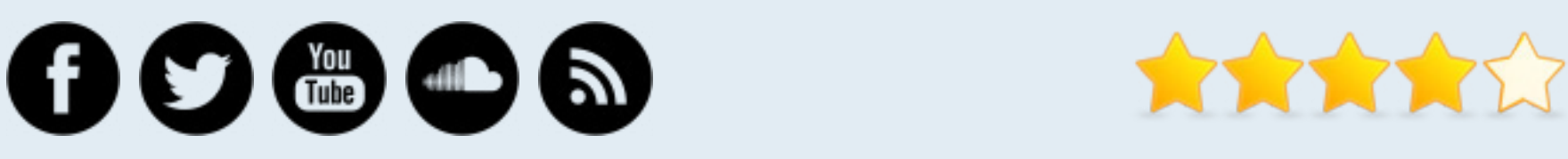
Avantages

- le son !
- le choix en terme instruments
- la variété des articulations
- l'interface bien pensée
- les fonctionnalités offertes
- la compatibilité avec Kontakt Player



Inconvénients

- pourrait paraître trop typée
- toujours pas de manuel en français ...
- vous risquez de faire quelques nuits blanches ;)



Démo Hans Zimmer Percussion

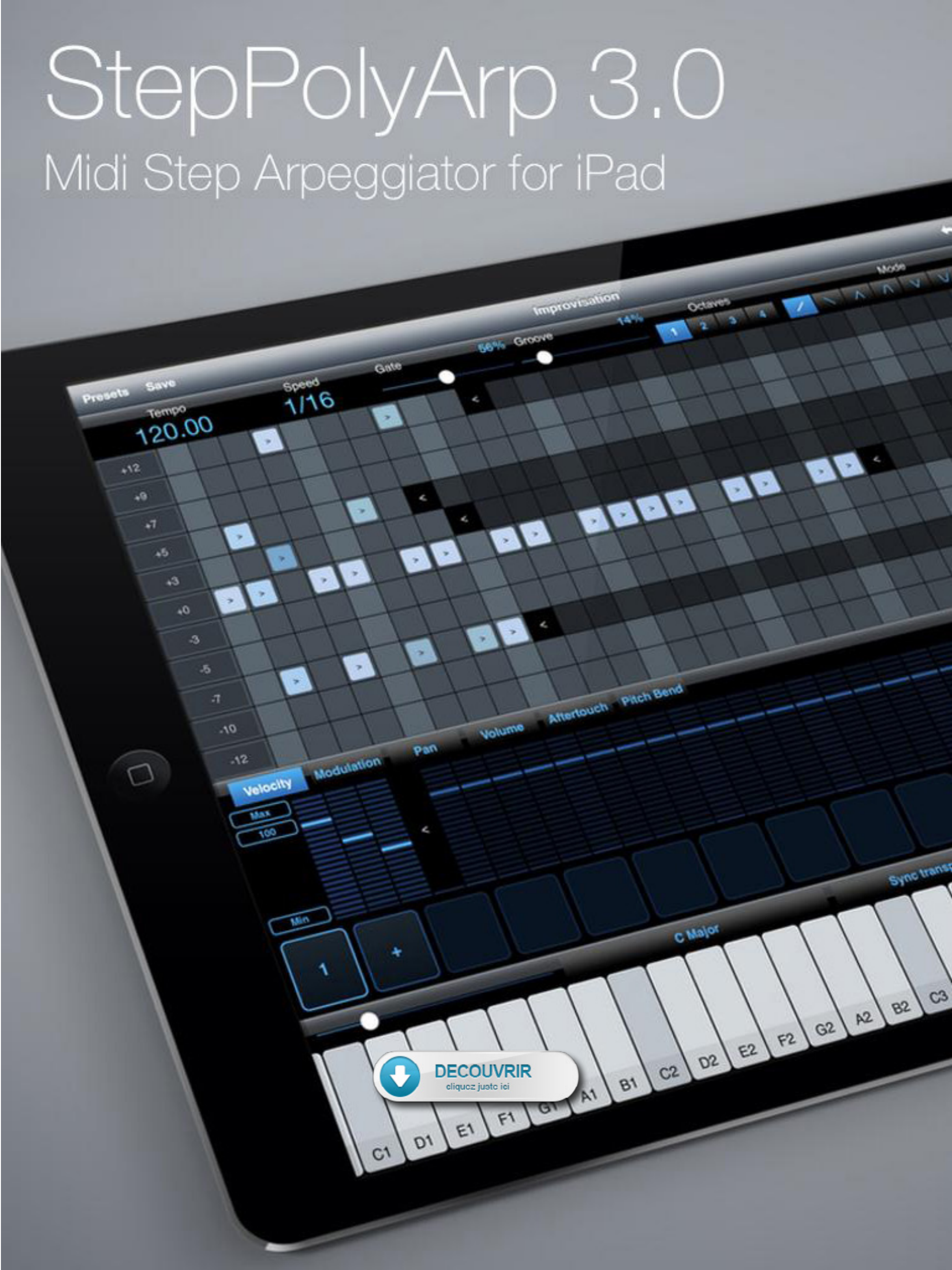
Cliquez sur l'image de votre choix pour lancer une vidéo



SA

StepPolyArp 3.0

Midi Step Arpeggiator for iPad



DECOUVRIR
cliquez juste ici



NUGEN AUDIO MASTERCHECK PRO

NUGEN Audio

DEPUIS L'AVÈNEMENT DU STREAMING (YOUTUBE, SPOTIFY, ETC), ET DE LA VENTE DÉMATÉRIALISÉE SUR ITUNES ET CONSORTS, LES ARTISTES / INGÉNIEURS DU SON DOIVENT SE PLIER À CERTAINES CONTRAINTES IMPOSÉES PAR LA « LOUDNESS NORMALIZATION ». C'EST DANS CE CONTEXTE QUE NUGEN AUDIO SORT DU BOIS EN PROPOSANT UN OUTIL DÉDIÉ QUI SELON SES DIRES, DEVRAIENT VOUS PERMETTRE DE TIRER VOTRE ÉPINGLE DU JEU ET MÊME DORMIR TRANQUILLE ! PROMESSE OU RÉALITÉ ? C'EST CE QUE NOUS ALLONS CHERCHER À SAVOIR DE SUITE ! ;-) !

AAX Audio Units VST

NUGEN AUDIO

MASTERCHECK PRO:

Spécifications :
Outil de vérification et d'encodage de vos Mixs.

Compatibilité :
MAC (32/64-bit); PC 64-bit.

Formats supportés :
VST, Audio Unit, AAX.

Tarif :
186€ environ.

LIEN PRODUIT

LUFS / LKFS ?

Avant que vous ne sortiez la boîte de cachets contre le mal de crâne, voyons sommairement ce que cachent ces 2 appellations très importantes. Ces termes ne sont pas sortis de mon imagination (vous vous en doutiez certainement). En effet, ils font référence au volume final de vos master juste avant que vous ne les diffusiez. Dans le détail, « **LKFS** » signifie « **Loudness K-Weighted referenced to Full Scale** » et « **LUFS** » signifie « **Loudness Units referenced to Full Scale** ».

Oui je sais ça prend un moment pour les prononcer (d'où les versions abrégées). Si l'on devait traduire tout ça en bon français, ça donnerait quelque chose comme « Volume analysé par rapport à notre 0 db de référence ». Et vous savez quoi ? Les deux dénominations veulent dire la même chose. Si autrefois le « **LUFS** » avait la préférence de beaucoup de professionnels (il offrait une version quelque peu améliorée par rapport au LKFS), aujourd'hui les deux sont équivalents.

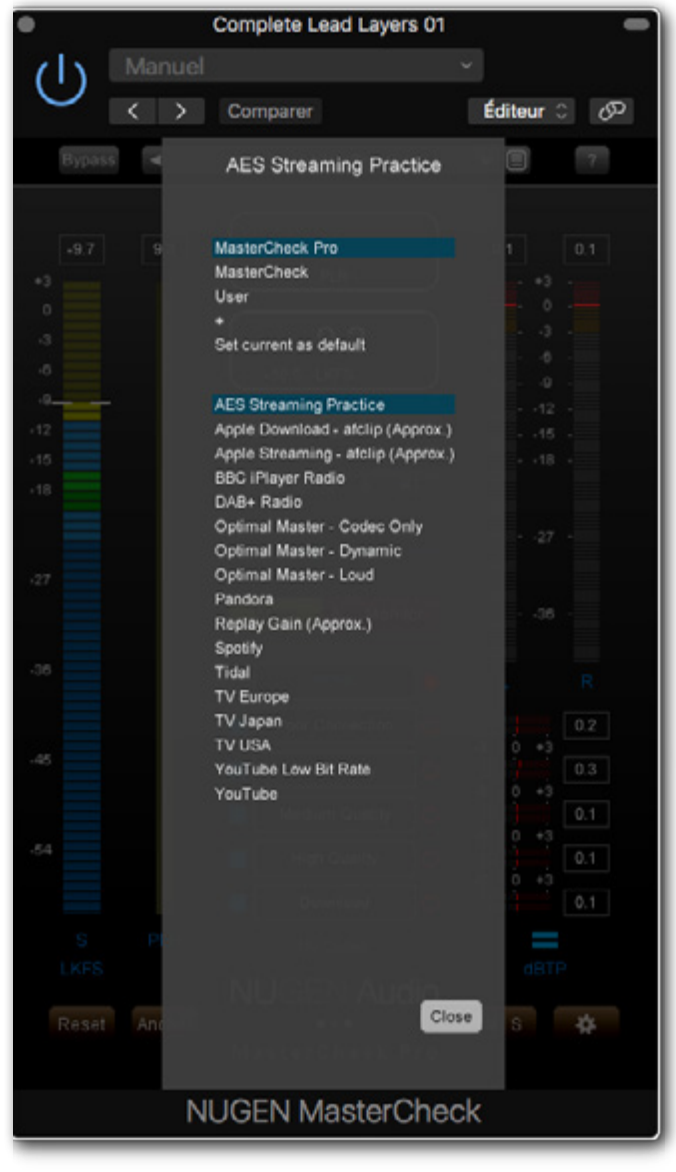


« Loudness normalization » pour tous !

Maintenant que vous savez à quoi correspondent les termes **LUFS** et **LKFS**, voyons ce qu'est le loudness, et son intérêt pour la musique ! Ce terme pourrait sembler assez mystérieux, mais il ne l'est finalement pas. Pourquoi ? Et bien tout simplement parce qu'il fait référence à l'énergie sonore que vous allez ressentir au moment ou vous écouterez votre musique (ou n'importe quelle autre d'ailleurs). Si vous mixiez vos pistes à un niveau inférieur à ce qu'il devrait être, ces dernières seraient forcément moins bien perçues par vos auditeurs. Il y a quelques années de cela, vous auriez pu assister à une véritable « **guerre du Loudness** » (autrement dit, de la musique produite à fort volume et à faible dynamique). Aujourd'hui, et pour mettre de l'ordre dans ce genre de pratique, les services de streaming comme Spotify et compagnie ont décidé de faire de la « **Loudness Normalization** ». Plus la peine de pousser vos faders, vous risqueriez d'y perdre drastiquement en qualité. En effet, lorsque vous uploaderez votre musique sur ce genre de plateformes, elle sera analysée (volume moyen de l'audio), et son volume sera réduit, si nécessaire, en fonction de leurs propres standards. Autant dire que la chose est à prendre très au sérieux !

MasterCheck Pro : le couteau Suisse !

Nugen Audio nous offre avec son plug-in **MasterCheck Pro** un outil qui a finalement une utilité cruciale pour votre musique. Sans lui, vous auriez largement de quoi vous faire des nœuds au cerveau ! MasterCheck Pro se présente comme la solution idéale pour optimiser vos mixs à destination des services de diffusion en continu, les plateformes de ventes dématérialisées, la TV, etc. Mais MasterCheck Pro propose également de mettre au jour les problèmes que pourraient présenter vos mixs.



« Cross Plateform Mastering » !

L'éditeur anglais vous donne la possibilité d'anticiper les problèmes et d'avoir une confiance absolue dans ce que vous allez livrer aux différentes plateformes. **MasterCheck Pro** vous permet même d'écouter en direct live le résultat de vos mixs grâce à un monitoring immédiat. En effet, vous pourrez vérifier le résultat de votre mix sur des services comme **Google Play**, **Spotify**, **Apple Music**, **Youtube**, **Beatport**, et beaucoup d'autres, grâce aux différents algorithmes disponibles. Une fois le preset sélectionné, immédiatement la correspondance de loudness sera appliquée. Ainsi, vous saurez rapidement de quelle façon réagira votre musique aux différents codecs et à leurs bandes passantes.

Un seul plug-in, mais plusieurs outils !

Les standards de mesure de l'industrie montrent le **Loudness** et le **PLR** (Peak to Loudness Ratio) de votre mix, et de quelle façon ils seront comparés à la plateforme cible (Spotify, Apple Music, etc). L'écoute révèlera tous les changements de niveau, ainsi que la compression qui sera appliquée. Vous pourrez même comparer votre mix avec une référence externe de votre choix en faisant un simple **A/B**. Le **«True Peak Metering»** vous garantira une application scrupuleuse des spécifications propres à chaque service.

Une interface vraiment efficace !

Si la version **« Pro »** de MasterCheck représente le top de la gamme, elle n'en reste pas moins une évolution de la version « standard » sortie quelques temps auparavant. **MasterCheck Pro** propose d'ailleurs une version plus « aérée » et plus pratique visuellement. Le format de l'interface y est pour beaucoup (on doit bien être 3 fois plus large sur la version Pro que sur la version standard). En position centrale, vous retrouverez les 5 codecs suivants:



- **Apple iTunes Radio**
- **Spotify**
- **Radio (Replay Gain)**
- **EBU R128**
- **ATSC A/85 (Calm Act)**
- **Mobile Streaming**

Vous pourrez à loisir les activer / désactiver, mais aussi y recueillir un peu plus bas, des informations relatives à la bande passante du preset sélectionné. La preview comme l'encodage se faisant en temps réel, à aucuns moments vous ne risquerez de vous faire surprendre !



Un champ d'action plutôt large !

Sachez qu'avec **MasterCheck Pro**, les domaines d'application sont beaucoup plus larges que ce pour quoi vous pourriez l'utiliser de façon primaire. En effet, il sera particulièrement indiqué dans le domaine du mastering (musique, podcasts / radio digitales, services de musique en ligne, etc), mais aussi dans la détection de phénomènes de distorsion, ou encore dans la comparaison de loudness et de dynamiques avec du matériel de référence. Mais en plus de toutes ces qualités, il pourrait vous être également très utile en phase de mix grâce entre autres, à ses capacités d'analyse et de mesure de la plage dynamique, dans la préparation pour le mastering, dans la gestion du loudness entre les différentes pistes d'un même album, etc.

CONCLUSION

Bien plus qu'un simple outil d'analyse, MasterCheck Pro reste incontournable si vous envisagez de mettre à disposition vos créations sur des services de musique en ligne ou encore si vous travaillez pour la TV, la radio, et même plus. Ultra-complet et plutôt simple à prendre en main, MasterCheck Pro vous évitera les sempiternels noeuds au cerveau quand il vous faudra livrer vos réalisations « **vite et bien** ». Commercialisé aux alentours des 180€, ce plug-in pourrait vous paraître un poil onéreux, mais la tranquillité est à ce prix ;-)

Avantages

- la prise en main rapide
- la variété des codecs pris en charge
- les fonctions de mesure du signal
- l'encodage sans cliping
- l'audition et l'encodage en temps réel

Inconvénients

- le prix peut-être … Mais ça les vaut !




SYNTH ANTHOLOGY 2
SYNTH
ANTHOLOGY 2
DECOUVRIR
cliquez juste ici
2,500 PRESETS - 77 SYNTHÉTISEURS HARDWARE
— DISPONIBLE MAINTENANT —


UVS-3200
Explorez les impressionnantes sonorités analogiques vintage du Korg PS-3200, une rareté semi-modulaire de 48 voix. Comprend plus de 220 patches couvrant les styles classiques et modernes.
En savoir plus
DECOUVRIR
cliquez juste ici
UVS-3200
PROGRAMMABLE POLYPHONIC SYNTHESIZER


DECOUVRIR
cliquez juste ici
World
SUITE
INSTRUMENTS DU MONDE
KORA
Shakuhachi
COLLECTION DE SONS TRADITIONNELS ET ETHNIQUES
320+ INSTRUMENTS - 8 000+ BOUCLES ET PHRASES



ROB PAPEN
SUBBOOMBASS 2 !

ROB PAPEN AVAIT ANNONCÉ DERNIÈREMENT UNE VERSION 2 DE SON CÉLÈBRE INSTRUMENT VIRTUEL DÉDIÉ AUX SONORITÉS DE BASSES (SUBBOOMBASS). ET LA VOICI ENFIN DISPONIBLE ! AU MENU DES RÉJOUISSANCES, FORCÉMENT DU « PLUS - PLUS », MAIS CETTE NOUVELLE MOUTURE EST-ELLE DIGNE DE SON AÏEUL ! REGARDONS TOUT ÇA D'UN PEU PLUS PRÈS, ET PASSONS LE PETIT DERNIER À LA MOULINETTE !

ROB PAPEN

SUBBOOMBASS 2

Spécifications :
Synthé virtuel spécialisé dans les sonorités de basses.

Compatibilité :
MAC/PC, (32 et 64 bits)

Formats supportés :
VST, Audio Unit, AAX

Tarif : 99€.

LIEN PRODUIT

Une version 1 déjà fameuse !



Il est toujours difficile (voir dangereux), d'annoncer le successeur d'un produit que beaucoup considèrent comme « à succès ». En effet, **Rob Papen** a su faire mouche avec SubBoom-Bass « premier du nom » et ainsi recueillir les louanges d'artistes / producteurs de renom comme **Teddy Riley** ou encore **Tom Holkenborg** alias **« Junkie XL »**. Bien plus qu'un simple instrument dévolu aux sonorités de basses, c'est bien souvent pour son **« SUB Bottom »** (entendez par là les basses fréquences), sa chaleur, et sa facilité à se placer dans un mix. Autre atout qui a fait le succès de la toute première mouture : sa librairie gargantuesque ! Mis bout à bout, on comprend pourquoi cet instrument virtuel a fait un malheur chez les producteurs de Dance et de Hip-Hop.



Une GUI revisitée mais pas que !

C'est le tout premier argument avancé par Rob Papen. C'est en effet très légèrement que l'éditeur a remanié certains aspects de son instrument. Attention, rien de bouleversant (c'est très discret), mais l'interface est plus sobre (moins chargée graphiquement). Certains paramètres sont un peu plus accessibles, mais franchement, pas de quoi justifier de dépenser le prix de l'upgrade sur ce seul point de détail. Reste que sur cette version 2, Rob Papen s'est attelé à renforcer encore un peu plus l'arsenal créatif de son bébé. Comment ? Et bien sur différents plans, et en premier lieu, en lui apportant de nouvelles formes d'ondes spectrales, pour en étendre les possibilités sonores. Côté son, de nouveaux échantillons, mais aussi l'intégration de la synthèse de cordes baptisée « **Karplus-Strong** ». Au delà du son à proprement parler, de nouvelles fonctionnalités particulièrement créatives ont été intégrées comme un écran X / Y (le même que l'on retrouve sur le BLUE-II, le RAW, etc), ainsi qu'un tout nouveau séquenceur bénéficiant d'un mode « **Pattern** » capable de jouer jusqu'à 4 séquences simultanément. Petit détail qui allait m'échapper : le browser dont dispose SubBoomBass 2 est directement inspiré de celui du Predator 2. Un simple clique sur le bouton « **Bank Manager** » suffira pour vous ouvrir les portes de l'impressionnante librairie dont dispose



l'instrument virtuel. Chose sympathique, vous y retrouverez la fonction « **Star** » qui vous permettra de mettre les sonorités de votre choix en favoris pour pouvoir remettre la main dessus très facilement (vu la quantité de presets, c'est plutôt bienvenue).

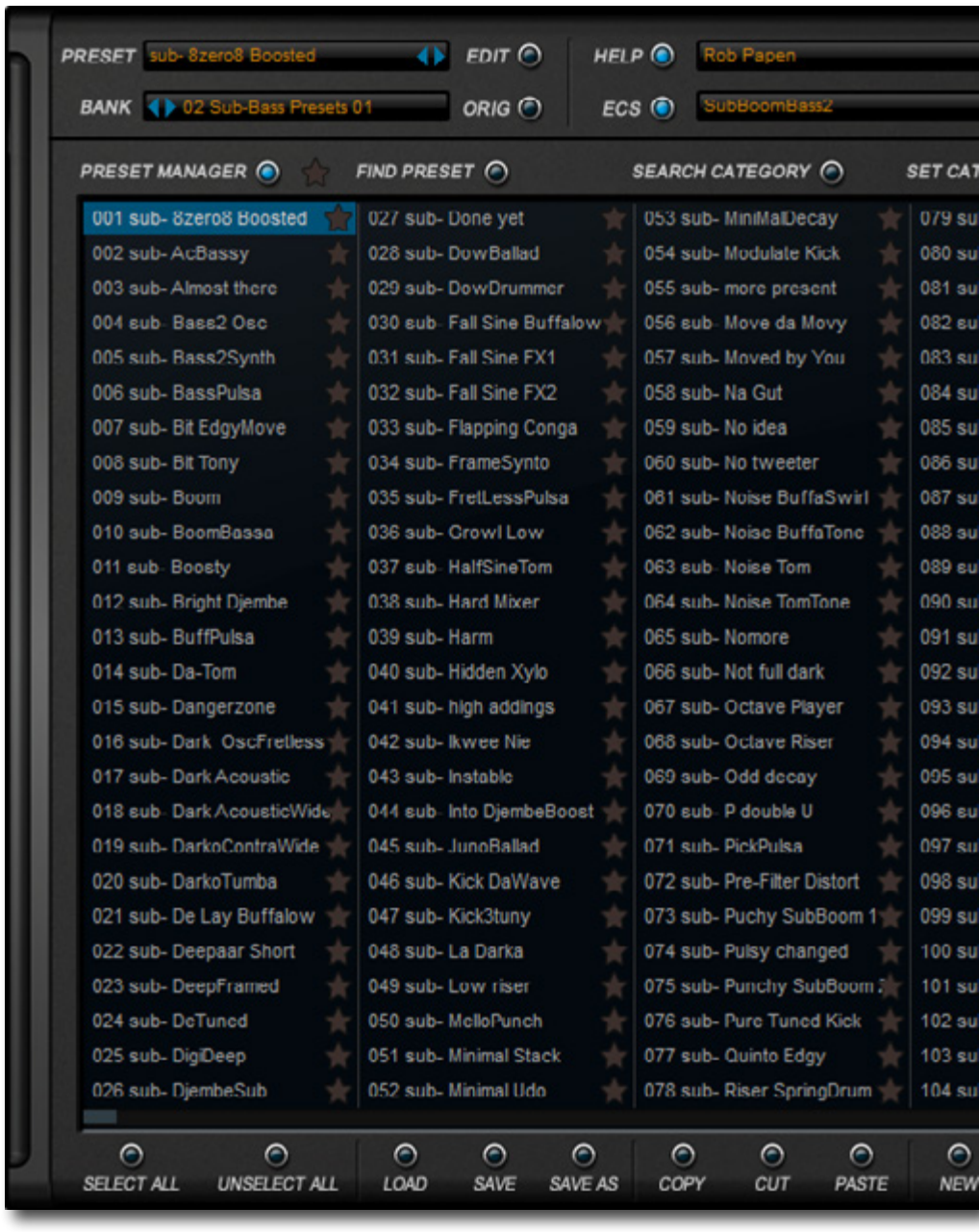
Karplus-Strong ? Euh ... C'est quoi ?

Attardons-nous un peu pour expliquer de quoi il retourne ! En fait il s'agit d'une méthode de synthèse à modélisation physique qui va boucler une forme d'onde courte au travers d'une ligne de Délai filtré, pour simuler le son d'une corde frappée ou pincée, mais pouvant également servir à certains types de percussions. Autant dire qu'en plus de produire des sonorités ayant déjà séduites bon nombre d'utilisateurs, cette synthèse intégrée à la version 2 sera la porte ouverte aux artistes les plus curieux et aventureux !



SubBoomBass 1 compatible !

Les upgrades ont parfois la mauvaise habitude de nous faire perdre nos presets créés sur la version précédente. Rob Papen s'est fait le devoir de nous assurer une compatibilité descendante avec SubBoomBass premier du nom et même bien au delà. Pourquoi ? Et bien parce que la version 2 contient non seulement toute la librairie qui a fait le succès de la première mouture (après tout pourquoi changer une recette qui plaît?), mais aussi d'en rajouter une deuxième couche plus que conséquente ! Au total ce sont plusieurs milliers de sons que vous aurez sous votre souris / clavier, et qui ne demanderont qu'à être utilisés dans vos compositions.



Et niveau son ?

En tant qu'instrument « **spécialisé** » nous aurions tendance à être plus « difficiles » et à pousser notre niveau d'exigence bien au delà de nos habitudes. Comme vous pourrez le constater en visionnant la vidéo de démo du produit, ça sonne, et ça sonne même très gros ! Les presets pourraient même se suffire à eux-mêmes tant ils sonnent « **Out of the Box** ». J'aurais même envie de dire (ça n'est pas une critique, loin de là), que c'est du prêt à l'emploi sans se casser la tête ! Certes, ceux qui ne se contenteront pas des presets d'usine iront farfouiller au travers des fonctionnalités proposées dans le produit (séquenceur, pad X / Y, synthèse Karplus-Strong, etc). En passant en revue on comprend mieux pourquoi **SubBoomBass** a eu un tel succès. Faites même attention à vos enceintes parce que certaines sonorités ont tellement « la patate », que vous pourriez faire dégager vos HP en un rien de temps ! :)

Mac / PC : y en aura pour tout le monde !

Rob Papen assure la compatibilité la plus large possible avec les DAWs principaux du marché. D'ailleurs la variété des formats proposés le prouve. De l'Audio Unit au VST, en passant par le AAX, personne n'a été laissé de côté. Bon point à l'actif du développeur : la compatibilité encore assurée en 32 bit alors que beaucoup ne se posent plus de questions et limitent au seul 64 bit leurs produits. Idem pour les systèmes d'exploitations compatibles : sur **Mac OS X** vous pourrez profiter de **SubBoomBass 2** à partir de la 10.6, et sur **PC** à partir de Vista. C'est dire les efforts concédés pour contenter le public le plus large possible !

CONCLUSION

Bien que **SubBoomBass 2** et son prédécesseur soient des instruments principalement dédiés aux musiques actuelles **(Hip-Hop, Dance, Trap, EDM, etc)**, ça n'est finalement pas à notre avis, son seul champ d'action. Si vous êtes compositeur de musiques de jeux vidéos, de films ou que sais-je, cet instrument pourrait très bien vous surprendre en trouvant sa place parmi vos créations. D'ailleurs vous seriez bien étonnés d'apprendre que de nombreuses réalisations sonores hollywoodiennes ont déjà fait appel à la version 1;-). Son côté **« spécialisé »** a l'avantage d'offrir un produit très complet et aux capacités particulièrement créatives. Même si le remaniement de l'interface ne nous a pas bouleversé outre mesure, il faut reconnaître que les ajouts apportés à cette version 2 font passer SubBoomBass au niveau supérieur. Bourré de sons, sa librairie à elle seule et la qualité des presets fournis, pourraient justifier à eux seuls les **99€** demandés. Pour les possesseurs enregistrés de la première version, sachez qu'une offre d'upgrade préférentielle est dores et déjà proposée. En effet vous pourrez passer à la version 2 pour la somme de **39€**. Petit détail qui a son importance : si vous êtes déjà en possession du bundle **eXplorer4**, vous pourrez télécharger gratuitement votre exemplaire de **SubBoomBass 2** directement sur le site de l'éditeur !

Avantages

- le son
- l'intégration du Pad XY
- la synthèse «Karplus-Strong»
- l'amélioration du browser
- le prix !

Inconvénients

R.A.S







Démo SubBoomBass 2

Cliquez sur l'image ci-dessous pour lancer la vidéo

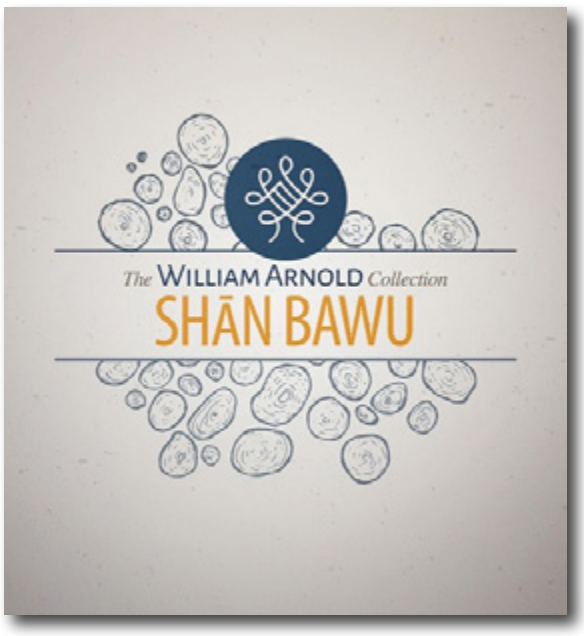


TONE2

ICARUS

3D Wavetable Synthesizer

DECOUVRIR
cliquez juste ici



EMBERTONE SHAN BAWU

L'ÉDITEUR NOUS REVIENT AVEC UN TOUT NOUVEL INSTRUMENT VIRTUEL RÉALISÉ EN COLLABORATION AVEC WILLIAM ARNOLD ET BAPTISÉ : SHAN BAWU. CETTE LIBRAIRIE PLUTÔT ATYPIQUE, EST ENTIÈREMENT DÉVOLUE À UNE FLÛTE TRADITIONNELLE VENUE D'ASIE, ET AUX SONORITÉS SI PARTICULIÈRES. L'OCCASION NOUS A ÉTÉ DONNÉE DE DÉCOUVRIR LA PREMIÈRE MOUTURE DE CETTE COLLECTION, ALORS NE PERDONS PLUS UN INSTANT, ET REGARDONS TOUT CELA D'UN PEU PLUS PRÈS.

EMBERTONE

SHAN BAWU

Spécifications :
Librairie dédiée à une flûte traditionnelle chinoise (Shan Bawu). 451 Mo.

Compatibilité :
Kontakt 5 (version complète uniquement), support NKS.

Tarif : 30$ seulement.

LIEN PRODUIT

William Arnold ? Qui c'est celui-là ?

Il s'agit d'un flûtiste, chanteur et musicien de studio mondialement connu (oui oui !). Ses créations font très souvent appel à sa voix en réalisant des textures sonores conjointement à des compositions particulièrement expressives et marquées d'une très grande sensibilité grâce à l'utilisation d'une grande variété de flûtes de toutes origines. Ses qualités d'interprète sont complétées par une aptitude à l'improvisation remarquable, ce qui explique qu'il soit aussi souvent sollicité par divers compositeurs et professionnels des médias. Embertone a donc présenté le tout premier opus d'un série baptisée « **William Arnold Collection** », et qui proposera plusieurs instruments à vent.

Une flûte aux origines méconnues.

La traduction de « Shan Bawu » serait similaire à « Flûte des montagnes ». Deux éléments distinguent cet instrument des autres. En premier lieu, et bien qu'il en ait la forme, il dispose d'une anche libre. Cependant, il se démarque aussi de par les sonorités qu'il produit.



En effet, en tendant l'oreille, vous remarquerez que cette flûte possède un timbre de clarinette (ce qui n'est vraiment pas commun pour une flûte). Les origines de l'instrument sont elles aussi assez obscures. On suppose que l'instrument est probablement originaire de la province du Yunnan, laquelle se situe au sud-ouest de la Chine. Au fil du temps, sa propagation en a fait un instrument très usité que l'on retrouve encore aujourd'hui assez facilement. Utilisé dans la musique traditionnelle Chinoise en tant qu'instrument soliste, cette flûte a connu un essor inattendu grâce à des compositeurs / artistes européens depuis un certain nombre d'années.



Embertone : une jouabilité toujours à la hauteur !



Fondée par deux musiciens passionnés, la philosophie d'Embertone en terme de création d'instruments virtuels, aura toujours été d'offrir une jouabilité à toute épreuve. Une fois n'est pas coutume, l'éditeur n'a pas lésiné sur les moyens. Non content du résultat obtenu par la simple mise à disposition d'échantillons, (fussent-ils méticuleusement samplés), Embertone a développé sa propre technologie maison dédiée aux transitions. C'est bien souvent ici que se joue le nerf de la guerre afin d'atteindre un niveau de réalisme irréprochable.

Une interface ultra-complète !

Embertone est partie de zéro pour élaborer cette librairie. La collaboration avec **William Arnold** n'aura pas été de tout repos car lui aussi savait avec précision ce qu'il souhaitait obtenir comme résultats ! Et quand deux perfectionnistes se rencontrent, on peut s'attendre à quelque chose qui puisse tenir la route ! La force d'Embertone réside très souvent dans sa capacité à rendre simple ce qui est pourtant d'un haut niveau technique. Ici c'est encore une fois de plus le cas ! L'interface est particulièrement épurée et d'un point de vue cosmétique plutôt agréable. On retrouve au total deux fenêtres. La principale baptisée « **Performance** » concerne les différentes articulations, le choix des microphrase (nous verrons cela en détail un peu plus loin dans cet article), mais aussi différents réglages de paramètres comme la vitesse du vibrato, sa profondeur, le round robin, le niveau de réverbération, etc.



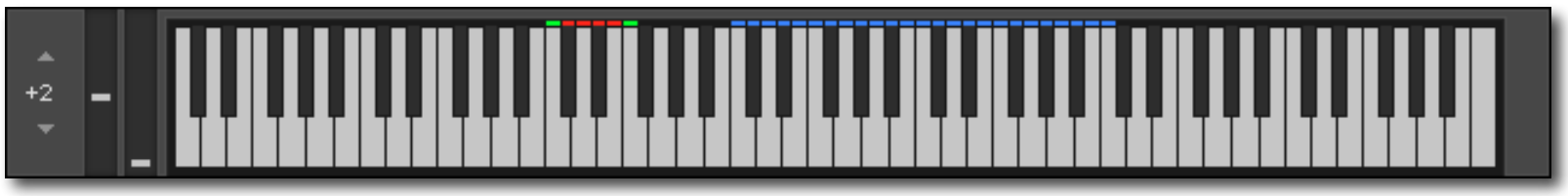




Le second volet baptisé «**Configure**», fait quant à lui référence aux **keyswitches**, aux paramètres de contrôle change **(MIDI CC)**, au légato, aux spécificités liées au vibrato (sa vitesse, etc), au portamento, à la vélocité, et à quelques autres options bien utiles pour les plus méticuleux d'entre nous.

Une organisation militaire !

Comme toute banque sons compatible Kontakt qui se respecte, « **Shan Bawu** » n'échappe pas aux usages, et son éditeur a donc structuré sa matière sonore. Les articulations sont donc toutes organisées suivant un code couleur précis, afin que vous puissiez d'un simple coup d'oeil, identifier qui fait quoi. **Petit bonus:** (si vous êtes l'heureux possesseur d'un périphérique de la série Komplete Kontrol ou Maschine), sachez que cette librairie supporte le **format NKS**, ce qui vous permettra non seulement de voir directement sur votre clavier, les différentes assignations de keyswitches avec le code couleur correspondant, mais aussi profiter de l'intégration des différentes fonctions de la librairie via les éléments de contrôle proposés par les périphériques de **Native Instruments**.



Microphrase ? Kézako ?

Pour atteindre un réalisme de haut niveau avec un instrument aussi « exotique », Embertone a développé un système appelé « **Microphrase** ». Dans les faits (tout du moins dans ce que vous entendrez), les choses sont simples : d'uns note à l'autre, vous pourrez bénéficier de courts passages transitoires qui vous rapprocheront de l'interprétation que vous pourriez entendre avec l'instrument original. La librairie dispose de **4 styles de variations**, tous élaborés par **William Arnold** lui-même.







Et côté son ?

Certes ce genre d'instrument ne trouvera peut-être pas sa place partout (quoique …). Reste que sur une musique de film, de jeux vidéos, etc, le style unique de cette flûte pourrait bien vous donner envie de l'inclure dans une de vos réalisations. Les nombreuses articulations et la couleur du **Shan Bawu** vous feront prendre un aller simple pour un voyage musical inoubliable, mais aussi découvrir le monde merveilleux de l'instrumentation traditionnelle Chinoise. L'intérêt supplémentaire de cette librairie ne manquera pas d'attirer l'attention des musiciens utilisant un contrôleur à vent, pour un niveau de réalisme encore supérieur.



CONCLUSION

Encore une bien belle réalisation produite par l'éditeur Embertone ! Tout comme sur sa librairie « Joshua Bell Violin », ce dernier a su une fois de plus, opter pour les bonnes associations, en s'offrant les services de William Arnold pour marquer sa différence, et ne faire aucunes concessions sur la qualité. Shan Bawu est certes atypique, mais pourtant attachant. Sa couleur et sa jouabilité en font une librairie attachante et qui trouvera idéalement sa place chez les compositeurs de musique à l'image. Mais comme n'importe quel outil, son champ d'action n'est limité que par le talent de celui qui se l'approprie. Alors libre à vous de lui faire une place dans vos créations. Compatible uniquement avec la version complète de Kontakt (exit donc la version Player ...snif), son prix proportionnellement inférieur à sa qualité **(seulement 30$)**, me fait dire : « à ce prix-là pourquoi s'en priver ? »

Avantages

la qualité sonore
le réalisme des transitions
la compatibilité NKS
le prix très « friendly »

Inconvénients

réservé à la version complète de Kontakt







Démo Embertone Shan Bawu

(Cliquez sur l'image ci-dessous pour lancer une vidéo)



MOTU

1248

8M

16A

24Ai

24Ao

MONITOR 8

112D

DECOUVRIR
cliquez justc ici

AVB SWITCH

IEEE 802.1
AVB



MANGLEDVERB

Eventide®

REVERB & DISTORTION

ENCORE UN PRODUIT TOUT DROIT SORTI DE L'IMAGINATION DES ÉQUIPES DE DÉVELOPPEURS DE CHEZ EVENTIDE ! SON NOM ? MANGLEDVERB ! MAIS ATTENTION, NE VOUS LIMITEZ PAS À LA SIMPLE DÉDUCTION DE SON PATRONYME CAR CE DERNIER VOUS EN OFFRIRA BIEN PLUS ! MAIS TRÊVE DE BLABLA, ESSAYONS D'EN DÉCOUVRIR UN PEU PLUS PAR LE BIAIS DE CETTE ARTICLE. C'EST PARTI !;-)

Audio Units VST AAX

EVENTIDE

MANGLEDVERB

Spécifications : plug-in regroupant une réverbe et un distorsion.

Compatibilité : Mac et PC, Audio Unit / VST / AAX natif (nécessite un compte iLok).

Tarif : 79$.

LIEN PRODUIT

« Encore une réverbe de plus ! »



Et bien non, pas du tout ! Pourquoi ? Et bien tout simplement parce que MangledVerb ne se limite pas à la simple expression d'une réverbe lambda. D'ailleurs l'algorithme intégré à ce plug-in était déjà présent dans un produit plus ancien développé par la marque : l'**Eclipse**.



Depuis, ce rack aura eu quelques descendants, dont les excellentes pédales **Space** et **H9**. Vu le savoir-faire d'Eventide en terme d'effets en tous genres, on sait de quoi l'on parle, et quand on fait quelque chose, on le fait plutôt très bien.



Un concept unique.

Au delà de la simple réverbe de qualité, Eventide a eu la bonne idée d'y ajouter une distorsion. Voilà une recette des plus improbable me direz-vous. Oui c'est pas faux, mais à l'usage, on s'aperçoit que ce duo diabolique apporte une réelle plus-value sur le plan sonore. Vous constaterez que le champ des possibles est assez incroyable ! Mais nous y reviendrons sur la vidéo de démo qui nous avons réalisé pour l'occasion. Le second intérêt de **MangledVerb**, c'est de pouvoir être intégré dans votre DAW favori, et ainsi satisfaire non seulement ceux qui bavaient sur un **H9 Harmonizer**, mais aussi les adeptes du « tout dans la boîte » (« In The Box »). On notera aussi la possibilité d'échanger ses presets entre le H9, **Space**, et le plug-in lui-même (plutôt très pratique si vous possédez ces périphériques en plus de MangledVerb pour vous produire sur scène par exemple).



Une interface épurée et compréhensible.

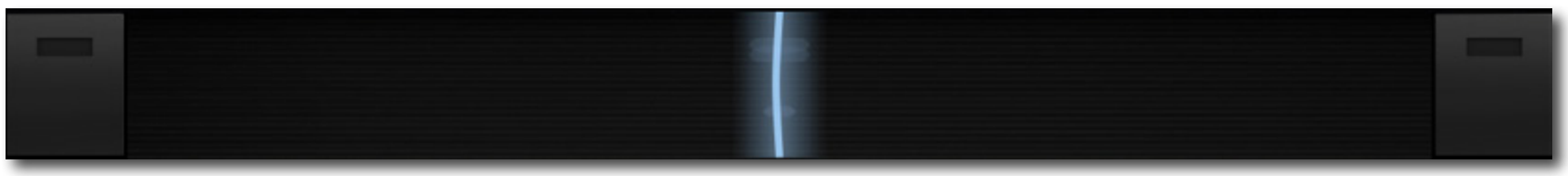
Encore un atout non négligeable de ce plug-in : sa **GUI**. Comme toujours, c'est très bien léché et structuré chez Eventide. On notera **4 sections distinctes**. La partie haute de l'interface se réfèrera à la réverbe avec ses paramètres propres (Mix pour jouer entre le « **Wet** » et le « **Dry** », «**Decay**», «**Size**», «**Pre Delay**», «**Lows**» et «**Highs**»). Notez bien que ces deux derniers paramètres vont vous donner la possibilité de booster ou de couper les fréquences concernées après la section Distorsion dans le chemin du signal du plug-in.



Juste en dessous, c'est à la section « **Distorsion** » de se présenter. De gauche à droite on retrouvera : un paramètre de synchro au tempo (activable ou non, synchro au tempo ou à réglage manuel). Si cette fonction est désactivée (Off), vous pourrez utiliser le bouton « **Tap** » qui se trouve plus bas pour ajuster la longueur du pré-delai. Les 5 boutons suivants vous permettront d'interagir sur 5 éléments que sont : « **Overdrive** » et « **Level** » (lesquels sont liés), « **Wobble** » qui jouera simultanément sur 2 éléments que sont la profondeur, le taux de modulation de la réverbe pour obtenir des effets de detuning fantasmagoriques, ainsi que « **Freqs** » et « **Mids** ».



MangledVerb propose également une sorte de ruban (« **Ribbon** ») qui trouvera son utilité dans différents contextes. En programmant les différents paramètres disponibles, vous pourrez générer une sorte de « **morphing** » en glissant très simplement votre souris (vers la droite ou vers la gauche), pour déplacer l'arc électrique qui apparaît sur l'interface. Le ruban est programmé pour suivre les mouvements de la molette de modulation, mais pourra également être programmé en fonction des boutons qui se trouve à sa gauche et à sa droite, afin d'affecter la position de n'importe quel bouton à la sienne. En situation de jeu « **Live** », ce ruban virtuel présentera un atout supplémentaire indéniable.



On terminera pas la dernière section (celle qui se trouve à l'extrémité inférieure de la fenêtre du plug-in). Vous retrouverez 3 boutons (« **Active** », «**Hotswitch** » et « **Tap** ») lesquels vous laisseront le choix de respectivement :

- activer ou non le plug-in
- basculer instantanément entre 2 réglages pour n'importe quelle combinaison de votre choix
- modifier la valeur du pré-délai.



À gauche et à droite du plug-in, on retrouve 2 niveaux de monitoring (In et Out). Le premier concerne le niveau d'entrée (vous vous en seriez doutés lol), avec une plage allant de -60 à +12 dBfs. Ce paramètre agira aussi bien sur les signaux « Wet » que « Dry ». à droite le paramètre « Out » bénéficiera de la même plage, mais affectera le niveau du signal après le contrôle du Mix.

La partie supérieure de la fenêtre vous fera accéder à une multitude de presets, mais aussi d'en créer / sauvegarder / rappeler d'autres. Les boutons « Compare » et « Info » feront explicitement ce pour quoi ils sont faits. Reste la fonction « Mixlock ». Cette dernière va présenter une utilité certaine car vous pourrez par exemple conserver les modifications des paramètres que vous aurez fait sur l'interface du plug-in, tout en changeant de preset. Une fonction très pratique à l'usage !





Des presets à foison !

Chez Eventide on ne laisse jamais rien au hasard ! Une fois n'est pas coutume, l'éditeur s'est offert les services d'artistes comme **Danny Gomez**, **Joel Hamilton**, **Richard Devine**, **Jordi Martinez**, **Chris Carter** et quelques autres pour vous faire profiter de pas moins de **180 presets** « Out of the Box » ! Notez de nombreux presets issus du H9 sont eux aussi disponibles.

CONCLUSION



Eventide surprend encore par sa créativité et sa capacité à apporter du renouveau sur un secteur plutôt conservateur. Outre la qualité des traitements qui est irréprochable, l'ajout d'une distorsion ouvre de nouvelles possibilités créatrices pour transformer la matière la plus fragile, en quelque chose d'incroyablement féroce. Le ruban est un vrai bonus et ravira les fans d'expérimentations sonores, ainsi que ceux qui envisagent de s'en servir en live. Si vous êtes déjà en possession d'une pédale de la marque (Space, ou H9 Harmonizer), sachez que vous pourrez à loisir échanger vos presets entre elles et votre MangledVerb. Proposé à **seulement 79$**, vous ne risquez pas de regretter votre achat en vous offrant un morceau du savoir-faire unanimement reconnu de cette marque mythique. **Bref, un Must Have !**

Avantages

- la qualité audio
- le concept unique (réverbe / distorsion)
- le partage des presets entre le H9, Space et MangledVerb
- la fonction Mixlock



Inconvénients

- pas de manuel en français

Démo Eventide MangledVerb

Cliquez sur l'image ci-dessous pour lancer la vidéo



AT**2035**-Studio

Solution d'enregistrement studio
en partenariat avec Audient



AT**2035**,
ATH-**M40x**,
Audient **iD4 Black**
Audient **ARC USB**

Eventide®

the POCKET PICKER®

La nouvelle génération du Pocket Picker

Plus précis, solidité du système d'accordage accrue, plus ergonomique, meilleur confort de jeu, poids et encombrement revus.



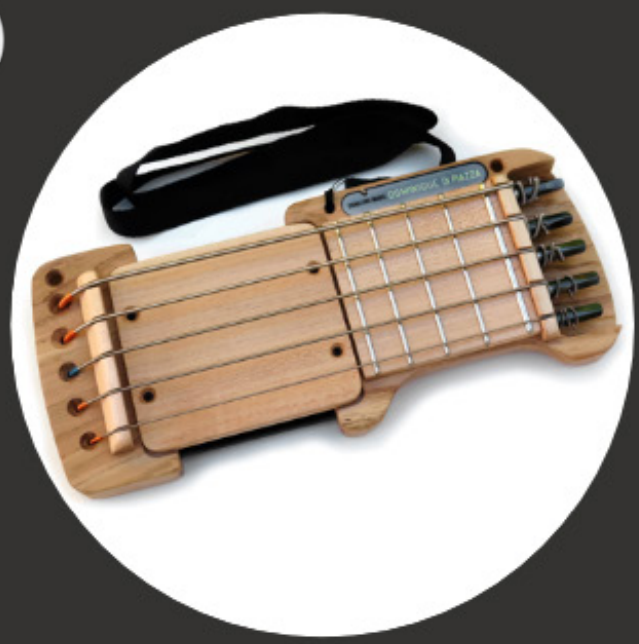
Modèle Slap Board 4 & 5 cordes

DECOUVRIR
cliquez juste ici

4&5



Modèle pour Contrebasse



Modèle Di Piazza signature 4 & 5 cordes

the 2.0 POCKETPICKER®



ANALOG LAB V3 : LA COLLECTION ULTIME !

L'ÉDITEUR GRENOBLOIS VIENT DE PRÉSENTER EN GRANDE POMPE, UNE TOUTE NOUVELLE VERSION DE SA DÉJÀ FAMEUSE V-COLLECTION (V6), LAQUELLE APPORTE SON LOT DE NOUVEAUX SYNTHÉS VIRTUELS, DONT UNE VERSION 3 DE SON BEST-SELLER : ANALOG LAB. AU MENU, DES SONORITÉS À PROFUSION, MAIS AUSSI QUELQUES BONIFICATIONS QUE NOUS ALLONS NOUS EMPRESSER DE VOUS FAIRE DÉCOUVRIR DANS CE TEST COMPLET !

Audio Units VST AAX

ARTURIA

ANALOG LAB V3

Spécifications :
instrument virtuel offrant + de 6000 presets parmi ceux disponibles dans les 21 synthétuseurs de la V-Collection 6.

Formats supportés :
VST / VST3 / Audio Unit / AAX

Tarif : 149€

LIEN PRODUIT

Kézako l'Analog Lab ?

C'est souvent la question que se posent ceux qui se penchent pour la première fois sur l'offre gargantuesque de produits disponibles dans le catalogue d'**Arturia**. La philosophie de cet instrument virtuel est simple, et plutôt bien pensée ! En effet, **Analog Lab** s'adresse majoritairement à ceux qui souhaitent bénéficier d'une quantité non négligeable de sonorités de qualité, mais qui n'auront pas forcément besoin de paramètres d'édition poussés, ou tout simplement de mettre les mains dans le cambouis.

De ce point de vue là, **Analog Lab** se limite au stricte minimum mais sans faire la moindre concessions quant aux presets proposés. D'ailleurs, les **plus de 6000 sonorités** disponibles sont toutes issues des 21 synthés virtuels du bundle de la **V-Collection 6** (rien que ça!). C'est l'assurance de pouvoir s'offrir le meilleur des banques sons de la marque, et ce, pour une poignée de dollars (euh pardon d'Euros)!:)

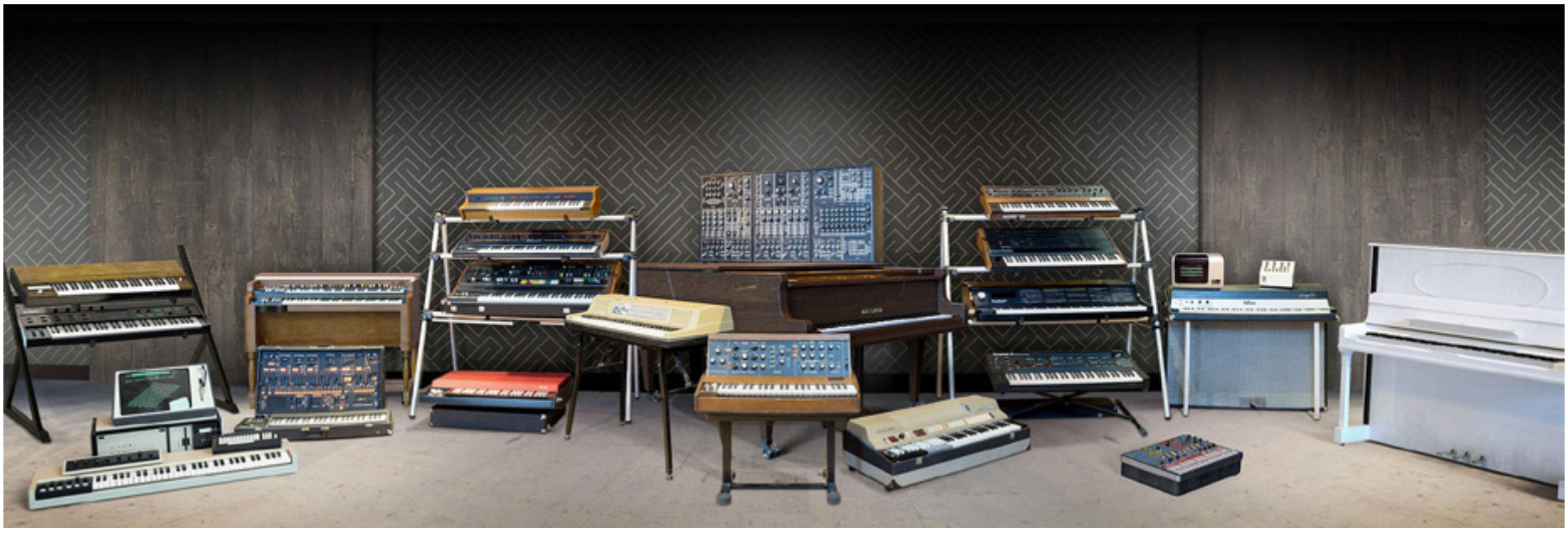


Un moteur qui vous garantit le meilleur !

Tout comme les autres synthés virtuels de la marque, Analog Lab 3 utilise le moteur audio maison baptisé TAE (True Analog Engine). C'est grâce à lui que vous pourrez profiter du grain si caractéristique des machines dont ont été extirpés les presets proposés. Le moteur développé par l'éditeur Grenoblois est une référence du genre (les émulations d'oscillateurs et de filtres analogiques, mais aussi sa clarté et la transparence sonore ont été maintes fois primés).

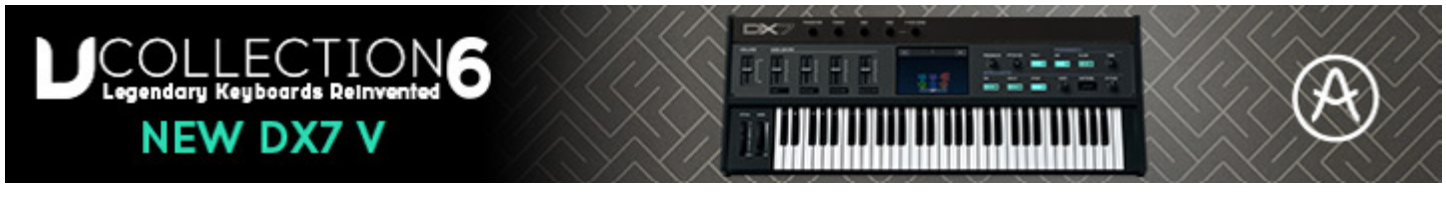
Une offre toujours plus conséquente !

Alors que la V-Collection 5 était déjà un véritable musée ambulant, Arturia en a rajouté une couche avec au final, pas moins de **21 instruments virtuels différents**. On notera parmi les nouveaux arrivants, un **Fairlight CMI** (le Synclavier figurait déjà dans le bundle précédent et il n'était pas concevable que cette légende n'en fasse pas partie), un **DX7** (une des machines les plus vendues de l'histoire), un **Buchla Easel**, et un **Clavinet**. Tous les autres membres de la famille V-Collection passe en V2 avec quelques bonifications dont de nouvelles modélisations de piano pour le **Piano V**.



L'Analog Lab ? Surtout pas un produit figé !

Quand on croise en général ce genre de produit, on pourrait penser que sortie de sa librairie interne et des combinaisons / modifications que l'on pourrait lui apporter, que l'on pourrait en faire le tour assez rapidement. Et bien non ! Pour que vous passiez en revue plus de 6000 sonorités, je vous conseille de prendre votre journée (voir plus) et de vous préparer plusieurs thermos de café ! Et quand bien même vous en auriez terminé avec ses presets, les possibilités de layers et compagnie de l'Analog Lab vous garantiraient une succession de nuit blanche !



Un browser qui subit quelques modifs !



Alors que nous l'avions trouvé plutôt réussi (malgré quelques petits « défauts » de jeunesse), Arturia a jugé bon d'en revoir certains aspects. Du premier coup d'oeil, on remarque un changement de couleur de l'interface qui passe au gris anthracite et ou les transparences que l'on pouvait avoir sur la version précédente ont été tout bonnement supprimées. Chaque élément servant au tri n'est plus présenté uniquement de façon textuelle, mais sous forme de bouton. **Arturia** a également jugé bon d'ajouter en tête de colonne, **4 gros boutons** (Synths, Pianos, Organs et Multi), afin de favoriser l'accès au tri en amont (c'est très pratique et ça améliorera vos recherches). La section « **Characteristics** » a été renommée en « **Types** » ce qui donne plus de sens à notre avis quand on browse dans la libraire de l'**Analog Lab**. Globalement, on y gagne en visibilité ce qui reste une très bonne chose (surtout quand on passe des heures dessus) !

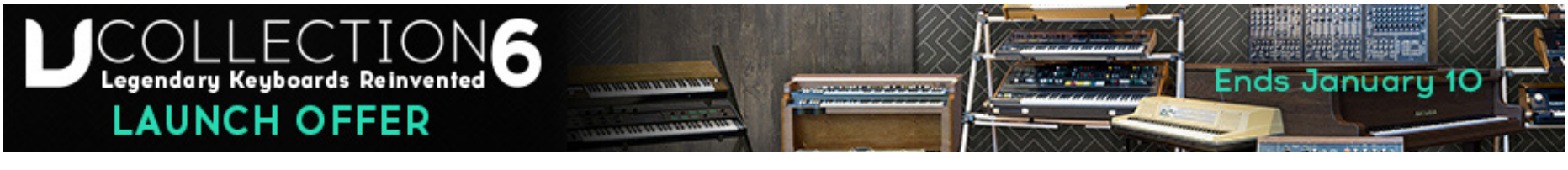
Toujours plus !



Si vous êtes à la recherche de « munitions sonores supplémentaires », sachez qu'un « **Shop** » (boutique intégrée), vous permettra d'acquérir une multitude de nouvelles collections de presets, vendues à des sommes plutôt modiques (entre 5€ et 8€). Proposant différents thèmes, votre approvisionnement sera garanti par **Arturia** via des sound-designers de talent.

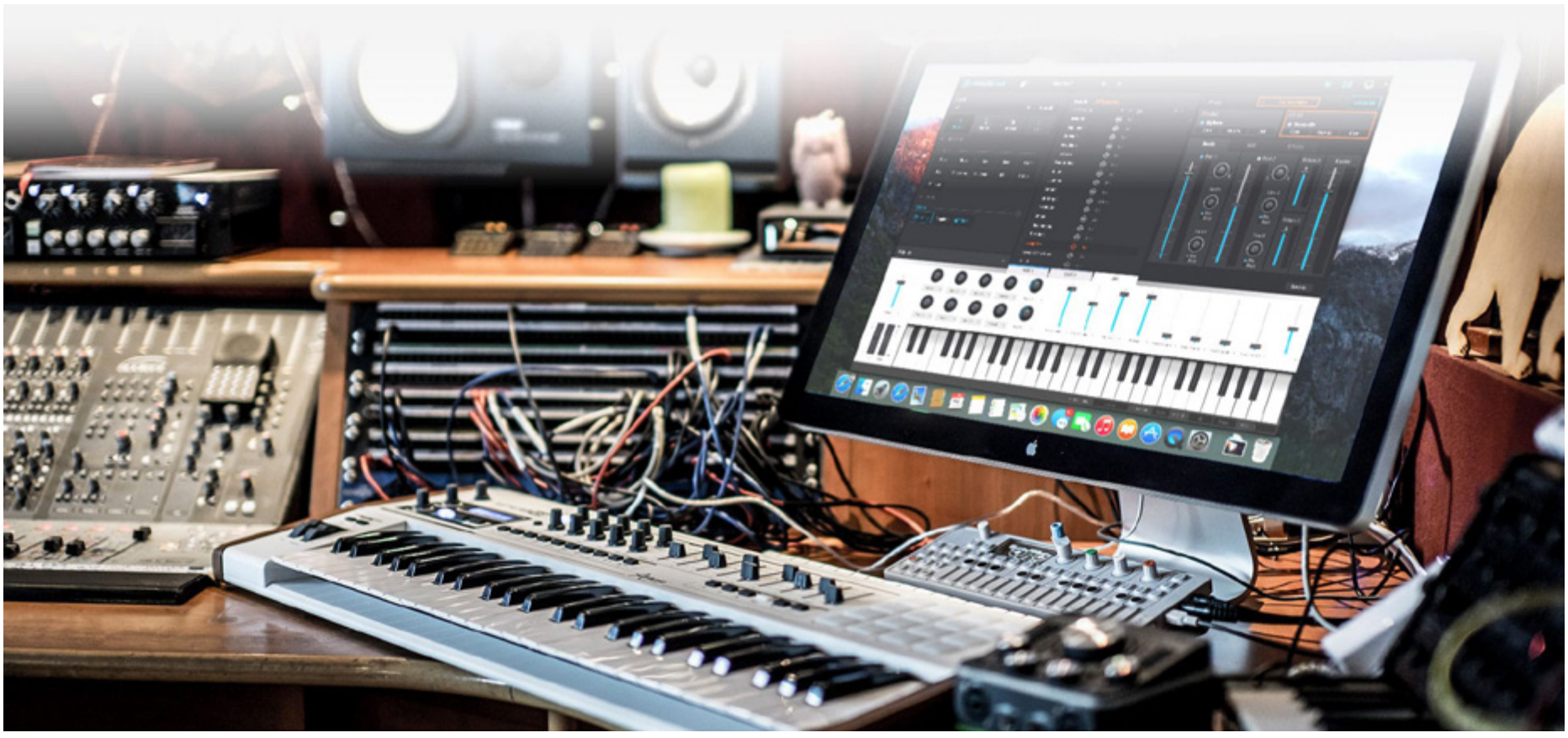
Sinon, ça sonne ou pas ?

Arturia s'est faite une réputation grâce à la qualité de ses émulations, donc autant dire qu'à l'écoute des presets fournis dans l'**Analog Lab**, vous comprendrez de suite de quoi je parle. Les modélisations sont de très grandes qualités et les caractéristiques si particulières de certains « membres de la famille » n'ont pas été exclus (bien au contraire) ! Le grain, le comportement des différents composants, etc, tout y passe ! Que vous soyez fans d'analogiques ou de numériques, vous y trouverez forcément votre compte. Si tant est que vous soyez comme moi de la même génération que les machines mythiques qui trônent dans l'**Analog Lab**, vous aurez certainement de très gros flashback qui vous rappelleront des souvenirs !



One More Thing ?

En tant que possesseur de la V-Collection 5, j'ai pu constater avec surprise que la mise à jour de l'**Analog Lab v3** m'était proposée gracieusement par Arturia dans l'**ASC** (Arturia Software Center). Un cadeau qui vous en conviendrez, ne se refuse pas et qui vaut son pesant de cacahuètes ! Mais en tant qu'utilisateur de clavier **Arturia**, quel plaisir de constater également que toutes les fonctionnalités de l'**Analog Lab v3** étaient automatiquement mappées sur ce dernier ! Point de tracas ou de lecture de manuel pour comprendre le pourquoi du comment ! Tout se fait de façon transparente, vous n'aurez plus qu'à penser à une seule chose : faire de la musique ! Le couple « Clavier Arturia + instruments virtuels de la marque » est loin d'être inintéressant car la relation fusionnelle entre les produits de la marque est telle, que l'on pourrait se croire quasiment ou presque, sur un synthé physique à part entière. Le **Plug & Play** est bien souvent la recherche ultime des éditeurs / fabricants, mais nous pouvons vous assurer que chez **Arturia**, l'objectif est atteint et de fort belle manière !





CONCLUSION

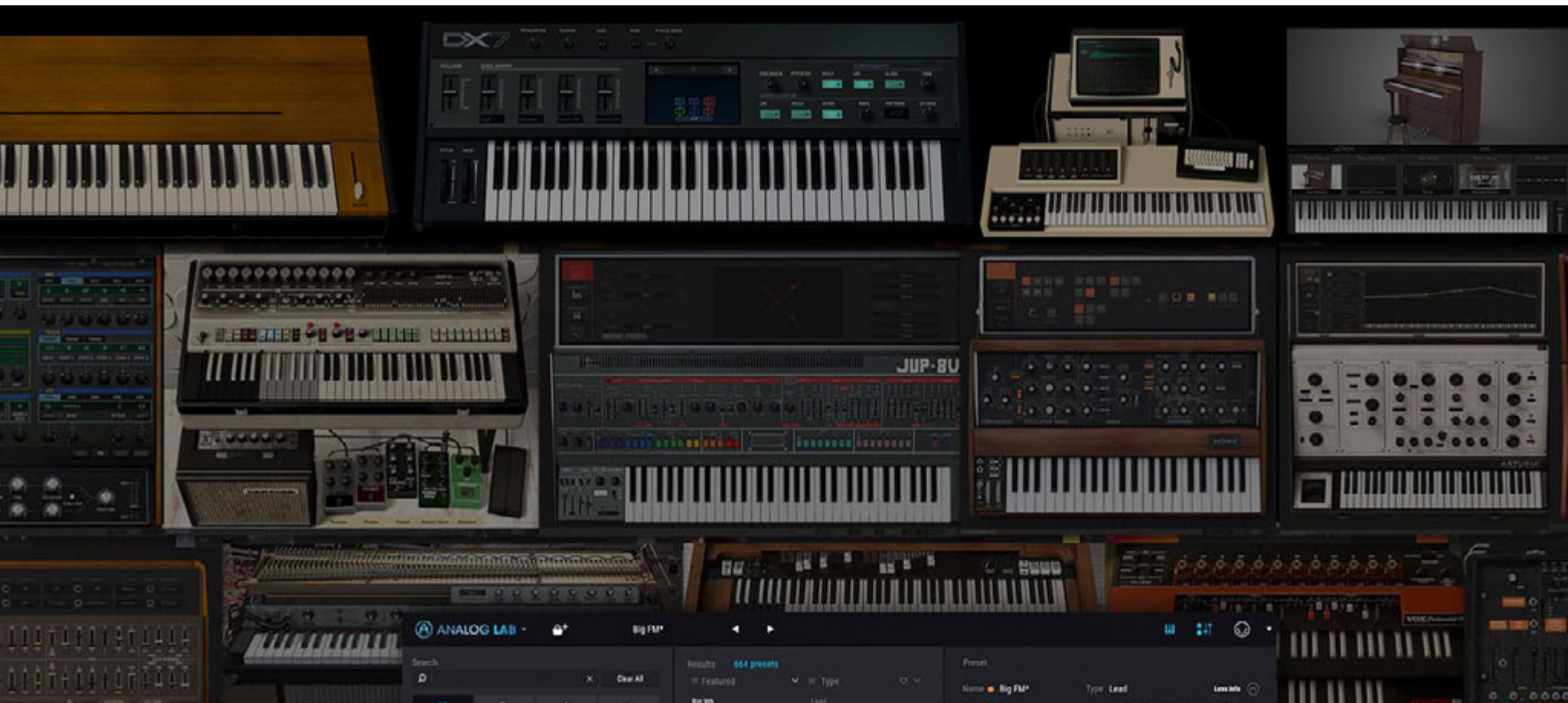
Encore une fois, l'éditeur Grenoblois fait mouche ! L'**Analog Lab v3** est bien le digne héritier du savoir-faire de la marque en terme d'émulations analogiques de qualité. Le moteur audio maison fait des merveilles et vous fera vivre une véritable immersion dans le monde d'**Arturia**. En tant que tel, l'**Analog Lab v3** est un véritable petit musée à lui tout seul. Profitant de plusieurs milliers de presets au total (+ de 6000), vous ne risquez pas de manquer de munitions ! Disponible gratuitement pour certain (la mise à jour m'a été proposée gratuitement via l'ASC), si vous n'êtes pas dans ce cas, sachez que son prix est proportionnellement inférieur à ses qualités ! Commercialisé à **149€** (99€ à l'occasion de son lancement et jusqu'au 10 janvier 2018 seulement), cet instrument virtuel est tout simplement l'affaire du siècle ! Notre conseil ? Jetez-vous dessus !;-)

Avantages

- + de 6000 presets issus des instruments virtuels d'Arturia
- la qualité sonore du moteur TAE
- la variété des sonorités
- le browser remanié intelligemment

Inconvénients

- à ce prix-là c'est une blague non ?



Démo Arturia Analog Lab v3

(Cliquez sur l'image de votre choix ci-dessous pour lancer la vidéo)

SPITFIRE

SYMPHONY

ORCHESTRA

DECOUVRIR
cliquez juste ici



ALBION ONE 10TH ANNIVERSARY

IL Y A DEUX ANS DÉJÀ SORTAIT ALBION ONE LUI-MÊME SUCCESSEUR D'ALBION. MAIS À L'OCCASION DE SON DIXIÈME ANNIVERSAIRE, L'ÉDITEUR ANGLAIS PROPOSE UNE TOUTE NOUVELLE VERSION DE SON BEST-SELLER BAPTISÉE TOUT SIMPLEMENT : ALBION ONE 10TH ANNIVERSARY. AU PROGRAMME UNE ÉDITION ENCORE PLUS « MUSCLÉE » QUI DEVRAIT ASSEOIR UN PEU PLUS ENCORE, LA LIBRAIRIE ORCHESTRALE DE NOS AMIS ANGLAIS. SI CE PRODUIT AIGUISE DÉJÀ VOTRE CURIOSITÉ, NE PERDEZ PAS UN INSTANT POUR LE DÉCOUVRIR !

ALBION ONE

10TH ANNIVERSARY

Spécifications :
banque orchestrale généraliste. 55,7 Go de données soit 47233 échantillons.

Lecteurs supportés :
Kontakt et Kontakt Player (sur Mac et PC).

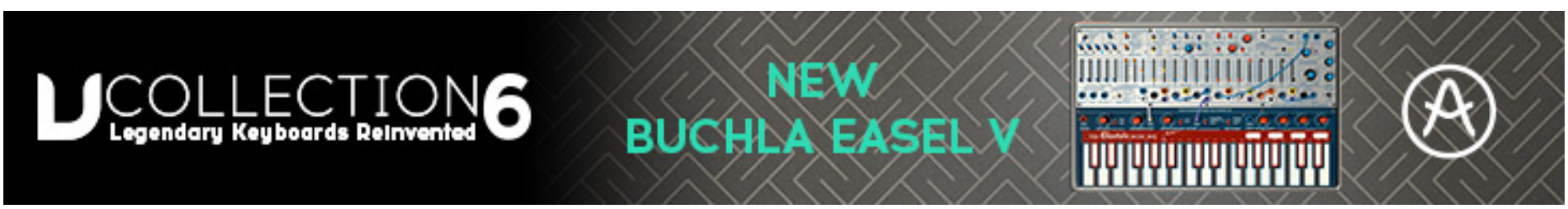
Tarif : 449€

LIEN PRODUIT

Albion One : le Best-Seller de la marque !

Après avoir connu un énorme succès avec son aîné sorti en 2015 (Albion One), beaucoup se seraient dit : »qu'est-ce qu'ils vont bien pouvoir nous proposer de plus qui ne soit déjà présent dans la version précédente ? ». C'est pas faux, surtout quand on sait que le package d'origine proposait déjà un orchestre de 109 musiciens, d'une section de percussions tonitruante (Darwin Percussion), de centaines de boucles brutes proposées par « Brunel Loops », et même d'un synthé au moteur unique (Stephenson's Steam Synth). Autant dire que l'éditeur nous avait déjà bien servi !

La réponse de Spitfire Audio ? Toujours plus ! Vous retrouverez dans cette nouvelle mouture, de nouvelles percussions, de nouvelles combinaisons d'instruments, de nouvelles techniques de jeu, de nouvelles sonorités pour le Stephenson's Steam Synth », et même de nouvelles boucles pour « Brunel Loops ». Mais détaillons un peu tout ça !



Nouvelle édition = nouvelle GUI !



Si vous êtes déjà l'heureux possesseur d'Albion One « premier du nom », vous remarquerez dès le premier lancement, que l'interface a changé. Attention, elle change d'un point de vue cosmétique, mais ne bouscule en rien l'organisation des fonctionnalités de la librairie. À titre personnel, je trouve le choix des couleurs un peu moins heureux que la version précédente. En dehors de cette considération toute personnelle, c'est de l'Albion One tout craché donc personne ne sera dépaysé le moins du monde ! Il eut été plutôt risqué de toucher à une ergonomie que beaucoup considèrent comme un modèle du genre. En revanche, le support NKS apporte quant à lui un gros plus, surtout si vous travaillez déjà avec des périphériques compatibles (série Komplete Kontrol par exemple). Une fois que vous y aurez goûté, le retour en arrière sera plutôt difficile ! D'ailleurs le succès du NKS est tel que quasiment tous les éditeurs ayant pignon sur rue s'y sont mis. C'est dire !

Un embonpoint qui s'en ressent !



Si la politique du « toujours plus » est bonne pour nos compositions, elle l'est beaucoup moins pour nos disques durs. Si la mouture précédente atteignait quasiment les 54 Go, sachez que la version « 10ème anniversaire » en fera presque 2 de plus (55,7 pour être exact). Hélas, il faut bien héberger les 47233 échantillons proposés par Albion One quelque part ! Autant dire que le SSD s'impose (et même se justifie pleinement sur de grosses sessions), surtout pour ne pas perdre de précieuses minutes en temps de chargement.

Kontakt pour tous !

Ça n'est pas une nouveauté de cette version « 10ème anniversaire », mais je tenais à souligner l'effort concédé par l'éditeur anglais pour permettre à tous, de pouvoir profiter de ce bundle. C'est une belle attention de sa part (et qui représente un cout pour lui), envers ceux qui n'ont pas de véritable intérêt à passer sur la version complète du logiciel. C4est donc un atout supplémentaire à mettre au crédit de ce bundle !





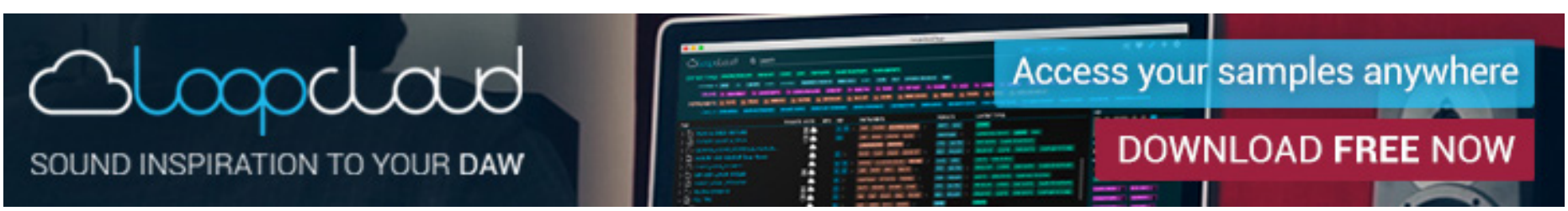
109 instrumentistes dans la boîte !

Dans les specs du produit, et bien avant de passer à l'étape suivante, le but avoué était d'offrir tout le nécessaire pour composer une musique de film de A à Z. Pour y parvenir, **Spitfire Audio** n'y a pas été par 4 chemins : il a fait appel à la crème de la crème en terme d'instrumentistes. D'ailleurs ce sont les mêmes qui se produisent sur les scènes du monde entier, ou encore participent aux séances d'enregistrement de films pour la plupart oscarisés à Hollywood (c'est dire si la barre a été mise plutôt haute!). Tous les instruments sont présents (cordes, cuivres, bois, percussions, etc) et avec une grande variété d'articulations (techniques de jeu). Mais certains aspects spécifiques et particulièrement difficiles à retranscrire pour un plus grand réalisme, ont été traités avec le plus grand soin : les « **Legato** » et les « **Runs** ». Des scripts spécifiques ont vu le jour et offrent un rendu sonore de très bonne facture. À cette base déjà conséquente, **Spitfire Audio** y a ajouté 15 nouvelles combinaisons (associations instrumentales), lesquelles offrent différentes techniques qui viennent compléter le bundle de la version précédente.





Côté percussions, c'est aussi la course à la surenchère (qui s'en plaindra) ! Vous y retrouverez de nouveaux « hits » de l'île de Pâques, mais aussi de nouveaux mix stéréo réalisés par l'ingénieur / producteur **Jake Jackson**. Le « Stephenson's Steam Synth » et son moteur « **eDNA** » reçoivent eux aussi leur lot de nouveautés, avec pas moins de 63 nouvelles sonorités, mais aussi 67 presets supplémentaires, tous réalisés par **Christian Henson** (cofondateur de Spitfire Audio). Mais n'oubliez pas qu'il est également possible d'utiliser avec l'eDNA deux ensembles sonores pour créer des sonorités spectaculaires et vraiment inédites ! Les possibilités sont tellement énormes que j'aurais aimé une fonction « **Ramdon** » comme chez Sample Logic par exemple, pour générer à la volée de nouvelles sonorités (pratique pour ceux qui ne veulent pas passer un temps fou à creuser la matière). Si l'on rajoute à tout cela les 2 moteurs d'effets **(Motor FX)** disponibles et les effets qui vont avec (Phaser, Flanger, Tape Saturator, etc), je vous laisse imaginer le potentiel de la bête ! Pour terminer, « **Brunel Loops** » se voit dôté de 78 nouveaux enregistrements, mais aussi plus de 90 nouveaux presets dont 51 réalisés aussi par **Christian Henson**.



Ostinatum, 4 micros, et tutti quanti !

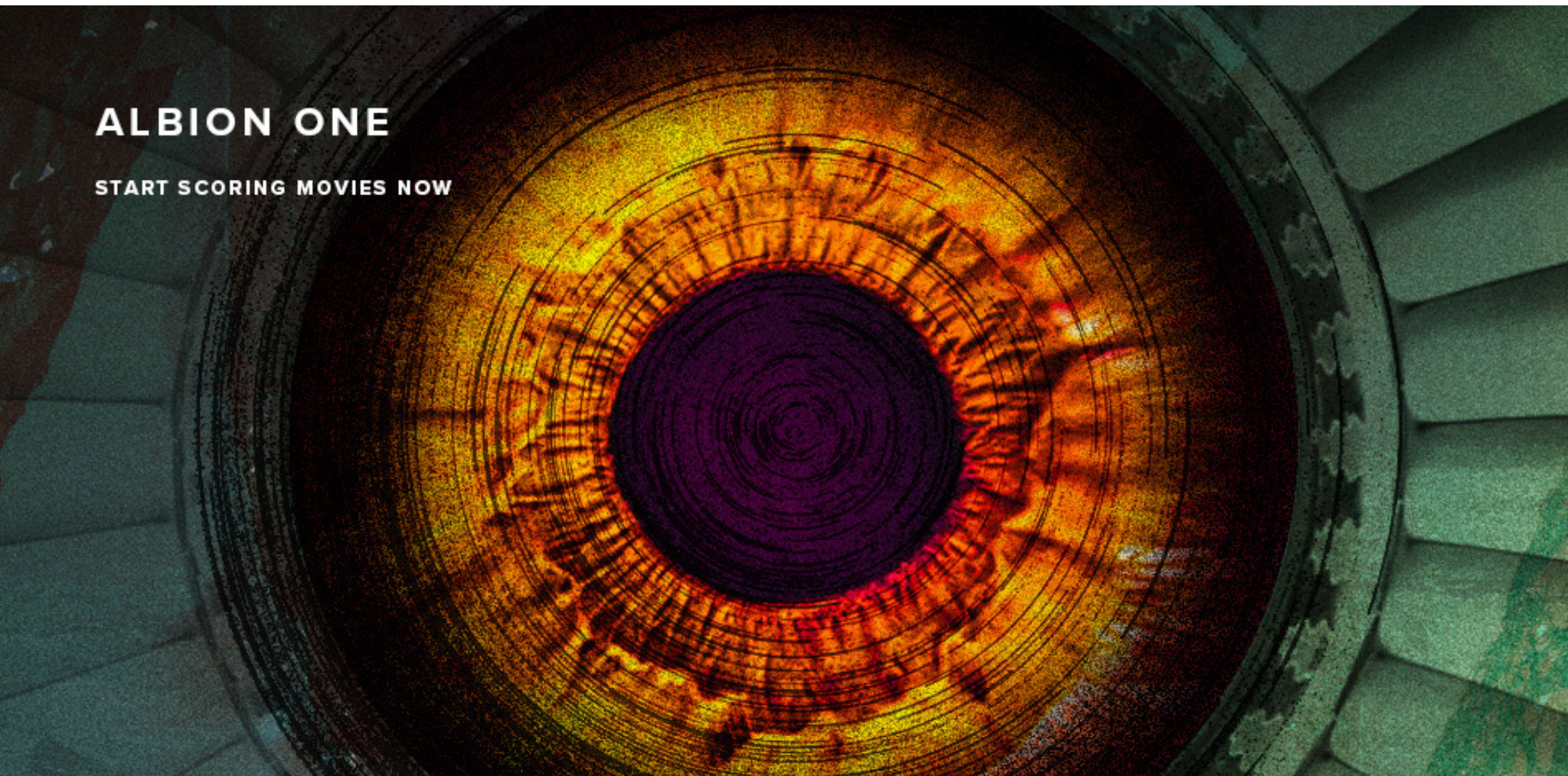


Au delà de l'offre sonore énorme du bundle, Albion One 10th Anniversary reprend l'ADN de ce qui aura fait le succès de son prédécesseur. On retrouve les **4 positions de micros** (Open, Close, Tree, et Ambient), une réverbe de qualité, une grande variété de contrôleurs (Dynamics, Vibrato, Expression, etc), mais aussi différents niveaux de **Round Robin** pour un réalisme accru. « Cherry on the Cake » (comme dirait Stéphane Plazza), la fonction « **Ostinatum** » qui vous permettra en deux temps trois mouvements, de réaliser un ostinato sans se fatiguer et qui pourrait tromper les meilleures oreilles ! Pas tout à fait arpégiateur ni séquenceur, ce dispositif est diablement intuitif. Grâce à lui vous construirez des motifs complexes qui réagiront à votre jeu.

Ça sonne d'enfer !

Dès la sortie d'Albion One en 2015, cette librairie a été cataloguée « Epic ». Certes, vous pourrez parfaitement vous en servir pour obtenir « le gros son » des meilleurs blockbusters, mais pas que ! L'avantage d'Albion One, c'est qu'il vous permettra d'accéder à une plus grande polyvalence sonore en comparaison avec certains produits concurrents qui sonneront uniquement « Hollywoodiens ».

Le choix d'une librairie orchestrale se fait sur une poignée de critères, mais aussi et avant tout, pour sa couleur sonore. De ce point de vue là, Albion One s'en sort particulièrement bien et bénéficie d'une approche très « british » dans le résultat final. Cette collection pourra très bien sonner énorme si le cœur vous en dit, mais aussi beaucoup moins, ce qui lui donne une plage d'utilisation plus large.



CONCLUSION

Pour ses 10 ans, **Spitfire Audio** nous a pondu une mise à jour d'**Albion One** qui est loin d'être inintéressante. Les updates sont parfois périlleuses et peuvent aussi bien attirer des louanges comme la fronde des utilisateurs. Ici, l'éditeur anglais a su bonifier son produit en y apportant un complément qui ne fera que renforcer l'intérêt d'**Albion One** auprès des fans de librairies orchestrales. Proposé à **449€** (prix normal), le bundle bénéficie (jusqu'au 11 janvier 2018 seulement), d'une remise de 100€, ce qui le fait passer en dessous des 350€ (349€ pour être précis). À ce tarif, et compte tenu de l'offre globale et de la qualité sonore de cette collection, **Spitfire Audio** positionne cette nouvelle édition d'Albion One dans le trio de tête des librairies du même créneau. Que vous soyez un compositeur établi ou un parfait débutant, ce produit sera le compagnon idéal pour par exemple, commencer une carrière dans la musique de film ;-)

Avantages

- la qualité sonore excellente !
- L'offre globale
- l'Ostinatum très efficace
- le Stephenson's Steam Synth
- le Brunel Loops
- le moteur eDNA
- la compatibilité NKS
- la compatibilité avec Kontakt Player

Inconvénients

- le poids de la librairie (plus de 55 Go!)









Démo Albion One 10th Anniversary

(Cliquez sur l'image de votre choix ci-dessous pour lancer la vidéo)

Cor Anglais Clarinets Trumpets
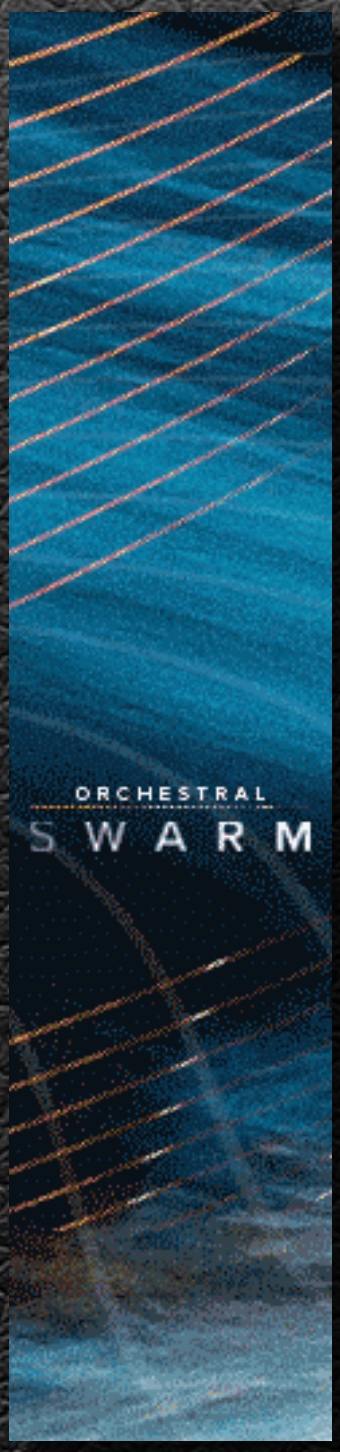
Trumpets & Xylophone

Horns

S A

Harp & Vibraphone

Ondes Martenot



Percussion

Timpani

SA

SPITFIRE

SYMPHONY

ORCHESTRA

DECOUVRIR
cliquez juste ici



MOMENTUM

IMPACT SOUNDWORKS

ON NE S'ENDORT PAS SUR SES LAURIERS CHEZ IMPACT SOUNDWORKS (C'EST LE MOINS QUE L'ON PUISSE DIRE) ! APRÈS LA SÉRIE VENTUS, C'EST UNE LIBRAIRIE RYTHMIQUE AU FORMAT KONTAKT QUI A VU LE JOUR. DÈS LE DÉPART, LA COULEUR EST ANNONCÉE, ET SON DOMAINE DE PRÉDILECTION SERA AVANT TOUT LA MUSIQUE DE FILM MAIS AUSSI LA TV ET AUTRES JEUX VIDÉO. QUE VAUT-ELLE RÉELLEMENT ? C'EST CE QUE NOUS ALLONS TENTER DE SAVOIR TOUT DE SUITE !

IMPACT SOUNDWORKS

MOMENTUM

Spécifications :
instrument virtuel dédié aux performances rythmiques.

Compatibilité :
Kontakt version complète uniquement. Boucles en versions WAV/REX2 et Stylus RMX incluses.

Tarif : 149€

LIEN PRODUIT

Une librairie prête à l'emploi !

C'est en partant de l'idée qu'une librairie, (pour être efficace), se devait d'offrir une qualité sonore irréprochable, ainsi qu'une grande variété d'éléments, qu'Impact Soundworks a développé le concept de « **Momentum** ». Le but ultime étant d'offrir un outil capable de faire face à toutes les situations (surtout celles ou les délais sont particulièrement courts), et par la même occasion, d'inspirer celui qui s'en servira.

Y a quoi dans la boîte ?

Il s'agit d'une librairie Kontakt mais attention, cette dernière ne pourra être utilisée qu'avec une version complète (exit la version gratuite hélas). Certains développements nécessitent l'accès à certaines fonctionnalités uniquement disponibles dans les versions les plus élaborées, ce qui explique certainement cette restriction. Du point de vue du contenu, la collection est plutôt bien fournie avec plus de 2500 performances rythmiques toutes enregistrées en 24 bits.





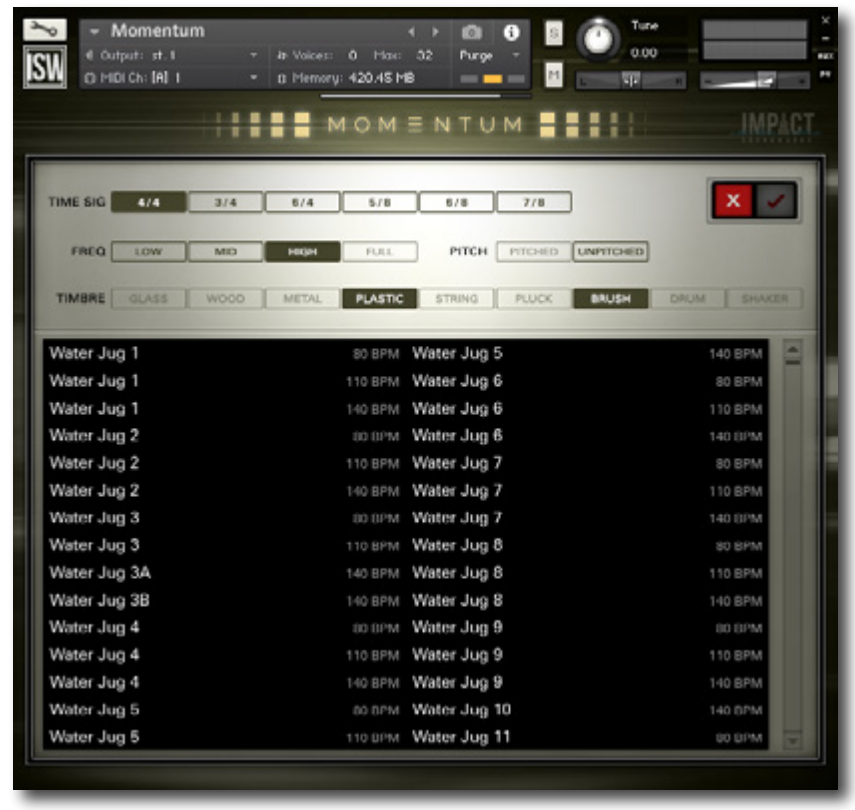
Au total vous disposerez de plus de 120 instruments multi-échantillonnés (tous jouables), ainsi que différentes techniques qui serviront à parfaire vos rythmiques. On notera également un atout supplémentaire, celui de fournir des versions WAV / REX2 et même Stylus RMX du contenu de la collection. Pour faire simple : vous aurez le choix du roi !

Une interface vraiment bien faite !

La GUI (Graphic User Interface), est bien souvent un point fort de l'éditeur américain. Une fois n'est pas coutume, c'est le cas sur Momentum. **Elle se décomposer en 3 volets : « Main »** qui est la fenêtre « de travail », et dans laquelle vous allez modifier, ajuster, inverser, pitcher, etc, vos rythmiques, et les importer dans les pistes de votre DAW préféré. De nombreux paramètres y figurent (Envelope Amp / Filter, un autre élément **« Filter »** via lequel vous pourrez choisir parmi 10 types de filtre différents mais aussi jouer sur la fréquence de coupure et même la résonance, etc). Chaque élément possède un icône représentant une petit chaîne. Cela signifie que vous pourrez **« linker »** (lier) les fonctions en question, et ainsi pouvoir les utiliser sur une autre boucle de votre choix. 2 modes (**« Per Slice »** et **« Global »**), sont également proposés. En mode **« Global »**, l'Envelope commencera dès qu'une note MIDI sera reçue alors qu'en mode **« Per Slice »**, l'Envelope se déclenchera de nouveau sur chaque **« Slice »** (Tranche). Vous remarquerez un bouton **« Loop »**, lequel vous permettra de boucler ou non (comme son nom l'indique), l'élément rythmique loadé. Si ce dernier est désactivé, la lecture de votre boucle ne sera pas répétée une fois sa lecture terminée.Une fonction **« Random »** a été intégrée à l'onglet « Main ». Si vous êtes en manque d'idées et que vous cherchez de la créativité en plus, c'est la fonctionnalité qu'il vous faut. Vous allez ainsi pouvoir générer de façon aléatoire les paramètres (Dice) qui apparaissent sur chaque slice (tranche) de votre rythmique. Dans l'espace ou se trouve matérialisée votre rythmique, vous remarquerez dans le coin en haut à droite, un petit icône destiné à faire un drag & drop **(glisser / déposer)** du fichier midifile (.mid), directement dans une piste MIDI de votre choix dans votre DAW.







On accède en cliquant sur l'icône représentant 3 petites barres horizontales, un **browser maison** plutôt bien réalisé, et offrant un système de tags très pratique. Vous pourrez choisir parmi différents critères (signature rythmique, fréquence, pitch, et timbre), afin de filtrer le contenu disponible et trouver rapidement ce que vous cherchez. Deux petits regrets néanmoins : pas de champ de recherche (ça peut quand même servir si l'on sait de quelle sonorité on a besoin), et pas de système de favoris (ça c'est moyen parce que ça peut s'avérer très utile à mon sens). Pour le reste, ce navigateur intégré est plutôt efficace !



L'onglet « **FX** » propose l'offre « standard » des produits de chez Impact Soundworks. Le rack propose 6 effets distincts (EQ, Compressor, Transient Designer, Scream, Bitcrusher, Reverb, Limiter, et Delay) de bonne facture. De la même façon que sur l'onglet « Main », l'éditeur a intégré une fonction « Random » qui peut s'avérer interessante pour générer des paramètres aléatoires sur l'effet concerné. Pas de presets proposés d'entrée de jeu, mais la possibilité d'enregistrer les votres mais aussi de les rappeler en cas de besoin.

Le dernier onglet baptisé « **Mod Matrix** » va quant à lui vous permettre de profiter d'une matrice de modulation via laquelle vous pourrez choisir parmi 20 sources de modulation différentes (LFO, Velocity, CC, Keyswitches, LFO Unipolar, etc), puis y indiquer la destination de modulation de votre choix (7 options possibles dans la liste des 7 effets intégrés à Momentum). Jusqu'à 64 sources / destinations de modulations peuvent être définies en tout et pour tout (largement de quoi voir venir) ! On retrouve également un gestionnaire de Presets (Preset Management). Ce dernier ne propose aucuns pré-réglages par défaut, mais vous pourrez enregistrer . Rappeler les vôtres sans soucis.

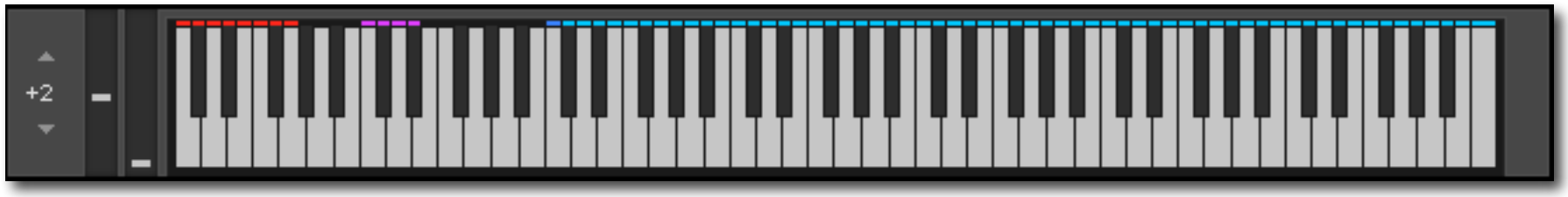




Un banque entièrement jouable !

C'est un atout indéniable de cette collection ! Le **« Loop Designer »** (élément central ou sera représenté votre boucle dans l'onglet « Main »), vous permettra d'éditer en profondeur votre rythmique, mais un layout spécifique à cette dernière sera reportée sur votre clavier. Un code couleur va d'ailleurs vous permettre de vous y retrouver et de savoir qui fait quoi.

- Les notes en **« Vert »** vont vous servir à transposer votre boucle.
- La note **« jaune »** indiquera la transposition par défaut. Ça peut paraître complexe mais en fait cela fonctionne de la façon suivante : le « Do » jaune étant le niveau de transposition de base, si vous jouez un « Mi » vert, vous transposerez de 4 demi-tons vers le haut.
- Les notes en **« rouge »** sont dédiés à certaines variations / effets spécifiques à la boucle sélectionnée. Attention pour que celle-ci soit active, il vous faudra la maintenir enfoncée, faute de quoi, l'option ne sera plus audible.
- Les notes en **« violet »** sont dédiées aux hits. Attention toutes les instruments n'en disposent pas forcément, donc si vous tombez sur cette couleur, vous saurez que certains éléments en « Oneshot » sont aussi jouables !
- Pour finir, les notes en **« bleu »**, seront celles que vous pourrez jouer et qui déclencheront le playback de votre boucle.



Côté sons ...

Le choix en terme de matière sonore / instruments est pléthorique ! Ici c'est clair : vous en aurez pour votre argent ! J'ai beaucoup aimé le soin avec lequel ont été échantillonnées les éléments de cette collection. Ça sonne tout de suite **« out of the box »** ! De plus, **Impact Soundworks** ne s'est pas contenté de livrer un pavé de boucles brutes de fonderie. L'éditeur a fait appel à des artistes / interprètes / concepteurs sonores de talent ce qui apporte une diversité et un cachet supplémentaires. Dans l'esprit, j'ai trouvé que « Momentum » jouait un peu dans la même veine qu'un certain (et non moins célèbre), **Stylus RMX**. En terme de styles, oui, « Momentum » sera particulièrement dans son élément si vous êtes un compositeur de musiques de films où de jeux vidéo. Mais son domaine d'application reste plus étendu que ce que l'on pourrait bien nous faire croire. Je verrais bien cette collection évoluer sur d'autres terres comme celles de l'EDM ou autres. Finalement, et quoi qu'on en dise, un outil pourra être ce que vous voudrez car le seul maître à bord reste votre créativité et rien d'autre ! Partant de ce principe, tout est possible ! ;-)



Le cadeau surprise ? Le «Loop Mapper» !



Chez Impact Soundworks on a mis les petits plats dans les grands. Un second élément baptisé « **Loop Mapper** » a été inclus dans cette collection. Mais à quoi ce dernier peut bien servir me direz vous ? On pourrait en réalité considérer le « Loop Manager » comme une version simplifiée de l'onglet « Main » de Momentum. Attention, simplifié ne veut pas dire « au rabais » ! Ici le but avoué c'est de vous permettre de loader un grand nombre de boucles disponibles en même temps sans les paramètres d'édition. Si vous n'avez pas dans l'idée de triturer vos boucles, cet élément sera très pratique en phase de production (pour composer vite et bien), c'est le compagnon idéal !

CONCLUSION

Voila un produit qui va enchanter ses acquéreurs ! Derrière une GUI efficace et particulièrement productive, mais aussi un choix pléthorique d'instruments et de boucles, Impact Soundworks dégaine un bel outil qui devrait trouver sa place chez les compositeurs d'aujourd'hui ! Sa simplicité d'utilisation ne gâche rien au tableau, et permettra à **Momentum** d'évoluer entre tous les mains, sans devoir lire le manuel pendant des heures ! Proposé au prix de **149$**, Momentum est sans conteste une bonne affaire !

Avantages

- qualité sonore, variété des instruments proposés
- la fonction « Random »
- les fichiers WAV / REX2 / Stylus RMX en plus
- le prix

Inconvénients

- Kontakt version complète uniquement
- pas de fonction de recherche dans le browser
- impossible d'importer ses propres boucles
- Certaines sonorités de qualité inégale
- pas de synchro au tempo du DAW
- non compatible NKS







Démo Impact Soundworks Momentum

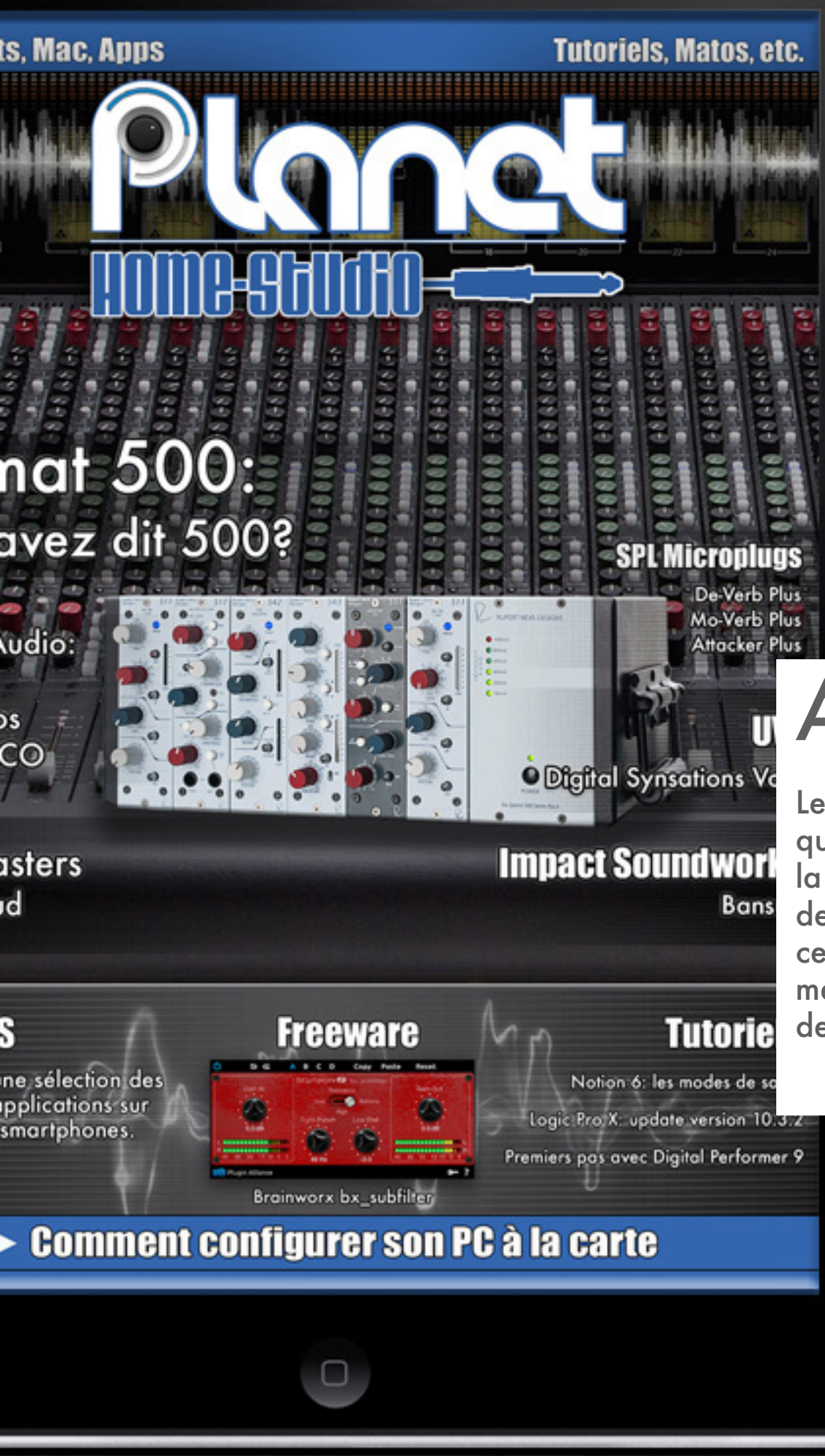
Cliquez sur l'image ci-dessous pour lancer la vidéo



DECOUVRIR
cliquez juste ici

KEYSCAPE

COLLECTOR KEYBOARDS



APPS DU MOIS

Les smartphones et autres tablettes sont devenus quasiment incontournables dans le monde de la MAO, et rencontrent un franc succès auprès des artistes en manque de mobilité. C'est pour cela que nous vous proposons dans chaque numéro, une sélection d'applications susceptibles de vous aider dans votre processus créatif.

Les Apps du Mois

CES PÉRIPHÉRIQUES DEVIENNENT DE PLUS EN PLUS INCONTOURNABLES QUE VOUS SOYEZ MOBILE OU PAS. ILS FONT DÉSORMAIS PARTIS DE NOS OUTILS DE CRÉATION À PART ENTIÈRE. RETROUVEZ DANS CHAQUE NUMÉRO DE VOTRE MAGAZINE, UNE SÉLECTION D'APPLICATIONS DÉDIÉS À LA MUSIQUE SUR TABLETTES ET SMARTPHONES.



S-Modular



S-Modular est un synthétiseur semi-modulaire à destination de votre iPad. Il a été conçu de façon à ce que tout soit un seul écran, afin de rendre plus rapides les modifications que vous apporterez à vos sonorités. La qualité de son unique et vintage du S-Modular, vous rappelera les synthétiseurs chaleureux et riches en caractère des années 70. Prix: 4,49€.

Download on the App Store

Zmors Modular



Comme son nom l'indique, il s'agit là encore d'un synthétiseur modulaire que vous pourrez utiliser sur iPhone / iPad. Divers modules pourront être interconnectés, et vous aurez même la possibilité d'utiliser du matériel hardware avec jusqu'à 8 entrées / sorties via USB pour l'audio, ou encore contrôler le voltage. Prix: 10,99€

Download on the App Store



Laplace Synthesizer



On reste dans le domaine des synthés mais cette fois-ci avec de la modélisation physique basée sur la synthèse à résonateurs. Cette dernière vous facilitera la création de cordes frottées, pincées, mais aussi de beaucoup d'autres. Ici on ne cherche pas à imiter des instruments acoustiques mais plutôt à créer des sonorités originales. Prix: 8,99€.

Download on the App Store

AUM - Audio Mixer



Voici un mixeur audio, un enregistreur et un hub pour votre iPhone / iPad / iPod Touch. Connectez les entrées / sorties de vos matériels hardware, vos extension Audio Unit, vos applications Audio Inter-App, dans n'importe quelle configuration pour les acheminer vers ce qui vous interesse. Une application puissante et un véritable couteau suisse ! Prix: 20,99€.

Download on the App Store

Elastic Drums



Il s'agit d'une app proposant 6 synthés percussifs, mais aussi un séquenceur et 4 canaux d'effets. VOus pourrez profiter de sonorités de boîte à rythme classique mais aussi produire des effets de drone plutôt convaincants. Pour ne rien gâcher, Elastic Drums supporte également Audiobus. Une petit app bien sympathique proposée au prix de 6,99€!

Download on the App Store



Shoom



Shoom est un synthétiseur de pad XY expressif. Mais vous disposerez en fait de 3 synthétiseurs identiques dans une même application. Il est capable de jouer n'importe quel pitch dans la gamme audible, et ne se limitera pas nécessairement à une échelle particulière (Shoom propose les traditionnels 12 tons tempérés jusqu'aux gammes xenharmoniques et microtonales). Prix: 10,99€.

Download on the App Store

VC-1



Il s'agit ici d'un Chorus vintage particulièrement flexible et capable de vous offrir de nombreuses sonorités de chorus classiques. Mais ça ne s'arrête pas là puisque le VC-1 dispose également d'algorithmes pouvant offrir jusqu'à 3 niveaux de chorus par canal, mais aussi de configurations en parallèle ou en série, ainsi que d'une section d'entrée split à 3 bandes, et bien plus encore. Vous l'aurez compris, le VC-1 vous offrira une multitude de possibilités afin de bénéficier d'effets non conventionnels. Prix : 5,99$

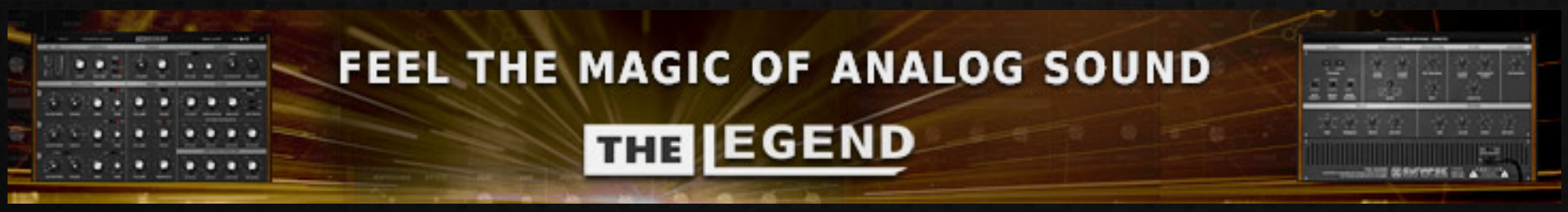
Download on the App Store

Scythe



Scythe possède un puissant moteur de synthèse et vous facilitera la création et la découverte du son. Avec l'entrée Audiobus Midi et l'Inter-App-Audio, Scythe peut être intégré dans votre studio ou votre workflow. Scythe est proposé avec de nombreux presets et des tables d'ondes pour que vous puissiez en apprécier le potentiel. Prix: 8,99€.

Download on the App Store



iOS & MacOS Applications

TBStuff









LIEN PRODUIT

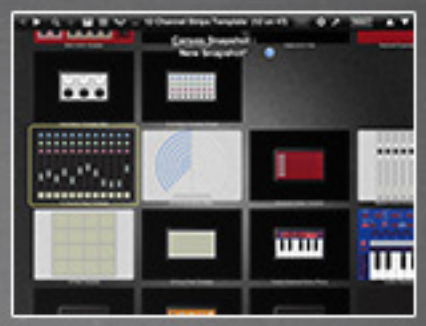


iTuttle



TB MIDI Stuff v3









LIEN PRODUIT

MATOS

Parce que l'actualité de la MAO ne se limite pas au monde du logiciel, mais aussi afin de ne rien laisser au hasard, nous vous présentons dans chaque numéro, un ou plusieurs dossiers qui traiteront de différents sujets, tous en rapport avec des périphériques hardware. L'occasion peut-être d'en apprendre un peu plus sur certains sujets ?



FREEWARE

Dans chaque numéro nous allons vous proposer un produit (instrument virtuel, plug-in audio / Midi, etc) disponible gratuitement sur la toile. Attention aux préjugés concernant les freewares car vous pourriez être agréablement surpris! Certains d'entre eux mériteraient largement d'être payants ;)

FREEWARE



AMPLE SOUND
AMPLE PERCUSSION CLOUDRUM

NOTRE FREEWARE DU MOIS EST PLUTÔT ATYPIQUE, AVEC UN INSTRUMENT QUE VOUS NE RISQUEZ PAS DE CROISER TOUS LES JOURS : UN TONGUE DRUM. PROPOSÉ PAR L'ÉDITEUR AMPLE SOUND, CE DERNIER A ÉTÉ PRÉSENTÉ À L'OCCASION DES FÊTES DE NOËL ! PROFITONS-EN POUR DÉBALLER NOTRE CADEAU ET VOIR CE QU'IL NOUS RÉSERVE;-)

VST Audio Units AAX

AMPLE PERCUSSION

CLOUDRUM

Spécifications :
instrument virtuel dédié au Tongue Drum.

Compatibilité :
MAC / PC

Formats supportés :
VST / Audio Unit / AAX Mac

Tarif : gratuit.

LIEN PRODUIT

C'est quoi le Tongue Drum ?

Un bonne partie d'entre nous se demandera ce qu'un Tongue Drum pourra être. C'est une question légitime, tant l'instrument est plutôt rare et donc méconnu. Pour faire simple, le Tongue Drum fait partie de la famille des percussions mélodiques comme le Hand Drum par exemple.



Il est réalisé généralement à la main et confectionné à partir d'une feuille d'acier inoxydable, bien que d'autres matériaux puissent être utilisés. Pour en jouer, on utilisera principalement ses doigts mais d'autres auront recours à des baguettes. L'instrument se positionne soit sur les cuisses soit sur un support matelassé (à la convenance de chacun). L'étendue sonore de l'instrument varie suivant les modèles.





Un son unique !

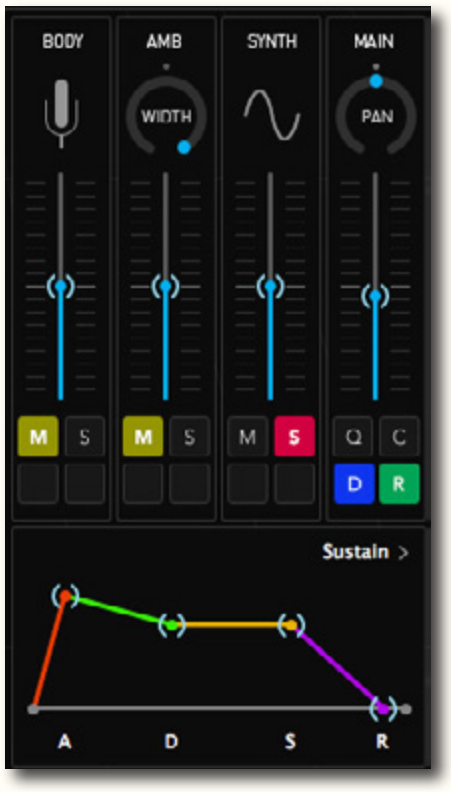
Bien que percussif (on en joue en tapant avec ses doigts ou par le biais de deux baguettes), il n'en reste pas moins mélodique. Son timbre se rapproche du Hand Drum ou du Steel Drum qui partagent une facture similaire (ils sont tous en acier). Le Tongue Drum offre des sonorités assez planantes (j'ai même envie de dire « mystiques »). ça n'est pas pour rien que l'instrument est principalement utilisé en musique de relaxation ou en musicothérapie.

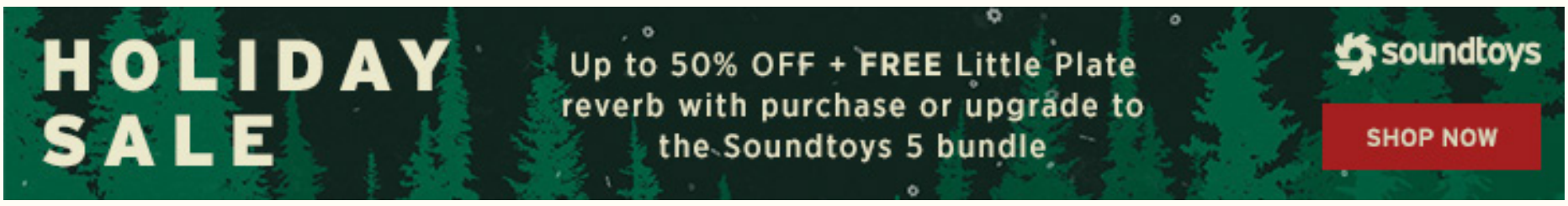
Surement pas un instrument virtuel au rabais !

Ample Sound n'a vraiment pas lésiné sur les moyens avec cet instrument virtuel. D'ailleurs l'éditeur assure une compatibilité assez large au niveau des formats supportés. On retrouve les traditionnels Audio Unit / VST / AAX et même une version autonome. Notez bien que le format AAX sur la plateforme Windows n'est pas encore disponible à l'heure ou nous écrivons cet article. Les échantillons livrés avec l'Ample Percussion Cloudrum ont tous été enregistrés à une fréquence de 44,1khz, et occuperont 760 Mo d'espace sur votre disque dur.

Bien plus qu'un simple gratuit.

Comme si cela ne suffisait pas, Ample Sound a eu la bonne idée de pousser le bouchon un peu plus loin en proposant des fonctionnalités avancées comme la possibilité de choisir parmi 2 positions de micro disposant de deux modes différents (Mono et Stéréo). « Body » fait référence au micro se trouvant au niveau du corps de l'instrument, et « AMB » sera quant à lui, dédié au volume du micro d'ambiance. 4 articulations sont disponibles (Open, Mute, Opened Release, et Muted Release), afin de garantir une certaine variété de jeu, mais aussi un réalisme accru. L'éditeur a intégré également un système de simulation spécifique pour retranscrire le plus fidèlement possible, les notes répétitives (Round Robin, Random, etc).





Une interface bien pensée.

Le plug-in bénéficie d'une GUI très soignée et particulièrement bien pensée. Il offre une étendue de 3 octaves (bien plus que sur l'instrument d'original). On notera la présence d'une sorte de « petite mixette » à droite, laquelle vous donnera la possibilité d'ajuster différents paramètres, mais aussi d'affecter jusqu'à 4 effets simultanés (EQ, Compressor, Delay et Reverb) à votre « Master Volume ». Pour parfaire votre son, une enveloppe ADSR est incluse, et pourra s'appliquer à 3 paramètres distincts (Sustain, Mute, ou Synth). Seul regret, l'instrument virtuel ne gère pas les sorties multiples ce qui vous obligera à ouvrir plusieurs instances différentes si necessaire.



CONCLUSION

Ce gratuit vous permettra de bénéficier d'un instrument rare, capable de produire un timbre très spécifique. Ample Sound a mis les petits plats dans les grands en dotant son produit de fonctionnalités plutôt rares sur un plug-in gracieusement offert (différentes positions de micros, effets, round robin, etc). L'étendue de 3 octaves vous permettra d'exploiter plus largement l'instrument que sa version originale ce qui présente un réel avantage. Disponibles sur Mac comme sur PC, vous auriez tort de ne pas sauter sur l'occasion, car tôt ou tard, vous pourriez lui trouver une place de choix dans vos compositions;-)

Avantages

- le son
- les 2 positions de micros
- les effets intégrés
- les différentes articulations

Inconvénients

- pas de AAX sur PC pour le moment
- pas de sorties multiples







Démo Ample Percussion Cloudrum

Cliquez sur l'image ci-dessous pour lancer la vidéo

ChordPolyPad

MIDI Chords Player for iPhone and iPad



DECOUVRIR
cliquez juste ici

TUTORIELS

Posséder des outils c'est bien, mais les maîtriser c'est mieux ! D'où l'intérêt d'une rubrique dédiée qui vous permettra d'être accompagnés sur différents logiciels. Nous essayerons au fur et à mesure des publications, de vous offrir un panel assez large afin que le contenu de ce magazine puisse s'adresser au plus grand nombre.

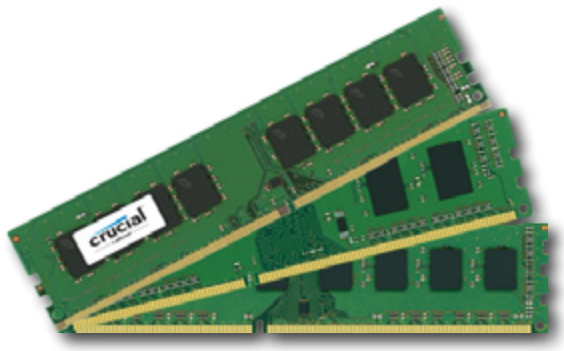


KONTAKT 5

OPTIMISEZ VOTRE RAM !

DANS CE TOUT NOUVEAU NUMÉRO, NOUS ALLONS ABORDER UN POINT CRUCIAL DE LA MAO : LA RAM. PRÉSENTE HÉLAS EN QUANTITÉ LIMITÉE DANS NOS MACHINES, IL EST TOUJOURS DE BON TON D'Y PRÊTER LA PLUS GRANDE ATTENTION POUR PROFITER PLEINEMENT DE NOS BANQUES SONS DANS KONTAKT ! MAIS NE PERDONS PAS UN INSTANT, VOYONS IMMÉDIATEMENT COMMENT ÉCONOMISER CETTE DERNIÈRE !

Mais pourquoi ça RAM ?



Si vous êtes un / une fervent(e) utilisateur / utilisatrice de logiciels dédiés à la MAO, vous ne me contredirez pas sur le fait que la quantité de mémoire disponible sur votre machine peut sensiblement vous faire passer de l'enfer (si vous en avez trop peu), au paradis, (ou presque), si vous en disposez en conséquence. Qui n'a jamais eu un message disgracieux qui s'affiche à l'écran à cause d'une machine un peu faiblarde niveau CPU, ou encore radine en terme de mémoire ? Reste que si vous avec la chance de profiter d'une machine puissante et grassement pourvue en RAM, il est quand même bon de savoir gérer ses ressources pour ne pas être pris au dépourvu sur de très grosses sessions !;-)

Le point sur le Streaming ...



Voilà une question qu'il est bon de poser sur la table afin que les choses soient claires pour tous : le streaming n'est pas un moyen d'économiser de la RAM en sollicitant uniquement le disque dur de votre ordinateur. Dans les faits les choses sont plus complexes. En effet, pour profiter pleinement de cette technologie, une sonorité sera décomposée de la façon suivante dans Kontakt (mais chez beaucoup d'autres aussi) : un petit morceau du début de chaque sample sera chargé en RAM (donc en mémoire), tandis que le reste sera lu à la volée, directement à partir de votre disque dur. Ce procédé a révolutionner notre façon d'utiliser les banques sons et aura permis par la même occasion, d'offrir des librairies à la taille parfois phénoménales.



« Light is Right » !

Cette célèbre phrase prononcée par feu **Colin Chapman** (créateur de la marque automobile Lotus), prônait la légèreté au bénéfice des performances, est encore aujourd'hui d'actualité ! Autrement dit, la sobriété en terme de consommation mémoire, va vous permettre une utilisation plus importante de votre machine, ainsi qu'une plus grande sérénité sur de gros projets. Heureusement, nos amis de chez **Native Instruments** ont tout prévu, et ont même doté Kontakt de fonctionnalités qui permettront de réaliser de précieuses économies ! Comme rares sont ceux qui ouvrent les manuels, je me suis dit que cette astuce ne serait donc pas de refus;-)



Un véritable miracle !

S'en est un en tous les cas pour ceux qui utilisent de façon régulière (et parfois outrancière), une multitude de librairies au sein de Kontakt ! Lorsque vous chargez un patch dans celui-ci, vous pourrez constater qu'une certaine quantité de mémoire sera utilisée.

Exemple.

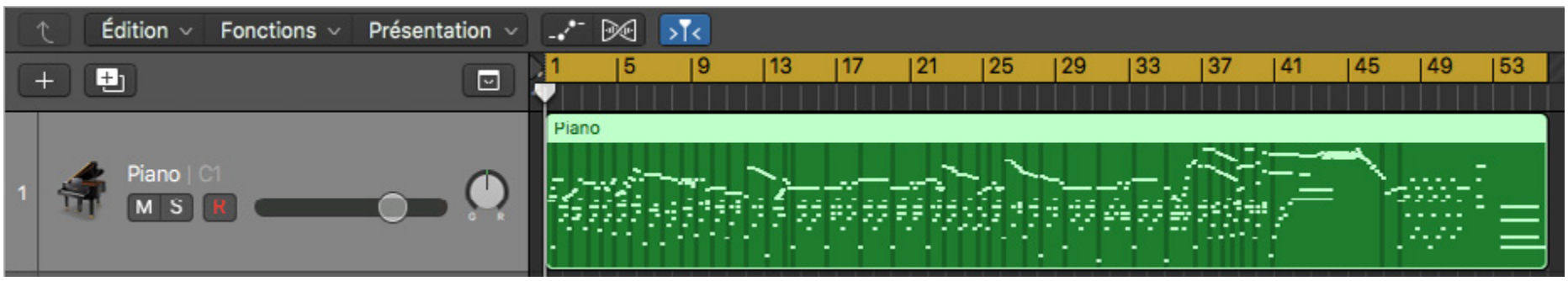
Par défaut, mon patch (en l'occurence ici, le piano Mercury de chez WavesFactory), pèse au total près de 35 Go (une paille !). Une fois chargé, il monopolisera presque 1,4 Go de RAM, le reste sera streamé (lu), à partir de votre disque dur. Ici, tous les samples de chaque note de mon piano ont été chargées sans distinction, alors que certaines d'entre elles ne seront peut-être jamais utilisées. C'est justement sur ce point que Native Instruments a pris la décision d'agir afin de récupérer de la mémoire inutilement gâchée.



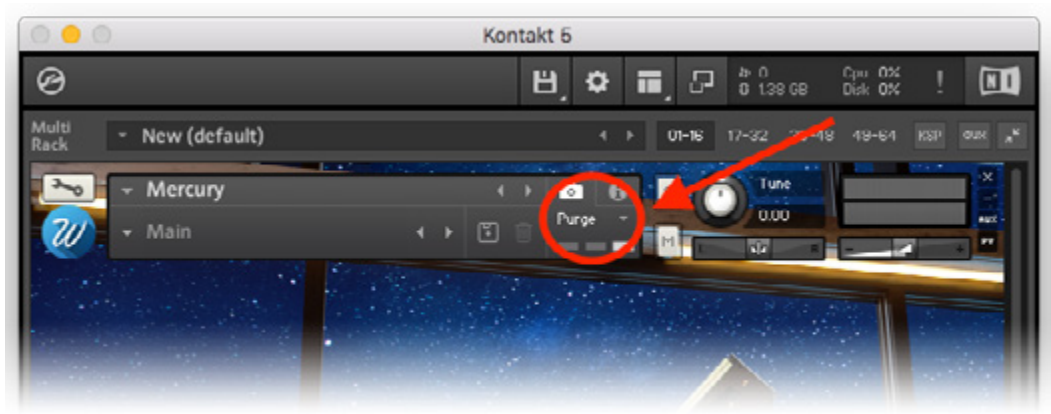


Pour se faire, la manipulation est comme qui dirait : « **simple comme bonjour !** ».

- Dans un premier temps, sélectionnez la piste MIDI qui contient l'instrument Kontakt de votre choix.

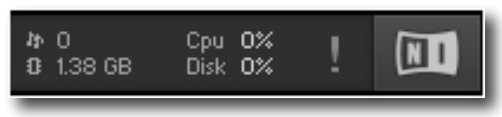


- Dans Kontakt, cliquez sur le petit triangle se trouvant à droite du mot « **Purge** », puis sélectionnez l'option « **update sample pool** ».



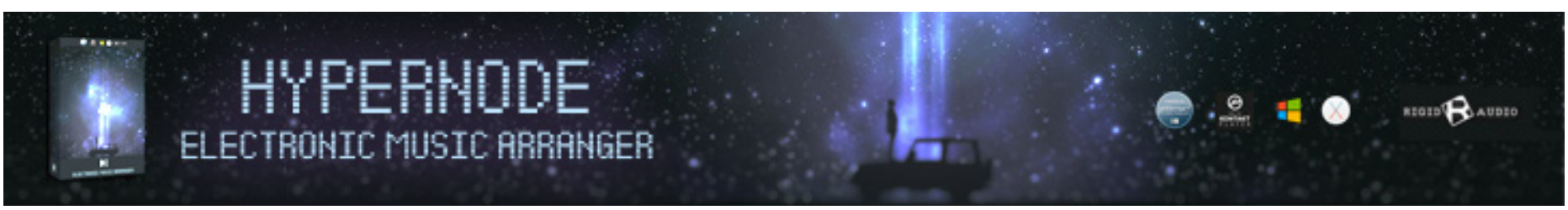
Mais que va-t-il se passer à partir de cet instant ?

Et bien Kontakt va supprimer (vider) les échantillons non utilisés par votre piste MIDI de la mémoire de votre ordinateur, et ainsi alléger de façon considérable, l'empreinte de votre / vos patches sur la RAM de votre machine.



- Ensuite, lancez la lecture de votre piste MIDI via votre séquenceur préféré pour que seules les notes utilisés soient chargées dans Kontakt. Vous remarquerez immédiatement que la quantité de mémoire aura nettement baissée.

Si vous travaillez sur de très grosses sessions en faisant appel de façon intensive à Kontakt, soyez assurés d'une chose : votre machine vous dira merci !;-)





DECOUVRIR
cliquez juste ici

KEYSCAPE

COLLECTOR KEYBOARDS



LOGIC PRO X

LE FLEX TIME

APRÈS UN PRÉCÉDENT TUTORIEL DÉDIÉ AU « FLEX PITCH », IL NOUS FALLAIT ABSOLUMENT VOUS PARLER DE LA FONCTION « FLEX TIME » APPARUE DANS LA VERSION 9 DE LOGIC PRO ! LE BUT RECHERCHÉ ? JOUER AVEC LA MATIÈRE AUDIO, UN PEU À LA FAÇON D'UN ELASTIC AUDIO SUR PRO TOOLS (POUR NE CITER QUE LUI). VOUS ALLEZ VOIR, CETTE FONCTIONNALITÉ VA VOUS CHANGER LA VIE, ET COUPLÉE AU FLEX PITCH, VOUS PERMETTRA DE JOUER AVEC VOTRE AUDIO ! MAIS REGARDONS TOUT CELA D'UN PEU PLUS PRÈS !

Devenez le maître du temps !

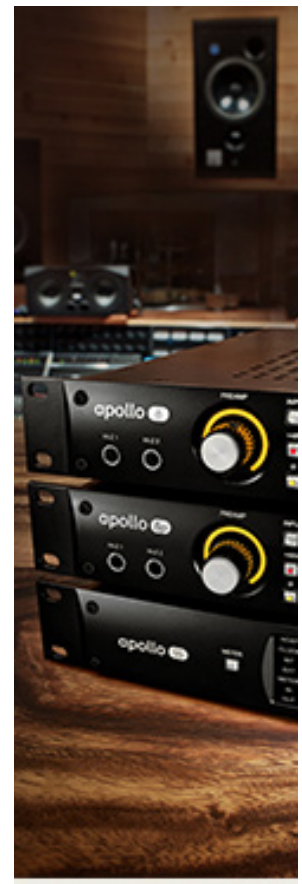
Voila encore une fonction « magique » dont avaient rêvé de nombreux utilisateurs de Logic Pro, sans jamais pouvoir en profiter. Et finalement, c'est au moment de la sortie de la version 9 que la précieuse fonction fut intégrée au séquenceur. Le but avoué de Flex Time est de vous permettre d'étirer temporellement votre matériel audio. Autant dire que vous serez amené un jour ou l'autre à devoir vous servir de cette fonction !

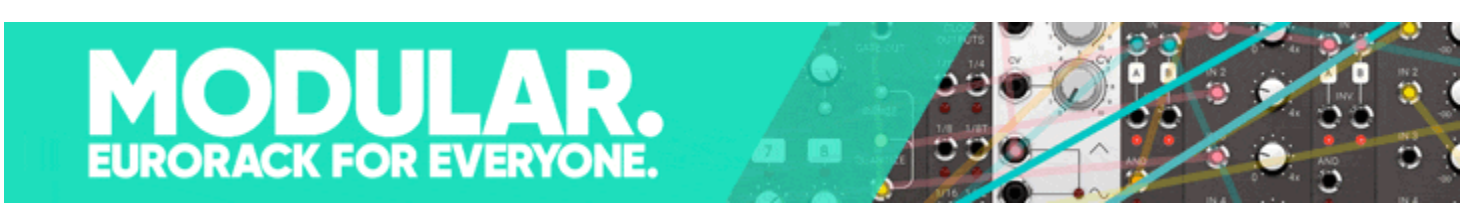
Les fondamentaux.

Dans le principe, « Flex Time » fonctionne très simplement. Dans un premier temps il vous faudra déterminer la nature de votre audio en choisissant un algorithme parmi la liste proposée par Apple, puis positionner des marqueurs afin d'effectuer les modifications temporelles souhaitées. Mais détaillons un peu tout ça !

Après la théorie, la pratique !

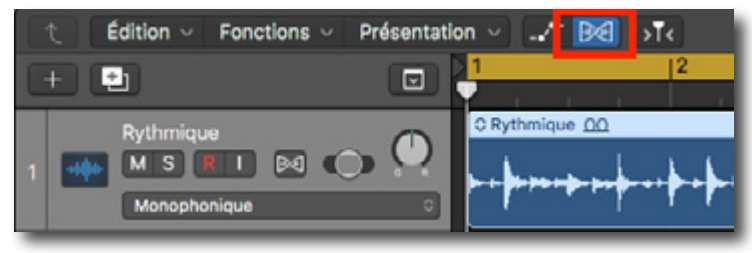
Comme je vous le disais, il est important lorsque vous devrez vous servir de la fonction Flex Time, de déterminer la nature de votre audio. Par exemple, si vous souhaitez modifier l'audio d'un instrument monophonique, il vous faudra nécessairement utiliser l'algorithme « Flex Time - Monophonique » pour que Logic en face une analyse pertinente. Mais revenons à nos moutons ! Avant de modifier quoique ce soit, il va falloir activer la fonction « Flex Time ».



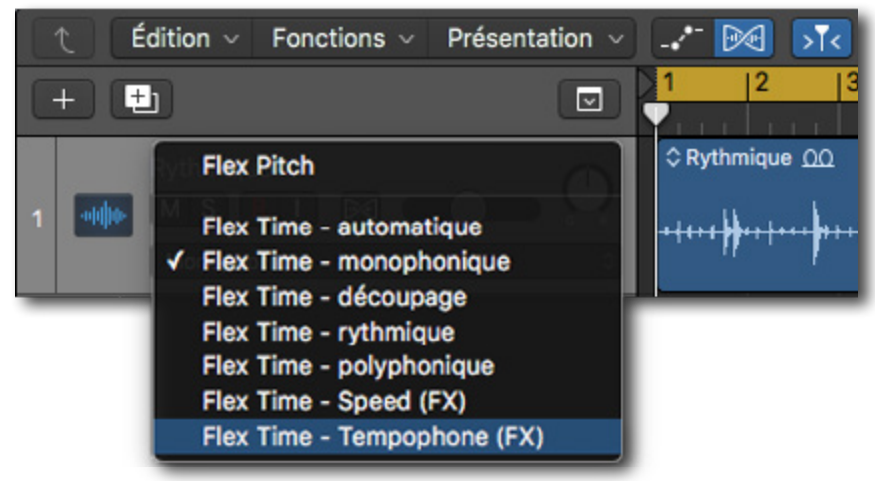


Pour ce faire, il est indispensable de cliquer sur l'icône suivant : 

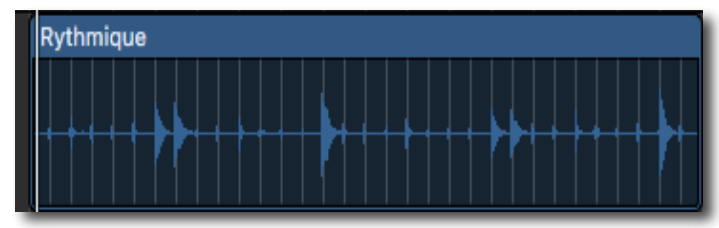
- Une fois activé (l'icône passe en bleu), vous devriez vois apparaître de nouvelles options dans votre entête de piste comme l'icône du « Flex Time », mais aussi juste en dessous, un menu déroulant via lequel vous pourrez choisir l'algorithme le plus adapté à la nature de votre audio.



- Maintenant, nous allons sélectionner notre algorithme (ici je vais choisir l'option « Flex Time - rythmique » puisque mon fichier audio contient une boucle de percussions. Dès que ce sera fait, vous remarquerez que votre fichier audio aura été découpé en de multiples parties. En réalité, il s'agit des transitoires que Logic a détecté. Ce sont grâce à ces éléments distinctifs que nous allons pouvoir modifier notre fichier audio. Prenez soin de ne pas utiliser n'importe quel algorithme, car vous n'obtiendre pas les mêmes résultats.



Une fois l'algorithme sélectionné, vous remarquerez que votre fichier audio sera visuellement différent. C'est la preuve que Logic l'aura bien analysé afin d'en détecter les transitoires.



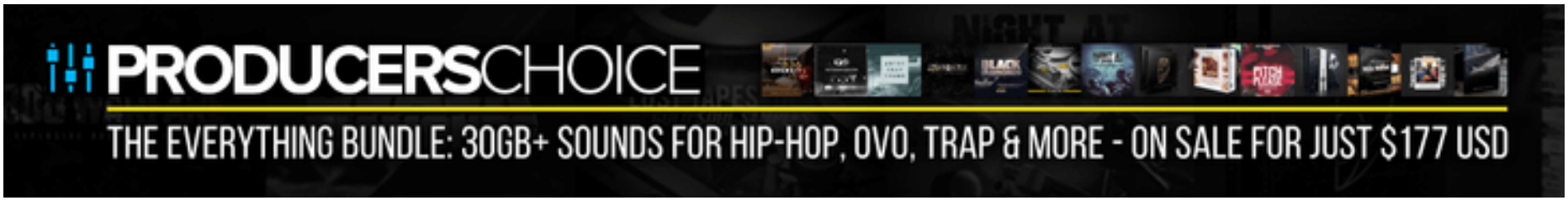
En passant le curseur de votre souris sur le fichier en question, vous vous apercevrez que ce dernier change d'aspect en fonction de sa position. Plusieurs options vous seront proposées:

- 3 barre verticales si vous êtes entre deux transitoires. En cliquant, un marqueur sera positionné, ainsi que sur les transitoires juste avant et juste après.Voici ce que vous obtiendrez comme résultat :



- 3 barres verticales avec des triangles inversés à leurs sommets si vous êtes sur une transitoire. En cliquant, un marqueur sera positionné, ainsi que sur les transitoires juste avant et juste après. Voici ce que vous obtiendrez comme résultat :





- une simple barre verticale (si vous êtes avant ou après une transitoire).Figure .



- Une barre verticale surplombée d'un triangle inversé (si vous êtes sur une transitoire).Figure .

Le curseur de votre souris vous proposera ces différentes options suivant sa position sur votre fichier audio (horizontalement et verticalement).



Une fois que vous aurez positionné un ou plusieurs marqueurs, il vous suffira de cliquer dessus, et tout en maintenant le clic de votre souris, de glisser latéralement pour le déplacer à votre guise.

IMPACT
SOUNDWORKS

SHREDDAGE

Absolute Electric Guitar

DECOUVRIR
cliquez juste ici



TUTORIEL DP 9 : OVERDUB & COMPTOOL

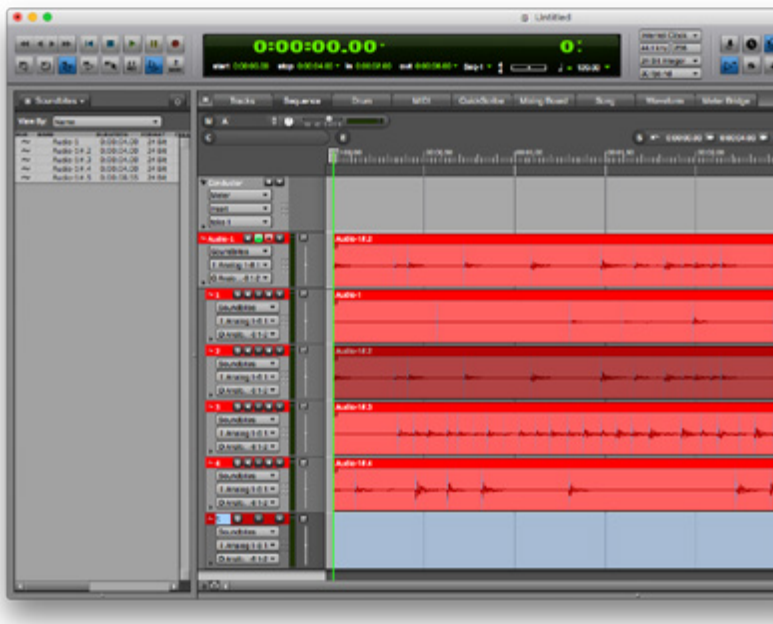
DANS CE TOUT NOUVEAU TUTORIEL DÉDIÉ À DIGITAL PERFORMER 9, NOUS ALLONS NOUS FOCALISER SUR DEUX ÉLÉMENTS QUE JE CONSIDÈRE COMME COMPLÉMENTAIRES: LA FONCTION « OVERDUB » ET L'OUTIL « COMPTOOL ». PRÉPAREZ-VOUS CAR ELLES VONT CERTAINEMENT DEVENIR INCONTOURNABLES DANS L'ÉLABORATION DE VOS PROJETS. C'EST PARTI !

Shakespeare quand tu nous tiens !



Hélas plus francisé depuis la version 4.5, un peu de réthorique s'imposait. **«Overdub»** est la traduction anglaise du mot «Superposition» et **«CompTool»** est la contraction de deux mots **«Compilation et Tool»** (autrement dit «Compilation et Outil»). Après cette petite mise au point grammaticale, vous comprendrez déjà beaucoup mieux à quoi pourront servir ces deux éléments dans votre séquenceur préféré ;-)

Jouez maintenant !



Passons tout d'abord en revue la fonction **«Overdub»**. Son utilité est relativement simple et va vous permettre de superposer entre deux locators par exemple (gauche et droit), différentes prises contenues dans cette zone. Côté pratique: chaque prise n'écrasera pas la précédente mais la sauvegardera afin qu'elle puisse être réutilisée par exemple avec l'outil «CompTool» (nous verrons cela un peu plus tard dans ce tutoriel). Après la théorie, passons à la pratique: comment utiliser la fonction **«OverDub»** ? Vous allez voir, c'est très simple !

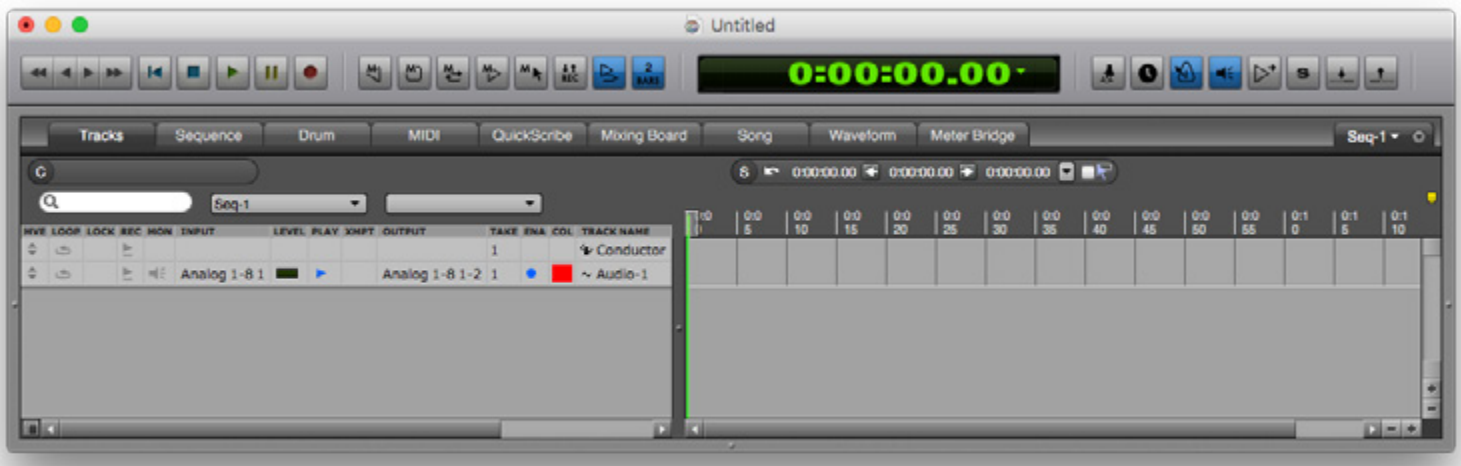


- Dans un premier temps, cliquez sur le bouton suivant afin d'activer la fonction (ce dernier passe en bleu).

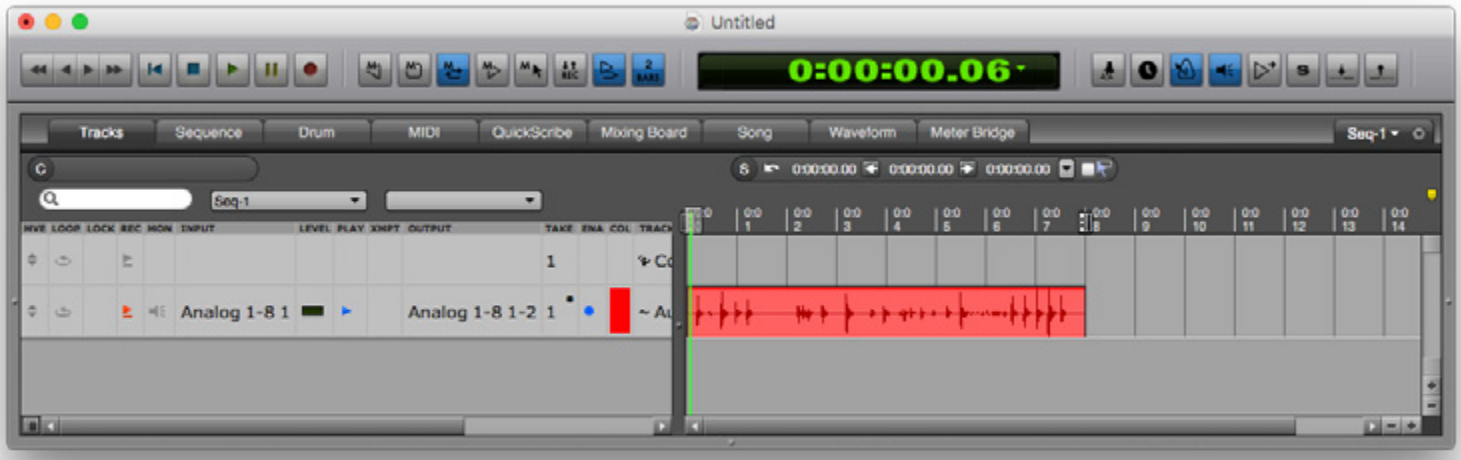


- Je sélectionne la piste de mon choix en cliquant sur son nom dans la colonne **«Track Name»**.

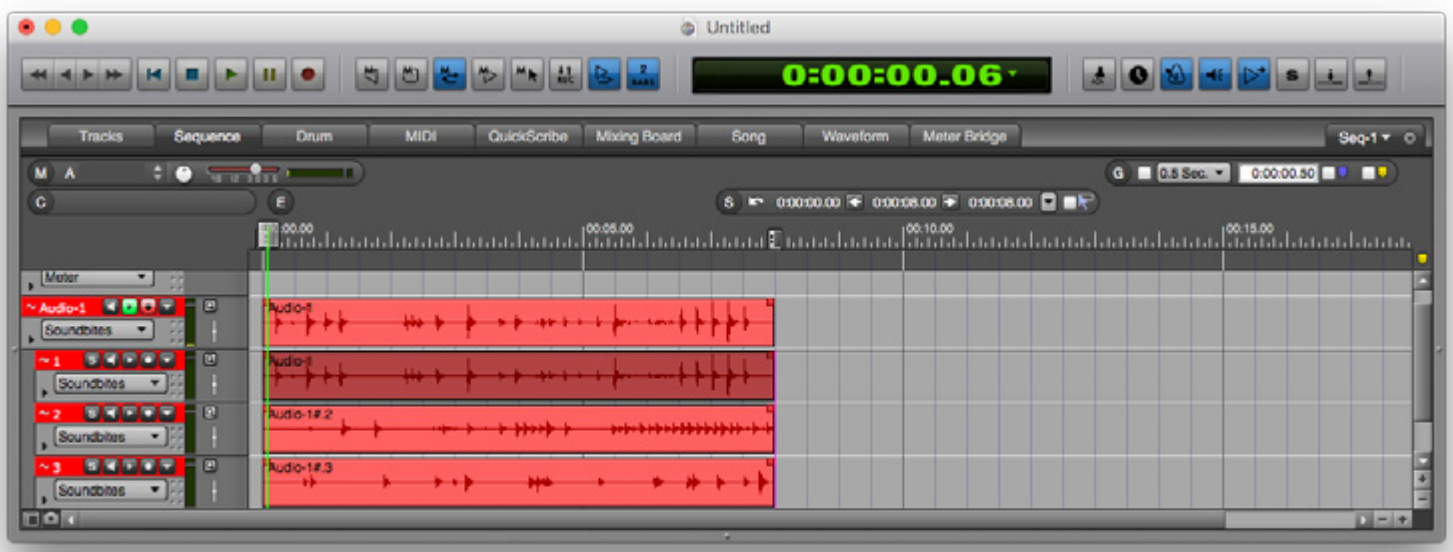
- Ensuite, comme pour tout enregistrement, j'active mon métronome, j'active le décompte de mesures, puis je clique sur le bouton **«Record»**.

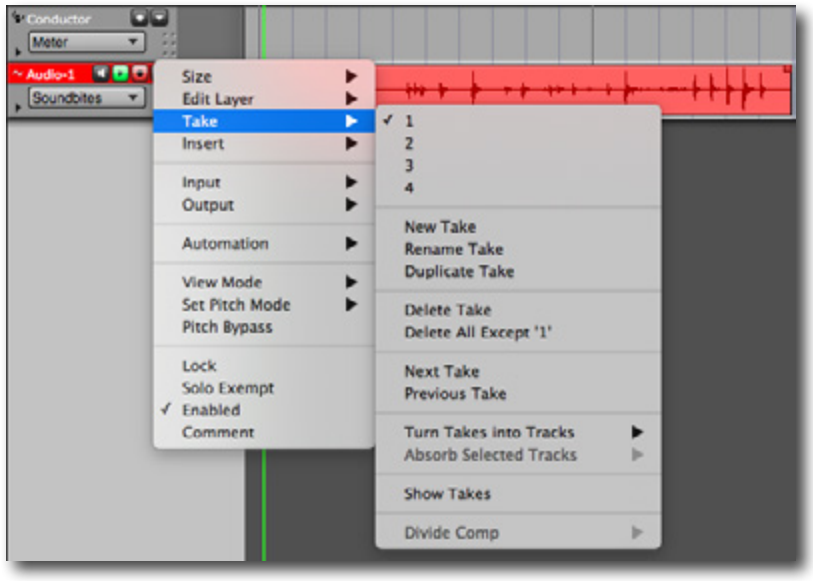


- Laissez «tourner» l'enregistrement entre vos deux locators tout le temps que vous souhaitez afin de générer vos prises, puis cliquez sur le bouton **«Stop»**.



- Mais à votre grande stupéfaction, rien de plus n'apparaît sur votre écran ! N'ayez crainte, c'est tout à fait normal ! En effet, pour que vos **«Takes»** («Prises» en français) s'affichent, cliquez sur la piste en question dans l'onglet **«Sequence»**, sur le petit triangle qui pointe vers le bas **(Track Settings Menu)**, puis de vous rendre dans la section **«Take»**. C'est ici que les prises seront listées les unes après les autres.





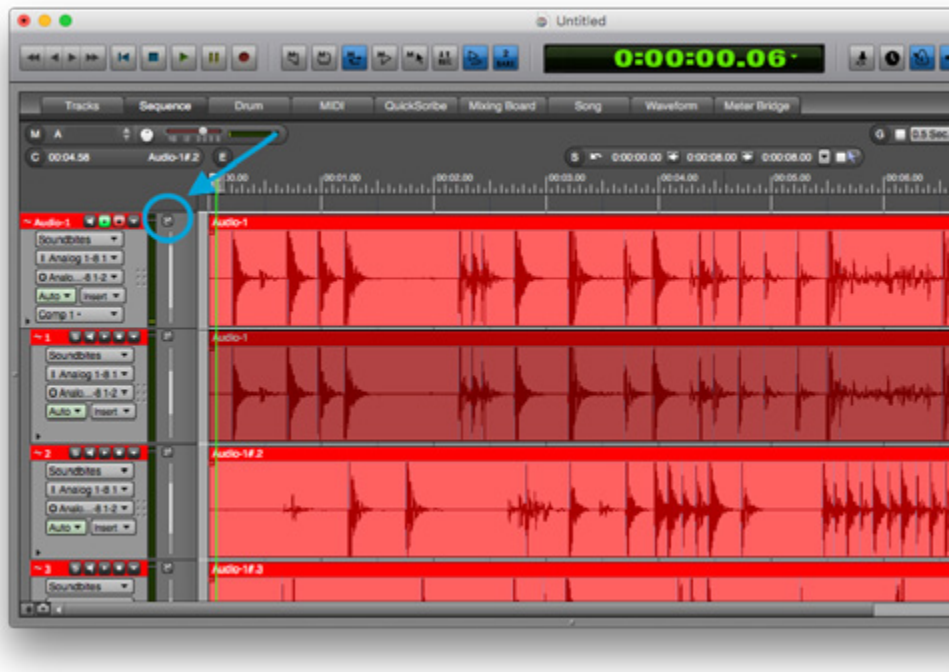
Par défaut, la prise N°1 est celle proposée en priorité (question de logique). Cette dernière sera considérée comme la prise originale, et les suivantes, celles faites via la fonction **«OverDub»**.Pour que toutes vos prises s'affichent en même temps, il vous suffit de choisir l'options **«Show Takes»**. Toutes vos prises apparaîtront successivement sous la prise d'origine (Take 1). En cliquant sur le petit triangle **«Track Settings Menu»**, vous avez surement remarqué que la section «Take» proposait différentes options. Outre les différentes prises, vous pourrez aussi ajouter une nouvelle prise **(New Take)**, renommer une prise **(Rename Take)**, Dupliquer une prise **(Duplicate Take)**, mais aussi supprimer une prise **(Delete Take)**, et même supprimer toutes les prises sauf celle d'origine **(Delete All Except «1»)**.

Pour y voir plus clair !

Si la représentation des formes d'ondes vous semblent beaucoup trop réduites, sachez qu'il vous sera parfaitement possible d'en agrandir la taille. Comment ? Et bien tout simplement en utilisant la fonction **«Zoom»** matérialisée par le bouton **«loupe»**. Pour l'utiliser c'est très simple:

- cliquez sur le bouton, puis tout en maintenant votre clique, glissez vers la droite pour zoomer et vers la gauche pour dézoomer.

Ici la manipulation est individuelle. Autrement dit, si vous avez plusieurs prises, il vous faudra répéter l'opération sur chacune d'entre elles. Mais il reste possible d'effectuer un **Zoom / dézoom** sur la totalité des prises. Pour cela, enfoncez la touche **«Alt»** de votre clavier, et tout en maintenant le clique de votre souris sur la loupe, glissez vers la gauche ou vers la droite pour l'appliquer à l'ensemble de vos prises.





«CompTool»: le «Best-Of» de vos prises !

Voila un outil particulièrement intéressant ! En effet, il va vous permettre de compiler vos prises et de n'en extraire que les meilleurs morceaux. Dans les faits, la fonction **«OverDub»** et l'outil **«CompTool»** sont complémentaires car le premier enregistrera vos différentes prises, alors que l'autre va servir à la sélection des passages que vous jugerez les plus utiles pour constituer une piste définitive. Tout cela ne vous semble pas très clair ? Imaginez le scénario suivant: un guitariste vient chez vous pour enregistrer un solo sur votre prochain titre. Pour une plus grande souplesse, mais aussi pour une séance moins stressante, vous demandez à ce dernier, de jouer sans interruption jusqu'à ce que vous lui disiez de s'arrêter. Pour cela vous utiliserez dans un premier temps la fonction **«OverDub»** pour générer vos prises, puis vous ferez ensuite appel à l'outil **«CompTool»**.

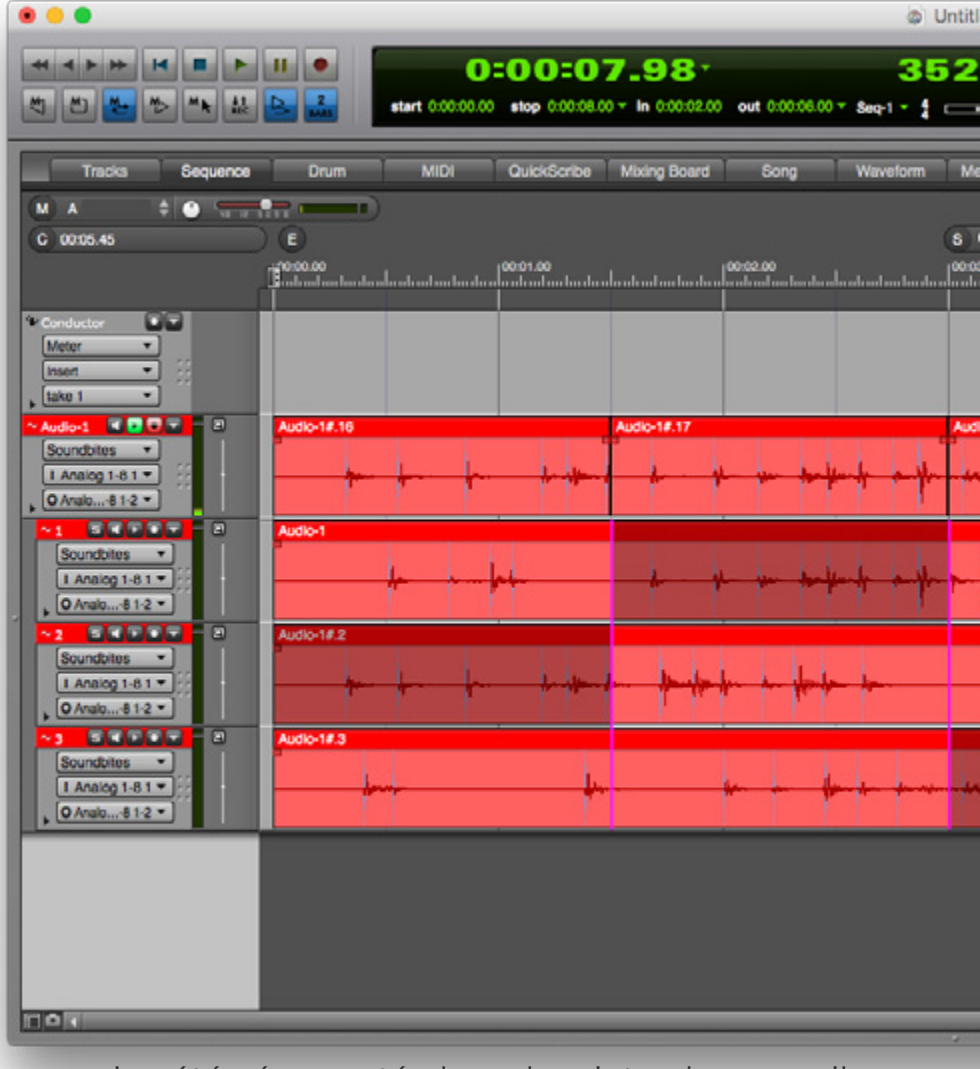
L'outil en question se trouve en haut parmi la multitude de boutons déjà présents (ici en bleu une fois activé, voir figure ci-contre).



Attention, pensez à bien sélectionner la piste audio ou se trouvent vos différentes prises, sinon le bouton serait grisé et donc non accessible.

Le pointeur de votre souris devrait ressembler à une sorte de **«viseur»**, ce qui prouvera bien que l'outil **«CompTool»** est activé et fonctionnel.

Petit détail important: la prise 1 (celle qui apparaît en haut de toutes les autres prises), est appelée «piste de compilation» car c'est ici qu'apparaîtront les différentes parties sélectionnées sur les prises qui se trouvent juste en dessous. Vous comprendrez aisément de quoi je parle lorsque vous aurez commencé à sélectionner les différents morceaux de vos différentes prises, et que vous les verrez apparaître sur la piste de compilation.

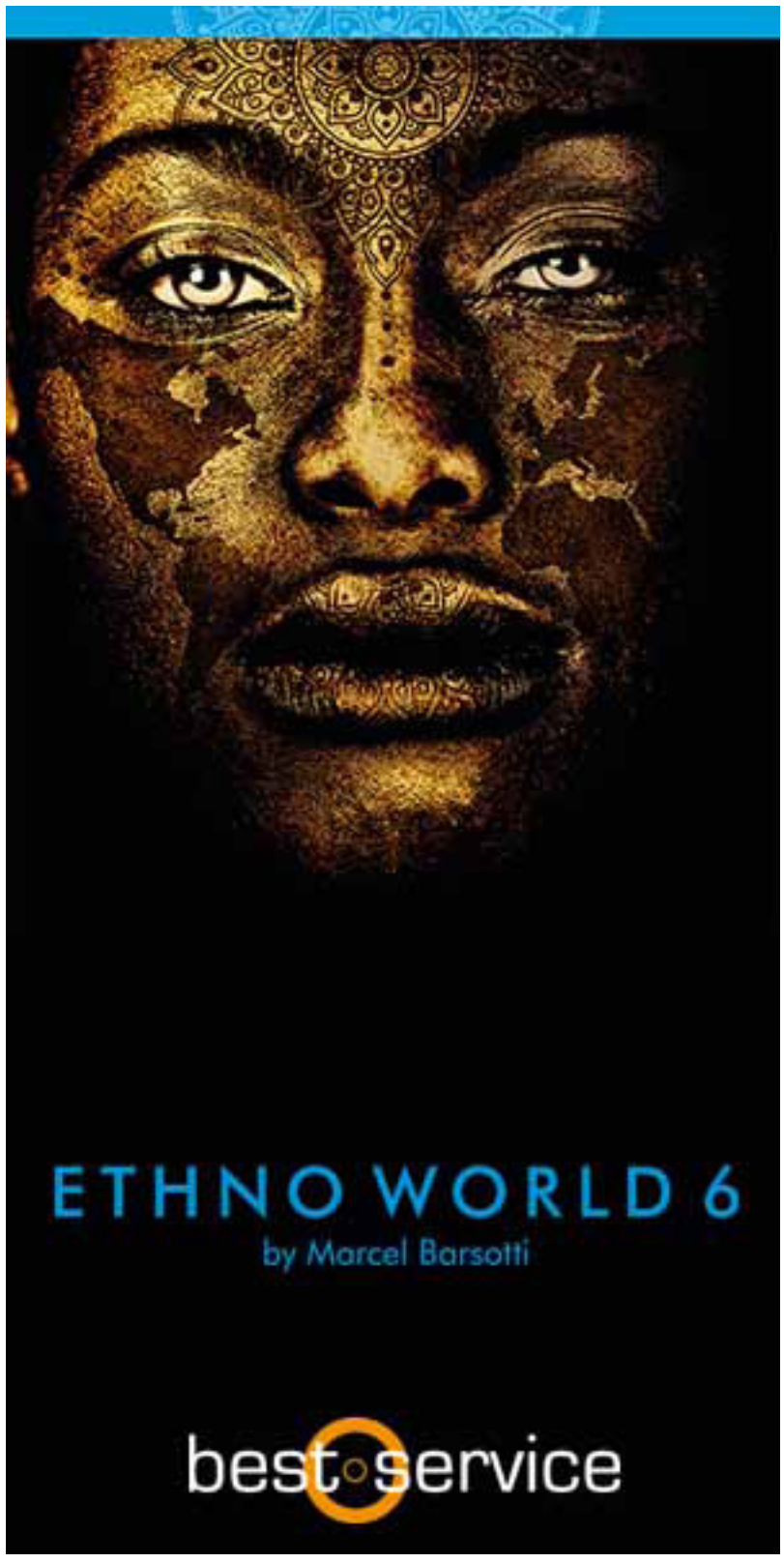


Pour sélectionner tout ou partie d'une prise, il vous suffit avec votre souris, d'en sélectionner une partie par un simple **«clique + glissé»**. De petits segments rose apparaîtront pour délimiter le début et la fin de l'audio choisi (ils sont également déplaçables via le pointeur de la souris qui se transforme en une petite main afin de vous compreniez que vous pouvez les déplacer). Vous remarquerez également que les morceaux grisés, correspondent à ce qui a été répercuté dans la piste de compilation. De plus, les segments séparant toutes les prises, rien ne vous empêche de choisir différents blocs en cliquant sur celui de votre choix et ainsi, écouter le résultat de vos modifications en direct.

Sachez qu'il est tout à fait possible de procéder à cette sélection alors que DP est en pleine lecture de votre séquence (c'est d'ailleurs bien plus pratique de procéder ainsi, afin d'avoir une idée précise des éléments choisis).

Maintenant que vous venez de découvrir de nouvelles fonctionnalités de **Digital Performer 9**, n'hésitez pas à pratiquer et à expérimenter par vous les possibilités du logiciel. Comme je dis toujours: **«c'est en forgeant que l'on devient forgeron !»**. Passez de bonnes fêtes de fin d'année, et je vous dis à très bientôt pour de nouveaux tutos ! ;-)







A look into loops mode

EXHALE

DECOUVRIR
cliquez juste ici









copyright2017@planethomestudio.com