

# Planet

## HOME-STUDIO

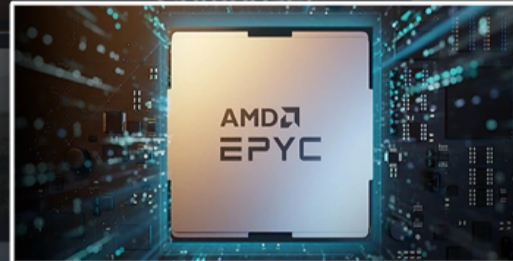


**MOTU DP 11.22**  
L'update 5 étoiles!

**W.A Production**  
InstaChord 2

**Spitfire Audio**  
Albion  
Colossus

**Audio Retro**  
Distressor  
Empirical Labs



Kilohearts Phase Plant

OWC Thunderbolt 4 Dock

AMD Serie EPYC 9004



**Interview**  
David Nahmani  
Le maître de Logic



**Freeware**  
GOYO Supertone  
+ tutoriel



**Tutoriels**  
Logic Pro, DP,  
etc.

## SOMMAIRE

DIGITAL PERFORMER 11.22 .....	5
INSTACHORD 2 .....	13
ALBION COLOSSUS .....	19
EL8 - EL8X .....	27
PHASE PLANT .....	32
DAVID NAHMANI .....	46
OWC THUNDERBOLT DOCK .....	54
CPU AMD EPYC 9654 .....	58
COMPARATIF THUNDERBOLT ! .....	62
GOYO VOICE SEPARATOR .....	66
NETTOYER UN PROJET LOGIC .....	72
« COPY AUDIO TO MIDI » .....	76

Chers lecteurs et passionnés de musique,

Il y a un peu plus de 4 ans déjà, germait l'idée d'un magazine numérique gratuit dédié au monde du home-studio. Ce projet un peu fou verra finalement le jour grâce à la passion et à la dévotion d'une poignée de fêlés de MAO. Mais qu'est-ce que la MAO ? Il y a seulement quelques décennies, l'idée de créer de la musique en utilisant un ordinateur aurait été une vision purement futuriste. Aujourd'hui, cette projection de l'esprit est devenue une réalité incontournable, révolutionnant même l'industrie musicale, et offrant une infinité de possibilités créatives à ceux qui s'y intéressent. Après plusieurs années d'absence (dont deux années de pandémie), votre magazine préféré revient dans «le Game» ! Que vous soyez compositeur / producteur, DJ, musicien curieux, ou tout simplement amateur de musique, vous y trouverez indubitablement certains des produits qui feront la musique de demain.

## Déjà parus



Toujours à vocation généraliste, ce magazine vous proposera une interview exclusive, plusieurs tutoriels afin de perfectionner vos compétences, mais aussi des reviews d'outils et de logiciels, et bien plus encore.

Contrairement aux premières parutions, toute l'équipe de PHS a su apprendre des remarques émises par le passé de ses lecteurs. Les médias seront désormais désolidarisés du magazine lui-même, afin que vous puissiez le télécharger plus rapidement. Une connexion data (internet), vous sera donc utile pour visionner les vidéos ainsi qu'écouter les extraits musicaux relatifs aux différents produits.

Je ne pouvais terminer cet édito sans remercier comme d'habitude mes fidèles compagnons de route (je pense à Chrys, Thierry Fauchard, René De Wael, Jean-Stéphane Guitton, Fred Sonix, et quelques autres), sans qui rien n'aurait été possible. Nous voici donc de retour plus motivés que jamais ! «Le roi est mort, alors vive le roi !»



Rejoignez-nous

Alex

A character wearing a green hooded cloak and a mask with a visor stands in a circular opening in a wall of shattered glass. The character is looking out at a sunset over a city with a large bridge. The scene is framed by the jagged edges of the broken glass.

ALBION  
COLOSSUS



# BANC TEST





# DIGITAL PERFORMER 11.22

## UNE RÉFÉRENCE INCONTOURNABLE !

SONOVENTE NOUS DONNE UNE FOIS DE PLUS LA POSSIBILITÉ DE TESTER UN DAW QUI FIGURE PARMIS LES PIONNIERS DU SECTEUR DE L'ENREGISTREMENT AUDIO / MIDI : DIGITAL PERFORMER. MAIS AVANT DE NOUS JETER LA TÊTE LA PREMIÈRE DANS LE TOUT DERNIER BÉBÉ DE LA MARQUE AMÉRICAINE, ET POUR CELLES ET CEUX QUI NE SAURAIENT PAS GRAND CHOSE SUR CE DAW, RÉPONDONS À LA QUESTION : QU'EST-CE QUE DP ?

### DIGITAL PERFORMER 11.22

**Type :** séquenceur Audio / MIDI

**Editeur :** MOTU

**Compatibilité :**

Mac et PC

**Formats supportés :**

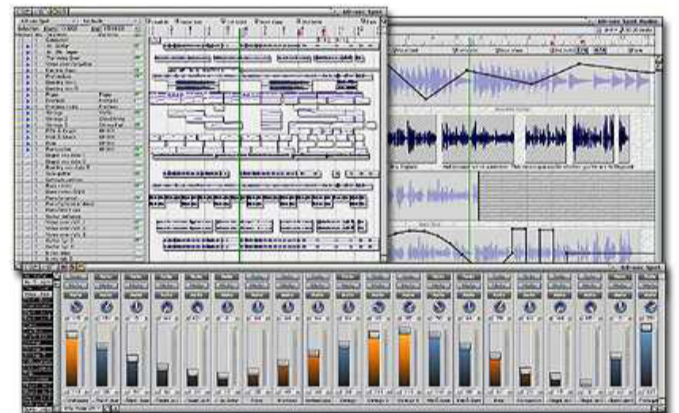
Audio Unit / VST3 / MAS

**Prix :** 459€ (version boîte). Possibilité de crossgrade (395€ au lieu de 499€), depuis un autre DAW (Logic, Pro Tools, etc).

[Plus de détails ICI](#)

### Un peu d'histoire ...

MOTU a été un des premiers acteurs historiques du marché à proposer un séquenceur MIDI puis Audio, à l'époque où la MAO en était encore à ses débuts. Baptisé initialement Performer, le séquenceur ne gérait que le MIDI, mais lors de l'avènement du Direct to Direct (procédé qui permettait d'enregistrer de l'audio directement sur un disque dur, et de se passer de machines à bandes), le logiciel a été finalement rebaptisé Digital Performer. En complément, MOTU proposait (et propose toujours d'ailleurs), des interfaces audio fonctionnant à merveille avec le logiciel (même si il vous sera parfaitement possible si vous le souhaitez, de choisir le matériel de votre choix). Bien que datant des années 80, et après la sortie de Performer, c'est Digital Performer qui permettra à de très nombreux compositeurs de renom, de créer leurs propres musiques (que ce soit des singles, des albums, mais aussi des musiques de pub / TV, film).



Ne vous y trompez pas, DP a toujours proposé une offre logicielle solide, et capable de rivaliser avec les ténors du marché. Bien qu'autrefois chasse gardée des utilisateurs de machines exclusivement Apple, depuis la version 8, le séquenceur audio numérique est désormais disponible compatible avec la plate-forme Windows.



## Qu'est-ce qu'on a dans DP ?



Outre une version du séquenceur audio numérique, vous y trouverez une collection sonore de 5 Go offrant plus de 300 instruments, 1100 presets d'instruments, et 500 boucles (dont des kits de batteries électroniques et acoustiques, des pianos, des guitares et basses, des orgues, des synthés, des cordes, des cuivres, des bois, des instruments ethniques, des chœurs, des percussions, et autres effets sonores). La possibilité de gérer tout un tas de format des fichiers audio différents tels que l'AIFF, le WAV, le Broadcast WAV (non MPEG), le Sound Designer II, le MP3, l'ACID, les boucles Apple Loops (AIFF et CAF), le REX (et RCY), le Core Audio Format (CAF), les Films QuickTime et AVI, les fichiers CD audio, MuLaw, 3G2, 3GP, AIFC, AAC, M4A, MP4. Évidemment, différentes fréquences d'échantillonnage audio pourront être utilisées : 44,1 / 48 / 88,2 / 96 / 176,4 / 192 Khz. Les formats de canaux supportés iront du Mono / Stéréo jusqu'au Quad / LCRS / 5.1 / 6.1 / 7.1 / et 10.2.,

Comme la concurrence, DP sera capable de gérer différents formats de plu-ins tels que l'Audio Units (sur Mac uniquement), le VST2 / VST3, et le MAS (format propriétaire développé par MOTU). Pour le reste, il vous fera profiter de séquences, de Songs, de V-racks, de pistes, de voix audio, et d'un historique d'annulation illimités. Le logiciel sera même en mesure de gérer un total de 2048 Bus mono, ainsi que 1024 Bus stéréo maximum. Le nombre

maxi d'envois par canal sera au nombre de 20, tandis que le nombre maximum d'entrées / sorties physiques dépendra du matériel utilisé. Pour aller jusqu'au bout dans le détail, sachez que la profondeur de bits audio se fera en 16 / 24 bits, et 32 / 64 bits virgule flottante.

## Sinon quoi de neuf au menu ?

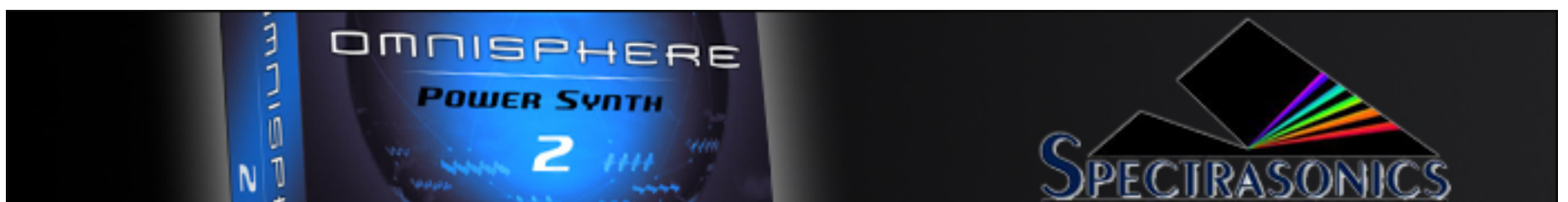
Cette version 11 (vous vous en seriez doutés), représente bien plus qu'une simple mise à jour de service. En effet, cette dernière vous offrira quantité de nouveautés qui devraient ravir non seulement les fidèles de la marque, mais aussi faire de l'oeil à de potentiels «switcheurs», en quête d'une station audio numérique pensée avant tout pour les musiciens !

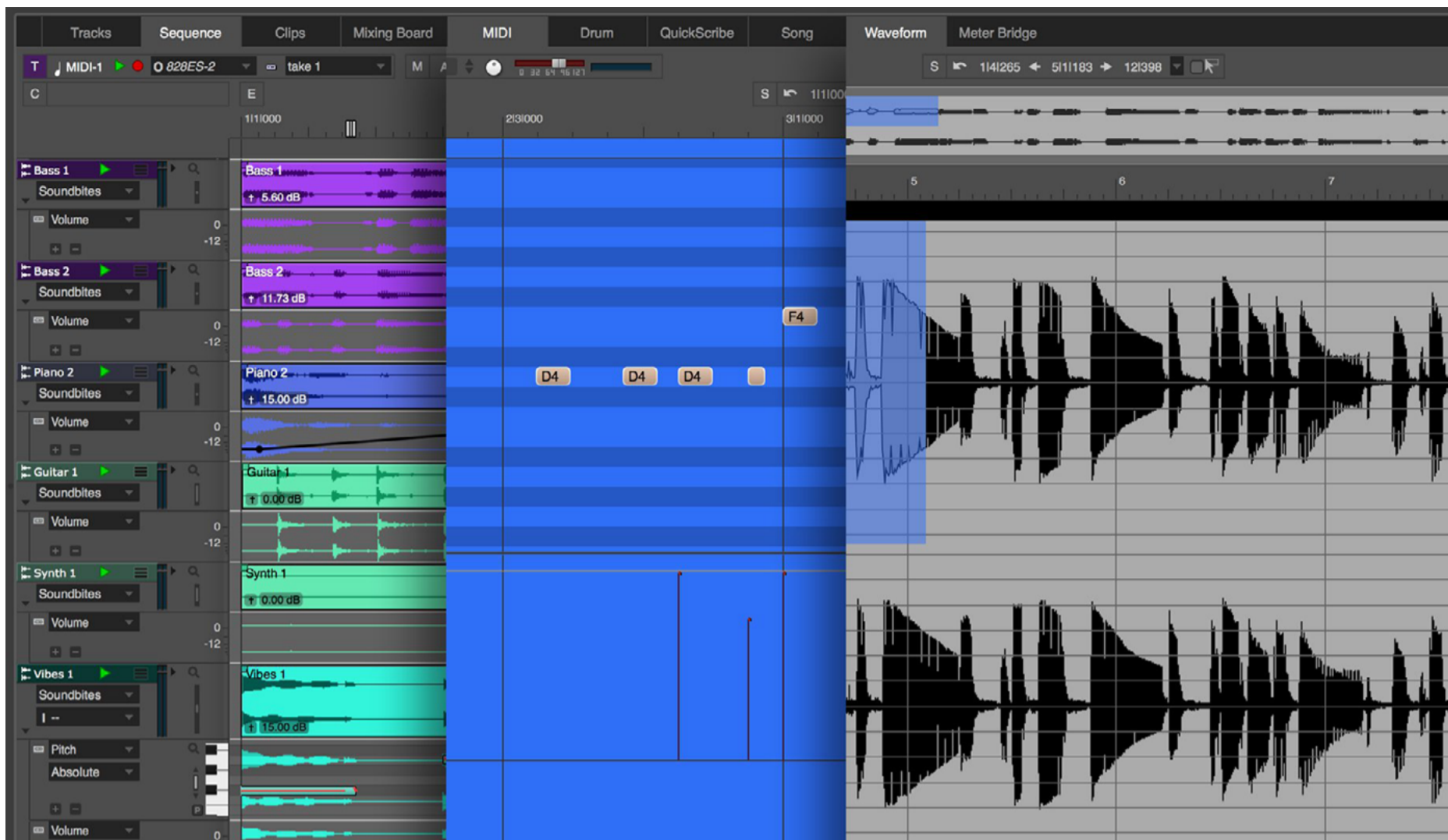
## Le NanoSampler passe en version 2 !

Depuis des lustres, les utilisateurs / utilisatrices de Digital Performer regrettaient de ne pas avoir un sampler intégré digne de ce nom dans leur outil préféré. Certes, MOTU propose depuis de très nombreuses années, un outil complémentaire de très belle facture (MachFive 3). Mais nombre d'entre nous souhaitaient une version «lite» qui permettrait d'envisager un minimum de sound design. MOTU avait bien fait une première tentative avec la v1 de NanoSampler, mais l'accueil fut très très mitigé (beaucoup avaient jugé l'arrivée de ce dernier comme une façon maladroite de faire taire les critiques).



Mais comme à son habitude, l'éditeur toujours soucieux d'apporter le maximum de satisfaction à ses clients, a finalement mis à jour son NanoSampler en proposant une version 2 qui devrait réconcilier les détracteurs de la première mouture. On quitte donc le côté «basique» de la v1, pour profiter d'un produit beaucoup plus évolué (ne serait-ce que du point de vue de l'interface qui rend l'outil totalement méconnaissable).





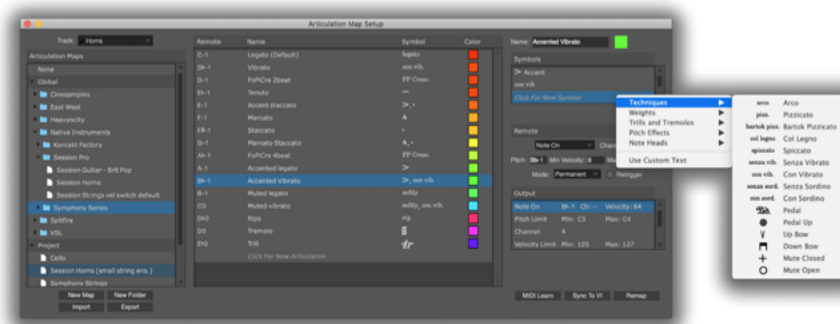
Les possibilités de l'instrument virtuel vous permettront de profiter de fonctionnalités assez évoluées telles que :

- 3 modes de lecture : Classique, 1-Shot, et Slice
- du Time Stretching via l'algorithme ZTX
- des traditionnelles Enveloppe / modulation / LFO
- de l'importation par simple glisser / déposer
- du support fichiers audio 32 / 64 bits virgule flottante
- de fonctions de répétition et d'inversion
- d'une fonction bouclage
- des fonctions trigger et Gate
- etc.

Les possibilités seont donc assez vastes ! Vous pourrez non seulement créer des beats, mais aussi fabriquer quantités d'instruments et autres sonorités toutes uniques. Un simple glisser / déposer vous permettra de transformer / randomizer / découper / stretcher vos échantillons grâce aux 3 modes de playback, de profiter de l'algorithme ZTX, des LFOs / Enveloppes, et bien plus encore. Bref, le NanoSampler n'est pas là pour faire de la figuration !

### Introduction de l'Articulation Maps !

Autre élément qui devrait une fois de plus attirer la curiosité des utilisateurs de bibliothèques symphoniques : la fonction **Articulation Maps**. Grâce à cet ajout, vous profiterez d'un contrôle total de vos bibliothèques VSL, East West, Spitfire ou encore Cinesamples. Notez que la création / importation de vos propres articulations sera également possible, afin d'obtenir des instruments et des ensembles dynamiques totalement customisés. Autant dire que vos créations n'auront jamais atteint un tel niveau de réalisme !





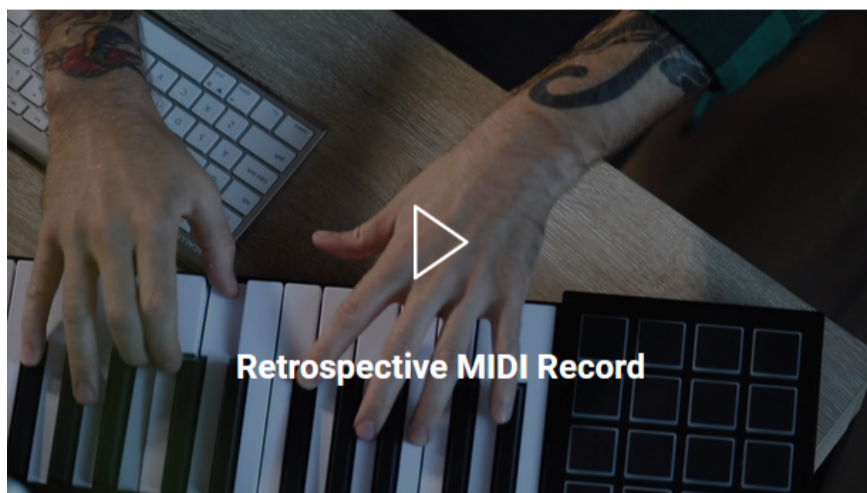
Mais l'intégration de l'Articulation Maps ne s'arrête pas là !, Cette option pourra travailler conjointement avec **Quickscribe** (l'éditeur de partition inclus dans DP). Ainsi, vous pourrez aussi facilement que sur une feuille de papier musique, embellir vos scores, en ajoutant toutes vos annotations dynamiques (trills, tremolos, etc), et permettre à Digital Performer de les interpréter sans la moindre difficulté ! Autant dire que cette fonctionnalité fera le bonheur de celles et ceux dont les habitudes d'écriture, pourront se transposer au travers d'un éditeur de score, pour en améliorer votre workflow.

## Intégration du protocole MPE !

Autre nouveauté : le support du **protocole MPE** et **Per-Note CC**. Vous aurez le loisir d'enregistrer plusieurs canaux de sortie d'un contrôleur MPE tel qu'un Roli Seaboard. Au lieu de noter et d'étaler vos données sur des dizaines de pistes, vous ne verrez qu'un seul et unique flux de notes MIDI, et qui contiendront leurs propres contrôleurs spécifiques par note (ce qui facilitera grandement l'édition et rendra les choses plus intuitives). D'autres options vous donneront la possibilité de masquer / afficher le contrôleur par note contenue, voir vos événements de changement de hauteur dans le piano roll, zoomez dans la grille de notes pour obtenir un niveau de détail plus fin, etc. Notez que les instruments virtuels inclus dans DP11 seront d'entrée de jeu compatibles MPE. De plus, deux nouvelles fonctionnalités feront elles aussi leur apparition dans la fenêtre dédiée aux outils («**Per-Note CC Scale**» et «**Per-Note Expression Data Lanes**»).

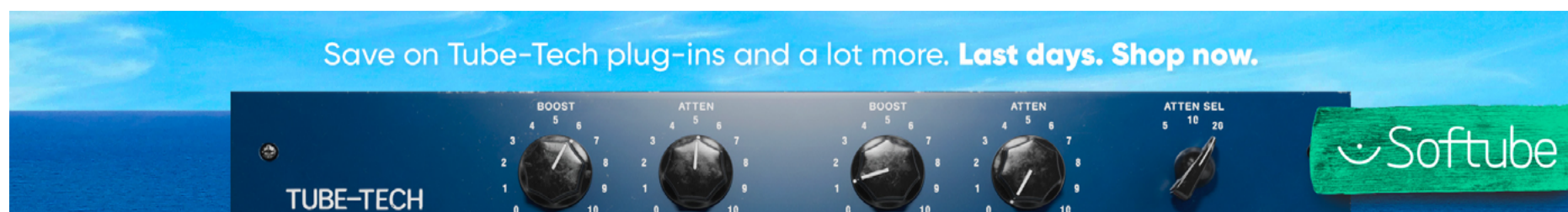


## Arrivée de l'enregistrement rétroactif

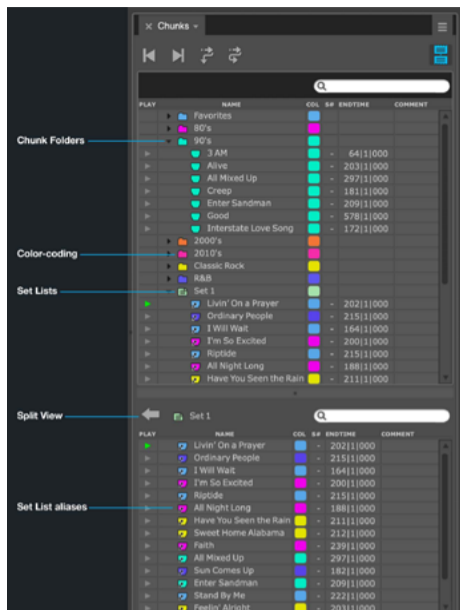


Imaginez que vous improvisiez sur votre instrument, fredonniez quelque chose dans votre micro, jouiez de la guitare, etc. Soudain, vous vous apercevez que vous venez d'avoir l'idée de votre vie, mais sans avoir déclenché l'enregistrement. Avec Digital Performer 11 la commande «**Retrospective Record**» vous permettra d'éviter ce genre de déconvenue. Vous pourrez en effet récupérer vos idées à tout moment, et sur la piste de votre choix. Notez que cette fonctionnalité pourra être utilisée aussi bien sur du MIDI que de l'audio. Autant dire que vous êtes assuré de ne jamais perdre

la moindre idée, car DP capturera toujours en tâche de fond (et de façon transparente), tout ce que vous aurez joué (MIDI et audio compris) ! La concurrence offrait déjà cette fonction à ses clients, et MOTU se devait de réagir. C'est aujourd'hui chose faite !



## Toujours plus loin avec les CHUNKS !



MOTU bonifie encore un peu plus ses **CHUNKS** en incluant quelques subtilités très utiles pour organiser son contenu. Désormais vous pourrez slipter une liste de chunk en deux sections par exemple, et même déplacer un chunk d'une liste / playlist à une autre via un simple drag & drop. Comme d'habitude ça n'a

l'air de rien, mais MOTU reste à l'écoute des demandes de ses utilisateurs, afin de nous offrir encore plus de flexibilité.

Depuis l'avènement des **CLIPS** dédiés à la musique Live, MOTU nous propose le support de différents contrôleurs tels que les Launchpad de Novation ou encore les APC d'Akai. En facilitant l'intégration dans votre set de ce genre d'appareil, l'éditeur ouvre encore un peu plus la porte aux artistes se produisant en Live.

## Le MIDI Learn est enfin arrivé !

En plus de l'option «**Auto Remote Setup**», MOTU a eu la très bonne idée d'intégrer une autre fonctionnalité baptisée tout simplement : «**Midi Learn**». Vous pourrez entre autres, modifier l'affectation d'une «articulation Map» pour lui attribuer par exemple, une autre note ou un potard de votre clavier MIDI, et enregistrer vos modifications en cliquant sur le bouton «**End Learn**».

Le petit cube coloré vous sera également d'une grande utilité puisque c'est grâce à lui que vous pourrez repérer vos notes midi plus facilement dans l'éditeur MIDI. En faisant un clic droit sur la petite note en noir dans le «track selector», vous aurez la possibilité de choisir la couleur de vos notes midi dans le piano roll via l'option «**Use Articulation Color for Event Type**».

Les utilisateurs de surfaces de contrôles vont se réjouir car MOTU en a profité aussi pour améliorer le support des protocoles MCU, HUI et EuCon. Ce dernier (qui est utilisé sur les consoles AVID de la série Artist jusqu'à la grosse S6), est enfin totalement fonctionnel sur Windows 10. Notez au passage que les surfaces de contrôle QCON / Pro

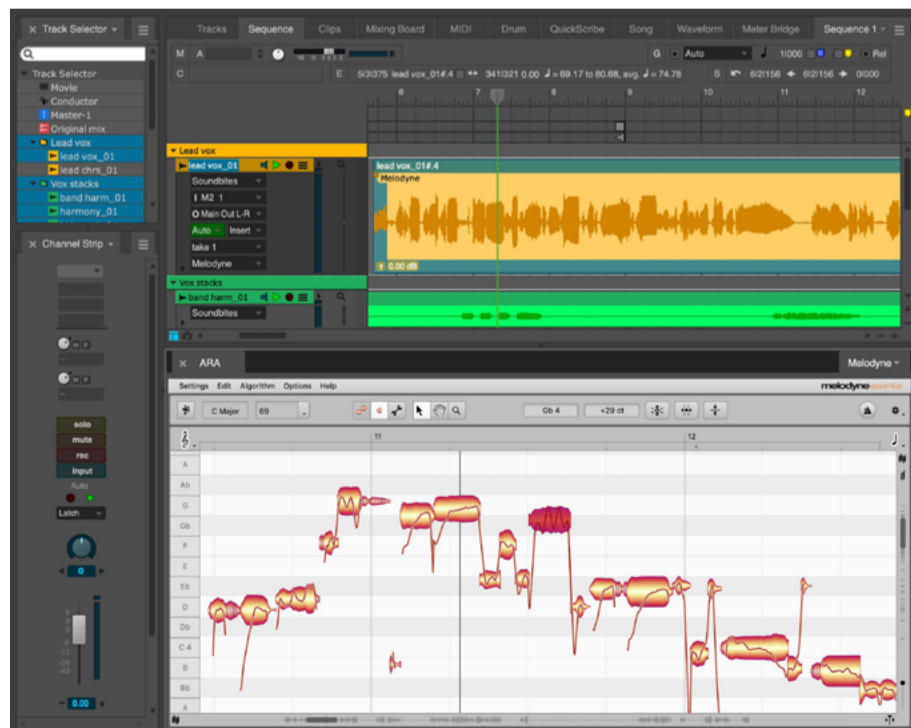
G2/EX, Pro X /XS / Plateform Nano, Plateform M/X, ainsi que tous les périphériques de la série Komplete Kontrol de Native Instruments, seront désormais pris en charge nativement. Plus que jamais, le Plug & Play prend tout son sens dans Digital Performer ;)

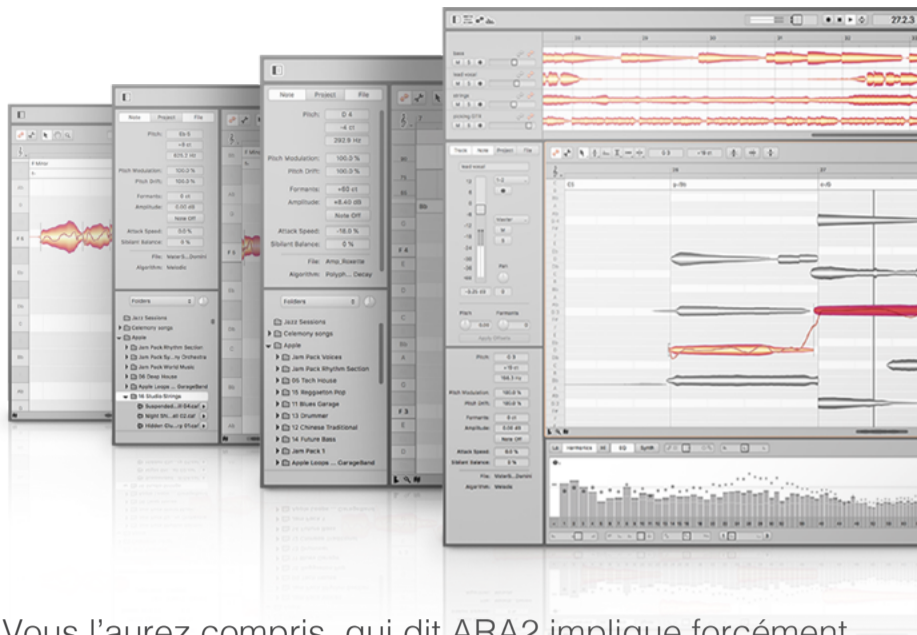
Les «**Mac users**» vont eux aussi sauter de joie quand ils apprendront que leur logiciel préféré est full compatible non seulement avec MacOS Ventura (le dernier OS de la pomme à l'heure de cette review), mais aussi nativement avec les processeurs Apple Silicon.



## MOTU en remet une couche avec la version 11.2 !

De bien belles nouveautés vous seront proposées avec cette mise à jour ! Commençons par la principale : le support du protocole **ARA2**. Ce dernier (développé par Celemony), permettra à un logiciel tel que **Melodyne** (ou n'importe quel autre supportant ce protocole), d'ouvrir et analyser un fichier audio. Vous pourrez également manipuler votre audio en temps réel, tout en ayant le loisir de jouer sur des caractéristiques bien particulières telles que le tempo, le pitch, ou encore le rythme.





Vous l'aurez compris, qui dit ARA2 implique forcément l'intégration de Melodyne. C'est d'ailleurs ce que la version 11.2 vous offre. En effet, vous profiterez de la **version Essential de Melodyne 5**, laquelle vous permettra de sculpter et de manipuler votre audio, comme aucun autre logiciel disponible actuellement sur le marché ne pourra jamais le faire. En plus de l'édition, vous bénéficierez des algorithmes ultra-performants du logiciel qui ont fait tout son succès. Pour en profiter, il vous suffira de vous connecter à votre compte utilisateur sur le site de MOTU, puis de le télécharger gratuitement. Un cadeau qui vaut clairement son pesant de cacahuètes !

### La fonction «Audio To MIDI»



Cette option vous donnera la possibilité de convertir / transcrire de l'audio en MIDI d'une façon véritablement déconcertante. Pour se faire, il vous faudra passer par une toute nouvelle commande accessible via

le menu «EDIT», et qui s'intitule justement «**Copy Audio to MIDI**». Aussi incroyable que cela puisse paraître, je me suis permis à titre de petit test, de prendre une vidéo quelconque (un pianiste qui joue sur son instrument), pour voir si les promesses annoncées étaient tenues. Et bien sans sourciller, DP a pu s'exécuter, et m'offrir une transcription non seulement pleinement exploitable, mais aussi d'excellente qualité. Je ne vais pas m'étendre sur le sujet dans cet article, mais sachez qu'un tutoriel dédié à cette fonction vous sera présenté dans la partie pédagogique de ce magazine. N'hésitez donc pas à y jeter un oeil (vous serez j'imagine aussi surpris que moi du résultat obtenu).



## CONCLUSION :

Fort d'une AURA qui n'a jamais été contestée, Digital Performer 11 bonifie encore son offre, et propose une solution tout en un, capable de satisfaire les utilisateurs les plus pointus. Certes, la philosophie de DP pourrait quelque peu dérouter celles et ceux qui viendraient d'un DAW concurrent. Mais comme n'importe quel autre logiciel, une période d'adaptation vous sera obligatoirement nécessaire pour maîtriser l'environnement.

D'autres diront qu'il lui manque quelques dizaines de gigas de boucles et autres instruments virtuels pour se comparer à un Logic par exemple. C'est vrai, mais sachez que MOTU a toujours privilégié la stabilité et la productivité de son logiciel. Et si l'on rajoute à cela une oreille attentive de l'éditeur dévouée à sa communauté, on se dit là qu'il s'agit d'une réelle plus-value (chez MOTU on vous répondra très rapidement).

Si l'on pouvait émettre quelques regrets, ce serait principalement pour moi la présence d'un sampleur digne de ce nom. Il est d'ailleurs assez incompréhensible de ne pas en être pourvu, car MOTU possède déjà dans son escarcelle le logiciel Machfive 3, et qui reste dans sa catégorie, un des meilleurs. On comprendra que MOTU n'ait pas souhaité nous livrer un tel mastodonte valant à lui seule, la coquette somme de 399€. Néanmoins, une version Lite offrant l'ADN de ce dernier sans en avoir les fonctions les plus poussées, aurait apporté un très gros plus !



Commercialisé au prix de 499€, sachez qu'il vous sera possible de mettre à jour votre version de DP pour la somme de 195€, et à partir de n'importe quelle version antérieure du logiciel. Notez qu'une offre de crossgrade depuis n'importe quel DAW payant, (et en fournissant une preuve d'achat), vous permettra de profiter d'une remise plutôt conséquente (395€ ou lieu de 499€).

Pour ma part, Digital Performer reste encore à ce jour, un outil pensé par des musiciens pour des musiciens. D'une efficacité redoutable, que vous ayez pour habitude de travailler sur de la musique à l'image, ou tout simplement, de composer de la musique au sens large, ce séquenceur audio numérique vous fera profiter d'un package qui saura se mettre au service de votre créativité.

## Avantages

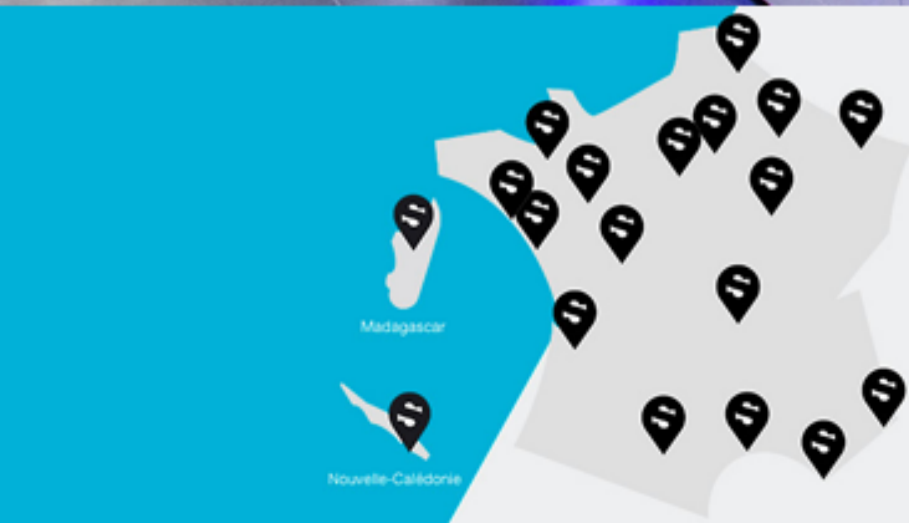
- Un DAW qui reste parmi les plus performants du marché,
- Une offre cohérente par rapport à la concurrence,
- L'intégration d'ARA et de Melodyne Essential,
- Un éditeur de partition de qualité,
- Un outil pensé pour les musiciens.

## Inconvénients

- Le prix (quoique) ?
- Pourquoi pas un Machfive 3 Lite dans DP ?



# SonoVente.com



MAGASINS AGRÉÉS

**SonoVente.com**

Les prix du web,  
un service de proximité



# INSTACHORD 2

## QUAND L'IA PREND VOTRE PLACE !

WA PRODUCTION NOUS PRÉSENTE ICI LA SECONDE MOUTURE DE SON DÉJÀ CÉLÈBRE INSTACHORD (OUTIL DE GÉNÉRATION AUTOMATIQUE D'ACCORDS MOTORISÉ PAR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE). MAIS QUE VAUT-IL RÉELLEMENT ? APPORTE-T-IL UN VRAI PLUS ? POUR LE SAVOIR, JE VOUS PROPOSE DE SOULEVER LE CAPOT AVEC MOI, ET DE JETER UN OEIL À L'INTÉRIEUR ;)

### INSTACHORD 2 (WA Production)

**Type :** générateur d'accords

**Editeur :** WA Production

**Compatibilité :** Mac et PC dans les formats VST / Audio Unit / et AAX.

**Prix :** 89\$ et 15\$ seulement si vous êtes déjà en possession de la version précédente

**NB :** une version d'essai pleinement fonctionnelle est également disponible gratuitement sur le site de l'éditeur

[Plus de détails ICI](#)

### «Made in WA Production» !

Ce Produit nous vient tout droit du catalogue d'un éditeur, qui mériterait une visibilité bien plus importante que celle dont il bénéficie aujourd'hui. En effet, la société Tchèque fondée en 2014 et rachetée il y a quelques temps par Image-Line (l'éditeur de FL Studio), s'est spécialisée dans la création d'outils à destination des producteurs de musiques électroniques. On y trouvera donc de nombreux produits (instruments virtuels, plug-ins, templates, presets), tous proposés à des tarifs les rendant accessibles à la majorité d'entre nous. Si l'on rajoute à cela, la possibilité de se les offrir à des tarifs plus bas que ceux normalement pratiqués (Plugin Boutique les vend régulièrement à prix réduits), on se dit que la prochaine fois que l'occasion se présentera, il ne faudra sûrement pas laisser passer l'occasion !



### Mais Instachord 2 c'est quoi au juste ?

Initialement, le but avoué de cet outil était de permettre à quiconque de disposer d'un générateur d'accord MIDI qui inspirerait ses utilisateurs dans leur processus créatif. Mais Technologie oblige, l'éditeur a cédé aux sirènes de l'intelligence artificielle pour booster les capacités de son outil. L'intérêt de l'IA ? Vous faire profiter ici de suggestions d'accords et de progressions, mais pas que ! En effet, la version 2 d'InstaChord a poussé le bouchon encore plus loin, en offrant la génération de patterns, pour ainsi pouvoir créer un morceau de toutes pièces.



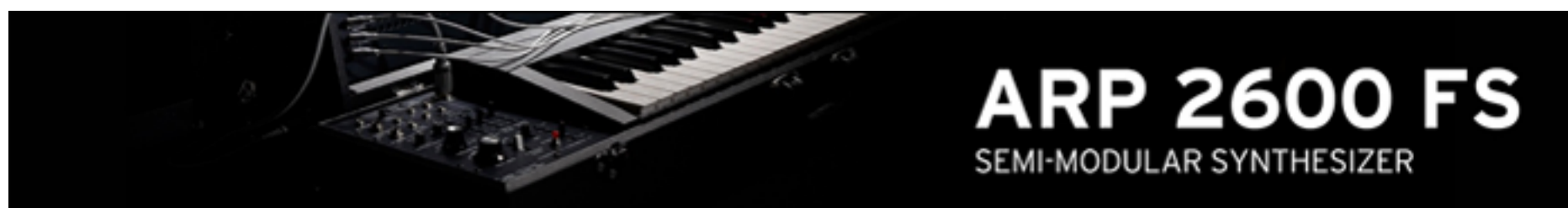
## L'interface ? Le nerf de la guerre !



Comme tout logiciel qui se respecte, la GUI (interface utilisateur), jouera un rôle essentiel dans la prise en main du produit. Même si à première vue cette dernière ne semble pas très engageante (surtout pour les novices), sachez qu'il n'en sera rien au final. Tout est très bien structuré, et remplira totalement son office, et de la meilleure façon qui soit.

### Ma première progression d'accords.

Pour y parvenir, vous allez voir que c'est finalement très simple. Dans un premier temps, il faudra vous rendre dans cette partie de l'interface (voir illustration à droite). Cette section vous proposera en tout et pour tout 12 slots via lesquels, vous pourrez insérer les accords de votre choix. Si ces slots ne suffisaient pas, il vous suffirait de cliquer sur le bouton «Chords B», pour profiter de 12 nouveaux slots supplémentaires, et à la suite des 12 autres correspondant au bouton «Chords A». Chaque accord se verra affecté à une note sur votre clavier, ce qui vous permettra de les déclencher ensuite à votre convenance. On notera aussi que l'éditeur a disposé ces slots de façon intelligente en jouant sur la différence de couleur, pour ainsi vous permettre de savoir si vous êtes sur une touche blanche ou noire de votre clavier.



Pour choisir les accords à utiliser, il vous suffira de les choisir manuellement dans le slot de votre choix, et de sélectionner les différentes options disponibles dans chaque colonne. De gauche à droite vous aurez à disposition le choix :

- du canal de votre accord (colonne CH).
- de la note source de votre accord (colonne Root).
- du type d'accord (Maj, Min, Triton, 7ème Maj / Min, etc) dans la colonne «Chord».
- du voicing.
- de transposer de + ou - 1 octave.

### Savoir comment interpréter des accords c'est encore mieux !

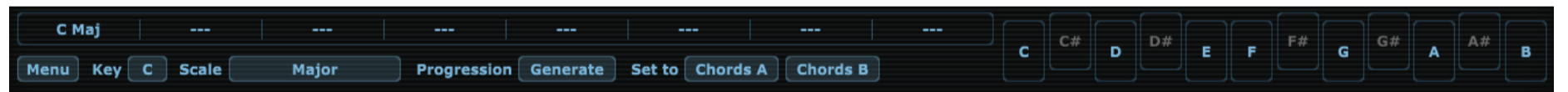
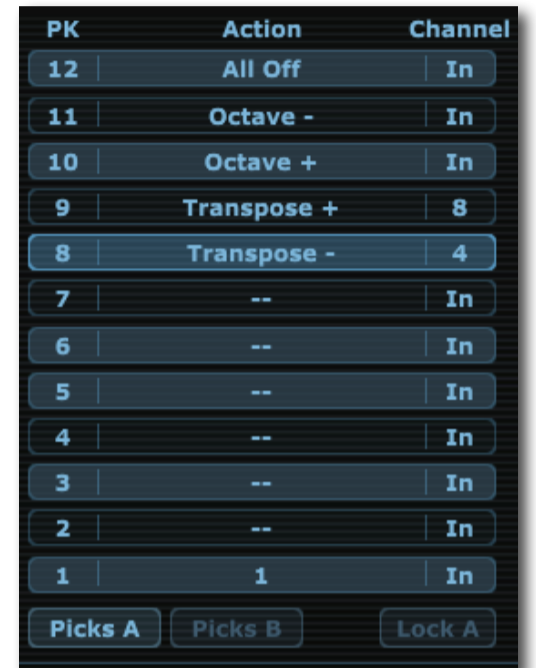
Si trouver des accords se révèle être le minimum syndical que l'on puisse demander à un logiciel de ce genre, y adjoindre une option pour déterminer la façon de les jouer présentera un intérêt certain. C'est d'ailleurs dans la section «Action» que vous pourrez déterminer leur interprétation.

Comme pour la section «Chord», vous pourrez sélectionner dans chaque slot, la méthode de jeu à appliquer. Pour ne pas dépayser ses utilisateurs, l'éditeur Tchèque a là aussi, utilisé deux options («Picks A» et «Picks B»), pour obtenir 12 slots par «Picks» (soit au total pas moins de 24 slots utilisables).

### Quand l'IA s'y met !

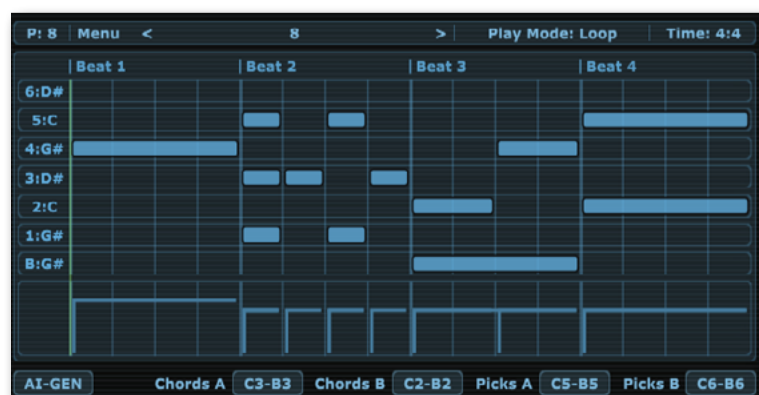
Comme je vous le disais précédemment, l'éditeur a inclus de l'intelligence artificielle dans son logiciel. C'est d'ailleurs dans cette partie de l'interface que vous pourrez profiter des bienfaits de cette technologie. L'IA sera capable de générer de façon automatique une progression d'accords, le tout, en fonction en fonction des critères qui lui auront été donnés. Il vous faudra pour cela spécifier :

- une «Key» (tonalité)
- une «Scale» (gamme mineure, majeure, etc)



Puis cliquer tout simplement sur le bouton «Generate» pour que vos slots soient automatiquement peuplés d'accords. Comme on dispose de 2 x 12 slots (nous disposons de deux boutons «Chords A» et «Chords B» lesquels contiennent chacun 12 slots), vous pourrez facilement positionner les accords générés par l'IA dans un des deux «Chords».

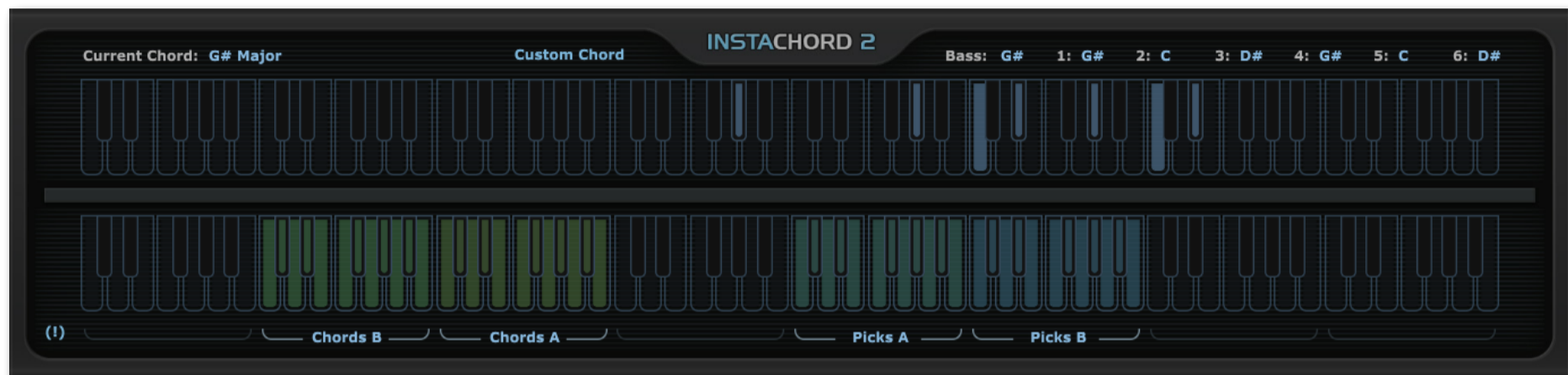
### Un petit séquenceur de motifs inclus !



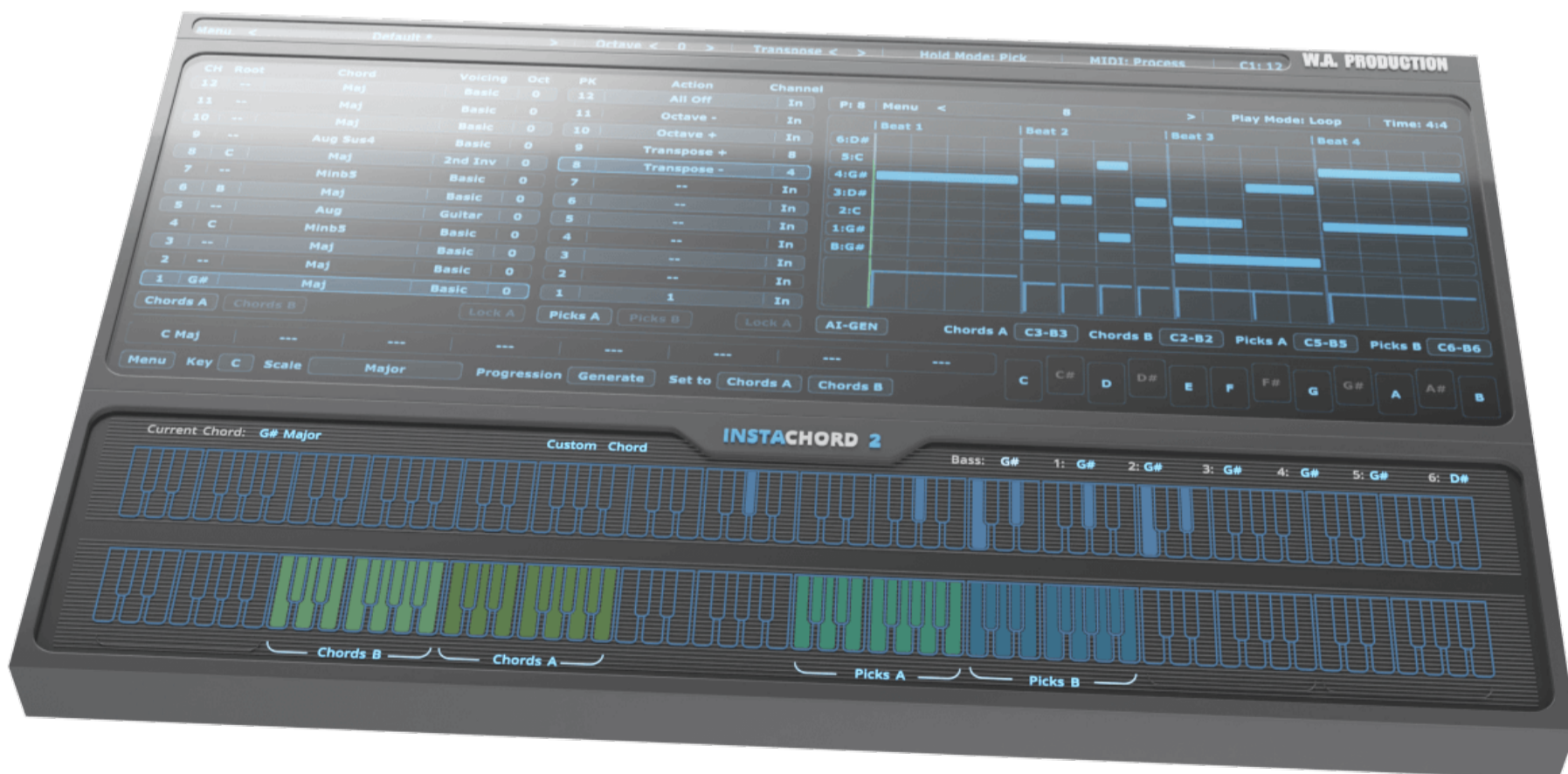
Se trouvant à droite de la fenêtre principale du plug-in, on retrouvera une sorte d'éditeur de pattern qui nous donnera la possibilité d'éditer nos accords avec une plus grande souplesse. Mais plus fort encore, W.A Production a également inclus quantité de presets prêts à l'emploi. Petit détail qui aura son importance, le bouton «AI-GEN», vous évitera «le coup de la panne» et donc le manque d'inspiration. En effet, les «non musiciens», y verront un moyen ultra-rapide d'obtenir des progressions d'accords, le tout sans efforts !

## Cerise sur le gâteau !

La partie inférieure de la fenêtre dévoilera deux grands claviers virtuels. Si certains auront l'impression de s'y perdre, en y regardant d'un peu plus près, on s'apercevra finalement que les choses sont plutôt évidentes. Je m'explique ! Le clavier du bas fera référence aux deux banques de 12 slots affectées à la section «Chord» (12 notes du clavier pour Chord A, et 12 autres pour Chord B). On retrouvera le même mode de fonctionnement concernant la section «Action» (Picks A et Picks B), et toujours avec le système de 2 x 12 slots (12 pour Picks A et 12 pour Picks B).



Si la disposition de ces sections sur le clavier virtuel ne devaient pas vous convenir, sachez qu'il vous sera parfaitement possible de les agencer comme vous le souhaitez, via les options se trouvant sous l'éditeur de patterns du plug-in. Certains se diront: «mais pourquoi une telle option ?». Et bien là encore, c'est plutôt intelligent, surtout quand on sait que les claviers ne font pas tous la même taille, et que des configurations nomades par exemple, préféreront pour des raisons évidentes d'encombrement, des claviers de 25 ou 37 notes. Le clavier se trouvant juste au dessus, vous donnera la possibilité de visualiser vos accords sur le clavier (on notera le côté pédagogique qui sera loin d'être inintéressant).



## CONCLUSION

Alors que dire de cet outil ? Je suis à vrai dire, un peu «le cul entre deux chaises». Pourquoi ? Et bien, malgré le fait que ce plug-in soit particulièrement bien fait (on ne peut pas lui reprocher grand chose en terme d'ergonomie et de qualité), je reste un peu dubitatif quant à son intérêt réel. Un musicien est sans nul doute un créatif qui maîtrise son art. Si les premiers clients de cet outil seront certainement ceux qui n'auront pas ou peu de bagage musical, j'aurais tendance à dire que les musiciens qui maîtriseront leur sujet, n'en auront aucune utilité. Certes l'IA vous empêchera d'être confronté au syndrome de la page blanche. Mais si tout le monde venait à utiliser ce genre d'outil, toutes les créations auraient la même saveur, mais aussi se ressembleraient toutes. Et que dire de la dépendance d'un tel outil (bien que le plug-in soit efficace, il ne vous apprendra rien). Si InstaChord 2 fait son job (indubitablement), préférez quelques cours d'harmonie et la pratique sérieuse d'un instrument pour libérer votre créativité, mais aussi repousser vos limites (on a rien fait de mieux qu'une cervelle bien pleine à mon humble avis). Pour le reste, et proposé à 89\$ seulement (parfois moins en période de promos), InstaChord 2 semble avoir déjà trouvé son public et fait son succès !

### Avantages

- S'adresse principalement à des non-musiciens,
- L'IA souhaite remplacer le cerveau et la créativité humaine,
- Vous ne serez jamais en panne d'inspiration,
- Peut fonctionner avec n'importe quel séquenceur,
- Les presets InstaChord 1 seront compatibles aussi dans la version 2.

### Inconvénients

- InstaChord 2 fait de la musique «à votre place»,
- En dehors des presets fournis, il faudra du temps pour en sortir quelque chose,
- La fonction «Drag» mal placée.





[cliquez ici](#)

o s m o s e

by EXPRESSIVE 



# ALBION COLOSSUS

## PLACE À LA GROSSE ARTILLERIE !

SPITFIRE AUDIO NOUS GRATIFIE UNE FOIS DE PLUS, D'UN PRODUIT QUI FERA PARLER DE LUI PENDANT UN PETIT MOMENT ! BÉNÉFICIANT DE TOUT LE SAVOIR FAIRE DE LA MARQUE BRITANNIQUE, LES FANS DE BO ÉPIQUES (MAIS PAS QUE), DEVRAIENT Y TROUVER TRÈS LARGEMENT LEUR COMPTE. MAIS REGARDONS TRÈVE DE BLABLA, REGARDONS D'UN PEU PLUS PRÈS CE QUE NOUS RÉSERVE CE «COLOSSE» !

### COLOSSUS

**Type :** librairie orchestrale

**Editeur :** Spitfire Audio

#### Compatibilité :

\* Mac : Mac OSX 10.13 - Mac OS 12

\* PC : Windows 10 / Windows 11 (dernier Service Pack, 64-bit)

\* Support du format NKS .

#### Taille de la bibliothèque :

\* 110 Go de données

**Prix :** 449€

[Plus de détails ICI](#)

### Un petit mot du compositeur Andy Gray ...

Comme il le soulignait lui-même : «Albion Colossus annonce l'aube d'une toute nouvelle ère dans le monde du score épique». Lorsque l'on s'attarde un peu sur cette nouvelle librairie, on comprend mieux pourquoi cette dernière dévoile un tout nouveau monde dans le domaine de la création de scores dédiés aux superproductions. En effet, il s'agit ici de la bibliothèque la plus épique produite par Spitfire Audio à ce jour. Présentée comme une sorte de boîte à outils gargantuesque «tout-en-un», elle se payera le luxe de pousser le contraste, le dynamisme, et l'intensité sonore, bien au delà de tout ce que vous aurez pu connaître jusqu'à présent, dans un un seul but : propulser vos partitions vers de nouveaux sommets.

D'ailleurs vous n'êtes pas sans savoir que les films d'action ne seraient rien sans suspense. C'est donc en réalisant un exploit d'ingénierie musicale sans précédent, que vous profiterez de tous les éléments nécessaires pour transporter de manière incroyable vos partitions, allant du suspense le plus insoutenable, jusqu'aux mondes sonores les plus dramatiques et les plus épiques. Pour y parvenir, Spitfire Audio a inclus dans cette nouvelle bibliothèque, pas moins de deux orchestres au grand complet, tout en apportant quelques ajouts complémentaires tels que des guitares classiques et électriques, des kits de percussion et de batterie, des synthés épiques, et le tout produits par des experts reconnus.



**NEW** **Acid V**  
Corrosive Bassline Machine





### Du caractère et de l'expressivité !

Au delà d'une matière sonore de très haute qualité, de toutes nouvelles fonctionnalités telles que notamment les options «Scale», «Depth» et «Hype», vous donneront le loisir d'accroître l'intensité et le caractère de votre score, afin de pousser vos sonorités bien plus loin que tout ce que vous trouverez à ce jour sur le marché.

Brisant toutes les formules actuellement connues dans le petit monde des bibliothèques orchestrales haut de gamme, Albion Colossus vous permettra d'injecter deux fois plus d'expressivité dans vos créations. En effet, la fonction «Hype» apportera beaucoup plus de dynamisme que n'importe quelle autre bibliothèque d'échantillons, et avec un contrôle possible sur quatre dimensions, (au lieu de deux sur les produits concurrents). En plus des traditionnels faders «Dynamic» et «Expression» devenus des standards sur le player maison, vous retrouverez aussi de toutes nouvelles commandes baptisées «Scale» et «Depth». Grâce à ces fonctionnalités uniques, vous profiterez désormais d'un contrôle plus dynamique de votre son, et avec d'une réserve de caractère nettement supérieure.

On notera que par défaut, les faders «DYN» et «SCALE» servant à jouer sur la modulation, seront automatiquement liés. Attention, cette situation n'est pas pour autant figée : En effet, vous pourrez non seulement désolidariser ces deux éléments, mais aussi les lier à d'autres.



## > BANC DE TEST / SPITFIRE AUDIO ALBION COLOSSUS

Sachant cela, vous imaginez bien que pour exploiter pleinement les différents éléments de contrôle proposés, un contrôleur hardware vous sera particulièrement utile.

La fonction «**HYPE**» apportera quant à elle un supplément de caractère et de punch à vos scores. Ici, Spitfire Audio nous vend cette possibilité comme une nouveauté absolue. Bien qu'elle soit redoutablement efficace et intégrée directement dans l'interface, j'imagine qu'il serait parfaitement envisageable d'obtenir un rendu approchant par le biais d'une sélection de plug-ins tiers. Ceci étant, et pour ne pas passer un temps fou à sculpter votre matière sonore, on y gagnera grandement en terme de workflow, ce qui est particulièrement bien vu de la part de l'éditeur anglais.



### Sous le capot ? Le joueur «made in Spitfire Audio» !

Pour cela, Spitfire Audio a équipée sa librairie du joueur maison déjà bien connu des fans de la marque anglaise. Bien que ce dernier lui permette une liberté totale en terme de développement mais aussi de fonctionnalités spécifiques à chaque produit, ce dernier n'en est pas pour autant sans reproches. Alors puisqu'on en parle ... parlons-en ! Sepuis plusieurs années déjà, Spitfire Audio a abandonné la plate-forme Kontakt pour plusieurs raisons parfaitement justifiées (coût d'intégration, possibilités restreintes, etc). Reste qu'au delà de ces considérations toutes compréhensibles, le joueur n'est toujours pas multi-timbral (donc incapable de gérer les sorties multiples). En d'autres termes, il vous faudra ouvrir pour chaque sonorité, une nouvelle instance de l'instrument virtuel. Vous conviendrez qu'au niveau workflow (mais aussi au niveau des ressources CPU), une machine récente et bien équipée ne sera pas du luxe pour pouvoir travailler en toute quiétude.



Loopmasters

**Claim your free sample pack**

FREE gift with purchase! Choose from one of four packs

**FREE**

HARD TECHNO LOOPS II

Artisan Audio DEEP & DEADLY DRUM & BASS

AMBIEN MOODS

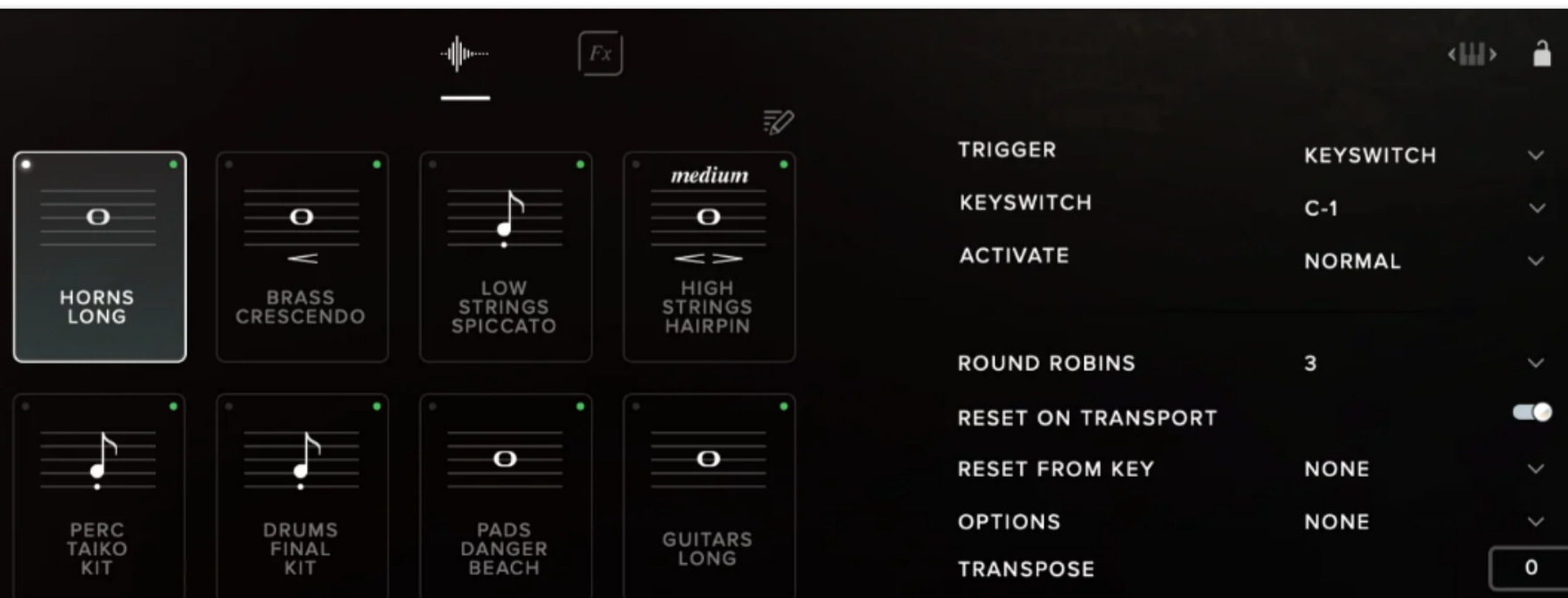
HIP HOP LUNAR CYCLES

Bien que cette fameuse gestion des multi-sorties soit une demande faite quasiment depuis la sortie du playeur de Spitfire Audio, il semble que cet ajout ne soit toujours pas à l'ordre du jour ... Il eut été de bon ton également de permettre à d'autres banques du catalogue, de pouvoir être accessibles à partir de n'importe quelle instance du playeur, ce qui nous aurait évité de faire des allers-retours de souris, et se perdre dans les menus et sous-menus de notre DAW préféré. Certes, et de ce point de vue, l'utilisation d'un template contenant tous les éléments requis vous sera d'un très grand secours, mais pour celui ou celle qui aura pris l'habitude de travailler avec Kontakt, c'est quelque chose qui à terme, pourrait devenir un vrai souci (voir même un cauchemar). Heureusement, et bien que ces quelques reproches soient regrettables pour obtenir le sans faute, le playeur reste particulièrement stable (que vous soyez sur Mac comme sur PC d'ailleurs). Les utilisateurs de machines équipées d'un processeur Apple Silicon, seront heureux d'apprendre que tout fonctionne sans broncher. Bien que le bébé pèse son poids (environ 110 Gigas sur la balance), les temps de chargement restent globalement très corrects. Au final, vous retrouverez dans Colossus les éléments suivants :

- **Deux orchestres différents** : un orchestre de chambre (42 instrumentistes), un symphonique (111 instrumentistes) comprenant cordes, cuivres, bois, et percussions. Mais vous pourrez également en profiter pour mélanger harmonieusement les deux, afin de créer un tout nouveau dynamisme, ainsi qu'une toute nouvelle intensité dans vos productions. Côté articulations vous serez servis, et pourrez envisager la création des scores les plus pointus (Long, Legato, Stacatissimo, Stacatto, Marcato, etc, etc). Au total vous disposerez de près de 150 techniques de jeu !
- **Percussion & Drums** : très efficace pour donner de l'impact grâce à une sélection ultra-moderne et diversifiée de percussions, allant de l'orchestre traditionnel accordé et non accordé, jusqu'aux kits de batteries fracassants et percutants de Junkyard.
- **Doom Synths** : vous offrira des sonorités de synthés allant des plus propres aux plus sales, mais aussi des plus claires au plus sombres, ainsi que des drones subversifs, des shorts puissants, des basses de type doom, et bien plus encore (le tout créé en collaboration avec Snakes of Russia).
- **Heavy Guitars** : ici vous aurez sous les doigts des sonorités de guitares puissantes, toutes ré-amplifiées dans une salle de concert, et parfaites pour soutenir l'orchestre tout en étant capables d'être en première ligne dans les moments les plus pesants de votre score.

Pour ne rien gâcher, Spitfire Audio a également inclus deux de ses meilleurs outils créatifs que sont :

- Le **moteur eDNA**
- la célèbre grille d'évolution «**EVO Grid**» que j'affectionne tout particulièrement, et qui nous permettra de profiter de 10 cordes, 4 cuivres, 4 vents, et 8 évolutions granulaires, le tout pour une inspiration sans limites. Cette grille aura également le double intérêt d'apporter de nouvelles possibilités créatives à cette bibliothèque, totu en vous faisant gagner un temps précieux.



On notera également l'intégration d'une palette d'effets qui viendra parfaire l'offre déjà conséquente de cette librairie. Seul hic selon moi, le fait de ne pas disposer d'ADSR est une erreur.

Cela aurait pu être très utile sur les articulations les plus longues par exemple, mais aussi sur des sonorités de synthés sachant qu'Albion Colossus en est pourvu. Vraiment dommage, mais il faudra faire avec !



### **C'est le moment de faire parler la poudre!**

En effet, Spitfire Audio a développé Albion Colossus sur le principe permettant de passer d'une couleur musicale délicate, à quelque chose d'épique et puissant, et sur un seul et unique patch. Ainsi, vous pourrez profiter d'ensembles restreints parfaitement adaptés pour illustrer des moments intimes et délicats, mais aussi explorer des cordes de chambre flautando, des synthés aux sonorités tendues, jusqu'aux guitares les plus sombres. Si c'est la tempête que vous cherchez, sachez que vous serez largement servis !

En effet, vous disposerez d'un orchestre symphonique au

grand complet, offrant percussions, synthés épiques, mais aussi six guitares ré-amplifiées, le tout enregistré dans une salle de concert légendaire ! Si vous aviez besoin d'encore plus d'impact et de caractère, sachez que la toute nouvelle fonction «Hype» vous permettra de pousser vos sonorités vers de nouveaux sommets ! Là où il vous faudrait opter pour des librairies distinctes pour obtenir un résultat similaire, ici Spitfire Audio se paye le luxe d'intégrer deux orchestres aux sonorités bien distinctes. Ainsi vous pourrez profiter d'une polyvalence rarement atteinte (pour ne pas dire jamais), dans le petit monde des banques sons haut de gamme dédiées à l'orchestre. C'est à l'usage d'une efficacité redoutable, et jusqu'à sa mise en œuvre, Albion Colossus vous permettra de mener à bien vos ambitions créatives.



### **CONCLUSION**

Une fois de plus Spitfire Audio nous gratifie d'un produit haut en couleurs. Dans la droite ligne de certaines réalisations passées (mais toujours d'actualité), Albion Colossus intéressera principalement celles et ceux qui auront dans l'idée de s'offrir une bibliothèque aux accents épiques revendiqués. La totalité des éléments proposés seront tous jouables immédiatement, ce qui sera un vrai plus pour qui doit composer et produire de la musique dans un temps restreint. Petit bémol pour moi, certaines sonorités de guitares électriques et de synthés ne sont franchement pas bouleversantes, et l'absence d'ADSR est regrettable. Pour le reste, la créativité étant au cœur même de cette bibliothèque, vous bénéficierez d'outil capable de concrétiser rapidement et facilement vos idées. Le niveau de production est telle sur cette librairie, que vous travaillerez avec des sonorités qu'il vous serait difficile voire impossible de recréer (à moins d'en avoir le budget, ou de vous offrir des séances de studio avec un orchestre de renom au grand complet). Bref, si votre terrain de jeu se situe principalement dans l'univers des trailers hollywoodiens, ne vous posez plus de question, ce produit est clairement fait pour vous ! Proposé à 449€, Albion Colossus sera une excellente banque généraliste capable comme on dit, d'envoyer du lourd ! ;)

### **AVANTAGES**

- Le son des grosses prods hollywoodiennes,
- Les fonctions «DYN», «HYPE» et «SCALE»,
- La diversité sonore,
- Le playeur maison,
- Les effets embarqués.

### **INCONVENIENTS**

- Toujours pas de gestion des multi-sorties,
- Pas d'ADSR (vraiment dommage),
- Quelques sons de guitares électriques et de synthés, pas vraiment convaincants.

Tests, Tutoriels, Interview ... Magazine Gratuit ! **N°6**

# Planet Home-Studio

MOTU DP 11.22  
L'update 5 étoiles !

Spitfire Audio Colossus

Kilohearts Phase Plant

## SPITFIRE AUDIO ALBION COLOSSUS



# DEMO VIDEO

0:01 / 5:00

# FLUX

# IMMERSIVE BUNDLE

## ELIXIR - VERB - HEAR



**PLUS DE DETAILS ICI**






Native  
**Synergy core**



[Cliquez ici](#)

**NEW SYNERGY CORE NATIVE PLUGINS**

**BRITISH CLASSICS:  
THE 4K SERIES**



# AUDIO RETROR





# DISTRESSOR EL8 - EL8X

## L'INCONTURNABLE DU STUDIO !

**Au même titre que certaines autres grandes références, le Distressor reste à ce jour, un périphérique que l'on retrouve dans la quasi totalité des studios à travers le monde. Mais qu'est-ce qui a bien pu faire son succès ? On vous dit tout dans cet article.**

Alex

### Un peu d'histoire ne fait pas de mal !

Derrière chaque machine mythique, se cache en général un petit génie. De ce point de vue là, le Distressor ne déroge pas à la règle ! Son créateur (Dave Derr), lui-même fondateur de la célèbre marque Empirical Labs, n'en était pas moins une personne aux compétences certaines. En effet, il aura travaillé en tant qu'ingénieur sur des machines telles que les H3000 / H3500 et autres DSP4000. Mais voyant qu'il fallait rassembler un éventail important de machines mais aussi de dollars pour s'offrir des compresseurs tels que le 1176, le

LA-2A, ou encore le DBX 160A (pour obtenir la palette sonore qui va bien), Dave Derr entreprit de construire un périphérique qui pourrait tous les remplacer, et pour un prix nettement plus raisonnable ! C'est ainsi qu'est né la première mouture du célèbre Distressor !

### Un périphérique novateur !

Attention, j'en vois déjà certains d'entre vous bondir ! N'ayez crainte, je vais tâcher d'éclaircir ma pensée ;-) Si le Distressor est considéré par un grand nombre d'ingénieurs comme un véritable couteau Suisse,

ce dernier reste un produit novateur à bien des égards. Premièrement, il s'agit bel et bien d'un périphérique analogique, mais dont la particularité est d'être contrôlé numériquement. Ainsi il offre à ses utilisateurs le meilleur des deux mondes : un contrôle rigoureux et très précis, tout en bénéficiant d'un son chaud, trapu, parfois même vintage, en fonction du résultat escompté.

Deuxième élément : le Distressor est bien plus qu'un simple compresseur. La section «Detector» servira par exemple, à apporter un niveau de versatilité supplémentaire à la machine. Pour faire simple, vous pourrez demander à votre Distressor de détecter certaines informations, ce qui auront une incidence directe sur la façon dont il se comportera.

Une autre intérêt faisant du Distressor une machine réellement à part : ses trois modes. D'ailleurs même sans compression, ils apporteront une certaine coloration à votre signal. C'est aussi grâce à eux que vous pourrez émuler certaines des plus grands compresseurs / Limiteurs de l'histoire de l'audio pro.



## > BANC DE TEST / DISTRESSOR EL8 - EL8X

En plus du mode de distorsion le plus basique, les deux autres modes (Distort 2 et Distor 3) viendront souligner respectivement les harmoniques d'ordre paire (type tube), ainsi que les harmoniques tierces pour bénéficier d'un effet de type bande analogique. Petit détail qui aura également son importance, le Distressor offre également 2 filtres passe-haut positionnés à deux niveaux différents : le premier sur le circuit audio, le second sur celui de détection. L'intérêt ici sera d'éviter le phénomène de pompage pouvant être généré par les basses fréquences.

### EL8 ou EL8X: c'est comme vous voulez !



Comme vous pourriez vous en douter, les versions EL8 et EL8X partagent toutes deux l'ADN de ce périphérique à succès. La différence entre les deux se fera sur le fait que l'EL8X vous proposera 2 fonctionnalités supplémentaires absente sur son aîné :

\* le **«British Mode»** qui sera capable de reproduire le mode «All Button In» de l'UREI LN1176, pour obtenir un son particulièrement agressif, et ainsi bénéficier de 2 compresseurs en un !

\* avec l'option **«Stereo Image Link»**, l'utilisateur disposera de trois options de chaînage différents : le link «phase» d'origine, le nouveau «link image», et la combinaison des deux. Il s'agit donc ici d'une fonction inédite jamais proposée auparavant sur aucun compresseur ou limiteur connu. Sachant qu'il peut y avoir de très légères différences de réglages entre deux unités, et compte tenu des capacités de mesure haute résolution du Distressor, (1/10e de dB peut allumer ou éteindre une LED sur une unité plutôt que l'autre), cette fonctionnalité prendra donc tout son sens.



Pour les plus fortunés d'entre vous, sachez qu'il est également possible de choisir une version stéréo des EL8 et EL8X. Baptisés EL8-S et EL8X-S, ces deux modèles offrent donc deux unités au sein d'un même rack 2U, et seront (détail non négligeable), appairés directement à l'usine. Si

vous possédez déjà un exemplaire du Distressor et que vous envisagez de vous en procurer un second, sachez qu'il vous suffira d'utiliser le câble livré avec le périphérique pour relier les deux et obtenir la stéréo.

### Et on l'utilise sur quoi ?

Ici nous allons parler de généralités, mais sachez que sur le plan sonore, le Distressor sera ultra-polyvalent. Certains l'utiliseront par exemple pour ajouter «du poids» à une ligne de basse, à une caisse claire, ou encore à une grosse caisse. Mais d'autres s'en serviront tout aussi bien pour compresser un kit de batterie complet, (sans pour autant obtenir un écrasement trop prononcé de votre grosse caisse). Il fera des merveilles aussi sur des basses, des guitares et même des voix. Bref, vous l'aurez compris, le Distressor n'a pas volé son surnom de «cou-teau Suisse» !

### Arousor : le parent virtuel !

Pour être raccord avec l'époque dans laquelle nous vivons, Empirical Labs a cédé sous la pression, aux sirènes du virtuel en proposant une version plug-in de son célèbre périphérique. Baptisé Arousor, ce dernier est décliné en deux versions :

**la version LT** : sorte d'interprétation «Lite» de la version complète de son grand-frère l'Arousor. Cette dernière vous fera profiter de l'ADN du fameux Distressor, mais en perdant au passage certaines fonctionnalités, mais en se limitant à 4 ratios différents (au lieu des 12 habituels).



**La version «full» d'Arousor** vous fera profiter des mêmes fonctionnalités que le Distressor lui-même, avec les 2 modes OPTO, la fonction Soft Clipper qui vous donnera la possibilité d'introduire un surplus de seconds harmoniques de distorsion, mais aussi positionner l'entrée de votre compresseur avant ou après le circuit Soft Clipper. On notera l'intégration d'un Detector Sidechain EQ en mode **«Listen»**, ce qui vous donnera la possibilité d'entendre les fréquences affectées par le détecteur de compression (Compression Detector).

Petit détail qui aura lui aussi son importance, sur la version 3.0, Empirical Labs a ajouté deux nouveaux Ratios (6.5:1 et 7.1), tous accessibles en activant le mode «ALT» dans la section Ratio.

### Hardware ou virtuel, mon coeur balance !

Certes, ce qui déterminera votre choix avant toutes autres considérations, sera malheureusement le prix. Les tarifs iront de 79\$ pour la version plug-in de l'Arouser LT, à 1999€ pour un Distressor EL8X flambant neuf (en version mono). Autant dire que pour beaucoup d'entre nous «la messe sera dite!». En ce qui me concerne (et étant moi-même un heureux possesseur de Distressor en version mono Hardware), certaines différences subsistent entre les deux. Soyons pragmatiques deux secondes : croyez-vous vraiment que des Distressor continueraient de se vendre dans le monde entier si les versions plug-ins en étaient la copie parfaite ? Loin de moi l'envie de dénigrer l'interprétation virtuelle de cette machine mythique, mais gageons qu'au delà de l'outil, il y aura toujours un être humain aux commandes, et ce sera toujours lui qui au final, fera réellement la différence (après tout, seul le résultat compte non ?). ;-)



### Un best-seller indétronable !

Si depuis sa naissance le succès du Distressor est incontesté et incontestable, il est aussi une réussite commerciale incroyable. En effet, il reste à ce jour, et depuis 1996 (date de sa première commercialisation), le compresseur le plus vendu de l'histoire de l'audio pro, avec près de 40000 unités produites ! Aucune autre marque n'a à ce jour pu faire mieux ! Une si grande longévité montre bien l'intérêt que portent les professionnels aux prestations de la bête ! Donc si vous le voyez dans les plus gros studios du monde, sachez que ça n'est certainement pas le fruit du hasard ! ;)

### Autres produits hardware fabriqués par Empirical Labs

**Fatso EL7X :** (cliquez sur l'image ci-dessous pour être redirigé)



**Lil FrEQ :** (cliquez sur l'image ci-dessous pour être redirigé)



**Mike-E EL9 :** (cliquez sur l'image ci-dessous pour être redirigé)



# SONIC EXTENSIONS



Pour plus de détails cliquez juste ici.



SEARCH BROWSER (+)

DIRECTORY All Spectrasoni

Q Search

Genre Author

Electro Pads  
Electronic Mayhem  
Ethnic World  
Guitars  
Hits and Bits  
Human Voices  
Keyboards  
Noisescapes  
Organs  
Pads + Strings

Phoenix Rising  
Cyber Door 2  
Dive Mask  
Mystical Touch  
Revolving Chalice  
Klangreen 2  
Rise Up  
JP Classic Arps 1  
Divine Restlessness  
Timetraveler  
Tapping Tines Arp  
Casio Piano Looper  
Gabriel's Flute FM Seq

Sort [v] [↔] [↓] [↑] [↻] [▶]

UTILITY [⚙️]

HW [v] [📁] Br

1 2 3 4 5

OMNIS

POWER SYNTH [📁] Ph

ORB MAIN A E

# MUST EVAH

Drop

ARP VELOCITY KEY STRENGTH

GR



# KILOHEARTS Phase Plant

## LE MODULAIRE VIRTUEL

**Ici nous vous proposons de redécouvrir un produit qui est devenu au fil du temps, un grand classique dans son domaine. Je vous propose donc un tour d'horizon complet du propriétaire avec «Sleepless» pour les intimes ;)**

[Jean-Stéphane Guiton](#)

### Usine à sons

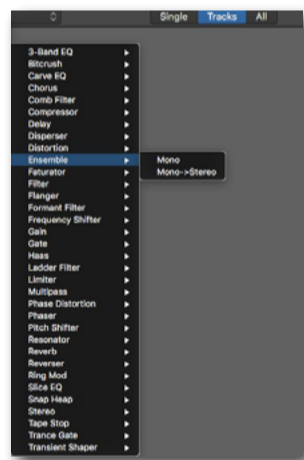
Le monde du modulaire virtuel reste, sinon confidentiel, du moins occupé par de grands anciens. Pourtant, depuis quelques temps, que ce soit dans l'optique modulaire stricto sensu, ou faisant appel à cette philosophie de synthèse particulière, apparaissent de sérieux candidats. Parmi ceux-ci, Phase Plant de l'éditeur suédois Kilohearts. Revue de détail de «l'usine», telle que l'appelle son éditeur.

N'abordons ici le modulaire que sous l'angle du virtuel, même si les ancêtres (ceci dit avec tout le respect dû) comme les Moog 55, Buchla Serie 100, EMS Synthi 100, Korg PS-3300, Arp 2500, Roland System 100, Serge et autres Doepfer seront les ombres planant derrière ce test. On fera ici abstraction des émulations logicielles de ces ancêtres (et d'autres machines plus récentes), le propos étant de distinguer les créations originales, même si certaines empruntent, et c'est naturel, à leur ascendants. Dans le monde virtuel règnent d'un

côté Max/MSP qui est certes plus un environnement modulaire qu'un instrument, et Reaktor de Native Instruments, à la fois grâce à leur ancienneté, et à la qualité de leurs évolutions. Si l'on prend en compte Generator, l'ancêtre de Reaktor, l'aventure débute en effet en 1998, et nous en sommes à l'heure de la rédaction de ce test à la version 6 du logiciel (âgée de déjà quatre ans, autant dire une éternité dans le domaine informatique). Rappelons que le synthé teuton (mais il peut en produire plus que ça...) est aussi à l'origine de nombreux produits de l'éditeur. Quant à Max/MSP, sa création remonte au milieu des années 80, par Miller Puckette à l'Ircam, avant de passer par les fourches caudines d'Opcode pour se retrouver finalement sous la houlette de Cyclin'74. Notons que Puckette engendrera aussi un autre environnement du même type, PureData, qui est lui gratuit.



VAZ Modular de VAZ Synths et le Tassman d'Applied Acoustic Systems sont un peu moins anciens, certes, mais ne sont hélas plus commercialisés. Dommage pour le Tassman qui était assurément une belle bête de synthèse, mais il faut savoir qu'il est toujours plus ou moins à l'origine des produits qui l'ont suivi chez l'éditeur canadien (. Parmi les plus récents, citons les très puissants Zebra ou Bazille de U-He, Modular de Softube, Voltage Modular de Cherry Audio ou le VCV Rack, open source pour Mac, Windows, Linux et gratuit ! Mentionnons aussi le système hybride hardware/software de Kyma et le SynthEdit de Jeff McClintock (Windows seulement pour ce dernier, et qui permet d'exporter ses créations sous la forme de plug-ins VST indépendants) ou encore le Falcon d'UVI, qui rassemble de nombreux types de synthèses derrière une approche modulaire. Et dans ce petit monde (petit par le nombre des impétrants au titre de synthé modulaire, si l'on compare au nombre de synthés non-modulaires virtuels...), déboule un éditeur suédois, avec ses produits entièrement pensés selon l'angle des petits blocs qui s'ajoutent aux petits blocs, que ce soit dans le domaine de la synthèse avec Phase Plant, ou dans celui des traitements audio multibande avec Multipass.

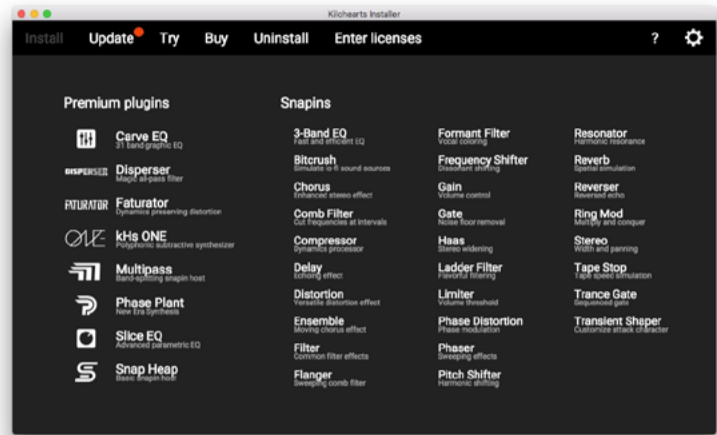


L'éditeur offre aussi des plug-ins séparés, dont un synthé (le kHs One), et différentes offres groupées, d'une simple ToolBox Free à la ToolBox Ultimate qui regroupe la quasi totalité de ses produits (il a choisi de désigner ses éléments modulaires par le terme snapins, pour signifier qu'ils sont utilisables aussi bien en tant que plug-ins conventionnels qu'au sein de ses hôtes, voir aussi encadré Du contenu à gogo).

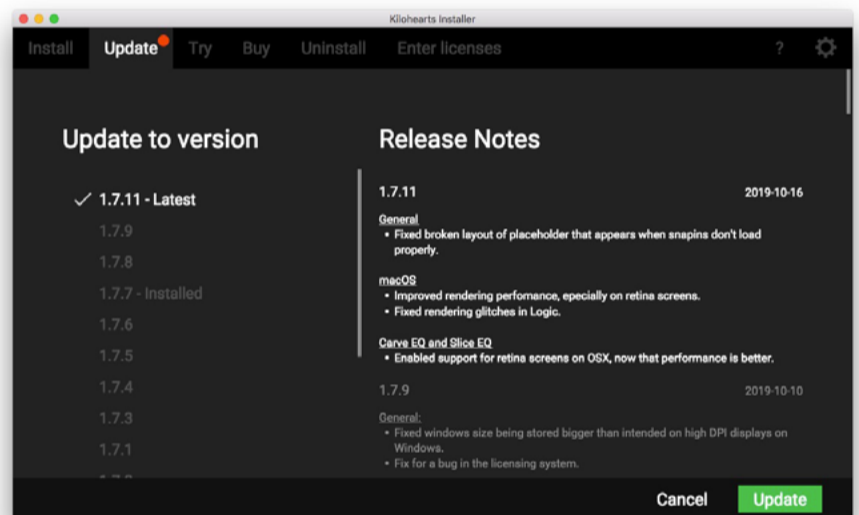
### Fondations de l'usine

On télécharge un installateur qui est spécialement configuré avec la licence acquise au moment de l'achat, ce qui fera office de protection (on peut donc installer les logiciels sur plusieurs ordinateurs, merci !). L'interface permet d'installer tout ou partie des éléments et de télécharger les mises à jour (qui sont effectuées de façon assez régulière). On disposera des plugs au formats VST, AU et AAX (installation de ces derniers pouvant être désactivée via une case

dédiée dans l'onglet à la roue dentée de l'installateur). Notons aussi que le kHs One et la quasi totalité des snapins sont aussi disponibles au format Rack Extension, que l'on devra acheter sur le site de Propellerhead (pardon, Reason Studios, à partir de maintenant...).



À noter un manque de logique de l'éditeur, qui m'a laissé quelques minutes dans le doute, croyant ne pas avoir installé tous les logiciels (j'ouvre et teste à minima les logiciels dans tous les hôtes que je possède, même si le test principal est toujours effectué dans Logic).



Avant de lancer les grosses DAW, je commence par ouvrir le synthé et/ou l'effet dans Patchwork de Blue Cat Audio, ce qui me permet de prendre en main la bestiole très rapidement. Cet hôte demande à aller chercher les plugs directement dans le dossier des hébergeant ; j'accède donc au dossier Components, et là, les snapins sont affublés du préfixe kHs, tandis que les modules Premium ainsi que les hébergeurs n'en disposent pas. Il aurait été plus simple qu'ils soient tous dotés du même préfixe afin de figurer dans une liste continue. Bref. Une petite astuce est de garder l'installateur dans le dossier Applications de son ordinateur, ce qui évitera d'aller le télécharger quand nécessaire.

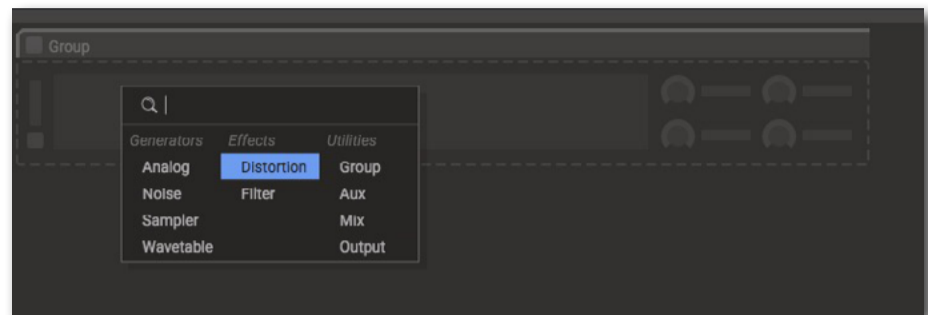


L'application permet aussi de contacter le support support de l'éditeur, en permettant de générer un rapport d'activités et d'installations. Certes, on trouve ce genre d'infos dans les Console et assimilés, mais là, c'est direct, on copie/colle directement dans le mail et on l'envoie, merci m'sieur l'éditeur. L'ensemble prend peu de temps, sans procédures challenge/réponse, eLicenser ou iLok parfois fastidieuses. Il est temps de lancer notre bon vieux Logic (version 10.4.7 sous High Sierra 10.13.6), et après validation des AudioUnits (sans aucun problème), de lâcher les fauves...

### D'abord on pointe

Précisons tout de suite que ce test se limitera principalement à PhasePlant, sachant que les modules sont communs à ce dernier et à Multipass. La place manquerait en effet s'il fallait aborder en profondeur et PhasePlant et Multipass, sans compter kHs One, qui mériterait un papier à lui seul, tant l'instrument étonne par sa qualité, et la belle rondeur de ses sons (le rendu dans le bas du spectre est très réussi), qui ne sont pas sans rappeler à la fois les Roland et Oberheim (d'autant que le design et la configuration adoptée, deux oscillos, un SubOscillo, les deux filtres, les générateurs de forme dynamique et les effets, dont le Chorus, rappellent des implémentations connues). De plus, à 19 euros (oui, 19 euros, vous avez bien lu !), il serait dommage de passer à côté si l'on est à la recherche de synthés au son et à la programmation old school (avec de belles astuces de modulation et déformations plus «actuelles»). Bref, passons, à PhasePlant.

La fenêtre à l'ouverture est vide de tout module, ne sont en place que les éléments et réglages communs à tous les pré-réglages d'usine ou personnels. La fenêtre montre trois parties principales, Generators, Effects et Modulators et peut être redimensionnée. On retrouve donc quasiment le synoptique de base de tout synthé qui se respecte : une partie dédiée à la hauteur et au timbre harmonique (les oscillos, ici dans Generators).



Une seconde dédiée spécifiquement au timbre harmonique (le filtrage, ici dans Effects). Une partie amplification, qui n'a rien de mystérieux. Et une dernière qui agira sur toutes les autres, de façon simultanée et/ou indépendante, ici dans Modulators. Cette section regroupe habituellement les modulateurs cycliques (LFO, etc.) et les modulateurs «one-shot» (EG, générateurs de forme dynamique, habituellement dénommés générateurs d'enveloppe, une mauvaise traduction de l'anglais) qui sont des modules internes, ainsi que tous les éléments externes, comme les différentes commandes Midi, qui en elles-mêmes ne font rien, rappelons-le, puisqu'elles doivent être reliées à une fonction du synthé pour produire un effet, selon le principe émetteur (la commande Midi)/récepteur (le paramètre visé du synthé).



Pour résumer l'organisation du synthé : des modules producteurs de son dans la partie Generators, qui seront routés séparément et/ou simultanément dans trois Lanes (lignes d'effets) indépendantes, chacune disposant d'un visualiseur de signal entrant, d'un fonctionnement en mode Poly ou Mono (pour les effets que l'on veut redéclencher ou non à chaque nouvelle note), de Mute/Solo, de réglages de Gain, Mix, envoi (sans, vers les Lanes suivantes ou vers le Master), chaque Generator ou Effect pouvant être modulé de façon très complète via les Modulators, pour finir dans le Master, qui offre Glide, Unison

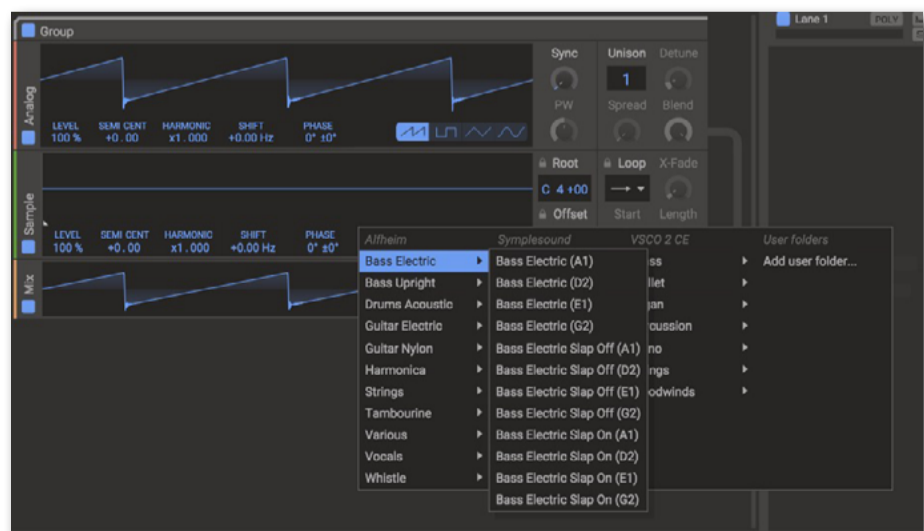


(indépendant de celui que l'on trouve dans les modules), réglage de polyphonie (de 1 à 64 voix) avec mode Legato et Retrig, d'un réglage d'accord fin et grossier, d'une plage de Bend (ne permettant pas hélas un réglage différent vers le haut et vers le bas) et d'un fader de volume global (on aurait apprécié une fonction Lock, ce dernier se réinitialisant au gain unitaire quand on effectue un Clear des modules). Ajoutons à cela une ligne de commande de huit Macros pouvant être renommées, et permettant jusqu'à 14 assignations différentes chacune (!) et d'une représentation de la Mod Wheel, et l'on imagine le potentiel de la bête. Revenons dans le détail.

### Ouvriers spécialisés

Du côté des Generators, on dispose d'oscillos à proprement parler (Analog, Noise, Sampler et Wavetable), d'effets (Distortion, Filter) et d'Utilities (Group, Aux, Mix et Output). Un «oscillo» complet peut ainsi prendre la forme d'un Group qui contient un ou plusieurs Generators, routés dans un Mix (module qui peut selon le niveau et les routages, travailler en ring modulator, en modulation d'amplitude ou en FM), une Distortion et un filtre pour finir dans un ou plusieurs Output... Les oscillos en eux-mêmes sont très complets : d'abord quelque soit le mode de synthèse choisi, ils offrent tous des réglages de niveau, de hauteur (via demi-ton, cent et multiplicateur), de désaccord, d'un offset de phase ainsi que d'un rendu aléatoire de cet offset. Ensuite, pour Analog, on dispose de quatre formes d'ondes, de Pulse Width (largeur d'impulsion), de la synchro et d'un mode Unison avec Spread, Detune et Blend (jusqu'à huit voix, gros son garanti !). Ajoutons à cela la visualisation des formes d'ondes dans tous les modes.

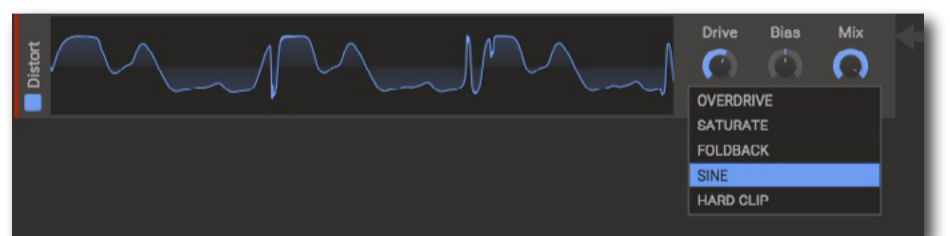
Côté Noise, on trouve trois bruits (blanc / rose / brun, donc respectivement bruit blanc sans filtrage, filtré à 3dB/oct. et filtré à 6 dB/oct.) dont on peut en plus régler la pente de filtrage par dixième de dB ainsi que la largeur stéréo.



Deux autres bruits sont disponibles (stepped keytracked noise et smooth keytracked noise), utilisables de façon «mélodique» puisque disposant d'un suivi de clavier. Le Sample Player propose presque toutes les fonctions que l'on attend d'un tel module : définition de la Root Note par demi-ton et cent, bouclage avec sens de lecture (infini, dépendant du sustain, en aller-retour et en mode reverse), Offset (décalage du point de départ de la lecture), début et fin du bouclage avec taux de crossfade. La visualisation est déjà fort bien conçue, mais à cela s'ajoute une autre sous-fenêtre quand l'on règle les points d'entrée/sortie des bouclages. L'éditeur n'a pas été chiche : la bibliothèque d'échantillons fournie d'origine est très copieuse et diverse, sachant que, cerise sur legato, on peut utiliser ses propres échantillons (wave et Flac, via simple glissé-déposé), youpi !



Même sensation d'abondance avec le module Wavetable, avec sélection de la table (très nombreuses tables d'usine) et de la position de la «tête de lecture» (256 valeurs), filtrage interne au module (Bandlimit, de 2,21 à 22,1 kHz) et section Unison (la même que le module Analog).



Le module Distortion offre cinq modes de l'overdrive au hard clipping, avec réglage d'intensité, de Bias (décalage du DC Offset, du point zéro central de la forme d'onde) et de mixage entre le signal d'origine et l'effet. Encore une fois, comme dans tous les modules, la visualisation permet de voir en temps réel les déformations apportées au signal.

Le Filter propose un filtre multimode résonant (mais pas multi-pente) avec réglage de niveau de sortie. Il peut, suivant les routages et ses réglages, participer à la modulation d'amplitude ou de fréquence. Enfin le module Output offre un générateur de forme dynamique classique mais très complet du type AHDSR, avec Delay d'entrée en

action (jusqu'à une seconde) et réglage de pente pour l'attaque, le decay et le release. On bénéficie aussi d'un Gain et d'un Pan, ainsi que du choix de routage dans une des trois Lanes de la section Effects, directement vers le Master, ou vers le bus Sideband, qui fera office d'entrée sidechain dans les modules qui intègrent cette possibilité.

### Effects à la chaîne

Même si l'on dispose de filtres et de distorsion au sein des modules Generators, on peut peaufiner le travail de façon très précise, puisque on peut envoyer (par exemple) un même oscillateur dans les trois lignes d'effets en les routant via trois modules Output. Parmi les filtres, un façon Moog, donc 24 dB/oct. résonant avec possibilité de saturation (avec réglages Drive et Bias) et émulation de topologie Diode ou Transistor ou encore un Formant qui permet de choisir la sonorité vocale via un pad X/Y avec résonance et activation séparée des fréquences graves et aiguës. Toutes les fonctions et paramètres pouvant être automatisés (voir encadré «**Ça bouge dans tous les coins**»), on imagine les sonorités intéressantes que l'on peut tirer du X/Y.

Disons le tout de suite, la plupart des effets sont de bonne, voire de très bonne qualité. L'ergonomie est très bien pensée : on travaille indifféremment de façon graphique en cliquant/tirant les parties mobiles dans les écrans de représentation ou directement via les boutons et potards, chaque effet offre la possibilité de sauvegarder des présets directement dans les modules et le nombre de paramètres accessibles est toujours idéal pour le type d'effet (on n'a jamais l'impression de manquer de réglages). Certains offrent même des réglages que l'on ne trouve pas dans les effets similaires chez les concurrents : par exemple le Transient Shaper offre un paramètre Pump en plus des traditionnels Attack et Sustain. Le Flanger est très complet, lui aussi, ainsi que le très bien conçu Trance Gate, permettant toutes sortes de rythmiques, grâce à sa combinaison de quantisation traditionnelle (de la croche à la quadruple croche) et de pas (de 2 à 64) qui ne sont pas loin de l'approche d'un séquenceur euclidien, et incluant un ADSR et un bouton Mix (rarement présent, pourtant très intéressant pour créer de micro-variations derrière un son de nappes par exemple). Huit programmations sont accessibles directement depuis l'interface, on regrette juste de ne pouvoir les sélectionner via automation.

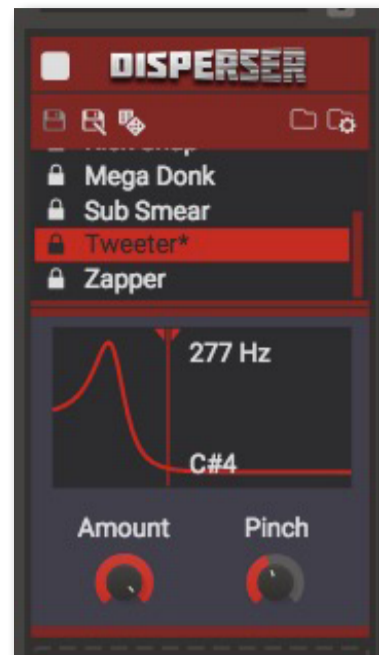


Le Tape Stop est aussi bien vu, avec effet de lancement et/ou d'arrêt de la lecture qui rendra bien des services. Même si on trouve la fonction dans Logic via l'automation (qu'on bascule en mode Speed), il est très pratique de disposer d'un plug dédié. Si la Reverb ou quelques effets sont équivalents à ce que l'on trouve d'usine dans la plupart des DAW, les autres snap-ins de Kilohearts, de par leur richesse de programmation et leur son, se révèlent un cran au-dessus. Mais quid des snap-ins Premium, Disperser, Faturator, Carve EQ et Slice EQ ?



## L'étroit ∞

Premier des Premium, Disperser est un filtre passe-tout (all-pass). Le principe est simple : ce type de filtre ne provoque aucun changement de fréquences ou de gain sur le signal entrant, mais en a un sur la phase desdites fréquences. Il offre donc peu de réglages : la fréquence centrale (via un curseur), Amount et Pinch. Le premier paramètre dépendra du type de sons à traiter (un all-pass peut se comporter comme un excellent réducteur de crêtes sans modification du volume), le second augmentera l'effet de retard de groupe (group delay, un décalage différent pour chaque bande de fréquence) et Pinch est comparable au facteur Q, qui limitera le group delay autour de la fréquence choisie. Les résultats obtenus varient d'effets de hauteur très rapides (du type Laser Zap) à des renforcements de fréquence (on obtient des kicks assez monstrueux à partir d'échantillons pourtant quelconques de grosse caisse, par exemple), tout en ayant toujours un effet sur les crêtes du signal. Une automation de la fréquence centrale permet aussi des effets de modulation de hauteur (sans modification de la perception de la note de base) plus ou moins prononcés suivant le réglage de Pinch. Un outil qui offre des possibilités sonores surprenantes quand on prend le temps de l'appivoiser (aucune difficulté dans la prise en main cependant).



Faturator est un processeur de distorsion, qui revendique le fait de ne pas modifier la dynamique du signal d'origine. Deux indicateurs de niveau permettent de visualiser le signal avant et après traitements. Ceux-ci sont au nombre de cinq : Drive (taux de saturation), Fuzz (ajout de fréquences hautes), Color (boost de fréquences avant saturation, entre 50 Hz et 2 kHz), Mix et Stereo Turbo, qui joue sur la largeur stéréo grâce à un retard entre les deux canaux (personnellement, je ne suis pas très fan de ce type de procédé, vu les dégâts qu'il provoque sur la phase). Le résultat sonore est plutôt plaisant, jamais agressif, même si l'on pousse le Fuzz à fond (bien sûr, cela dépend aussi du signal d'origine), et un réglage subtil permettra d'aller vers un résultat proche de la saturation de bandes ou des effets plus étonnants, notamment en travaillant sur la combinaison Color et Fuzz, pour faire ressortir l'harmonique d'une caisse claire, par exemple. Rien de bouleversant, rien que l'on ne pourrait atteindre avec des concurrents, qui complète bien le snapin Distortion, ce dernier étant plus raide dans l'effet ajouté.

Enfin, Carve EQ et Slice EQ partagent une interface identique via une fenêtre redimensionnable, grâce à laquelle les EQ font aussi office d'analyseur de fréquences (attention, il fonctionne en mode après traitement), avec visualisation des fréquences (représentation exacte, par demi-tons, en tiers d'octave ou en octave), réglage de leur rafraîchissement (jamais, Slow, Medium ou Fast), fonctionnement en mode M/S ou Left/Right avec réglage global, ou indépendant par chaque voix/canal grâce à trois boutons de sélection (et suivi de la représentation graphique pour chaque voix/canal, très pratique pour surveiller le contenu en fréquences basses en Mid, par exemple). Un très bon point : lorsque l'on a fini de peaufiner une EQ sur chacun des canaux, on peut si besoin remonter le tout de façon proportionnelle simplement en rebasculant en mode édition globale. Autre solution, le bouton Gain de sortie, affublé d'un réglage Mix permettant de doser signal traité/signal d'origine. Enfin on trouve un mode de comparaison A/B, un outil Zoom et un Pan, un Undo/Redo et une gestion complète de présets usine et utilisateur.



Les deux EQ offrent aussi la possibilité d'afficher le signal d'un audio de référence via l'entrée Sidechain, le Carve EQ permettant même d'appliquer une courbe d'EQ correspondant à celle d'un fichier référence, fonction utile dans certains cas (car appliquant une moyenne d'EQ, sans pouvoir prendre en compte l'évolution temporelle). Leur différence réside dans leur fonctionnement : Carve EQ est un EQ graphique 31 bandes, qui repose sur un principe de dessin de l'égalisation ( $\pm 18$  dB) via l'outil Sculpt Tool, avec largeur de bande réglable, ou l'outil Pencil et retouche possible ensuite via les points créés aux fréquences de référence.

Le Splice EQ est quant à lui une banque de filtres complète, avec passe-haut et bas, paramétrique, plateau (shelf) haut et bas, notch et possibilité de dessiner directement en sélectionnant l'un ou des l'autre des filtres, ou en comptant sur la reconnaissance par le logiciel de la position du curseur. Tout peut être retravaillé ensuite, avec une très grande précision puisque le niveau de zoom permettant de placer un EQ avec une précision au dixième de Hz/centième de ton...

Un onglet escamotable permet d'avoir accès aux réglages via potards des différents EQ insérés, avec Cutoff, Gain, facteur Q et pente dB/oct. Sur ce dernier point, on est gâté, puisque l'on dispose du premier au seizième ordres, soit de 6 dB/oct. à 96 dB/oct. ! Attention cependant de ne pas oublier que plus la pente d'un filtre de type passe/coupe bas/haut est raide, plus il se crée une résonance à la fréquence de coupure. Le meilleur moyen de le constater est d'émettre un bruit blanc qui tape précisément au 0 dB, d'y insérer un coupe-haut ou bas pour constater que l'on sature de plus en plus suivant la pente, alors que l'on coupe...

Les deux EQ font très bien leur travail (en même temps, un paramétrique qui fait autre chose que ce que fait un paramétrique, ce n'est plus un paramétrique, hein, les éditeurs qui nous créent des «paramétriques vintage», avec force bruit blanc, compression et saturation...), c'est principalement pour leur ergonomie, leur capacité d'analyseur, la visualisation via Sidechain, leur possibilité de placer deux EQ indépendantes en mode L/R, ou encore mieux en M/S

qu'on les apprécie. S'ils n'y en avaient que deux à retenir parmi les Premium...

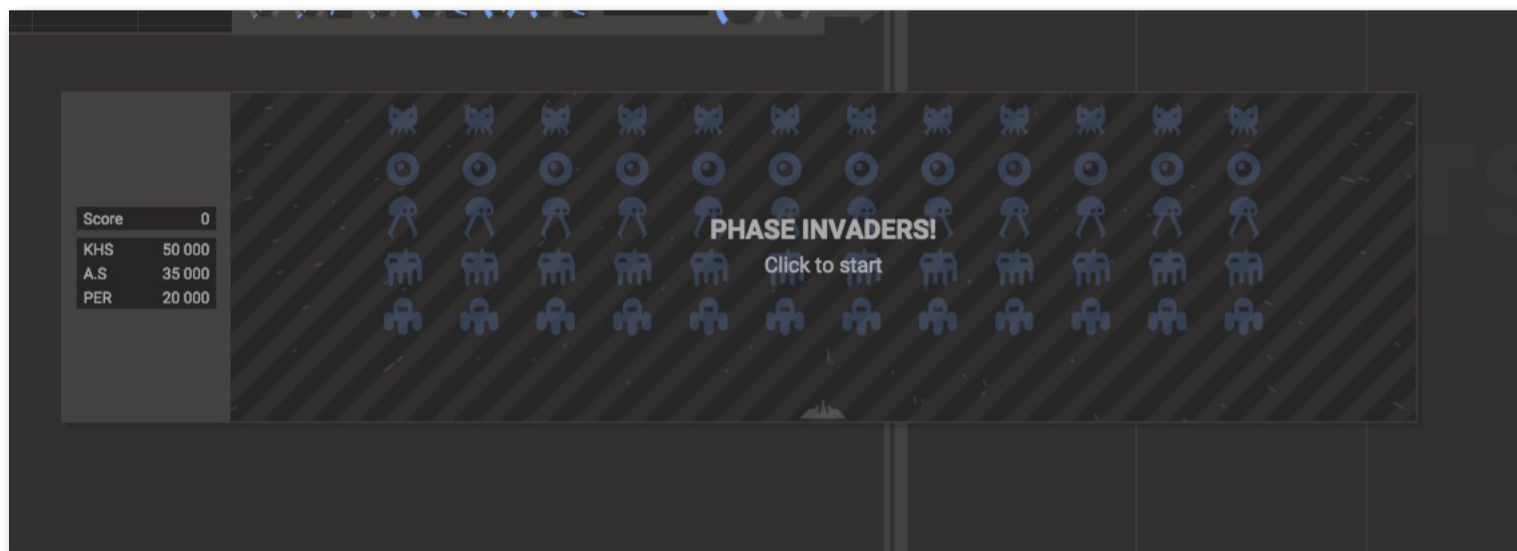
### Fin du service

Avant de conclure, se pose la question des fichiers audio ; face à un produit de ce type, quel son choisir, que mettre en avant quand les possibilités sont quasi infinies : pensons simplement aux sonorités que l'on peut créer avec 32 modules dans les Generator, mélangeant VA, samples, bruit et table d'ondes et 32 LFO et EG. Mais attention, machine puissante recommandée et un logiciel qui gère parfaitement le multithreading, sinon, certaines configurations bien gourmandes mettront à mal le CPU. Voici donc quelques extraits audio, basses, leads, keys, nappes, des sons moins conventionnels (les sons faisant entendre basse, accords et rythmes ou des effets simultanés sont produits par un seul preset, avec maintien de la note), mais il faut bien comprendre qu'il est difficile de montrer l'étendue d'un tel logiciel en quelques fichiers. Le mieux étant de vous inviter à profiter de l'offre de dix jours d'essai gratuit, vous donnant accès à une version pleinement fonctionnelle. Attention, risque d'addiction très élevé...



## EN CONCLUSION

Kilohearts est parvenu non pas à réinventer la roue, mais à proposer sa version d'un synthé modulaire, très complet et surtout immédiatement abordable, sans temps d'apprentissage trop long ni routing abscons pour les néophytes, grâce à une ergonomie extrêmement bien pensée, un choix de modules très performants, et pour certains offrant des fonctions que l'on n'attendrait pas dans ce contexte, avec, et c'est le principal, le gros son. Bien sûr, on n'est pas là dans la copie d'analogique pur jus, le son d'ensemble étant plutôt numérique (mais on connaît tous d'excellentes workstations hardware entièrement numérique avec un son énorme), ni dans le câblage hérité des modulaires, puisque là, tout est simplifié et très évident... Avant-dernière chose à savoir : l'éditeur a eu l'élégance de permettre le fonctionnement de tous les presets, même si l'on ne possède pas tous les snapins. On ne pourra simplement pas modifier les paramètres des modules non possédés. Autre cadeau : une fois passé des heures à créer du son, un petit moment de détente est toujours le bienvenu. Il suffit de cliquer sur une icône qui devrait rappeler quelque chose aux plus anciens d'entre nous pour qu'apparaisse un nouvel écran offrant... un jeu de Space Invaders !



Phase Plant est un choix à assurément prendre en compte si l'on souhaite accéder à la puissance et à l'ouverture de la synthèse modulaire, sans se retrouver face à un environnement trop complexe. Une belle réussite, parfaitement calibrée pour des heures et des heures de sound design, sachant que la version de base offre déjà plus que de nombreux concurrents dans cette gamme de prix. Faites l'essai...

### Avantages

- Le son / les possibilités sonores / les 4 moteurs de synthèse,
- Qualité audio des snapins utilisables aussi comme plugs AAX, AU et VST,
- La possibilité d'empiler 32 Generators et 32 LFO et EG,
- L'excellente ergonomie et Workflow très complet,
- La visualisation temps réel des modulations sur les formes d'onde,
- Accessibilité simplifiée à la synthèse modulaire,
- Puissance de la modulation interne (jusqu'à 14 assignations par paramètre),
- La modulation audio permettant FM et AM,
- Les nombreux presets de qualité,
- Les LFO survitaminés, pouvant être utilisés comme EG multipoint,
- Le nombre de réglages sur les snapins,
- Prix de la version de base par rapport aux possibilités.

### Inconvénients

- Pas d'assignation Midi Learn en dehors des huit Macros,
- Pas un inconvénient, mais un avertissement : machine puissante et récente nécessaire si l'on veut créer des monstres de synthèse.



**Plus d'infos ICI**

## Du contenu à gogo

La ToolBox Ultimate, vendue 499 euros (pour un prix des éléments au détail de 1161 euros) inclut SnapHeap (version gratuite de leur solution modulaire, livré avec six plug-ins), Multipass (hôteur modulaire multibande de traitements divers de l'audio), Phase Plant (hôteur modulaire de synthèse sonore), et les plug-ins dits Premium, à savoir Disperser (spécialisé dans la rotation de phase), Faturator (dédié à la saturation), Carve EQ et Slice EQ (respectivement un EQ graphique et un paramétrique survitaminés) ainsi que kHs One, leur synthé soustractif qui ne pourra en revanche pas être intégré dans un de leurs environnements modulaires.

Sont joints différents modules (snapins selon l'éditeur) de tout type, travaillant dans le domaine fréquentiel, sur le timbre harmonique, le traitement de la dynamique, les modulations et les espaces, profondeur et largeur d'image stéréo, plus quelques effets spéciaux (effet Haas, simulation d'arrêt de la bande magnétique, lecture/réverb à l'envers, etc.) : 3-Band EQ, Bitcrush, Chorus, Comb Filter, Compressor, Delay, Distortion, Ensemble, Filter, Flanger, Formant Filter, Frequency Shifter, Gain, Gate, Haas, Ladder Filter, Limiter, Phase Distortion, Phaser, Pitch Shifter, Resonator, Reverb, Reverser, Ring Mod, Stereo, Tape Stop, Trance Gate, Transient Shaper. Mazette !

Le tout accompagné d'une liste longue comme les bras d'un octopus géant de présets en tout genre, de quoi contenter ceux qui ne voudraient pas mettre les mains dans le cambouis. Ce qui serait bien dommage vu la vocation première des outils logiciels de l'éditeur. Phase Plant seul coûte 169 euros (fourni avec les plugs/snapins 3-Band EQ, Chorus, Delay, Gain, Limiter et Stereo) et la version avec tous les plugs sauf les Premium (sous le nom Phase Plant + ToolBox Professional) vaut, elle, 349 euros.



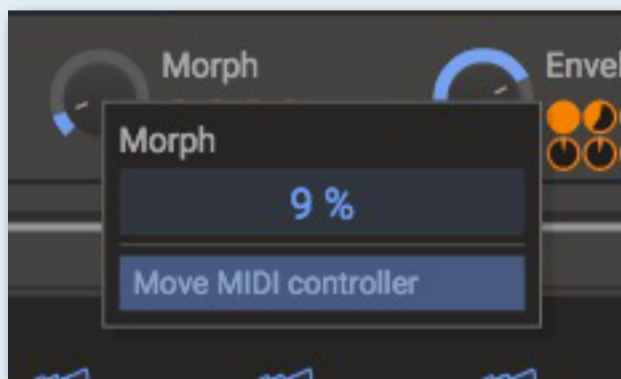
## MK2 Studio Monitors & Subs



Ça bouge dans tous les coins

Encadré n°2

Tout logiciel, synthé ou effet, qui se respecte, doit pouvoir être totalement automatisé, que ce soit de façon interne, via des LFO, EG ou Macros, ou de façon externe via les commandes et informations Midi. Les logiciels de Kilohearts sont à cet égard particulièrement bien dotés : les Macros, par exemple, permettent jusqu'à 14 assignations internes indépendantes, chaque Macro pouvant être pilotée par un contrôleur Midi. Lorsqu'un paramètre peut être source ou récepteur de modulation/commande, une croix entourée d'un cercle apparaît et sont soulignés d'une croix de la même couleur les paramètres pouvant être destination/source, le tout de façon bipolaire. Ainsi le vert représente la modulation audio : la sortie audio d'un module pourra être utilisée pour produire de la FM ou de l'AM. La même croix devient orangée quand les modulations concernent plutôt l'envoi d'un LFO, d'un EG, sur la hauteur, le filtrage, etc. Une fois assigné à une commande, le paramètre passe de la couleur bleu à la couleur orangé (voir la capture d'écran Francis' Magic Piano), et un petit cercle apparaît à proximité du paramètre, permettant de doser de façon bipolaire le taux de modulation. Ajoutons-y le module Random, qui permet de piloter de façon pseudo-aléatoire n'importe quel paramètre.



Un même paramètre peut ainsi recevoir des modulations en provenance de diverses sources, qu'elles soient internes, via les Macro ou via Midi. Une solution extrêmement simple (un clic, une assignation, idem pour l'assignation à un contrôleur externe), et extrêmement puissante : 14 sources indépendantes par paramètre, ça laisse rêveur... Et un simple Click To Bind permet de relier un contrôleur externe Midi à une Macro. Seul regret, les paramètres et réglages individuels des modules, effets et modulations ne sont pas directement pilotables par un contrôleur Midi, il faut passer par une Macro. Questionné, l'éditeur a répondu que Kilohearts avait fait ce choix, à cause des limites de VST2 (1024 assignations possibles) au regard du nombre possible de paramètres dans un configuration musclée. Pourtant, la plupart des modulaires virtuels cités dans l'introduction de cet article offre bien le Midi Learn, et l'OSC pour certains d'entre eux. Malgré tout, Phase Plant est très bien pensé, et extrêmement puissant, bravo.

Designed By  
*Colin Broad*

**DIGITALLY CONTROLLED PATCHBAY**

**XPATCH-32 (64 POINTS)**

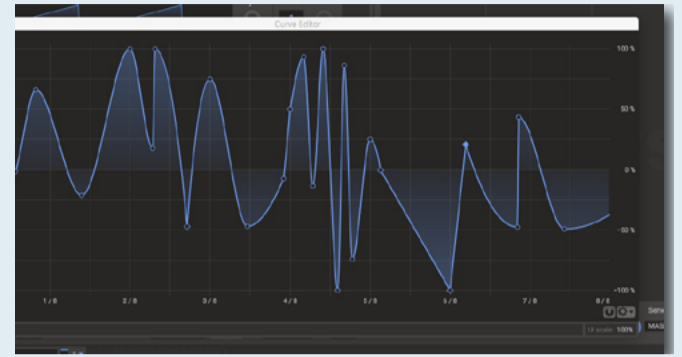
**XPATCH-64 (128 POINTS)**

**XPATCH-96 (192 POINTS)**

### Dessine-moi un...

## Encadré n°3

On pourrait regretter que les principaux modulateurs ne soient «que» des LFO et des générateurs de forme dynamique (EG). L'éditeur a cependant bien fait les choses, puisque les fonctions implémentées permettent d'aller plus loin que les traditionnels cycles ou ADSR. En effet, les EG sont de type DAHDSR, c'est-à-dire proposant un réglage de retard d'entrée en action (le premier D) et un Hold avant le Decay. De plus, toutes les fonctions de temps (A, D et R) voient leur pente réglable, concave ou convexe. Les EG fonctionnent enfin de façon unidirectionnelle, bipolaire ou inversée, et un curseur permet de limiter leur plage d'action. Du survitaminé, quoi.



Quant aux LFO, en plus des classiques mode Free ou Sync, des quatre formes d'ondes de base (Saw, Sine, Square, Triangle) et décalage de la Phase, ils offrent les trois directions et le curseur, mais aussi plusieurs fonctions fort bienvenues. Si l'on dispose d'un mode Retrigger, l'éditeur a rajouté une fonction 1-Shot, qui force le LFO à n'effectuer qu'un seul cycle, le paramètre visé se stabilisant à la fin du cycle sur la dernière valeur atteinte. La fonction prend tout son intérêt quand on saura que l'on peut dessiner ses propres formes d'ondes : il suffit de cliquer sur le crayon, et une fenêtre supplémentaire (redimensionnable)

permettra de rajouter des points pour dessiner la modulation désirée, avec magnétisme ou non (sur une grille 128 x 128 !), pente droite ou courbée, transformant ainsi le LFO en super EG, le son. On peut zoomer dans la forme d'onde afin de faire de la micro-édition, le nombre de points semblant infini. On connaît et apprécie les MSEG d'Alchemy dans Logic, en regrettant que ce type de modulateur ne soit pas disponible ailleurs : eh bien on dispose ici d'un outil quasiment aussi puissant, que l'on pourra assigner à n'importe quel paramètre d'un Generator ou d'un Effect, et même d'un autre Modulator, merci !

**Editeur :** Kilohearts

**Compatibilité :** PC et Mac (M1 Natif), avec les formats VST2 / VST3 /AU et AAX (64 bit seulement)

**Type :** Modulaire virtuel

[Plus de détails ICI](#)

**MOTHER**

# 500 Series 3-Band EQ

**IN STOCK NOW!**

**WAI 2950** **VIVID**

Tests, Tutoriels, Interview ... Magazine Gratuit !

N°6

Planet  
Home-Studio

MOTU DP 11.22

L'update 5 étoiles !

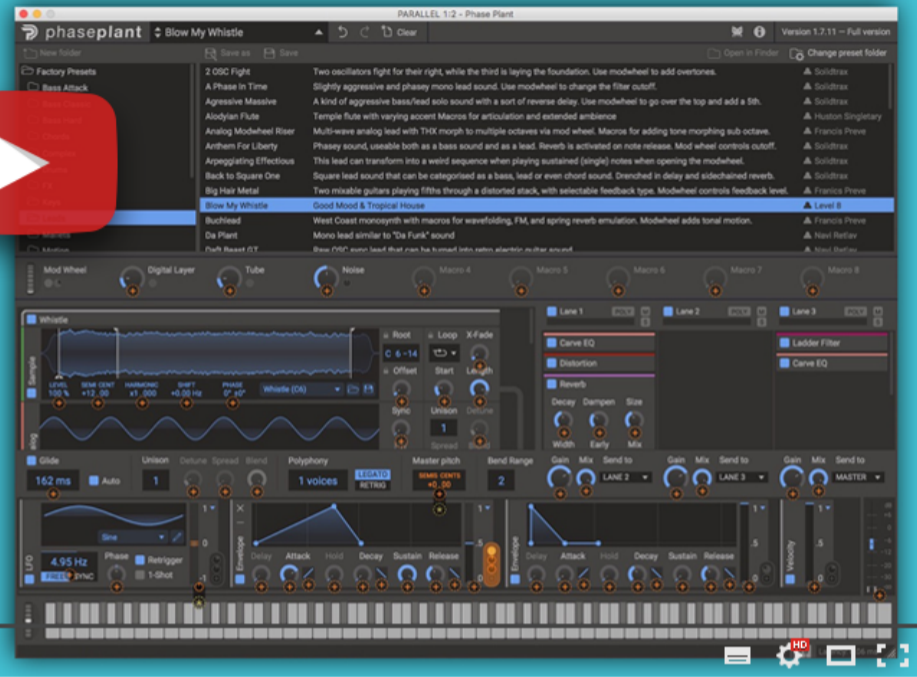
Spitfire Audio  
Colossus

Kilohearts Phase Plant



DEMO AUDIO

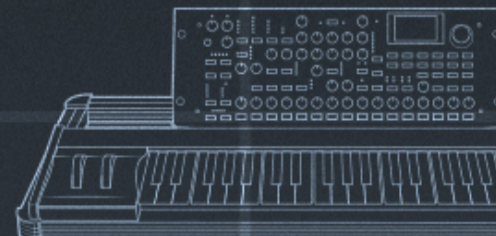
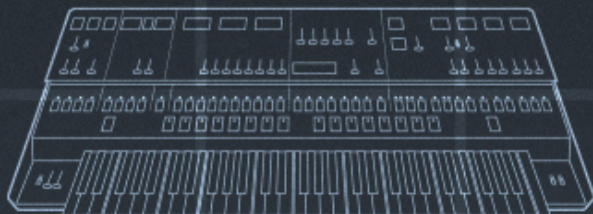
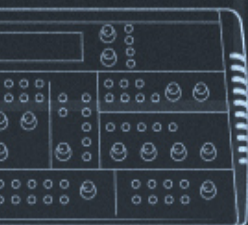
# KILOHEARTS PHASE PLANT



# SYNTH ANTHOLOGY 4

**PRIX D'INTRO : 89€ 149€**

Jusqu'au 18 septembre 2023 - Offre de mise à niveau disponible



# CUBASE 12



[Plus de détails ici.](#)



## FX Modulator

Vous pouvez donner vie à vos sons grâce aux effets de modulation avancés de FX Modulator. Des effets de ducking classiques aux patterns rythmiques excitants, il offre de nouveaux moyens de création. Façonnez vos propres formes de LFO et modulez en une seule fois jusqu'à six modules d'effet intégrés. Le LFO peut aussi être commandé en MIDI ou par une ou plusieurs entrées de side-chain, le LFO suivant alors les signaux entrants. Et si vous ne souhaitez pas créer vos propres styles, vous trouverez l'inspiration dans les nombreux presets fournis.

**Pro • Artist**





# INTER VIEW

# Le Maître de LOGIC PRO



David Nahmani

**Bonjour David ! Avant toute chose, je tenais à te dire un grand merci pour avoir accepté notre invitation. Tu es connu pour être le mentor de bon nombre d'entre nous (moi le premier d'ailleurs) sur un logiciel que personne ne peut ignorer: Logic Pro. Mais avant de rentrer dans le vif du sujet, peux tu nous parler de «la face cachée de David», autrement dit «qui est David» ? Peu de gens le savent, mais tu est bien de chez nous ! ;)**

C'est un plaisir de bavarder avec toi Alex ! En effet je suis né et j'ai grandi à Grenoble. J'ai toujours adoré la musique. Je me suis mis à la guitare à 12 ans, et j'ai monté mon premier groupe de rock à 15 ans. Quant à mes études, après avoir fait une licence d'informatique, j'ai voulu faire quelque-chose qui soit plus en relation avec la

musique. Je suis donc monté à Paris faire des études d'ingénieur du son à l'école Louis Lumière. J'ai ensuite bossé un peu comme ingé son sur Paris. Bien qu'à l'époque on utilisait principalement des consoles et des multi-pistes analogiques, j'ai vu rapidement les premières machines numériques (AKAI DD1500, Tascam DA88, Alesis ADAT) faire leur entrée dans les studios. Plus tard, j'ai enregistré des albums de musiques orchestrales pour Decca / BMG, ce qui m'a poussé à apprendre à monter sur Pro Tools. Très vite le désir de composer et de jouer ma propre musique a repris le dessus. Je me suis exilé à Los Angeles pour étudier au Musician's Institute. À L.A., j'ai joué de la guitare dans des tas de clubs et dans divers formations. Finalement, je me suis mis au chant, puis j'ai monté mon groupe de rock industriel, genre Nine Inch Nails, avec Matt McJunkins (lequel joindra plus tard "A Perfect Circle"). En parallèle, j'étais consultant sur Logic Pro dans des studios ou chez des compositeurs. Parallèlement je donnais aussi des cours. J'ai pu bosser par exemple pour le guitariste de Maroon 5, le D.J. de Linkin Park, pour Toby Gad ou encore pour Steve Porcaro qui habitait dans mon quartier.

**Comment en es-tu venu à choisir Logic ? Pourquoi lui ? Quel a été l'élément déclencheur ?**

Quand j'ai créé mon groupe, pour faire mes démos il me fallait obligatoirement un ordi et un logiciel. À cette époque, un copain m'a montré Logic Platinum 4 pendant 2 minutes, et j'ai tout de suite trouvé que la table de mixage était plutôt jolie (en bleu), et finalement mon choix était fait. Ça aurait aussi bien pu être Digital Performer ou Cubase, mais c'est comme ça (un peu au pif) que je suis tombé sur Logic et qu'il m'a plu.

**Tu es aussi connu pour être le fondateur du forum mondialement connu et dédié à Logic: LogicProHelp. Peux-tu nous parler un plus en détails de ce lieu virtuel ou se croisent de nombreux anonymes, mais aussi de véritables pointures de la musique et de la production en générale ?**



**GREAT MUSIC  
PLUGIN DEALS**

**STAY IN TOUCH AT  
PLUGIN  
BOUTIQUE.COM**

J'ai commencé à utiliser Logic en 1999, et à l'époque il n'existait pas grand chose sur internet. J'avais des questions, alors j'ai essayé de joindre un groupe d'utilisateurs en ligne, mais il fallait parfois attendre 48 heures avant qu'un modérateur approuve ma question. C'était vraiment frustrant. Du coup, j'ai créé mon propre forum. Il s'appelait "Logic Audio Users Forum". Il n'y avait pas de modérateur, tu pouvais poster ta question directement sans créer de compte, et donc sans login. Au fil des années le forum a grandi, puis je l'ai finalement renommé Logic Pro Help. C'est un endroit où tout le monde est le bienvenu, du total débutant jusqu'au professionnel le plus expérimenté, et quel que soit le style de musique.



## LOGIC PRO HELP

by David Nahmani

L'idée fondatrice de cet espace a toujours été l'entraide, mais aussi de proposer une vaste base de données de questions / réponses. Pendant une période j'avais même mis un slogan qui était : "Master the technology. Unlock your creativity" (maîtrise la technologie, libère ta créativité). J'ai toujours pensé qu'une fois que tu maîtrises vraiment ton outil de travail, ça te permet de pouvoir te concentrer sur ton travail créatif, et non pas sur l'outil. Mais tout le monde sait qu'avec l'informatique, c'est pas toujours gagné !

**Aujourd'hui, LogicProHelp c'est plusieurs centaines de milliers de membres sur plusieurs dizaines de pays distincts, et tous avec des problématiques et des besoins différents. Tu as été un des premiers (si ce n'est le premier), à proposer des ouvrages pédagogiques dédiés à Logic. à l'origine, c'était pour palier à une problématique ou des demandes particulières ?**

Lorsque j'ai écrit mon tout premier livre, Logic était beaucoup plus complexe à utiliser Logic qu'aujourd'hui. Du coup les utilisateurs étaient pour la plupart, des producteurs ou des ingénieurs du son expérimentés qui voulaient apprendre à s'en servir. Je leur montrais où trouver les bus, les auxiliaires, comment insérer un compresseur, etc, bien qu'ils sachent déjà se servir d'un bus, d'un aux ou d'un compresseur dans la vraie vie.

Aujourd'hui, Apple a fait un travail énorme sur l'interface. Un enfant pourrait sans s'en servir sans problème. Du coup, le logiciel attire de très nombreux musiciens souhaitant enregistrer et mixer leur musique, mais sans avoir la moindre expérience de production. La problématique a changé, il s'agit d'expliquer ce qu'est un bus, et comment on règle un compresseur. En fait, j'apprends au gens à produire de la musique, à programmer une batterie, à éditer, à arranger, à mixer, à compresser, et à égaliser. Logic n'est ici qu'un support.

**Tu as publié de nombreux ouvrages sur Logic, mais toujours en version «papier» (ou dématérialisées PDF, etc). Beaucoup te reprochent de ne pas avoir passé le cap de la formation vidéo, et de tutos tels que peuvent les proposer des plate-formes comme Groove3 ou MacProVideo. Qu'est-ce qui a motivé ton choix ?**

On m'a souvent demandé de produire des tutoriels, et j'ai toujours répondu : "Oui, un jour peut-être." Mais personnellement, je préfère apprendre en lisant des livres, des articles, des blogs.



Je suis maître de mon temps, donc je peux facilement décider de lire plus vite ou plus lentement, de sauter un passage, ou de relire une section. D'ailleurs je trouve qu'il y a souvent beaucoup de perte de temps dans les vidéos. Après, il y en a de très bien aussi (j'ai regardé tes vidéos et je trouve qu'elles sont très bien produites, il n'y a pas de temps morts). Bref, du coup j'ai un peu de mal à m'y mettre, et je préfère toujours écrire ou lire. Mais... un jour, peut être? ;-)

**Ton dernier livre est sorti l'année dernière. Pourrais-tu nous en parler plus en détail ? Il est dans la continuité des précédents ?**

Il est dans la continuité du livre précédent (Logic Pro X 10.5). J'ai évidemment vérifié que les exercices marchaient toujours de la même manière dans la nouvelle version (Logic Pro 10.7). J'ai corrigé deux ou trois trucs qui étaient différents, refais toutes les captures d'écran, et rajouté une leçon sur le mixage Dolby Atmos qui est une nouvelle fonctionnalité.

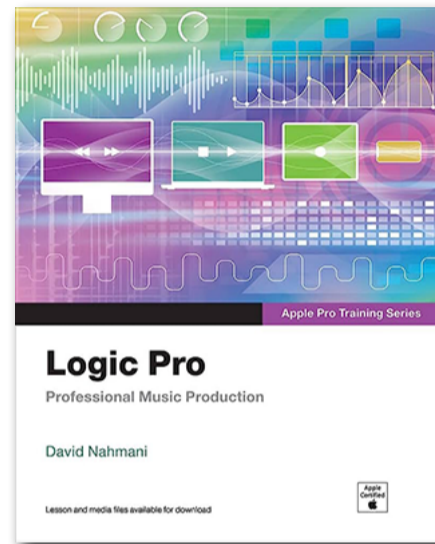


Cependant, si tu as mon livre sur Logic Pro X 10.4, alors il y aura beaucoup plus de changements. J'ai dû carrément repenser la structure du livre, utiliser de nouveaux projets Logic Pro comme support (dont un morceau de Darude qui est vraiment incroyablement bien produit). Mais j'ai aussi passé plus de temps sur Quick Sampler, et sur l'utilisation de divers plug-ins.

**Je sais qu'en plus de toutes ces activités, tu parcours également les états-unis pour offrir en présentiel tes talents d'expert «ES Logic». Alors justement, nous**

**autres petits frenchies rêvons que tu puisses faire de même chez nous ! Penses-tu que la chose puisse-être envisageable dans un futur plus ou moins proche ?**

Oui c'est tout à fait envisageable, il faudrait que je fasse les bonnes rencontres, je sais qu'il y a déjà des experts Logic Pro bourrés de talents qui proposent d'excellentes formations en France. Il suffirait que je les rencontre et qu'on discute de ce que l'on pourrait organiser ensemble.



**La période pandémique que nous avons traversé semble avoir ouvert de toutes nouvelles perspectives en terme de pédagogie comme le télétravail, donc par extension, la «formation à distance» via Zoom ou Google Meet pour ne pas les citer. Penses-tu que cette option serait viable dans l'hypothèse ou du présentiel serait plus compliqué à gérer ?**

Oui absolument. D'ailleurs c'est quelque-chose que je vais développer. Je propose déjà des services de consultations privées à distance pour les compositeurs et producteurs qui veulent une leçon personnalisée à leur workflow, ou qui ont besoin d'une aide technique pour connecter par exemple Logic Pro avec leur matériel. Mais pour 2023, j'ai l'intention d'étendre cela à des événements ouverts à tous, et que je pourrais proposer sur Logicprohelp. À suivre...!



Malheureusement la certification Apple a disparu il y a quelques années déjà, sans espoir qu'elle ne revienne un jour. Je pense que cela devait être un peu trop lourd à gérer pour Apple, et qu'ils ont préféré laisser tomber l'aventure.

### **Vu l'engouement et l'aura de LogicProHelp auprès des aficionados de Logic, as-tu des contacts privilégiés avec Cupertino ?**

Oui, j'ai été invité par Apple plusieurs fois. Je suis allé à Cupertino pour rencontrer l'équipe audio, et on m'a même demandé de monter faire une formation de deux jours pour les employés qui bossent sur Logic Pro. Une équipe conséquente travaille sur un aspect bien spécifique du logiciel, mais sans en connaître le reste. Par exemple une personne peut être experte en codage de traitement du signal dans un plug-in d'effet audio, mais ne pas être familière avec l'éditeur de partition. J'étais là pour leur donner une vue globale, et montrer comment les utilisateurs normaux abordaient Logic Pro dans son ensemble.

Je garde une excellente relation avec plusieurs des programmeurs de Logic Pro. Ça me permet de leur poser des questions pointues sur un aspect du logiciel, et de faire du reportind des bugs directement. Et David Earl, le chef produit Logic Pro chez Apple est un copain, (je le connaissais avant même qu'il n'y travaille), et on a participé à des séminaires ensemble.

### **Depuis le rachat d'eMagic (l'éditeur à l'origine de Logic), Apple a dû rapatrier l'ensemble des équipes localisées en Allemagne aux US. Qu'est-ce qui selon toi a changé (en bien ou en mal), depuis cet événement ?**

En réalité la plupart des équipes sont restées en Allemagne ! Steve Jobs voulait racheter eMagic pour convaincre Gerhard Lengeling (l'un des fondateurs d'eMagic), de créer un logiciel de création musicale super facile d'utilisation. Gerhard est donc parti rejoindre Apple en Californie du nord pour créer GarageBand. Les conséquences de ce rachat ont été la disparition de Logic Pro sur Windows, et une baisse de prix flagrante. Certains utilisateurs ont dépensé des milliers d'Euros pour acheter Logic et y ajouter des plug-ins comme la Space Designer ou l'ES2 en plus des bibliothèques comme les "Jam Packs", vendus séparément. Aujourd'hui, l'ensemble Logic Pro et tous ces plug-ins et bibliothèques sont vendus 200 Euros,

### **Es-tu mis à contribution (de près ou de loin) par Apple sur certains sujets et problématiques particulières ?**

C'est rare, mais ça arrive de temps en temps. J'ai des visioconférences avec des membres de l'équipe audio ou de l'équipe Logic Pro, surtout à la sortie d'une nouvelle version, pour me présenter les nouvelles fonctionnalités, et discuter du livre que je vais mettre à jour.

### **Apple pousse son logiciel toujours plus loin dans ses capacités intrinsèques (et au delà même). Que penses-tu des processeurs Apple Silicon. La cohérence hardware / software te semble la plus optimale par rapport à la concurrence ?**

Il est vrai que l'équipe de programmeurs Logic Pro, étant une branche d'Apple, elle a toujours une longueur d'avance dans la compétition ! Les processeurs Apple Silicon ainsi que leur capacité de gérer la mémoire de manière flexible, représentent un véritable bond en avant, et si tu as essayé un de ces nouveaux Mac, tu sais probablement de quoi je parle. Ils sont vraiment plus rapides et chauffent moins, donc sont plus silencieux (ce qui est important pour les studios d'enregistrement).



Je pense que Logic Pro est parfaitement optimisé pour exploiter à fond le hardware, mais il reste toujours le challenge des plug-ins conçus par d'autres marques, lesquels peuvent eux ne pas être optimisés de la même manière, et donc continuer à poser des problèmes.

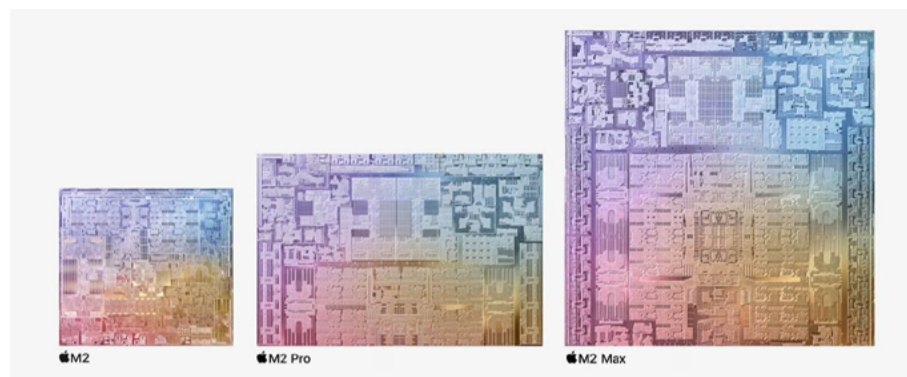


Un exemple flagrant est "Sampler" de Logic Pro qui est conçu pour être un plug-in monotimbral, (ce pour quoi Logic Pro est optimisé), alors que Kontakt (de Native Instruments) est lui multi-timbral, ce qui n'est pas toujours facile à gérer dans Logic Pro, lequel ne va pas distribuer les calculs d'un seul plug-ins sur plusieurs coeurs de manière aussi efficace.

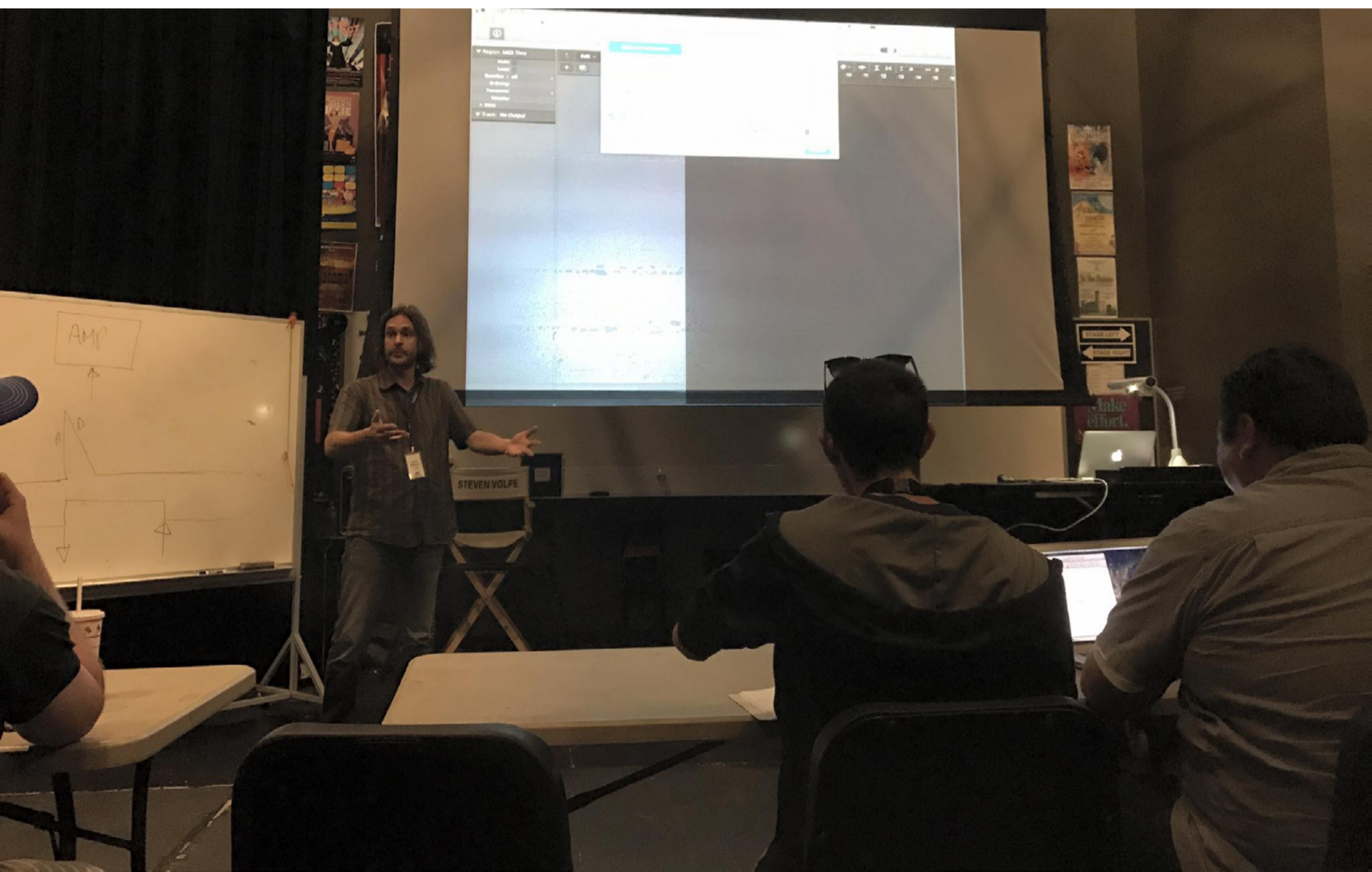
**La rapidité de développement du système d'exploitation d'Apple semble imposer un certain rythme (aussi bien aux développeurs qu'aux clients qui ont déjà du mal à suivre). Quel conseil pourrais-tu donner à ce sujet ? Faut-il toujours privilégier la dernière release de Mac OS pour tirer le meilleur parti de Logic ?**

C'est délicat. D'un côté, chaque mise à jour amène de nouvelles fonctionnalités qui peuvent être excitantes, résolvent des bugs, et améliorent la stabilité et parfois même la rapidité de Logic Pro. Mais ces nouveautés peuvent parfois créer de nouveaux bugs, et changer le comportement du logiciel. Une mise à jour demande de s'impliquer en temps et énergie, et un nouveau petit bug peut parfois ruiner un workflow que tu utilises au quotidien. Il est donc important de ne pas devenir un esclave de ce système de mises à jour fréquentes, surtout lorsqu'on est au milieu

d'un projet important et qu'on a pas forcément de temps ou d'espace mental à consacrer à gérer un nouveau comportement du logiciel ou de nouveaux bugs.



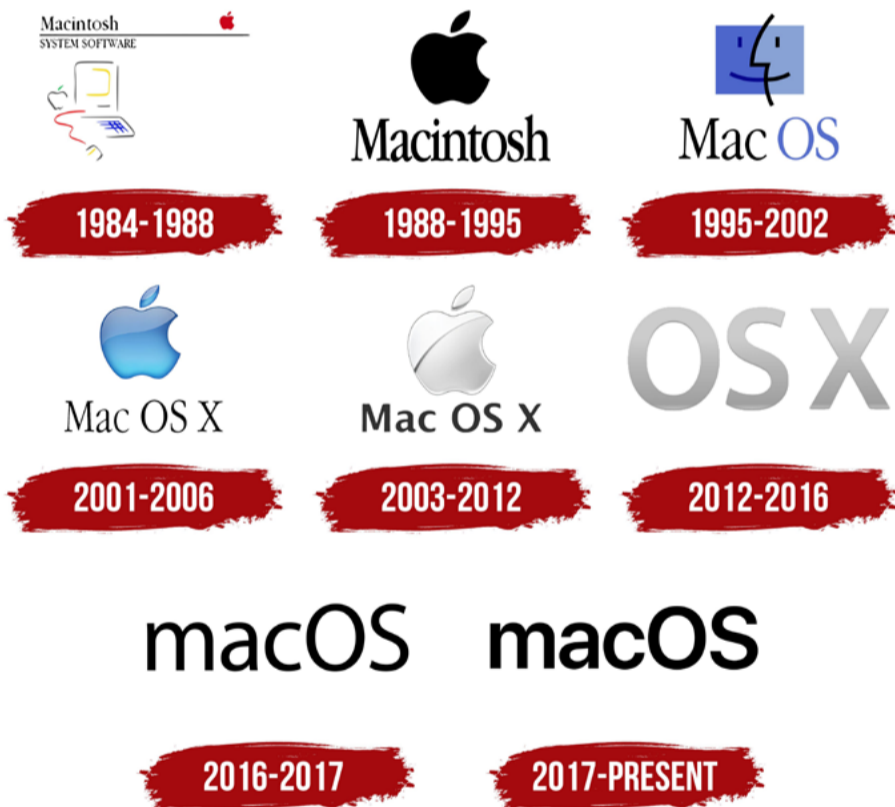
Je connais des pros qui utilisent de vieilles versions sorties il y a quelques années et sur de vieux Macs qui n'ont jamais été mis à jour, parce que ils sont satisfaits de la manière dont ils fonctionnent et ne perdent pas de temps à apprendre à maîtriser quelque chose de nouveau. C'est un peu ce que tu pourrais faire avec un vieil ampli guitare ou un bon vieux multipiste analogique. C'est le fameux adage Américain qui dit : "If it ain't broken, don't fix it!" (si ce n'est pas cassé, ne le répare pas). Je recommande de toujours faire une copie de backup de la version courante de Logic Pro (celle qui se trouve dans le dossier Applications), avant d'installer la dernière mise à jour.



**Qu'est-ce qui t'agace le plus et que tu trouves insupportable dans Logic ? On reproche souvent à Logic de ne pas être par exemple un bon outil pour la phase de mixage (comparé à un certain Pro Tools). Qu'en penses-tu ?**

Ce qui m'agace un peu c'est lorsque l'interface n'est pas cohérente. J'aime que les choses soient claires, et je trouve parfois bizarre de voir des fonctions complètement désorganisées dans un menu. Une interface cohérente demande moins d'énergie mentale à appréhender, et nous laisse nous concentrer sur notre musique. Je sais qu'un travail énorme a déjà été effectué, mais il reste de petits détails qui mériteraient d'être peaufinés. Je pense cependant que Logic Pro a fait d'énormes progrès sur le workflow du mixage, et je connais de nombreux professionnels qui complètent aujourd'hui leurs mix sur Logic Pro.

**Quel est selon toi le plus gros manque dans Logic ?**



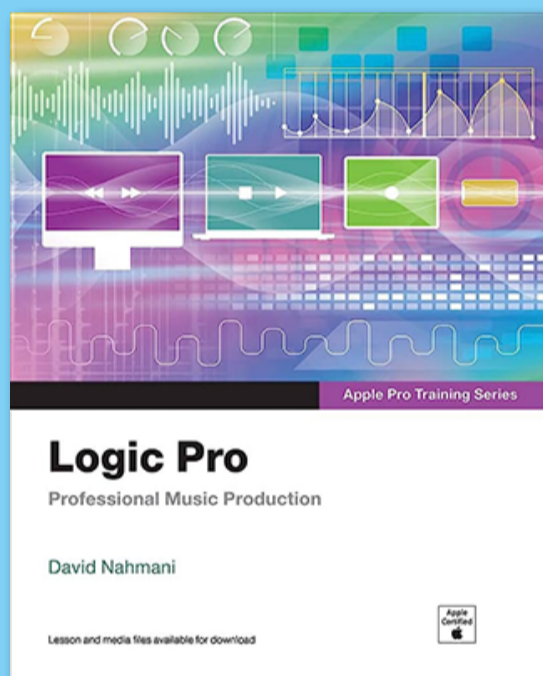
Il y a des fonctions de base, très simples, que beaucoup d'utilisateurs réclament depuis très longtemps : la possibilité de réordonner les tranches dans la table de mixage; avoir la grille visible par transparence à travers les régions afin de faciliter l'alignement des formes d'ondes, pouvoir aligner les notes MIDI avec les formes d'onde audio, avoir la possibilité d'aligner et synchroniser l'éditeur de partition défilante avec la zone pistes. Je ne sais pas pourquoi ces fonctionnalités n'ont jamais été ajoutées, pour moi elles

semblent pourtant évidentes, et elles rendraient l'outil plus pro. La gestion de la bibliothèque de sons Apple aussi mériterait d'être plus flexible et plus transparente.

**Un grand MERCI à toi pour ta disponibilité et pour ta gentillesse. Tu reviens quand tu veux et on espère te revoir très bientôt pour des formations en France ;)**

Merci à toi Alex, ce fut un plaisir de répondre à tes questions, et merci pour tout le travail que tu fais pour la communauté de producteurs de musique en France !

**Pour vous procurer le dernier livre de David, cliquez sur les boutons verts ci-dessous :**



[Acheter sur Amazon](#)

[Acheter chez Eyrolles](#)

[Acheter à la FNAC](#)

### Livre Logic Pro

pour Logic Pro 10.7

par David Nahmani, fondateur de LogicProHelp.com

★★★★★

*"Excellent guide pour apprendre Logic Pro. Tutoriels étape par étape, facile à suivre. Vaut vraiment le prix."*

Carl S. Hagelin

★★★★★

*"Hautement recommandé. Super lecture, fichiers téléchargeables de qualité excellente, et je suis beaucoup plus en confiance et efficace avec l'outil."*

Ex Machina

★★★★★

*"Super livre pour apprendre à maîtriser Logic Pro. J'ai trouvé ce livre très utile. Bien organisé."*

William Fornari

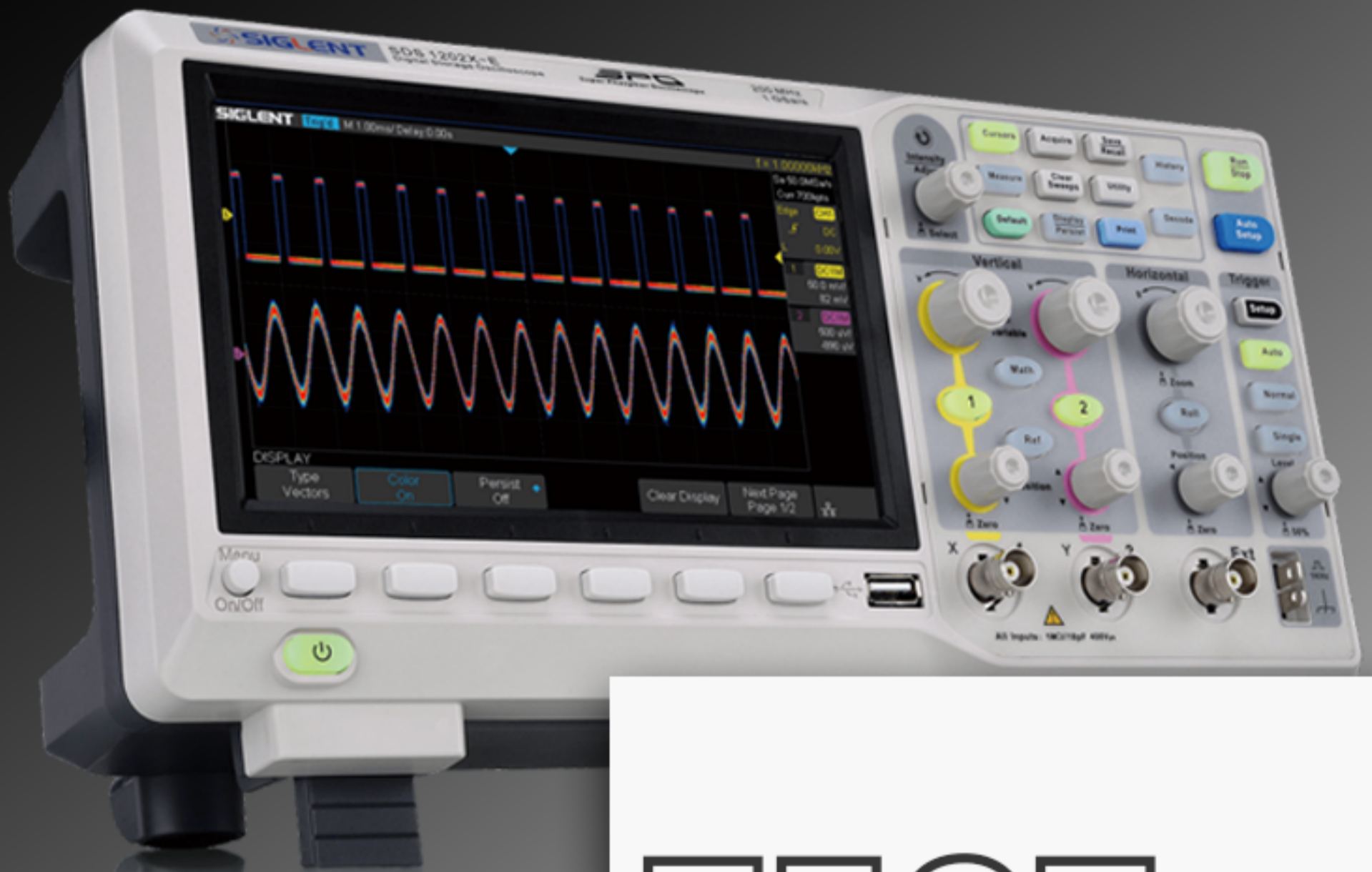


antelope audio

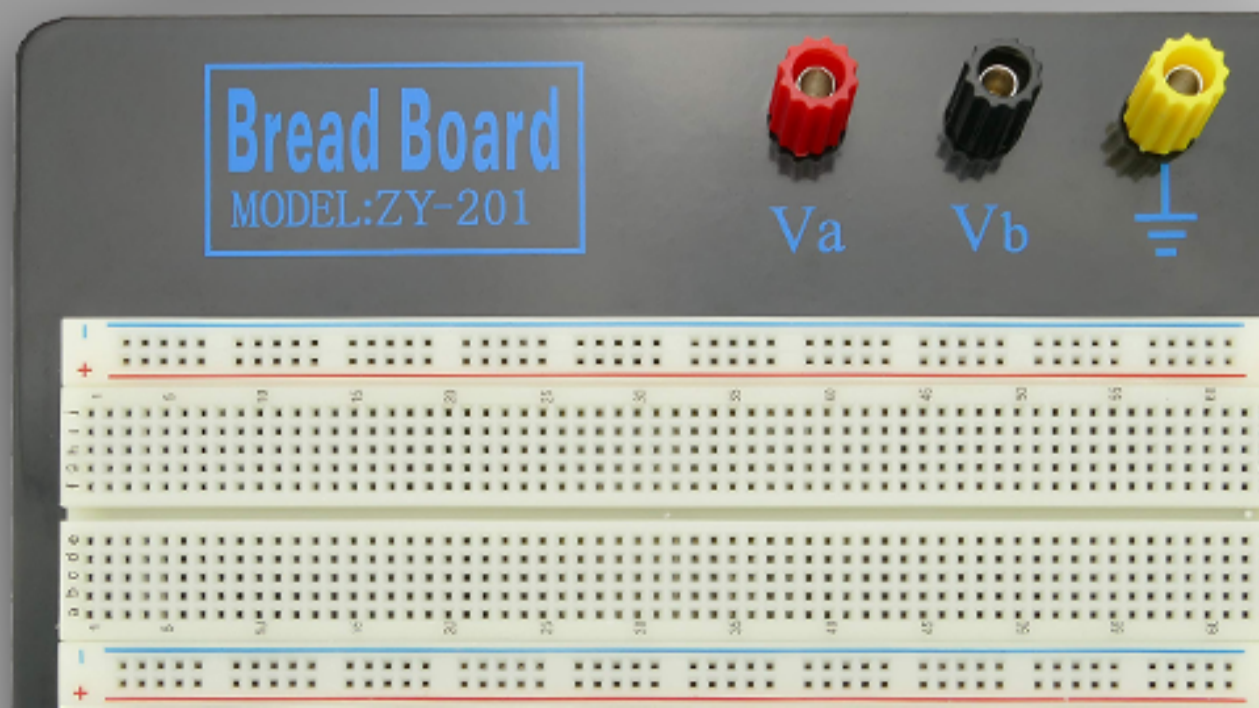
**VENEZ AVEC VOTRE TALENT**



**ON S'OCCUPE DU RESTE ! :-)**



# TEST HARDWARE



# OWC THUNDERBOLT 4 DOCK LE MEILLEUR DOCK TB4 DU MOMENT !!



DANS CETTE NOUVELLE REVIEW, J'AI VOULU CREUSER UN PEU LE SUJET DES DOCKS DÉDIÉS À L'UNIVERS APPLE. JE VOUS AVAIS PARLÉ DERNIÈREMENT DU DOCK SATECHI SPÉCIFIQUEMENT DÉVELOPPÉ POUR LE MAC MINI M1. MAIS QUE FAIRE QUAND ON A UN MACBOOK PRO OU UN IMAC 24 POUCES M1 PAR EXEMPLE, ET QU'ON A BESOIN D'UNE CONNECTIVITÉ BEAUCOUP PLUS ÉTENDUE QUE CE QUE PROPOSE LA MACHINE DE BASE ?

## THUNDERBOLT 4 DOCK

**Type :** Dock thunderbolt 4

**Fabricant :** OWC

**Compatibilité :** Mac / PC et Superdrive Ready.

**Nombre de ports :** 11 au total avec 4 TB USB-C, 3 USB-A, 1 USB 2.0, 1 Ethernet Gigabit, un port SD, et un port mini-Jack 3,5 mm.

**Prix :** 299€

**Garantie :** 2 ans.

[Plus de détails ICI](#)

Les docks sont devenus au fil du temps, des périphériques quasi incontournables lorsque l'on possède une machine Apple. Offrant des prestations plus ou moins fournies, il faudra se pencher sérieusement sur la fiche technique du modèle que vous convoitiez afin de ne pas faire le mauvais choix. C'est justement là que le bas blesse en général, car les docks qui tiennent la route ne sont hélas pas si nombreux. Si vous êtes équipés d'une machine disposant d'entrée de jeu de ports thunderbolt 3 ou 4, le choix sera même encore plus restreint. En effet, jusqu'à présent, deux modèles sortaient du lot et faisaient l'unanimité auprès des utilisateurs : l'OWC Thunderbolt 3 Dock, et le CalDigit TS3 Plus.



Ces deux modèles représentaient à ce jour, le haut du panier dans leur catégorie, et permettaient de bénéficier d'un choix pléthorique de ports différents (Ethernet, USB de différents types, thunderbolt 3, display Port, lecteur de cartes, etc). Néanmoins, et nouvelles références Macs obligent, le thunderbolt 4 a fait son apparition sur le catalogue de la pomme, et semble vouloir être la norme en ce qui concerne le Thunderbolt. Alors tant qu'à faire, autant prendre investir de suite dans un dock thunderbolt 4 (surtout que les tarifs sont sensiblement les mêmes). C'est d'ailleurs pour toutes ces raisons, que moi chois s'est porté sur le Thunderbolt 4 Dock de chez OWC.

A promotional banner for Mother 500 Series 3-Band EQ. It features the Floating Point Audio logo on the left, the product name 'MOTHER 500 Series 3-Band EQ' in the center, and a photograph of the hardware on the right. Text includes 'IN STOCK NOW!', 'WAI 2950', and 'VIVID'.

FLOATING POINT  
AUDIO

MOTHER  
500 Series  
3-Band EQ  
IN STOCK NOW!

WAI 2950 VIVID

Partageant le même connecteur USB-C, lui-même rétro-compatible avec le thunderbolt 3 (vous n'aurez donc aucun mal à le connecter à un port Thunderbolt 3), ce dock de dernière génération représentera un excellent choix. D'ailleurs, en dehors de prendre en compte les toutes dernières technologies profitant de la norme thunderbolt 4, il vous offrira en façade :

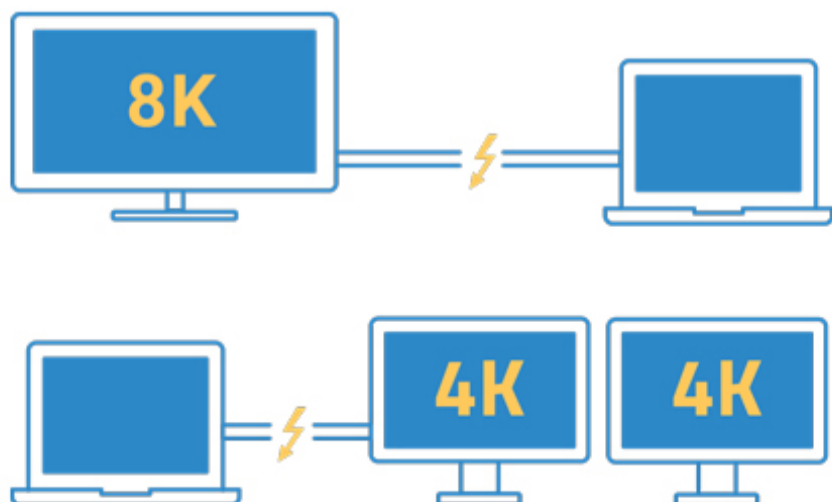


- 1 port thunderbolt 4 à 40 Gb /s capable de délivrer une puissance de 90w (pratique pour recharger un smartphone / tablette ou alimenter un périphérique)
- 1 port USB 2.0 type-A
- 1 slot lecteur de carte mémoire
- une entrée micro et une sortie audio

**sur la face arrière on retrouvera :**

- 3 ports Thunderbolt 4 (USB-C) à 40 Gbit/seconde, rétrocompatibles avec les appareils à la norme USB 3.0, USB 4.0 et Thunderbolt 3
- 3 ports USB 3.0 type-A à 10 Gb /seconde
- 1 port Ethernet gigabit

Au total, on bénéficiera de 11 ports supplémentaires, afin d'étendre les possibilités de notre machine, mais aussi offrir une plus grande souplesse d'utilisation si votre setup évolue. Le dock vous sera livré avec sa propre alimentation, (une alimentation séparée sera le gage d'une plus grande stabilité), mais accessoirement évitera aussi de tirer sur la batterie de votre ordinateur.



Petit détail qui compte, on pourra envisager d'y connecter un écran 8K à 30 Hz ou 2 moniteurs 4K à 60 Hz.

Cerise sur le gâteau, ce dock pourra être utilisé à la fois sur Mac que sur PC (minimum MacOS 11.1 Big Sur, ou Windows 10).

**Pourquoi choisir un dock thunderbolt 4 plutôt qu'un dock thunderbolt 3 ?**

C'est sûrement la question que tout le monde se pose depuis le début de cette review. Alors tachons de défricher un peu le terrain pour y voir un peu plus clair. En terme de débit, le thunderbolt 3 et le thunderbolt 4 offrent la même bande passante (40 Gb / seconde). Mais l'avantage du thunderbolt 4 réside dans le fait de proposer une plus grande souplesse d'utilisation (et donc d'être moins contraignant).

Par exemple, vous pourrez y connecter 2 moniteurs 4K à 60 Hz ou un seul écran 8K, mais aussi et surtout (enfin à mon avis), bénéficier d'une longueur de câble supérieure au thunderbolt 3 (et toujours avec une bande passante préservé).

**CONCLUSION:**

OWC a su donc une fois de plus proposer un dock qui soit en accord avec les besoins des utilisateurs d'aujourd'hui. Si vous possédez une machine équipée de ports thunderbolt 4, vous tirerez pleinement profit de cette évolution. Si votre machine ne dispose que de ports thunderbolt 3, son intérêt ne sera pas pour autant négligeable. Placé sous la barre des 300€ (299€ pour être précis), c'est un investissement que vous n'aurez aucun mal à pérenniser sur le long terme. Que vous soyez sur une configuration fixe ou mobile, les avantages d'un tel périphérique vous permettront d'étendre les possibilités de votre machine, tout en profitant d'une bande passante suffisamment importante pour faire face à toutes les situations.

Mac, iPhone et iPad reconditionnés

Vérifiés par nos experts | Performances certifiées

Garantie de 12 mois | Payable en 3x, 4x

Leur nouvelle vie commence avec vous.

**BBC**

SYMPHONY ORCHESTRA PIANO

PROFESSIONAL

**SO** **BBC**  
Symphony  
Orchestra

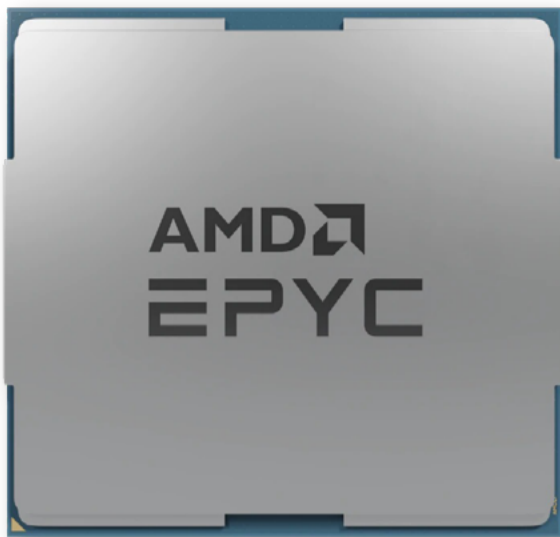
SPITFIRE AUDIO

**cliquez ici**



# INFO S WORLD





## CPU AMD EPYC 9654 DÉSORMAIS LE ROI C'EST LUI !

---

SI L'ACTUALITÉ DU MONDE PC N'EST PLUS TRÈS RELUISANTE DEPUIS QUELQUES MOIS, IL SEMBLE BIEN QUE LE FONDEUR TEXAN AMD NE SOIT PAS RÉSIGNÉ À JOUER LE RÔLE DE SECOND COUTEAU. LA PREUVE AVEC SA SÉRIE 9004. MAIS QUE VAUT-ELLE RÉELLEMENT ?

---

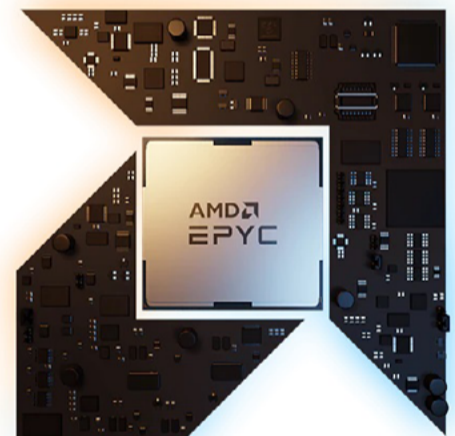
### Il n'y a pas que les RYZEN dans la vie !

AMD a depuis des lustres, joué l'outsider dans le petit monde des CPU (Central Processing Unit), que ce soit de l'entrée de gamme, jusqu'aux modèles les plus puissants ! Si bon nombre d'entre nous connaissent la série RYZEN, il faut bien reconnaître que dès ses débuts, elle aura rencontré un franc succès auprès des gamers du monde entier (mais pas que !), AMD a toujours eu dans son catalogue, des processeurs capables de satisfaire une demande non seulement plus spécifique, mais aussi friandes de performances stratosphériques.

### Besoins spécifiques = architecture spécifique !

Si vous ne connaissez pas encore la série EPYC, sachez qu'elle équivaut chez ses concurrents (en l'occurrence chez Intel), aux fameux XEON. De base, ces derniers (tout comme les EPYC), ont toujours été la chasse gardée des serveurs haute disponibilité, pour faire tourner tout ce que vous trouverez de plus consommateur en ressources machine. Même si AMD se focalisait principalement jusqu'à présent sur les machines entrée et milieu de gamme, la série EPYC comptait bien faire la part belle aux avancées technologiques de la marque pour faire face à la concurrence. Si Intel s'est quelque peu endormie sur ses lauriers, le fondateur Texan a su proposer des processeurs de premier ordre, capables de tirer le meilleur de leur potentiel.

Pour y parvenir, AMD a donc dévoilé une architecture propriétaire baptisée «ZEN». Sur la ZEN 4, vous retrouverez au menu une finesse de gravure encore améliorée, et des IPC (instructions par cycle) de 14% meilleurs par rapport à l'ancienne génération (la «Zen 3»).



### Des performances dignes de «l'hyper-espace» !

Pour alimenter tout ce petit monde, AMD a intégré 12 canaux de DDR5-4800 pour un total de RAM embarquée d'un maximum de 6 To. On notera la capacité de gérer un maximum de 128 lignes PCIe de 5ème génération.



Mais le plus impressionnant reste à venir ! En effet, c'est au niveau des coeurs pouvant fonctionner de concert qu'AMD a mis le paquet ! Jugez-en par vous-même : si l'entrée de gamme propose 16 coeurs physiques (et 16 logiques), vous pourrez en montant en gamme, avoir 24, 32, 48, 64, 84 et jusqu'à 96 coeurs physiques sous le capot ! En comptant les coeurs logiques, le très haut de gamme de la série EPYC 9004 (l'EPYC 9654/P) culminera à 192 coeurs pour envoyer la sauce, et propulser votre machine dans un monde encore inconnu à ce jour ! En terme de fréquence (d'ailleurs ça n'étonnera personne, si tant est que vous ayez un peu l'historique des fréquences utilisées sur des CPUs dédiés au monde des serveurs), pour un tel monstre, la fréquence de base est fixée à 2,4 Ghz. Mais l'EPYC peut compter lui aussi sur une sorte d'équivalent maison du «Turbo Boost» d'Intel, ce qui lui permettra à pleine charge, de faire tourner ses 192 coeurs à une fréquence de 3,7 Ghz (ce qui représente une véritable prouesse technologique).

### **Un processeur qui ne sera pas conseillé par le GIEC !**

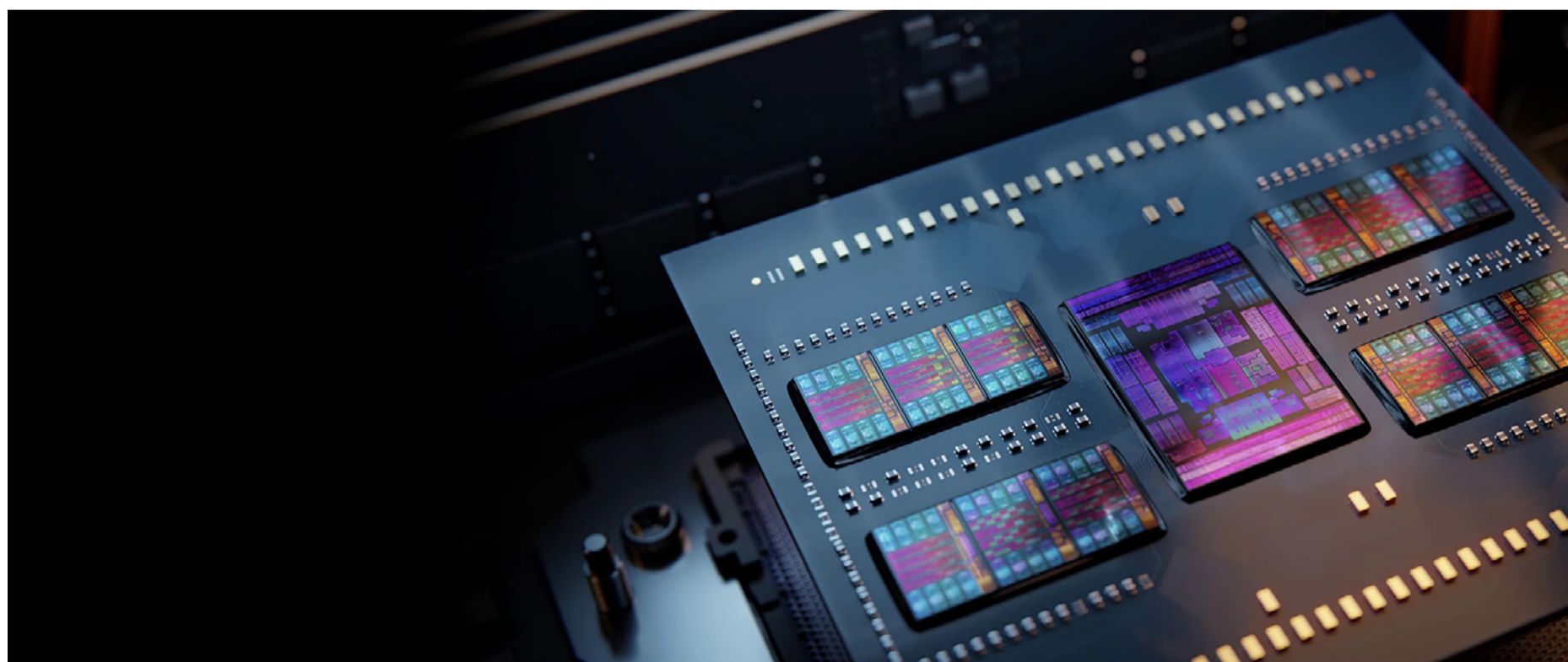
Tout le monde le sait désormais, pour tirer les performances vers le haut, les processeurs x86-64 doivent non seulement profiter d'une gravure la plus fine possible, mais aussi d'une quantité d'énergie suffisante pour donner le meilleur d'eux-mêmes. Une fois n'est pas coutume, un bon gros abonnement à EDF sera nécessaire (une Ferrari ça ne roule pas à l'eau minérale !), mais aussi d'une solution de refroidissement digne des meilleures du moment. En effet, de base le très haut de gamme de la

série EPYC (le 9654) aura un TDP (Thermal Design Power) de 360 Watts. Mais en conditions réelles d'utilisation (que vous ne lui demandiez pas grand chose ou que vous lui tiriez sur la couenne), son TDP variera entre 320 et 400 Watts. Autant dire que le choix de l'alimentation sera crucial, et qu'il vous faudra y penser à deux fois si vous envisagiez de recycler la vieille alimentation ATX du PC que le tonton vous avait offert pour Noël dernier ! ;)

### **Le nerf de la guerre ? Les perfs !**

Jusqu'à présent, et si l'on prend en compte les différents benches effectués (geekbench et consorts), le fer de lance de la gamme de processeurs pour serveur d'Intel (le Xeon W9-3495x), ne parvenait déjà pas à tenir la distance face à un Ryzen Threadripper Pro 5995WX. Offrant un maximum de 56 coeurs physiques (et 112 coeurs logiques), il se faisait plus que malmener par le Ryzen qui lui, offrait pas moins de 64 coeurs physiques et 128 coeurs logiques. Au final, les résultats étaient sans appel avec un bon 1316 points en single core, et un énorme 47005 points en multi-core pour le RYZEN, là où le Xeon culminait péniblement à respectivement 1120 et 40322 points.

Ne pouvant rien mettre en face pour un comparatif qui aurait eu du sens, on peut légitimement dire que l'EPYC 9654 est le processeur le plus puissant commercialisé à ce jour, (et toutes marques confondues) ! Nous attendons donc la réponse «du berger à la bergère», avec qui sait, un Intel piqué dans son orgueil qui pourrait nous sortir un lapin de son chapeau ;) !

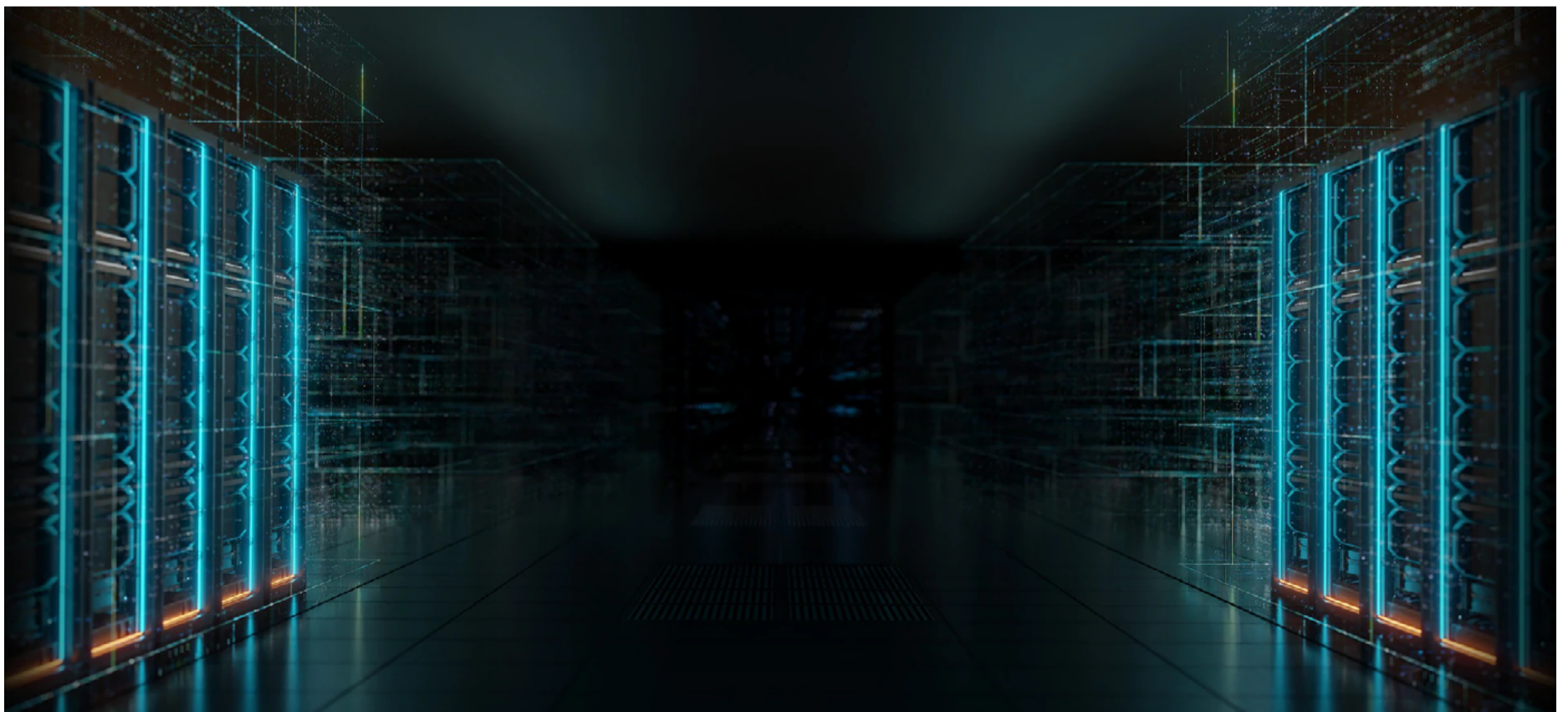


## Et le prix dans tout ça ?

Maintenant que vous venez de parcourir cet article dédié au tout nouveau bestiau d'AMD, parlons des choses qui fâchent : le prix ! Alors si j'avais un petit conseil à vous donner, asseyez vous confortablement, prenez une grande respiration, et gardez du coin de l'oeil le verre d'eau qui se trouve près de vous parce que ça risque de piquer ! :) Si les modèles «entrée de gamme» de 16 à 32 coeurs pourront éventuellement passer dans une config haut de gamme (comptez entre 1083 et 3420\$ quand même rien que pour le processeur), pour ce qui est du reste de la gamme, vous devrez vendre un rein (voir les deux) pour vous offrir le haut du panier ! En effet, L'EPYC 9654 de 96 coeurs vous en coûtera (tenez-vous bien), la bagatelle de 11805 \$ !! Le prix d'une DACIA Sandero neuve ! Si l'on ajoute à cela la carte-mère spécifique qui tournera autour des 1300 €, une alimentation «costaute», et les 12 barrettes de RAM qui vont avec, autant dire que vous devriez vous être étouffés ! Petit détail important, pensez aussi à rajouter une carte graphique descente, car les processeurs EPYC (tout comme les Xeons d'Intel), n'ont pas d'iGPU intégré ;)

## Mais alors à qui s'adresse ce processeur ?

C'est bien souvent la question que tout le monde se pose à l'annonce de ce type de produit. Certes, le commun des mortels (moi y compris), ne pourra jamais bénéficier d'un tel processeur (ne serait-ce à cause de son prix). Mais au delà de cette considération basement pécuniaire, un tel processeur sera avant tout réservé à des besoins très spécifiques, et donc à une clientèle qui demande d'abord des performances avant de regarder l'étiquette, (le temps c'est de l'argent) ! Si l'EPYC 9654 représentera le fer de lance de la gamme, sachez qu'il est aussi la vitrine technologique qui permettra d'asseoir la réputation du fondateur Texan. Apple a fait par le passé la même chose avec son Mac Pro 2019. L'entrée de gamme commençait à environ 6000 € pour finir à plus de 50000 € en ajoutant toutes sortes d'options. Pour une belle config PC, vous pourriez partir sur un modèle «entrée de gamme» de la série 9004 de l'EPYC, et quand même bénéficier de performances de haut niveau. Et puis en y réfléchissant bien, qui a besoin de 192 coeurs ? 32 ou 64 coeurs pourraient déjà très largement faire l'affaire et représenter une alternative tout à fait viable pour toutes sortes d'applications, et à un prix équivalent à ce que propose Intel sur le marché. Donc si vous envisagez de vous refaire une config tip top, n'hésitez pas à considérer sérieusement l'option AMD ! ;)



PROFESIONAL AUDIO EQUIPMENT

## WesAudio

ng500 modules will take Your workflow to the next level. Uncompromised sonic quality with modern DAW integration via full recall and digital control over analog circuits we all love!

[LEARN MORE](#)



PROFESIONAL AUDIO EQUIPMENT

## WesAudio

ngBusComp – Legendary sound of Stereo Bus compressor often recognized as ‘mixbus glue’, this particular compression sound has become industry standard. Now, with full digital control and recall creating whole new level of versatility with unbelievable modern DAW integration!

[LEARN MORE](#)

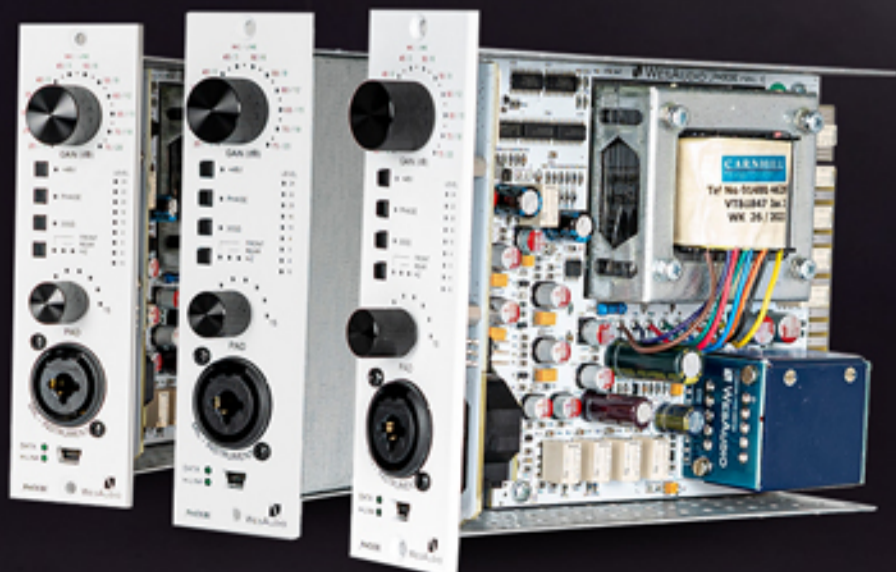


PROFESIONAL AUDIO EQUIPMENT

## WesAudio

The most noble character of microphone preamplifiers now fully integrated with digital workflow. Dual amp vintage design with most demanded modern features! We are proud to present \_PHOEBE – NG500 fully analog, Class A microphone/line/instrument preamplifier with digital recall.

[LEARN MORE](#)





# COMPARATIF THUNDERBOLT ! QUI EST QUI, ET QUI FAIT QUOI ?

SI LE THUNDERBOLT A FAIT SON APPARITION IL Y A DÉJÀ QUELQUES ANNÉES, BON NOMBRE D'ENTRE NOUS S'Y PERDENT. EN EFFET, LA NORME A NON SEULEMENT ÉVOLUÉ POUR OFFRIR TOUJOURS PLUS DE BANDE PASSANTE, MAIS LE CONNECTEUR LUI AUSSI A SUBI QUELQUES CHANGEMENTS. ALORS COMMENT S'Y RETROUVER ? QUEL CÂBLE CHOISIR ? ON VOUS DIS TOUT !

Pour faire simple et ne pas y perdre un temps fou, il faut savoir que le Thunderbolt «premier du nom», a vu le jour en 2011 (ça fait donc déjà plus de 10 ans). Il s'agit d'une technologie optique qui a été brevetée par Intel, et qui a été introduite pour la première fois par Apple sur ses Macbook Pro et ses iMac.

## L'intérêt du Thunderbolt ?

La vitesse avant tout, mais aussi la possibilité de profiter d'un câble plus long et même d'alimenter un périphérique ! Il était donc possible grâce à cette norme, de faire «sauter les compteurs», et d'être ce qu'il y avait de plus rapide à l'époque. On bénéficiait d'une bande passante de 10 Gb/s sur un seul canal, le tout sur une connectique qui ressemblait trait pour trait à une prise mini display-Port. D'ailleurs pour ne pas les confondre, seul l'icône identifiant un petit éclair, permettait de les différencier sans se tromper.

Autre avantage : on pouvait également chaîner (donc relier plusieurs appareils utilisant la même connectique), jusqu'à 6 périphériques. Plutôt coûteux, le thunderbolt n'enthousiasma pas vraiment les grands fabricants / intégrateurs du monde informatique.

C'est cependant en Juin 2013, lorsqu'Intel présenta la version 2, que cette technologie commença à vraiment décoller. C'est une fois de plus Apple qui fut la première entreprise à intégrer cette toute nouvelle norme. Ici le port restait le même que celui du thunderbolt 1, mais offrait une bande passante deux fois plus importante que celle de son aîné (20Gb /s dans les deux sens, au lieu de 10 Gb /s par canal pour le thunderbolt 1).

De plus, on conservait toujours avec le **Thunderbolt 2**, la possibilité de chaîner et d'alimenter plusieurs périphériques. Mais cette solution s'avérera (bien que très performante), particulièrement coûteuse..



**Aulart** Take your first steps into the music industry [Join us](#)

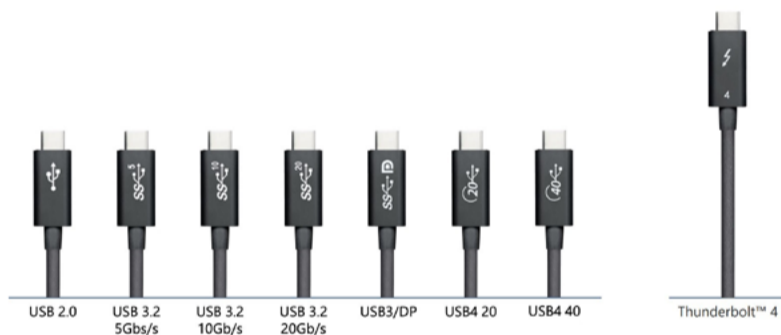
## > INFORMATIQUE / COMPARATIF THUNDERBOLT

Dès 2015, Intel met la barre encore plus haute en présentant la version 3 de sa déjà célèbre norme Thunderbolt.

Au menu des réjouissances:

- une bande passante doublée par rapport à la version 2 (40Gb /s par canal au lieu de 20 Gb /s sur du thunderbolt 2).
- un connecteur différent (Type-C), mais universel entre l'USB et le thunderbolt 3, et parfaitement réversible.
- la possibilité de chaîner jusqu'à 3 périphériques.
- la compatibilité avec le format HDMI 1.2.
- la possibilité de connecter jusqu'à 2 écrans 4k à 60hz ou un seul 5K en HDMI.
- une plus grande puissance en terme d'alimentation (jusqu'à 100w en charge et 15w par périphérique), ce qui signifie que vous pourrez dans certains cas, vous passer d'une alimentation complémentaire.
- vous connecter à un port USB 3.1 Gen 2 via un port USB Type-C avec une bande passante maximale de 10 Gb / s.

Autre avantage du Thunderbolt 3 : sa rétrocompatible avec ses deux aînés (thunderbolt 1 et 2). Il suffira pour l'occasion d'utiliser un adaptateur et le tour sera joué ! :)



### Jamais 3 sans 4 !

Bien que le thunderbolt 3 soit déjà particulièrement vélocité, une version 4 a récemment vu le jour. Cette fois-ci, Intel a collaboré étroitement avec Apple pour en faire un succès. Mais à quoi pouvons-nous nous attendre avec du thunderbolt 4 me direz-vous ?

Sur le papier, rien ne pourrait laisser penser que cette version 4 soit une avancée significative par rapport à son aîné. On a toujours 40 Gb / s par canal (la même chose que pour le thunderbolt 3), et le connecteur reste lui aussi le même). Mais comme d'habitude, le diable se cache dans les détails, et Intel a su intégrer des exigences beaucoup plus strictes sur cette nouvelle mouture.

## > PLANET HOME-STUDIO / N°6

En effet, vous pourrez par exemple connecter jusqu'à deux écrans 4K ou un écran 8K.

Certains me diront: «oui bof, on pouvait aussi connecter **2 moniteurs 4K avec le thunderbolt 3**». C'est vrai, mais ça n'était pas du tout garanti, et bon nombre d'utilisateurs ont rapporté quelques soucis en conditions réelles d'utilisation (problèmes de lenteur, un seul écran sur les deux qui fonctionnait, etc). Mais le plus flagrant se trouve au niveau de la vitesse de stockage de données. Avec une bande passante doublée passant de 16 Gigabytes /s pour le thunderbolt 3, à 32 Gigabytes /s pour le thunderbolt 4. Autant dire que si vous travaillez avec des unités de stockage externes ou encore que vous utilisez de très gros fichiers audio / photos / vidéos, ce détail pourrait faire toute la différence. Pour info, voici un petit rappel des bandes passantes proposées par les différentes normes :

- USB 2.0 = 480 Mb/s
- USB 3.0 = 5 Gb/s
- USB 3.1 = 10 Gb/s
- Thunderbolt 1 = 10 Gb/s
- Thunderbolt 2 = 20 Gb/s
- Thunderbolt 3 = 40 Gb/s
- Thunderbolt 4 = 40 Gb/s

Autre point important : Intel a aussi travaillé sur l'aspect sécurité avec sa technologie VTD pour vous protéger des attaques d'accès direct au niveau mémoire par exemple.

Dernière petite chose: pour distinguer un câble thunderbolt 4 de tous les autres, notez que le chiffre «4» sera sérigraphié juste en dessous du pictogramme représentant un petit éclair ;-).





# TAL-CHORUS-LX

VOLUME DRY / WET CHORUS

Inputs: SC HP, 120 Hz, SC p, 0.0 dB, 3.0:1, INVERSE, -34.6 dB, ATTACK: 6.0 ms, Q: 0.50, RELEASE: 70 ms, 1.5 dB, STEREO LINK: ON, CROSSFEED: 625 Hz, KNEE: 1.00, SEC ATTACK: 0.5 sec, ATTACK MIX: 50.0 %, RELEASE: 5.0 sec, MAKEUP, SATUR, FEED, REL.

u:he, HG Popping Bubbles, OSCILLATORS, MIXER, FILTER, LFO, ENV 1 - VCA, ENV 2, AMAZONA.DE, TYRELL NG, POWERED BY AMAZONA.DE

RS, HF, MF, LF, REVERB VARIATION: Variation 3, REVERB VARIATION: Variation 2, DECAY TIME, WIDTH, FUSE AUDIO LABS

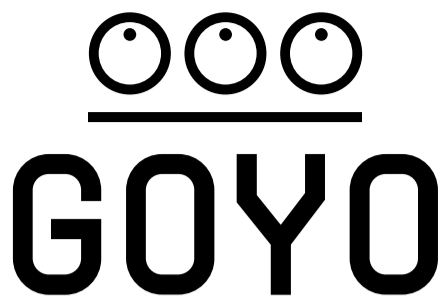
**FREE  
DRAW**

THE FREE ORCHESTRA 1 | PERFORMANCE | ADVANCED | 58% CLOSE MIC | Volume, Dynamics, Dynamics: MODWIND, Tutti Hits, Risers, Organ, Winds, Clear

Vocal Bus - Warm, KOTELNIKOV MASTERING COMPRESSOR, LOW FREQ RELAX, SLOPE: 6dB/Oct, FREQ: 200 Hz, STEREO SENSITIVITY, THRESHOLD: -25.0 dB, PEAK CREST, SOFT KNEE: 6.0 dB, ATTACK: 0.02 ms, RELEASE PEAK, REL, Vinyl, Dust, Scratch, 80 %, 40 %

**FREE**

**FREE**



# GOYO VOICE SEPARATOR

## LE PLUG-IN TOUT EN UN !



AU ROYAUME DES PLUG-INS GRATUITS, IL N'EST PAS RARE DE DÉCOUVRIR PARFOIS DE VÉRITABLES PÉPITES ! EN VOICI UNE JUSTEMENT ! CETTE DERNIÈRE SE PAYE MÊME LE LUXE DE NOUS PROPOSER 3 OUTILS DISTINCTS D'UNE TRÈS GRANDE QUALITÉ. ALORS TRÈVE DE BLA-BLA, C'EST PARTI POUR UN PETIT TOUR DU PROPRIO ;)

### GOYO

(AI Powered by Supertone)

**Type :** De-Noiser / De-Reverb / De-Voice

**Editeur :** Supertone

**Compatibilité :** MacOS 10.13 et ultérieur. Windows 10 et ultérieur (64 bit seulement).

**Formats supportés :** VST / VST3 / Audio Unit / et AAX.

**Gratuit** (en version BETA actuellement).

[Plus de détails ICI](#)

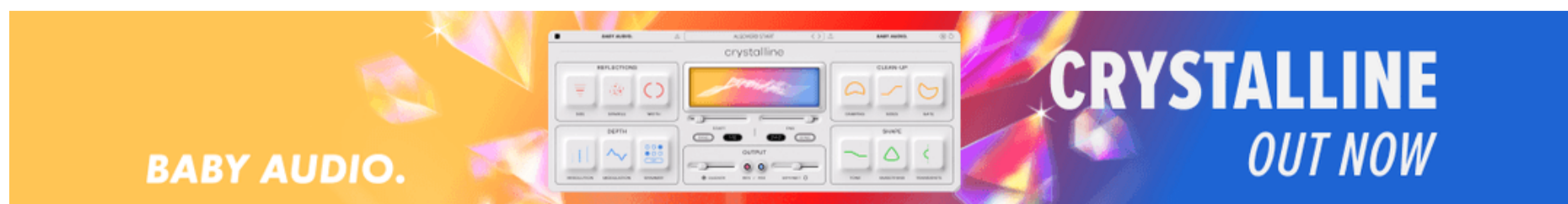
### Goyo ? Vous avez dit qui ?

Nouveau venu sur le marché, le Goyo Voice Separator tire tout son potentiel de l'intelligence artificielle, et plus particulièrement de celle d'une startup baptisée Supertone. Spécialisée principalement sur la séparation de voix, mais aussi dans la synthèse, les domaines d'application de cette IA sont tout à fait remarquables. Jugez-en par vous-même, vous pourrez l'utiliser dans :

- la synthèse vocale
- la transformation de texte en voix (Text to Speech)
- la reconnaissance vocale
- la conversion vocale
- la transcription de mélodies / paroles
- etc.

### Un GOYO «couteau Suisse» !

Disponible en version BETA publique (donc en dernière phase d'essai d'un logiciel avant sa publication définitive), cet outil est doté d'un potentiel particulièrement impressionnant pour un gratuit. Ses domaines d'application seront d'ailleurs particulièrement vastes. En effet, vous pourrez vous en servir aussi bien dans le domaine de la chanson, ou du Live par exemple, mais aussi dans la vidéo (film, Broadcast, Youtube), la création d'interfaces vocales, sur des jeux vidéo, pour faire du doublage de voix, ou encore du design de caractère. Bref, vous l'aurez compris, le GOYO pourra s'illustrer dans quasiment toutes les situations !



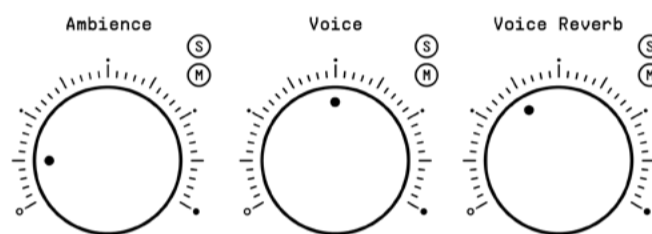
## Une interface accessible à toutes et tous !

Dès le premier coup d'oeil, on se dit qu'il eut été difficile de faire plus simple ! De ce point de vue, la prise en main sera évidente pour quasiment la plupart d'entre nous (et ce sans avoir à ouvrir le manuel). En tout et pour tout, l'interface du GOYO se décomposera en 3 parties :

- Les éléments de contrôle globaux avec les boutons «Stéréo» et «Bypass» qui respectivement permettront de passer du mode Mono au mode Stéréo, et de Bypasser le traitement appliqué.. Les deux icônes représentant deux flèches opposées, seront quant à elles dévolues aux fonctions «Undo / Redo» (autrement dit vous pourrez annuler ou restaurer les dernières modifications appliquées à votre source audio).



- La partie centrale où trônent 3 gros potards, sera dédiée aux 3 voix identifiées («Ambiance», «Voice», et «Voice Reverb»). Vous pourrez donc à loisir, atténuer / augmenter chaque élément en fonction du résultat escompté.



### Prenons un exemple :

Voici une prise de voix réalisée dans un hangar. En plus de la réverbération induite par le lieu, le bruit résiduel des personnes se trouvant dans le même espace a lui aussi été capturé.

Et bien dans ce cas de figure, le plug-in GOYO va pouvoir interagir sur ces trois éléments, et réduire par exemple sensiblement ou complètement, le bruit généré par les personnes se trouvant sur les lieux, mais aussi jouer sur la réverbération ambiante pour parvenir à la supprimer en totalité. Encore plus fort, vous pourrez même envisager de ne garder qu'un des trois éléments.

Autant dire que cet outil sera capable de réaliser un tour de force ! Certes, la chose n'est pas vraiment nouvelle car d'autres outils sont capables du même résultat. Mais à quel prix (malheureusement ils sont tous payants) ! Ici c'est totalement gratos, et franchement, ça fait plutôt très bien le job !



## > FREEWARE / GOYO VOICE SEPARATOR

Petit détail important aussi, chaque voix disposera de deux boutons (Mute et Solo), qui comme vous l'imaginez déjà, vous permettront respectivement de rendre muet ou de mettre en solo la voix en question.

Dernière section : la partie monitoring. Vous profiterez sur chaque voix d'un graphique relatif à la «Transformée de Fourier Rapide» (Fast Fourier Transform), ainsi que d'un indicateur de clipping (un indicateur lumineux vous permettra de vous en rendre compte immédiatement d'un éventuel clipping).

## CONCLUSION

Après avoir joué avec le plug-in, on s'aperçoit qu'il est vraiment d'une efficacité redoutable. Proposé gratuitement en version Beta, je ne peux que vous encourager à vous empresser de le télécharger car dans un futur plus ou moins proche, il se pourrait bien que le plug-in GOYO soit un outil payant. Alors ne traitez pas trop et faites vous plaisir parce qu'il le mérite amplement ;)

## Avantages

- Un outil d'une grande simplicité,
- Une efficacité vraiment redoutable,
- La gratuité !

## Inconvénients

- Encore en version BETA,
- va-t-il devenir payant ?



Tests, Tutoriels, Interview ... Magazine Gratuit ! **N°6**

**Planet**  
Home-Studio

MOTU DP 11.22  
L'update 5 étoiles !

Spitfire Audio  
Colossus

W.A Prod

Kilohearts Phase Plant

**SUPERTONE**  
**GOYO VOICE SEPARATOR**

GOYO VOICE SEPARATOR | Stereo | Bypass

Ambience: -20.0 dB  
Voice: 0.0 dB  
Voice Reverb: -5.0 dB

**DEMO VIDEO**

0:01 / 5:00

Mixage / Mastering / enregistrement / formation

+33 (0)7 81 38 51 26  
[contact@oraisonsonorestudio.fr](mailto:contact@oraisonsonorestudio.fr)

ORAI SON  
**SONORE STUDIO**





# soundtoys

PLUG-IN SOME ATTITUDE



[cliquez ici](#)



# TUTOS



# NETTOYER UN PROJET LOGIC LA CURE D'AMAIGRISSEMENT S'IMPOSE !

C'EST UNE QUESTION QUI REVIENT ASSEZ SOUVENT (AUSSI BIEN SUR LES FORUMS QU'AILLEURS) : COMMENT NETTOYER UN PROJET LOGIC ET SUPPRIMER LES FICHIERS AUDIO QUI NE SONT PAS UTILISÉS ? LA RÉPONSE À LA FIN DE CE TUTO ;)

## La problématique ...

Sur des projets de bonne taille (pour ne pas dire pleins à ras bord), on peut se retrouver avec une quantité impressionnante de fichiers en tous genres, et plus particulièrement de fichiers audio. Reste que parmi eux, une partie peut ne plus être utilisée (donc sans intérêt). Cependant ils occuperont néanmoins une place non négligeable sur votre disque dur (parfois plusieurs dizaines voir centaines de mégaoctets). Dans l'hypothèse d'une collaboration avec des artistes tiers (un ingé son, etc), envoyer un gros bébé comme celui-ci par internet pourrait présenter quelques difficultés. C'est sur ce cas précis que nous allons donc voir comment nettoyer correctement un projet de ses fichiers audio inutilisés.

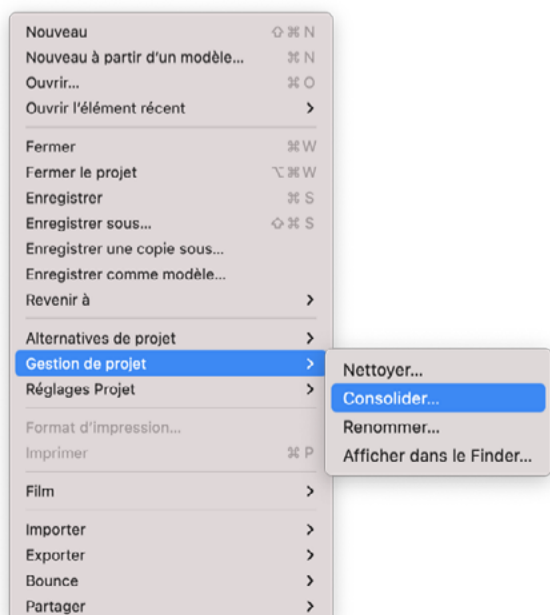
## C'est parti pour le grand ménage !

Première chose : estimer le poids du projet initial. Pour se faire, rien de plus simple :

- sélectionnez le projet Logic en question (le répertoire qui contient ce dernier), puis sélectionnez l'option «Lire les Informations» (ou utilisez le raccourci «Pomme + i»).
- Une petite fenêtre apparaît à l'écran, et vous permettra en haut à droite, de connaître le poids des éléments cumulés de votre répertoire).
- Ensuite rendez-vous dans le menu :



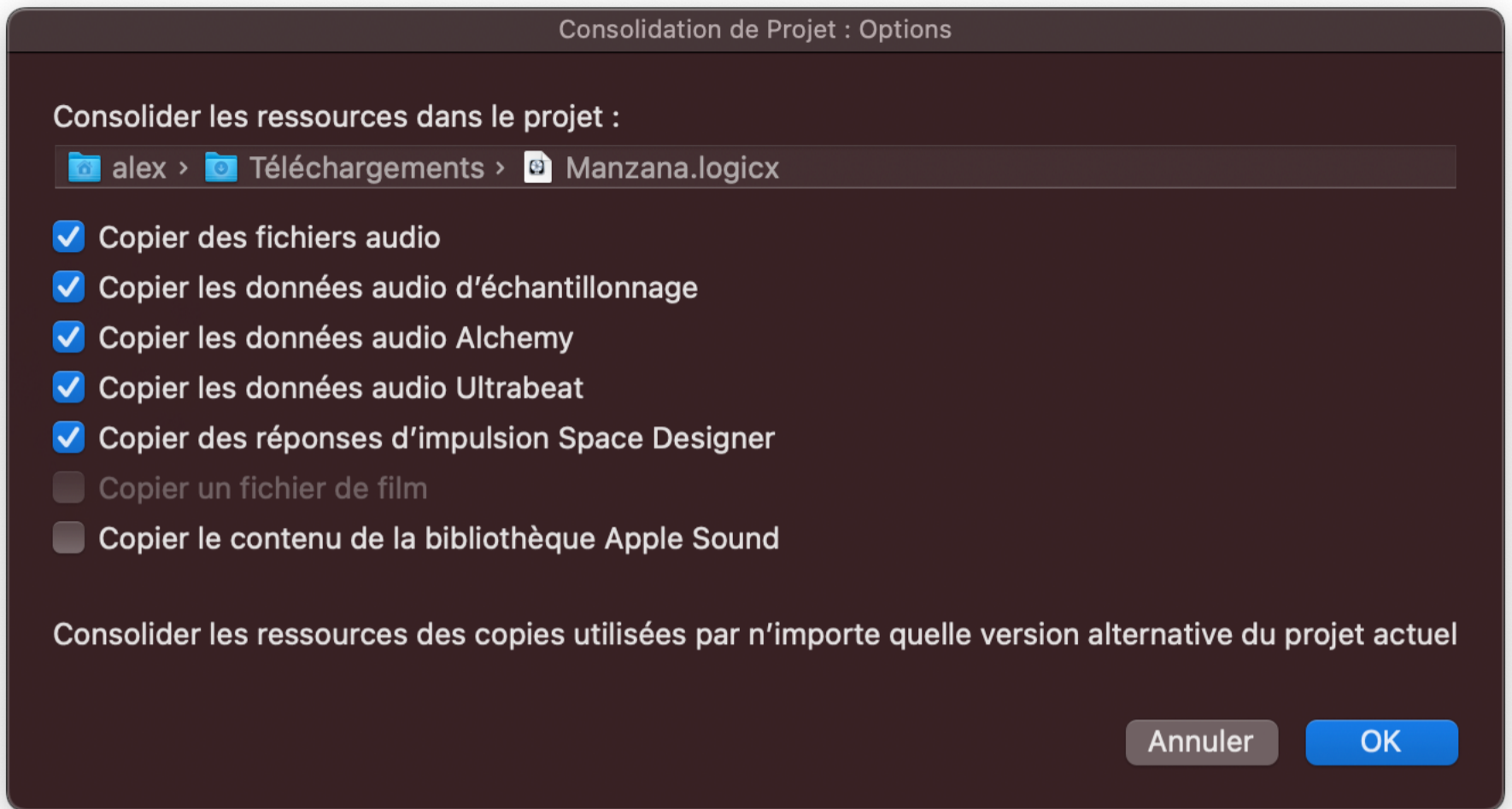
*Fichier -> Gestion de Projet -> Consolider*



Ici cette action va permettre de regrouper (on parlera d'action de consolidation), les différents éléments contenus dans votre projet. Vous constaterez au passage qu'il vous faudra ( et préalablement à toute validation), cocher les options que vous jugerez les plus pertinentes comme :

- copier les fichiers audio,
- les données audio d'Alchemy,
- les réponses impulsionnelles de la Space Designer,
- etc.

Une fois que vos options judicieusement choisies, il ne vous suffira plus qu'à cliquer sur le bouton «OK».



Cette étape sera cruciale pour différentes raisons, mais surtout dans l'hypothèse où vous souhaiteriez envoyer votre projet à d'autres artistes / instrumentistes / chanteurs / ingé son/ etc. Cette manipulation leur évitera d'avoir des messages d'erreur mentionnant qu'il manque certains éléments pour ouvrir convenablement le projet en question.

## Deuxième étape : on passe un bon coup de balai !

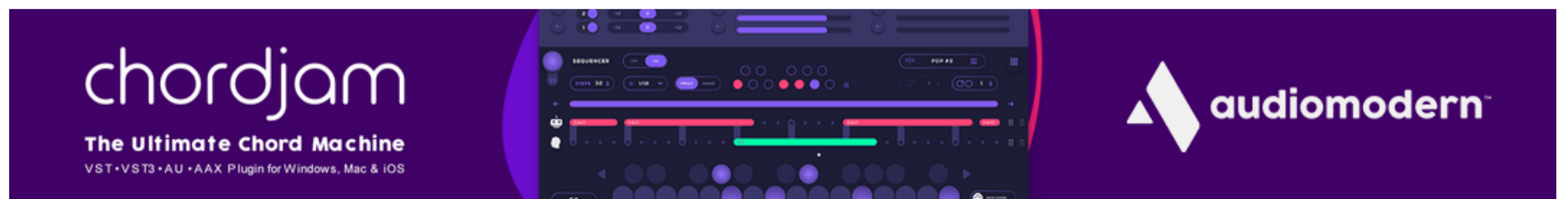
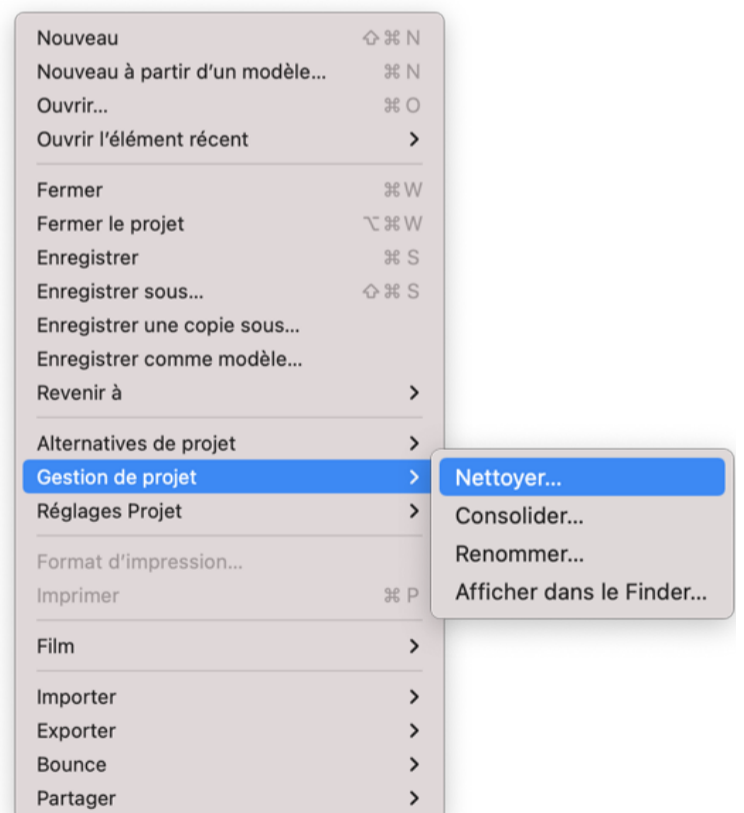
Une fois la première étape effectuée avec succès, nous allons passer au grand nettoyage en allant dans le menu :

*Fichier -> Gestion de Projet -> Nettoyer*

Dans la petite fenêtre qui apparaît, 3 options vous sont proposées :

- supprimer les fichiers non utilisés.
- Supprimer les backups
- Supprimer les fichiers du navigateur de Media

Vous noterez que les alternatives de projet seront elles aussi supprimées, ainsi que les pistes cachées qui elles seront considérées comme inactives donc inutiles et à supprimer également. Une fois vos choix effectués, cliquez sur le bouton «OK».



## > TUTORIEL / LOGIC PRO

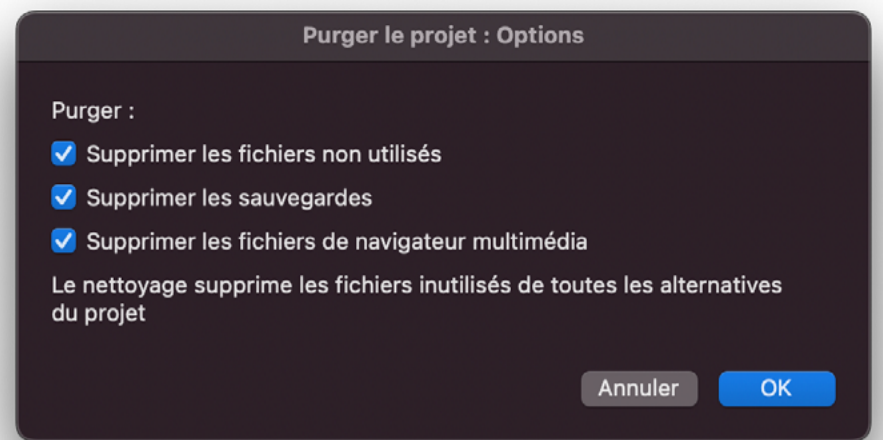
Une nouvelle fois, une fenêtre apparaît à l'écran et vous liste l'ensemble des fichiers répertoriés comme «à supprimer» et donc «inutiles» au projet.

Ensuite cliquez sur le bouton «OK».

### Alors ? ça donne quoi ?



C'est après ces différentes manipulations que nous allons constater à quel point notre projet a été «mis au régime». Pour cela il vous suffira de refaire un «Pomme + i» sur le répertoire nettoyé pour vous rendre compte du gain de stockage obtenu. Après cette petite opération, votre projet devrait être considérablement plus léger, ce qui en facilitera non seulement l'envoi, mais aussi la préservation de votre espace de stockage.

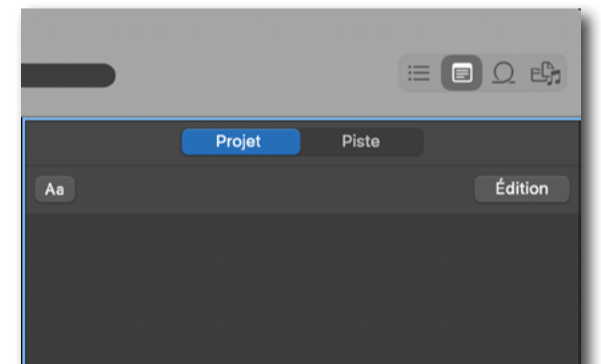


### «Docteur, le patient à fait une rechute !»

Il est possible (de façon assez rare), qu'un projet ne gagne pas un espace suffisant (c'est un dysfonctionnement qui peut arriver lors de la suppression d'éléments inutiles dans Logic). Cet état de fait va donc nous pousser à passer par un autre «modus operandi» pour parvenir à nos fins. Dans ce cas précis, je vous propose de suivre la méthodologie suivante :

- Rendez-vous dans le navigateur (navigateur).
- Cliquez sur l'onglet «**Projet**».
- Sélectionnez le sous-onglet «**Edit**» puis l'option «**Select Unused**» (choisir inutilisés).

On retrouvera sur fond bleu, les différents éléments inutilisés du projet. Ensuite, et pour nous séparer définitivement de ces «éléments indésirables», rendez-vous dans le sous-onglet :



### «Audio File» -> delete file(s) (supprimer les fichiers)

Une fenêtre apparaît à l'écran vous demandant si vous êtes bien d'accord pour supprimer «X fichiers». Une fois que vous avez fait les vérifications qui s'imposent, cliquez sur le bouton «OK».

Dernière étape, faites un simple «**Pomme + i**» sur votre répertoire, et normalement, votre dossier devrait avoir subi une sévère cure d'amaigrissement ;)

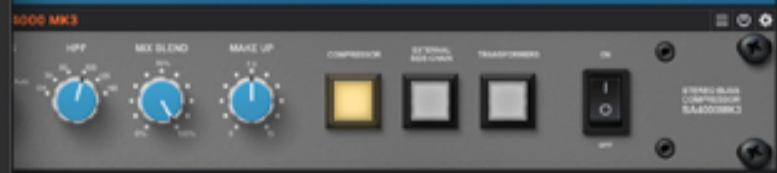
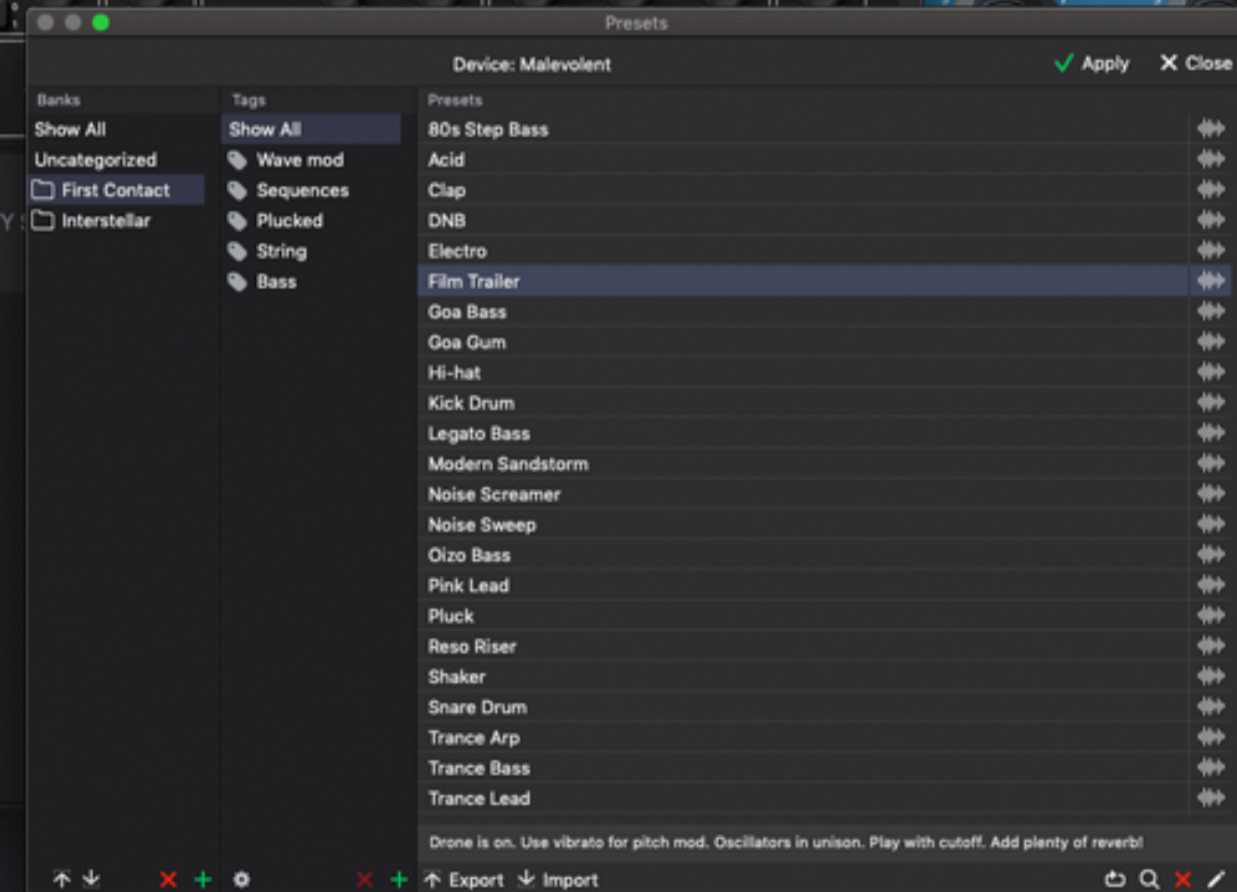




# SESSIONRECALL

Mémoire des réglages de tous vos appareils analogiques vintage, modernes, DIY, sur-mesures

Application Mac / Windows



+ de 2500 périphériques, consoles, synthétiseurs...

**PLUS DE DÉTAILS ICI**



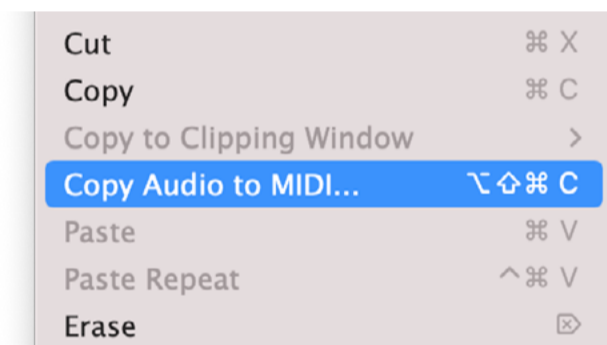
## « COPY AUDIO TO MIDI » QUAND DE L'AUDIO DEVIENT DU MIDI !

LA VERSION 11 DE DIGITAL PERFORMER (DP POUR LES INTIMES), A PERMIS AU CÉLÈBRE DAW DE DISPOSER DE BIEN BELLES NOUVEAUTÉS, DONT LA POSSIBILITÉ DE TRANSFORMER UN FICHIER AUDIO EN SON ÉQUIVALENT MIDI GRÂCE À L'AJOUT DE MELODYNE. MAIS COMMENT TOUT CELA FONCTIONNE ? ET BIEN C'EST CE QUE NOUS ALLONS VOIR TOUT DE SUITE !

Dans un premier temps, il vous faudra un minimum de préparation. En effet, et pour obtenir un résultat des plus satisfaisant, je vous conseille avant tout, de travailler à partir d'un fichier source dont la qualité sera suffisante. Assurez-vous donc de ne pas avoir de clic, de pops, et autres artefacts qui pourraient perturber le travail de l'algorithme d'analyse. Notez qu'il vous sera possible d'utiliser des fichiers audio contenus dans une vidéo comme source de départ. Dans ce cas, il vous suffira préalablement d'importer votre vidéo en utilisant la fonction d'importation de DP (ou de faire un simple glisser / déposer dans votre fenêtre).

Une fois que votre fichier vidéo ou audio a été importé dans DP, voici la procédure à suivre pour transformer votre audio en MIDI:

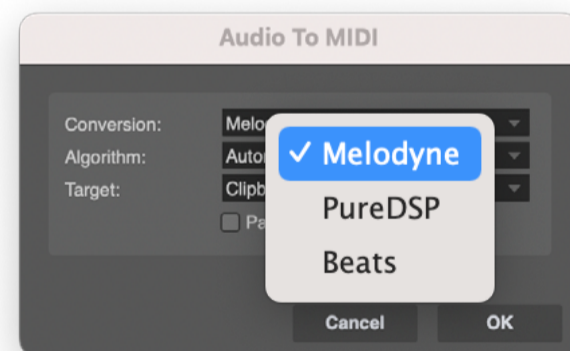
- rendez-vous dans le menu « **Edit** »
- Puis cliquez sur l'option « **Copy Audio to MIDI** »



Une fenêtre apparaîtra à l'écran et vous demandera de choisir le type de conversion le plus approprié à votre source :

- **Melodyne**
- **PureDSP**
- **Beats**

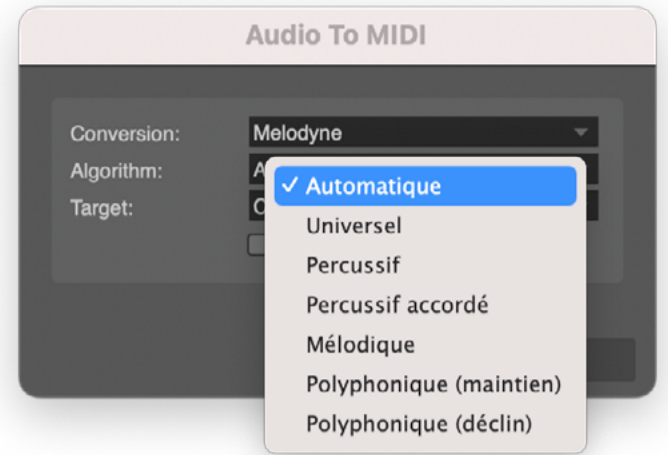
Si votre source est de type polyphonique (donc avec plusieurs notes jouées en même temps), la conversion la plus adaptée sera celle de l'option « Melodyne ». En revanche, si vous souhaitez travailler à partir d'une source monophonique (une voix, une basse, un instrument à vent, etc), l'option « PureDSP » sera la plus indiquée. Pour finir, l'option « Beats » offrira un traitement particulièrement efficace sur des éléments percussifs, mais aussi sur des boucles audio.



Thunderbolt ASIO Driver for Windows  
16A 1248 112D 8M Windows [Learn More](#)

Dans cette même fenêtre, et juste en dessous de l'option « Conversion », on retrouvera un petit menu déroulant via lequel il sera possible de choisir l'algorithme de notre choix. Une fois de plus, plusieurs options seront disponibles :

- **Automatique**
- **Universel**
- **Percussif**
- **Percussif accordé**
- **Melodique**
- **Polyphonique (maintien)**
- **Polyphonique (déclin)**

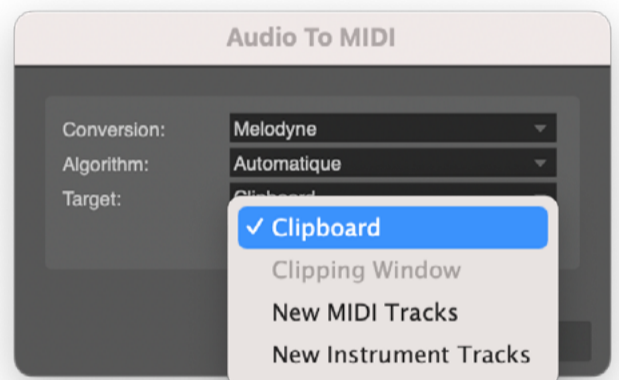


Chaque algorithme aura une application spécifique en fonction de la nature de l'audio à traiter.

Par défaut l'algorithme « Automatique » sera sélectionné. Notez que si vous n'êtes pas certain de la bonne option à utiliser, ce dernier s'adaptera à la nature du matériel sonore que vous lui soumettrez (bien pratique).

Dernier élément et non des moindres, DP vous demandera de sélectionner « la Target », autrement dit la cible ou encore l'endroit où vous souhaitez que le résultat de votre conversion soit sauvegardé. Différentes options vous seront donc proposées avec :

- **Clipboard** (le presse-papier)
- **Clipping Window** (dans la fenêtre des clips de DP)
- **New MIDI Tracks** (dans une nouvelle piste MIDI)
- **New Instrument Tracks** (dans une piste instrument virtuel)



Après avoir renseigné les 3 éléments distincts que sont « Conversion », « Algorithm », et « Target », cliquez sur « **OK** ».

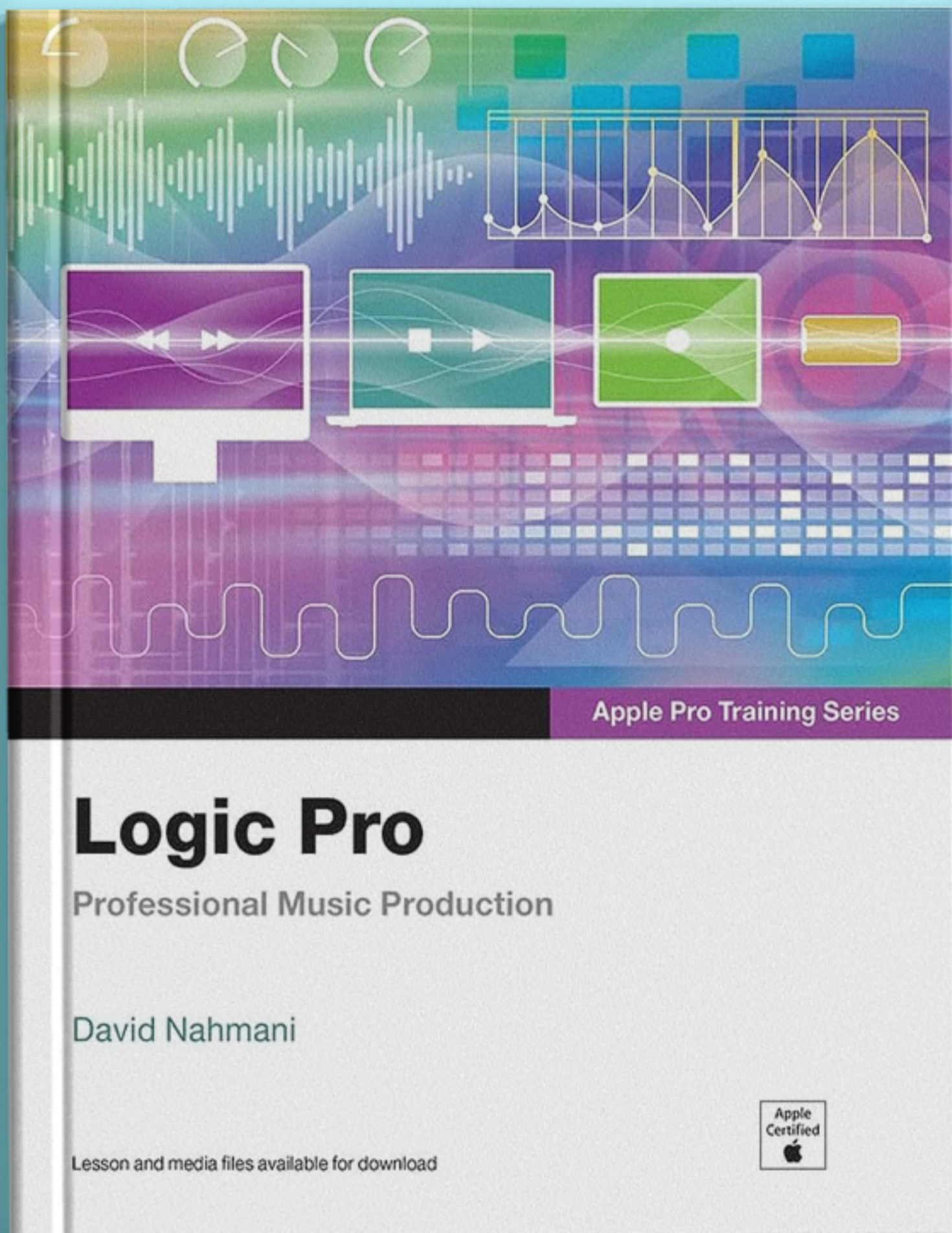
En fonction de la durée de l'audio à convertir, sachez que la conversion pourrait être plus ou moins longue. Mais une fois terminée, le résultat sera enfin disponible. Ici j'ai demandé à ce que ma conversion apparaisse dans une nouvelle piste MIDI. Si vous vous amusez à Panner la piste audio originale à gauche et la piste MIDI contenant la conversion MIDI à droite, vous constaterez que le résultat est vraiment impressionnant de précision. Pour avoir eu l'occasion de tester plus longuement cette fonctionnalité, j'ai remarqué à ma grande stupéfaction, que le résultat était quasiment parfait à tous les coups ! Le cas échéant, (et si ça n'était pas le cas à 100%), j'ai pu procéder à quelques ajustements mineurs (bien souvent de petites imperfections concernant le timing), pour obtenir un résultat final d'une très grande qualité. DP 11.2 aura permis à ce fabuleux DAW de rester dans la course, et d'offrir à ses utilisateurs / utilisatrices, un outil particulièrement performant, et à même de satisfaire les musiciens de tous horizons.

### Qu'est-ce que le protocole « ARA » ?

Pendant de très nombreuses années, nous avons été contraints de sortir de nos DAWs préférés pour pouvoir éditer nos données audio dans un logiciel tiers. Il nous fallait donc sortir de notre séquenceur, en extraire préalablement le matériel audio en question, puis le réinjecter dans un plug-in ou éditeur tiers pour pouvoir lui apporter des modifications. Le protocole ARA a dès son arrivé (et seulement sur les séquenceurs qui le supportaient), simplifier considérablement l'édition de nos éléments audio. Désormais tout se fait dans un seul et unique environnement, ce qui en terme de workflow, apporte un réel confort.

GIVE AWAY

GAGNEZ LE DERNIER  
LIVRE DE DAVID NAHMANI



(VERSION FRANÇAISE)

INSCRIVEZ-VOUS À LA NEWSLETTER  
(LE GAGNANT SERA TIRÉ AU SORT PUIS NOTIFIÉ PAR MAIL)

[Cliquez ici pour participer](#)

Le magazine digital gratuit dédié au home-studio.



## Faites briller votre marque dans notre magazine !

Vous avez compris depuis longtemps l'importance de se démarquer dans le monde numérique ? Alors quoi de mieux que de le faire au travers de notre magazine ? Nous vous offrons ici une opportunité exceptionnelle de rejoindre notre communauté grandissante.

**Votre public cible :** Notre magazine touche une audience diversifiée et engagée, allant de l'amateur passionné jusqu'au professionnel averti. Vous pouvez donc être certain que votre message atteindra ceux qui comptent.

**Une visibilité inégalée :** Nous offrons différents formats d'espace publicitaire, de la pleine page à la bannière en passant par des formats intermédiaires, nous nous adaptons à vos besoins et votre budget.

**Résultats mesurables :** Nous sommes déterminés à vous offrir une expérience publicitaire transparente. Nous fournissons à chaque publication, des données sur l'engagement de votre annonce afin de vous aider à suivre vos performances.

**Une collaboration sur mesure :** Notre équipe travaille étroitement avec vous pour créer des annonces percutantes qui correspondent à l'esthétique de notre magazine et à votre vision.

Contactez-nous dès maintenant pour discuter de la manière dont nous pourrions vous aider à atteindre vos objectifs publicitaires.