

Shepard Designer



réalisé par Nelson MALLÉUS



Le son de *Shepard* est une illusion sonore célèbre donnant l'effet d'un son qui peut monter ou descendre de façon infinie.

Shepard Designer vous permet de créer cet effet instantanément et très facilement. L'instrument est fourni avec plus de 144 sources instrumentales exclusives très variées, et il peut aussi fonctionner avec vos propres sons !

Deux boutons vous permettront de faire varier en temps réel :

- la direction et la vitesse de la pente
- une cloche d'amplitude pour aller du son le plus précis à l'effet le plus large

Les utilisateurs les plus exigeants trouveront des réglages avancés pour répondre aux attentes de toutes leurs productions. Que vous ayez besoin de créer une maquette en un temps record ou de peaufiner un effet avant de rendre votre mixage définitif, *Shepard Designer* est l'outil de la situation.

Table des matières

Caractéristiques principales	3
Crédits	3
Interface et commandes	4
Les réglages principaux	5
Choix de la source sonore	5
Facteur de cloche, attaque et relâchement	5
LFO et réglages	6
Le bouton de vitesse	6
Les paramètres du bouton de vitesse	6
L'unité de la vitesse	6
Le coefficient de vitesse	7
Le crantage	8
Les réglages du LFO	8
Les réglages avancés	9
Annexes	10
Importer ses propres sons	10
Liste des sons	16
Bois	16
Cuivres	17
Cordes pincées et claviers	18
Cordes frottées - solistes uniquement	19
Instruments amplifiés	20
Control Code MIDI pré-réglés	21
Quelques astuces d'utilisation	22
Conditions générales d'utilisation	23

Caractéristiques principales

- Synthèse monophonique à 9 couches basée sur échantillons
- 144 échantillons au format 48kHz 24 bits de sources instrumentales très variées avec différents modes de jeux¹
- Possibilité d'importer vos propres échantillons
- Contrôle du sens et de la vitesse de la pente en temps réel
- Automatisation de la pente en MIDI ou avec un LFO intégré
- Synchronisez la vitesse de la pente à la seconde ou avec le tempo du séquenceur
- Travaillez la richesse du son et la densité de l'illusion avec le coefficient de la cloche
- Réglages d'Attaque et de Relâchement tirés d'une enveloppe ADSR classique
- Réglages avancés pour les cas spécifiques et la consommation en CPU
- Nécessite la version complète de *Kontakt 5.8.1* pour son utilisation

Crédits

Réalisateur : Nelson MALLÉUS

Instrumentistes : Camille-Raphaël BÉRARD, Lucile FAUBEL, Quentin FOUQUET, Pedro LEITE-TEIXEIRA, Nelson MALLÉUS, Samuel MAROT-SAFERIS, Paulo NAVARRO, Altaïr SOMMEREAU

Ingénieur du son : Nelson MALLÉUS

Découpage et traitement des échantillons : Nelson MALLÉUS

Sound design : Nelson MALLÉUS

Programmation : Nelson MALLÉUS

Graphisme : Nelson MALLÉUS

Conseils son : Antoine PRADALET

Conseils graphisme : Dania MALLÉUS

Conseils mathématiques : Arnaud GARNIER, Lucas MALLÉUS

Stagiaire sur la production : Altaïr SOMMEREAU

Enregistré au Studio La Majeur - 18 rue Saint-Bernard - 75011 PARIS

Entre le 23/02/2017 et le 04/07/2019

Bêta-testeurs : Hadrien BONARDO, Jérôme LEMONNIER

Remerciements particuliers à Jérôme LEMONNIER

¹ La liste détaillée des échantillons est disponible en annexe à la fin du manuel

Interface et commandes



L'interface est composée de 3 zones principales :

- Les réglages principaux à gauche
- Le bouton de vitesse au centre
- Les paramètres du bouton de vitesse à droite

Vous pouvez aussi accéder à deux autres fenêtres :

- Les paramètres du LFO avec le bouton *LFO Settings*
- Les paramètres avancés avec le bouton *Settings*

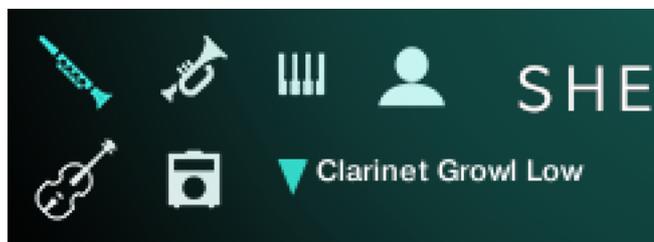


Les réglages principaux

Choix de la source sonore

Pour choisir une source sonore, cliquez sur l'une des 6 icônes de catégories :

- bois
- cuivres
- cordes pincées et claviers
- sources personnelles
- cordes
- instruments amplifiés



Puis cliquez sur le menu pour accéder aux choix disponibles dans la catégorie.

Facteur de cloche, attaque et relâchement

Le facteur de cloche *Bell Width* du son de Shepard permet de définir le rapport de niveau entre les sons dont la fréquence fondamentale est proche de la fréquence de la note jouée et ceux dont la fréquence fondamentale est plus éloignée.

Plus *Bell Width* est petit, moins les sons dont les fréquences fondamentales sont graves et aiguës sont présents :

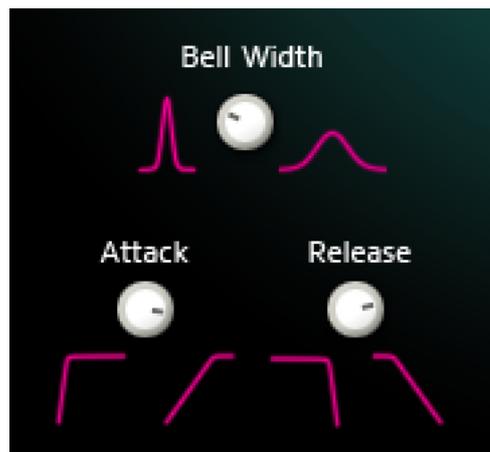
- la perception du timbre de la source est plus précise
- la sensation du choix de l'octave est plus présente
- l'illusion du son de Shepard est facilement décelable

Plus *Bell Width* est large, plus l'intensité des couches sonores dans l'aigu comme dans le grave sont homogènes :

- la perception du timbre de la source est moins précise
- la sensation du choix d'octave est moins présente
- l'illusion du son de Shepard fonctionne très bien

Jouez avec le bouton *Bell Width* pour en tirer le parti le plus approprié à votre création... et n'hésitez pas à le faire varier avec une automation sur le MIDI CC11 !

Attack et *Release* correspondent aux temps d'attaque et de relâchement d'une enveloppe ADSR classique. Les autres paramètres n'ont pas été conservés car ils ne sont pas pertinents avec le son de Shepard.



LFO et réglages

Le bouton *LFO* vous permet d'activer ou désactiver un LFO sur le bouton de vitesse.

LFO Settings vous permet d'accéder aux réglages de ce LFO.

Settings vous permet d'accéder aux réglages avancés.

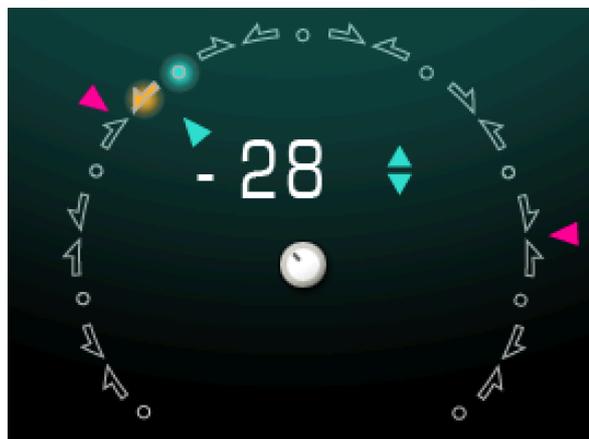


Le bouton de vitesse

Le bouton de vitesse vous permet de régler la vitesse de la variation de hauteur :

- elle est nulle au centre
- elle descend de plus en plus vite vers la gauche
- elle monte de plus en plus vite vers la droite

En plus de pouvoir contrôler ce réglage en faisant tourner le bouton avec la souris ou avec le MIDI CC1, vous pouvez régler finement la vitesse à l'aide des deux triangles. Ce contrôle vous sera particulièrement utile lorsque que vous approchez du centre pour les vitesses très lentes.



Ce bouton vous donne aussi de nombreuses informations :

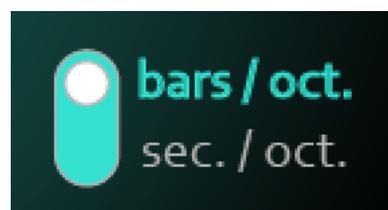
- la direction de la variation de hauteur
- la vitesse de la variation de hauteur en mesure par octave ou en seconde par octave
 - la vitesse est précédée d'un « - » si le son descend
 - la vitesse est suivie d'un « + » si la valeur indiquée est légèrement inférieure à la valeur précise du mouvement
- les deux triangles rose indiquent les extremums du LFO si ce dernier est enclenché

Les paramètres du bouton de vitesse

L'unité de la vitesse

Vous pouvez choisir de régler la vitesse de la variation de hauteur en deux unités :

- *bars/oct.* : mesure par octave
- *sec./oct.* : seconde par octave



bars/oct. tiendra compte des informations de mesure et de tempo de votre séquenceur ou de *Kontakt* si vous l'utilisez en standalone alors que *sec./oct.* sera toujours indépendant. Dans le cas où vous êtes en mesure par octave, vous avez la possibilité dans les réglages avancés de choisir si le son, une fois lancé, continue ou non de suivre les variations de tempo et de mesure.

Les unités proposées ne sont par forcément aisées à conceptualiser : plus les valeurs sont élevées (en négatif comme en positif), plus la vitesse de variation de hauteur est faible... jusqu'à l'infini, où la variation est parfaitement nulle !

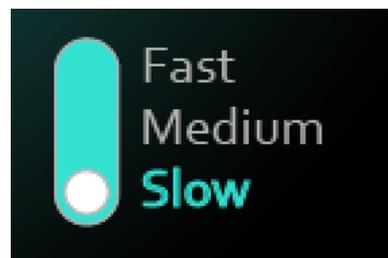
Malgré ce point contre-intuitif, ces unités présentent de précieux avantages :

- la possibilité de mesurer le temps de variation d'une octave dans des unités courantes pour le musicien : la seconde ou la mesure
- donc la possibilité de caler facilement les variations de hauteur du son sur des créations mesurées
- la possibilité de passer d'un son descendant à un son ascendant ou inversement de manière continue en passant par un son invariant en l'infini

Le coefficient de vitesse

Pour chaque unité, trois coefficients de vitesse sont disponible : *Fast* (rapide), *Medium* (intermédiaire) et *Slow* (lent). Elles vous permettront à la fois une grande latitude dans le choix de la vitesse et une grande précision dans chaque situation.

Voici les limites de vitesse pour chaque combinaison unité-coefficient :



Unité	Coef.	Min. nég.	Max. nég.	Max. pos.	Min. pos.
<i>bars/oct.</i>	<i>Fast</i>	-1	-16	16	1
<i>bars/oct.</i>	<i>Medium</i>	-2	-32	32	2
<i>bars/oct.</i>	<i>Slow</i>	-4	-61	61	4
<i>sec./oct.</i>	<i>Fast</i>	-3	-46	46	3
<i>sec./oct.</i>	<i>Medium</i>	-6	-92	92	6
<i>sec./oct.</i>	<i>Slow</i>	-12	-180	180	12

En *bars/oct.* il vous sera donc possible de faire varier votre vitesse d'une octave par mesure avec le coefficient *Fast* jusqu'à une octave toutes les 61 mesures avec le coefficient *Slow*. Même si ces positions sont extrêmes, il vous sera possible d'aller chercher encore plus loin de chaque côté en réduisant ou en augmentant la longueur d'une mesure (avec le tempo ou le nombre de pulsations par mesure).

En *sec./oct.*, il vous sera possible de faire varier votre vitesse au plus vite à 3 secondes par octave en mode *Fast* et jusqu'à 180 secondes pour une octave donc 3 minutes par octave en mode *Slow* !

Le crantage

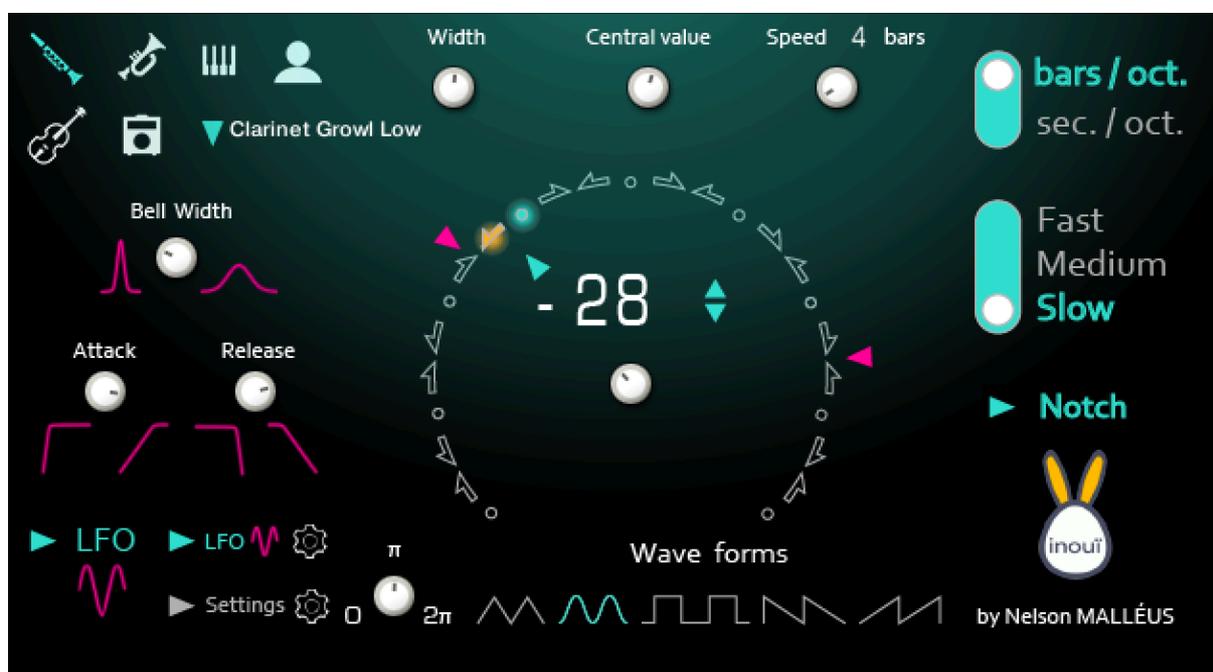
Le bouton *Notch* vous permettra de cranter le bouton de vitesse avec un cran de :

- 1 mesure par octave si l'unité *bar/oct.* est sélectionnée
- 1 seconde par octave si l'unité *sec./oct.* est sélectionnée



Les réglages du LFO

Le LFO intégré à *Shepard Designer* s'applique au bouton de vitesse. Si vous souhaitez mettre des LFO sur d'autres paramètres, vous pouvez vous servir de ceux intégrés dans votre séquenceur.

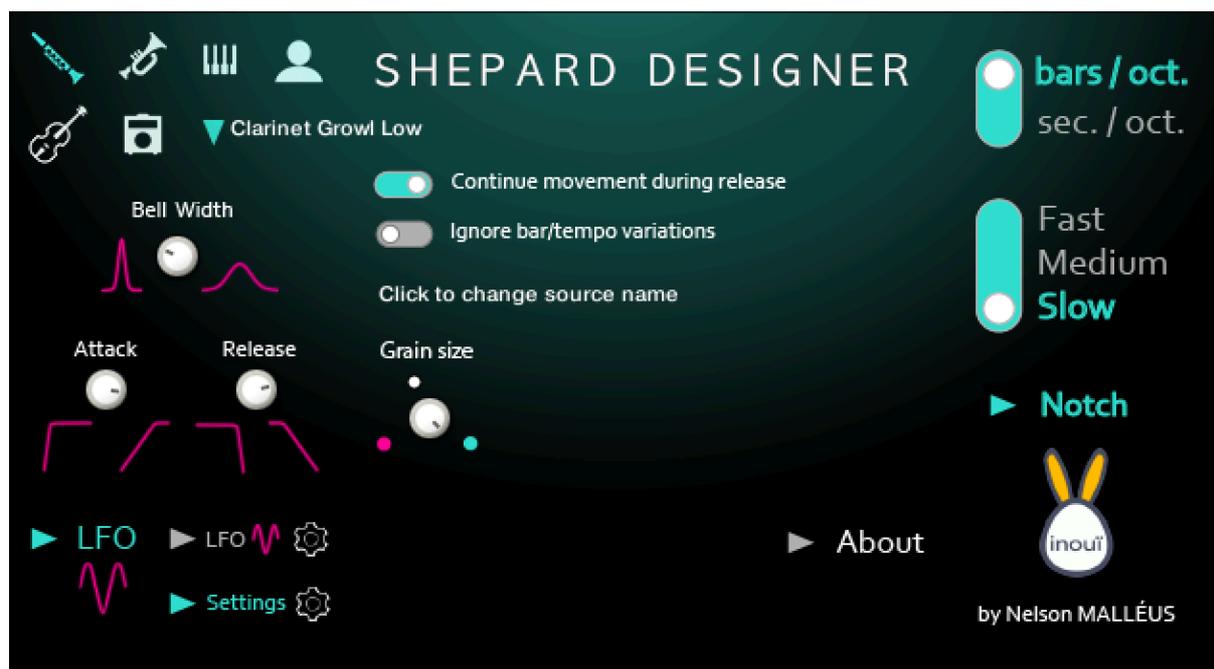


Lorsque le LFO est enclenché, deux marqueurs rose apparaissent autour du bouton de vitesse pour indiquer ses extremums. Pour les déplacer, vous pouvez jouer avec le bouton *Width* qui modifiera l'amplitude et le bouton *Center value* qui modifiera la valeur centrale.

La vitesse du LFO se règle avec le bouton *Speed* qui vous permet de régler sa période en mesures ou en secondes suivant l'unité sélectionnée pour le bouton de vitesse.

En bas, vous avez le choix entre 5 formes d'ondes pour le mouvement du LFO. Le bouton $0-\pi-2\pi$ vous permet de choisir à quel point de la forme d'onde vous souhaitez commencer lorsque vous appuyez sur une touche.

Les réglages avancés



Continue movement during release vous permet de continuer la variation de hauteur pendant que le son disparaît après le relâchement de la note. Si cette option n'est pas activée, le son restera à une hauteur constante dès que la note aura été relâchée. Si cette option est activée, il vous faudra attendre que la note précédente soit complètement éteinte avant de pouvoir en attaquer une nouvelle.

Ignore bar/tempo variations n'est important que lorsque vous avez choisi l'unité *bars/oct.*. Il vous permet d'éviter que les changements de mesure et de tempo arrivant après le début de la note n'influencent la vitesse de variation de hauteur.

Il peut être utile de désactiver cette option dans certains cas spécifiques :

- si vous souhaitez que la vitesse suive les variations de tempo pour des effets de tension ou de détente particuliers
- si vous jouez avec l'aspect tonal du son de Shepard dans un morceau dont les mesures et/ou le tempo varient et qu'il est essentiel que des points de rencontre précis aient lieu en début de certaines mesures avec des arrivées d'octaves

Processing quality est un paramètre qui vous permettra d'augmenter la qualité du traitement pour les plus exigeants, ou au contraire de la diminuer pour soulager les processeurs. Dans la plupart des cas, le réglage par défaut sera largement suffisant qualitativement sans pour autant être trop gourmand.

Annexes

Importer ses propres sons

Shepard Designer vous permet d'importer vos propres sons !

Si vous avez l'habitude d'aller dans les entrailles *Kontakt*, cela sera pour vous un jeu d'enfant. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez suivre ce guide pas à pas...

Pour commencer, ouvrez le mode *Edit* en cliquant sur l'outil en haut à gauche.



Bienvenue dans l'éditeur de *Kontakt*, rassurez-vous, cela n'est pas aussi compliqué que cela en a l'air.

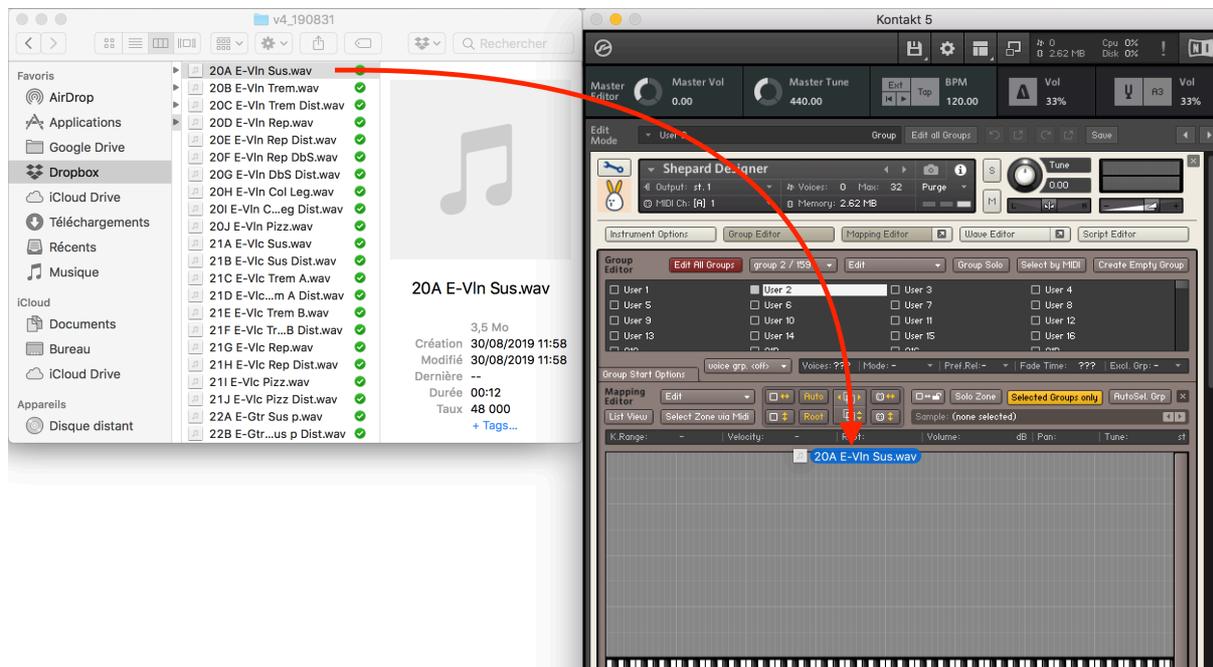
Assurez vous que *Group Editor* et *Mapping Editor* sont bien foncés. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus.



Sélectionnez un des 16 premiers *Groups*, ici, par exemple, le numéro 2.

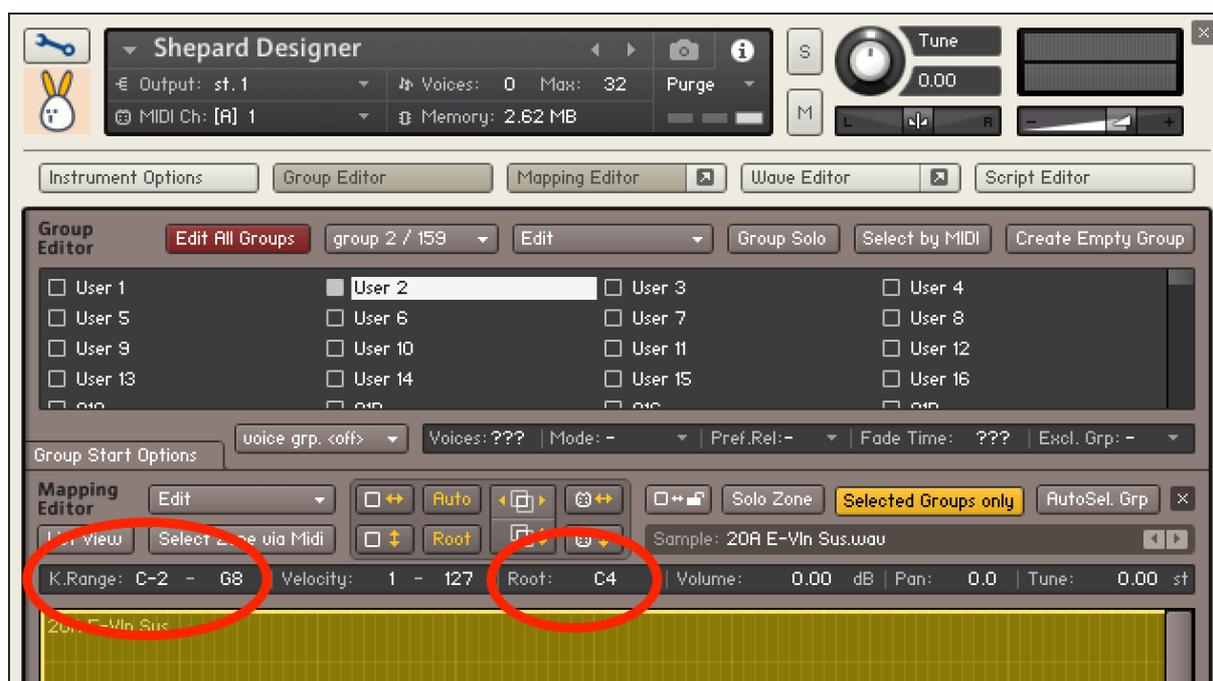


Faites glisser le fichier son au format .wav que vous souhaitez importer depuis le *Finder* pour les utilisateurs de *macOS* ou depuis l'*Explorateur* pour les utilisateurs de *Windows*.

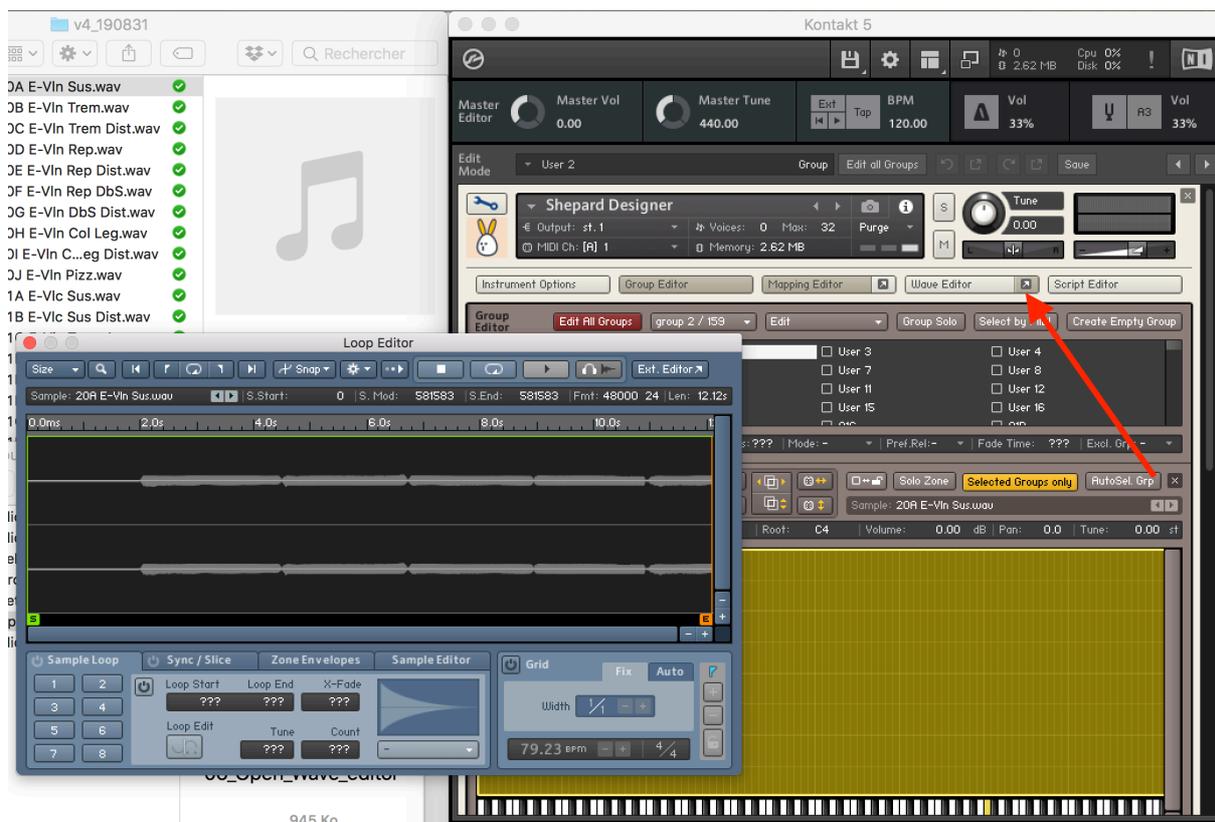


Assurez-vous que *K.Range* aille bien de C-2 à G8 (si ça n'est pas le cas, cliquez sur les valeurs et remplacez les au clavier).

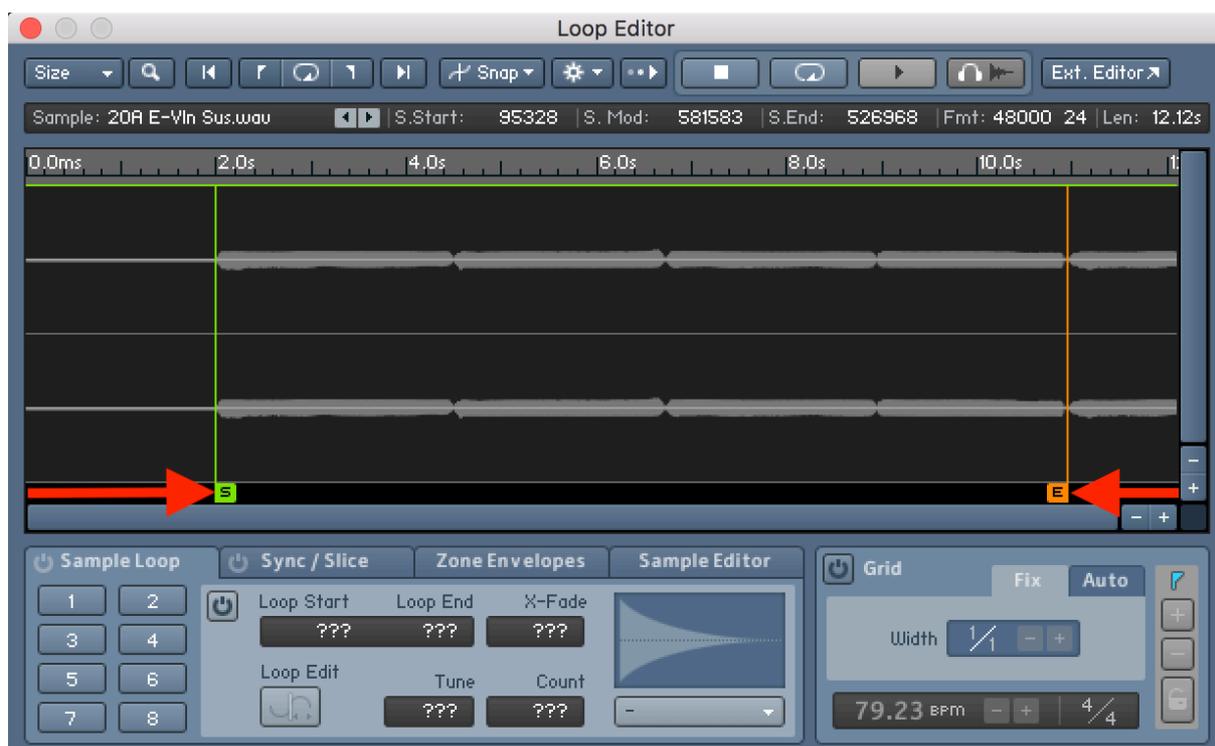
Pour *Root*, remplacez de la même façon la valeur indiquée par C4. Si vous connaissez la hauteur tonale de votre échantillon, il vous est possible ici d'indiquer une autre valeur.



Cliquez sur l'icône à droite de *Wave Editor* afin d'ouvrir l'éditeur dans une nouvelle fenêtre.

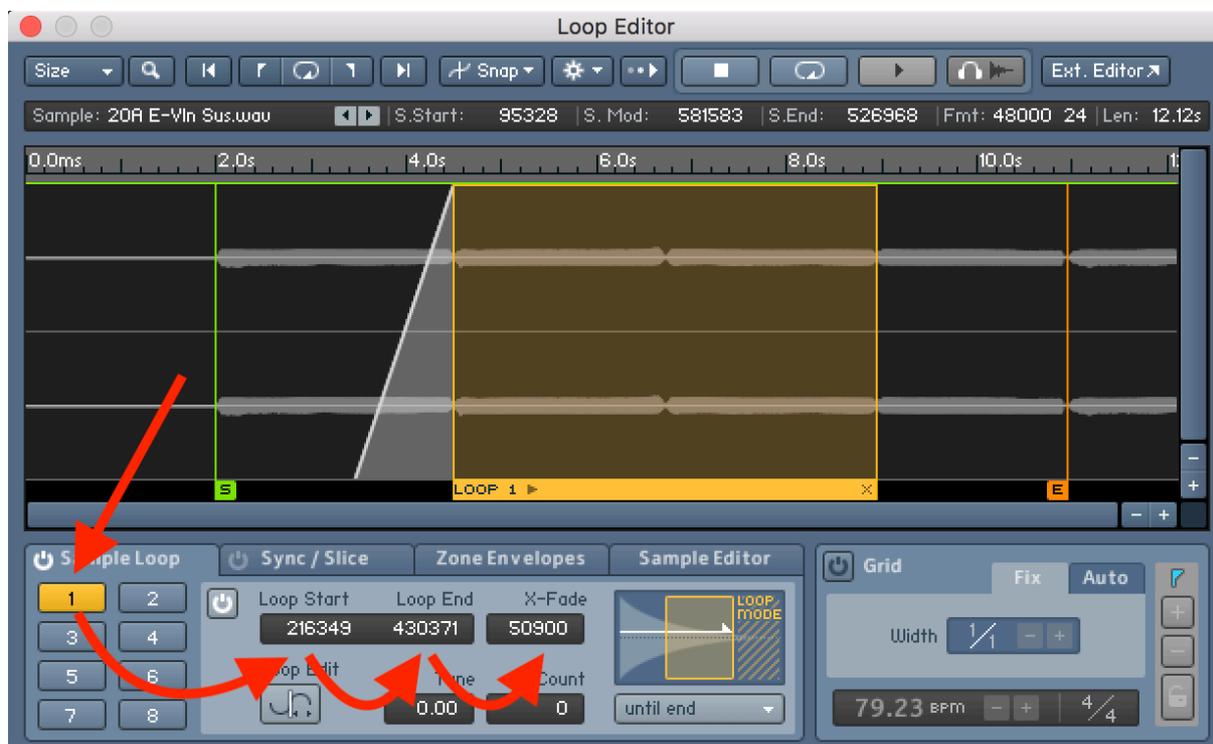


Si le début ou la fin de votre son ne présente pas d'intérêt, déplacez les curseurs *S* et *E* pour indiquer précisément la zone du son devant être traitée par *Shepard Designer*.



Pour que l'effet puisse durer, il est impératif que votre son soit bouclé. Appuyez sur 1, puis faites varier *Loop Start* pour choisir l'emplacement du début de la boucle, *Loop End* pour choisir l'emplacement de la fin de la boucle.

Augmentez de façon relativement conséquente *X-Fade* afin que la boucle soit discrète.



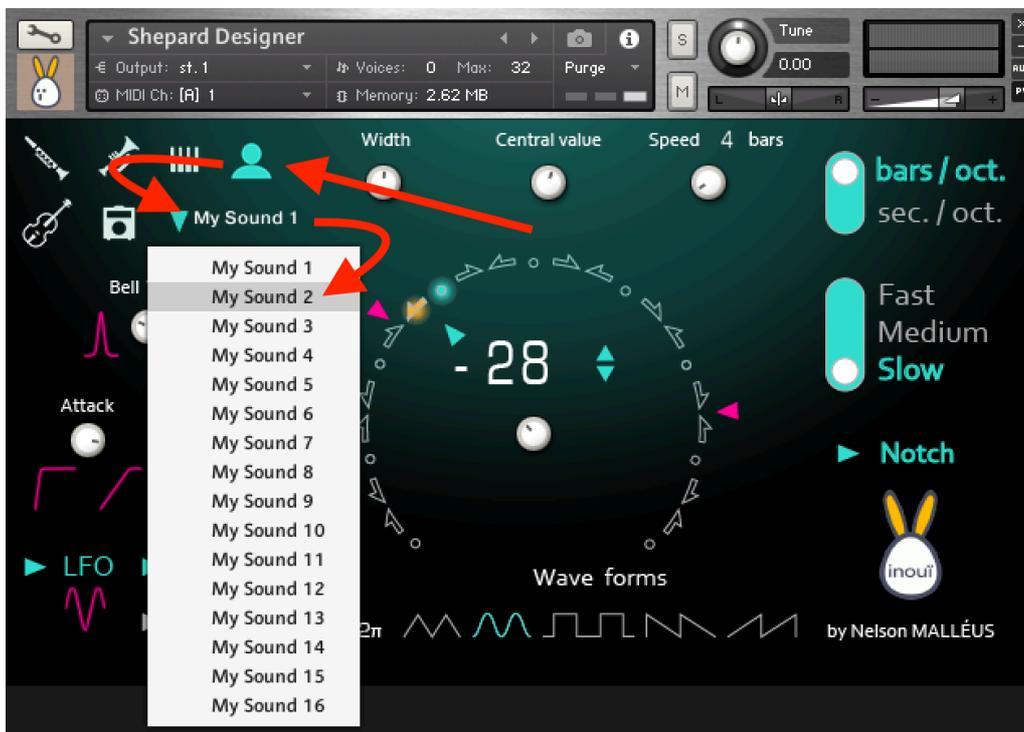
Si votre son a été proprement découpé avant d'être importé, il n'est pas forcément nécessaire de déplacer les marques S et E.

Suivant le type de son, le meilleur réglage de la transition *X-Fade* peut-être très différent. Si vous n'êtes pas satisfait de la façon dont votre son boucle, n'hésitez pas à retoucher ce paramètre.

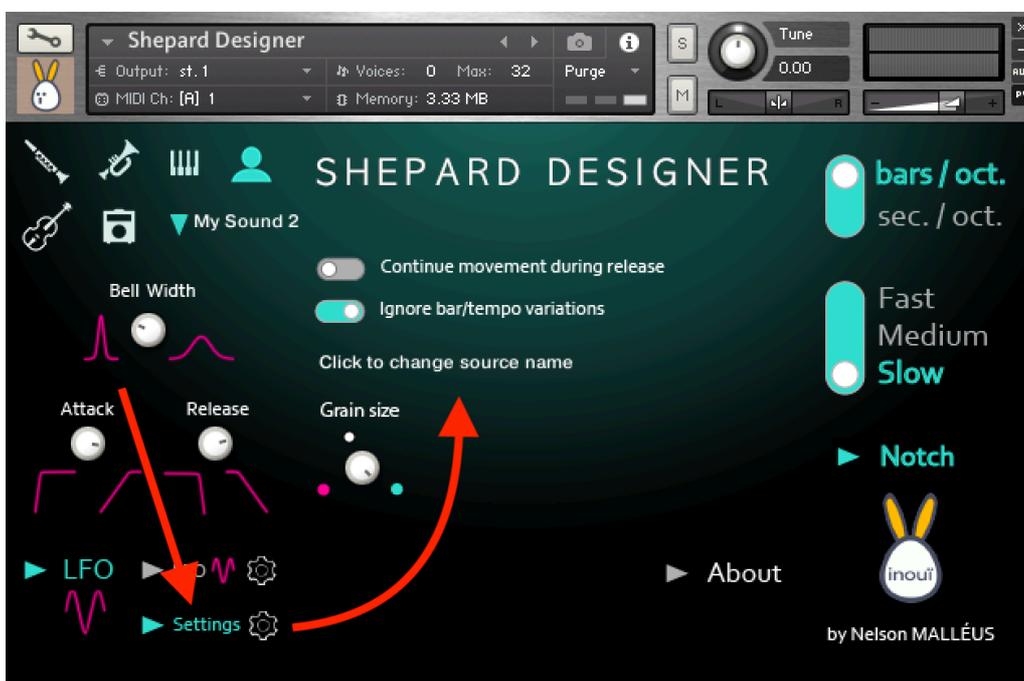
Pour les sons tenus commençant par un fort transitoire (note de piano, guitare...), augmentez la valeur de *Loop Start* afin d'éviter d'entendre ce transitoire à chaque boucle.

Si au contraire vous êtes sur un son continu ou entretenu, par exemple un tremolo de violon, vous pouvez éventuellement laisser *Loop Start* très proche du début.

Vous pouvez maintenant accéder à votre son en cliquant sur l'icône *utilisateur*, en déroulant le menu et en choisissant *My Sound 2* (puisque nous avons mis le son dans le second groupe).



Si votre son vous convient, vous pouvez lui attribuer le nom de votre choix en allant dans *Settings*, puis en cliquant sur *Click to change source name*. Votre son doit bien sûr avoir été sélectionné au préalable dans le menu.



Vous êtes satisfait du résultat ? Nous en sommes enchantés ! N'oubliez pas de cliquer sur la clé en haut à gauche, de faire Cmd+S ou Ctrl+S suivant votre système d'exploitation pour retrouver vos réglages lors de la prochaine utilisation !

Liste des sons

Bois

Nom	Instrument	Technique	Compléments
Sop Recorder Sus Low	Flûte à bec soprano	Note tenue	Dans le grave
Sop Recorder Sus High	Flûte à bec soprano	Note tenue	Dans l'aigu
Sop Recorder Rep Low	Flûte à bec soprano	Note répétée	Dans le grave
Sop Recorder Rep High	Flûte à bec soprano	Note répétée	Dans l'aigu
Sop Recorder Flat Low	Flûte à bec soprano	Flutterzunge	Dans le grave
Sop Recorder Flat High	Flûte à bec soprano	Flutterzunge	Dans l'aigu
Ten Recorder Sus Low	Flûte à bec ténor	Note tenue	Dans le grave
Ten Recorder Sus High	Flûte à bec ténor	Note tenue	Dans l'aigu
Ten Recorder Rep Low	Flûte à bec ténor	Note répétée	Dans le grave
Ten Recorder Rep High	Flûte à bec ténor	Note répétée	Dans l'aigu
Ten Recorder Flat Low	Flûte à bec ténor	Flutterzunge	Dans le grave
Ten Recorder Flat High	Flûte à bec ténor	Flutterzunge	Dans l'aigu
Flute Sus Low	Flûte traversière	Note tenue	Dans le grave
Flute Sus p High	Flûte traversière	Note tenue	Piano dans l'aigu
Flute Sus f High	Flûte traversière	Note tenue	Forte dans l'aigu
Flute Rep Low	Flûte traversière	Note répétée	Dans le grave
Flute Rep p High	Flûte traversière	Note répétée	Piano dans l'aigu
Flute Rep f High	Flûte traversière	Note répétée	Forte dans l'aigu
Flute Flat Low	Flûte traversière	Flutterzunge	Dans le grave
Flute Flat High	Flûte traversière	Flutterzunge	Dans l'aigu
Flute Keys	Flûte traversière	Bruits de clés rapides et répétés	
Clarinet Sus Low	Clarinette	Note tenue	Dans le grave
Clarinet Sus High	Clarinette	Note tenue	Dans l'aigu
Clarinet Rep p Low	Clarinette	Note répétée	Piano dans le grave
Clarinet Rep f Low	Clarinette	Note répétée	Forte dans le grave
Clarinet Rep High	Clarinette	Note répétée	Dans l'aigu

Clarinet Flat Low	Clarinette	Flutterzunge	Dans le grave
Clarinet Flat High	Clarinette	Flutterzunge	Dans l'aigu
Clarinet Growl Low	Clarinette	Joué-parlé	Dans le grave

Cuivres

Le saxophone a été classé avec les cuivre pour équilibrer les menus, cet instrument n'en reste pas moins membre de la famille des bois.

Nom	Instrument	Technique	Compléments
Alt Sax Sus Low	Saxophone alto	Note tenue	Dans le grave
Alt Sax Sus High	Saxophone alto	Note tenue	Dans l'aigu
Alt Sax Rep Low	Saxophone alto	Note répétée	Dans le grave
Alt Sax Rep p High	Saxophone alto	Note répétée	Piano dans l'aigu
Alt Sax Rep f High	Saxophone alto	Note répétée	Forte dans l'aigu
Alt Sax Flat Low	Saxophone alto	Flutterzunge	Dans le grave
Alt Sax Flat High	Saxophone alto	Flutterzunge	Dans l'aigu
Alt Sax Growl Low	Saxophone alto	Joué-parlé	Dans le grave
Alt Sax Growl High	Saxophone alto	Joué-parlé	Dans l'aigu
Flugelhorn Sus	Bugle	Note tenue	Dans le grave
Flugelhorn Rep	Bugle	Note répétée	Dans le grave
Flugelhorn Flat	Bugle	Flutterzunge	Dans le grave
Trumpet Sus p Low	Trompette	Note tenue	Piano dans le grave
Trumpet Sus f Low	Trompette	Note tenue	Forte dans le grave
Trumpet Sus p High	Trompette	Note tenue	Piano dans l'aigu
Trumpet Sus f High	Trompette	Note tenue	Forte dans l'aigu
Trumpet Rep Low	Trompette	Note répétée	Dans le grave
Trumpet Flat Low	Trompette	Flutterzunge	Dans le grave
Trumpet Growl Low	Trompette	Joué-parlé	Dans le grave
Trombone Sus Low	Trombone	Note tenue	Dans le grave
Trombone Sus High	Trombone	Note tenue	Dans l'aigu
Trombone Rep Low	Trombone	Note répétée	Dans le grave

Trombone Flat Low	Trombone	Flutterzunge	Dans le grave
-------------------	----------	--------------	---------------

Cordes pincées et claviers

Nom	Instrument	Technique	Compléments
Ac Gtr Sus Low	Guitare acoustique	Note tenue	Dans le grave
Ac Gtr Trem p Low	Guitare acoustique	Tremolo	Piano dans le grave
Ac Gtr Trem f Low	Guitare acoustique	Tremolo	Forte dans le grave
Ac Gtr Trem p High	Guitare acoustique	Tremolo	Piano dans l'aigu
Ac Gtr Trem f High	Guitare acoustique	Tremolo	Forte dans l'aigu
Ac Gtr Trem Emaj Granular	Guitare acoustique	Accord majeur tremolo	Passé en synthèse granulaire
Ac Gtr Trem Amin Granular	Guitare acoustique	Accord mineur tremolo	Passé en synthèse granulaire
Ac Gtr Trem E° 7 Granular	Guitare acoustique	Accord de 7ème diminuée tremolo	Passé en synthèse granulaire
Oud Trem Low	Oud	Tremolo	Dans le grave
Oud Trem High	Oud	Tremolo	Dans l'aigu
Oud Rep High	Oud	Note répétée	Dans l'aigu
Piano Sus Low	Piano	Note tenue	Dans le grave
Piano Sus Med	Piano	Note tenue	Dans le médium
Piano Sus High	Piano	Note tenue	Dans l'aigu
Piano Oct Trem Low	Piano	Tremolo sur 2 notes	Dans le grave
Bando Sus	Bandonéon	Note tenue	Dans le médium
Bando Bisb	Bandonéon	Bisbigliando	Dans le médium
Bando Rep	Bandonéon	Note répétée	Dans le médium
Sine Wave	Synthétiseur	Onde sinusoïdale	
Triangle Wave	Synthétiseur	Onde triangulaire	
Square Wave	Synthétiseur	Onde carrée	
Saw Wave	Synthétiseur	Onde en dent de scie	
Pulse	Synthétiseur	Dirac répétés	

Cordes frottées - solistes uniquement

Nom	Instrument	Technique	Compléments
Violin Sus p Low	Violon	Note tenue	Piano dans le grave
Violin Sus f Low	Violon	Note tenue	Forte dans le grave
Violin Sus High	Violon	Note tenue	Dans l'aigu
Violin Rep Low	Violon	Note répétée	Dans le grave
Violin Rep p High	Violon	Note répétée	Piano dans l'aigu
Violin Rep f High	Violon	Note répétée	Forte dans l'aigu
Violin Trem p Low	Violon	Tremolo	Piano dans le grave
Violin Trem f Low	Violon	Tremolo	Forte dans le grave
Violin Trem p High	Violon	Tremolo	Piano dans l'aigu
Violin Pizz Low	Violon	Pizzicato répétés dans le grave	
Violin Hrm	Violon	Note tenue harmonique	
Viola Sus p	Alto	Note tenue	Piano
Viola Sus f	Alto	Note tenue	Forte
Viola Rep a	Alto	Note répétée	Léger
Viola Rep b	Alto	Note répétée	Dur
Viola Trem p	Alto	Tremolo	Piano
Viol Trem f	Alto	Tremolo	Forte
Viola Pizz	Alto	Pizzicato répétés	
Viola Hrm	Alto	Note tenue harmonique	
Cello Sus p Low	Violoncelle	Note tenue	Piano dans le grave
Cello Sus f Low	Violoncelle	Note tenue	Forte dans le grave
Cello Sus	Violoncelle	Note tenue	Dans le médium
Cello Rep Low	Violoncelle	Note répétée	Dans le grave
Cello Rep	Violoncelle	Note répétée	Dans le médium
Cello Rep High	Violoncelle	Note répétée	Dans l'aigu
Cello Trem Slow	Violoncelle	Tremolo	Lent
Cello Trem Med	Violoncelle	Tremolo	À vitesse intermédiaire
Cello Trem Fast	Violoncelle	Tremolo	Rapide

Cello Pizz	Violoncelle	Pizzicato répétés	
Cello Sul Pont A	Violoncelle	Sul Ponticello	Stable
Cello Sul Pont B	Violoncelle	Sul Ponticello	Mouvant
Cello Flaut	Violoncelle	Flautando	Dans le médium
Contrabass Sus p	Contrebasse	Note tenue	Piano
Contrabass Sus f	Contrebasse	Note tenue	Forte
Contrabass Rep	Contrebasse	Note répétée	Mezzo-forte
Contrabass Trem m	Contrebasse	Tremolo	Simple
Contrabass Trem st	Contrebasse	Tremolo	Deux enregistrements sont joués simultanément : l'un placé à gauche et l'autre à droite
Contrabass Pizz	Contrebasse	Pizzicato répétés	

Instruments amplifiés

Nom	Instrument	Technique	Compléments
E-Violin Sus	Violon électrique	Note tenue	
E-Violin Trem	Violon électrique	Tremolo	
E-Violin Trem Dist	Violon électrique	Tremolo	Avec saturation
E-Violin Rep	Violon électrique	Note répétée	
E-Violin Rep Dist	Violon électrique	Note répétée	Avec saturation
E-Violin Rep 5th	Violon électrique	Note répétée	Double cordes à la quinte
E-Violin Rep 5th Dist	Violon électrique	Note répétée	Double cordes à la quinte avec saturation
E-Violin Col Legno	Violon électrique	Col legno	Répété
E-Violin Col Legno Dist	Violon électrique	Col legno	Répété avec saturation
E-Violin Pizz	Violon électrique	Pizzicato	Répété
E-Cello Sus	Violoncelle électrique	Note tenue	
E-Cello Sus Dist	Violoncelle électrique	Note tenue	Avec saturation
E-Cello Trem Low	Violoncelle électrique	Tremolo	Dans le grave
E-Cello Trem Low Dist	Violoncelle électrique	Tremolo	Dans le grave avec saturation
E-Cello Trem High	Violoncelle électrique	Tremolo	Dans l'aigu

E-Cello Trem High Dist	Violoncelle électrique	Tremolo	Dans l'aigu avec saturation
E-Cello Rep	Violoncelle électrique	Note répétée	
E-Cello Rep Dist	Violoncelle électrique	Note répétée	Avec saturation
E-Cello Pizz	Violoncelle électrique	Pizzicato	Répété
E-Cello Pizz Dist	Violoncelle électrique	Pizzicato	Répété avec saturation
E-Guitar Sus p	Guitare électrique	Note tenue	Piano
E-Guitar Sus p Dist	Guitare électrique	Note tenue	Piano avec saturation
E-Guitar Sus f	Guitare électrique	Note tenue	Forte
E-Guitar Sus f Dist	Guitare électrique	Note tenue	Forte avec saturation
E-Guitar Trem p Low	Guitare électrique	Tremolo	Piano dans le grave
E-Guitar Trem p Low Dist	Guitare électrique	Tremolo	Piano dans le grave avec saturation
E-Guitar Trem f Low	Guitare électrique	Tremolo	Forte dans le grave
E-Guitar Trem f Low Dist	Guitare électrique	Tremolo	Forte dans le grave avec saturation
E-Guitar Trem High	Guitare électrique	Tremolo	Dans l'aigu
E-Guitar Trem High Dist	Guitare électrique	Tremolo	Dans l'aigu avec saturation

Control Code MIDI pré-réglés

MIDI CC	Paramètre
CC 001	<i>Speed knob</i>
CC 011	<i>Bell Width</i>
CC 073	<i>Attack</i>
CC 069	<i>Release</i>
CC 080	<i>Notch on/off</i>
CC 081	<i>LFO on/off</i>
CC 092	<i>LFO Width</i>
CC 093	<i>LFO Central value</i>
CC 094	<i>LFO Speed</i>
CC 095	<i>LFO Phase</i>

Quelques astuces d'utilisation

- (1) Le bouton de vitesse est évidemment le plus attirant, mais n'oubliez pas de jouer avec le bouton *Bell Width* du coefficient de la cloche !
- (2) Lancer deux instances de *Shepard Designer* avec des réglages de vitesse ou même des directions différentes peut vous permettre de créer des textures impressionnantes très rapidement !
- (3) Pour mélanger plusieurs sources, réglez une instance de *Shepard Designer*, dupliquez la et changez uniquement la source.
- (4) Tous les paramètres peuvent être liés à des CC MIDI, servez vous en pour tirer le meilleur parti de *Shepard Designer* et l'adapter parfaitement à vos créations.
- (5) Ajoutez des effets à la suite de *Shepard Designer* tels que des délais, réverbérations, distorsions et autres effets de modulations pour créer le son dont vous avez besoin !
- (6) Grâce à la synchronisation en *bars/oct.*, vous pouvez utiliser *Shepard Designer* comme un instrument tonal pour créer des effets de tension/détente inouïs !

inouï samples a pour vocation de proposer aux compositeurs, aux producteurs et aux sound-designers des sons inouïs à fort potentiel musical. Que l'objet de la nouveauté soit centré sur l'instrument, la prise de son, la façon de traiter le son ou plusieurs de ces paramètres, chacun des instruments virtuels d'*inouï samples* est conçu pour s'intégrer naturellement dans vos compositions.

Toutes les expériences d'acoustique, de lutherie physique et numérique sont réalisées dans l'objectif de servir au mieux les créations artistiques et de leur permettre d'aller toujours plus loin.

Conditions générales d'utilisation

Tout possesseur et tout utilisateur de *Shepard Designer* s'engage à respecter le règlement suivant. Si vous n'êtes pas d'accord avec un ou plusieurs points, vous ne pouvez pas utiliser le logiciel ni les échantillons de *Shepard Designer*.

En dehors des sons de pianos créés avec *Very Close Piano 2*, Nelson MALLÉUS EIRL garantit que tous les échantillons de *Shepard Designer* ont été enregistrés spécifiquement pour ce projet. Toute ressemblance avec un autre enregistrement serait une pure coïncidence.

Shepard Designer ne peut être utilisé de façon commerciale que dans le cadre d'une composition musicale. Par conséquent, il est interdit de distribuer ou de céder - à titre gratuit ou payant - toute ou partie de ce logiciel ou des échantillons. Il est interdit de le revendre, de le prêter, de le louer, de le télécharger sur un serveur, de le transmettre à un autre utilisateur ou de s'en servir pour le développement d'un produit concurrent. Il est interdit d'utiliser les échantillons hors du logiciel *Shepard Designer* ou de les intégrer dans un autre lecteur d'échantillons.

Shepard Designer nécessite l'utilisation de *Kontakt 5* dans sa dernière mise à jour. Nelson MALLÉUS EIRL ne peut être tenu pour responsable au cas où *Native Instrument GmbH* ne poursuit plus de développement de *Kontakt*, ni de tous les problèmes pouvant découler de *Kontakt*. *Kontakt* est une marque déposée de *Native Instrument GmbH*.

En cas d'utilisation de *Shepard Designer* sans autre instrument ou uniquement avec des synthétiseurs, il doit être précisé « Enregistré par Nelson MALLÉUS » sur tous les supports présentant l'équipe technique (générique de film, jaquette de disque, site internet...)

Nelson MALLEUS EIRL
nelson@lamiprod.fr
160 rue Jean Monnet
39000 LONS-LE-SAUNIER
www.nelsonmalleus.com