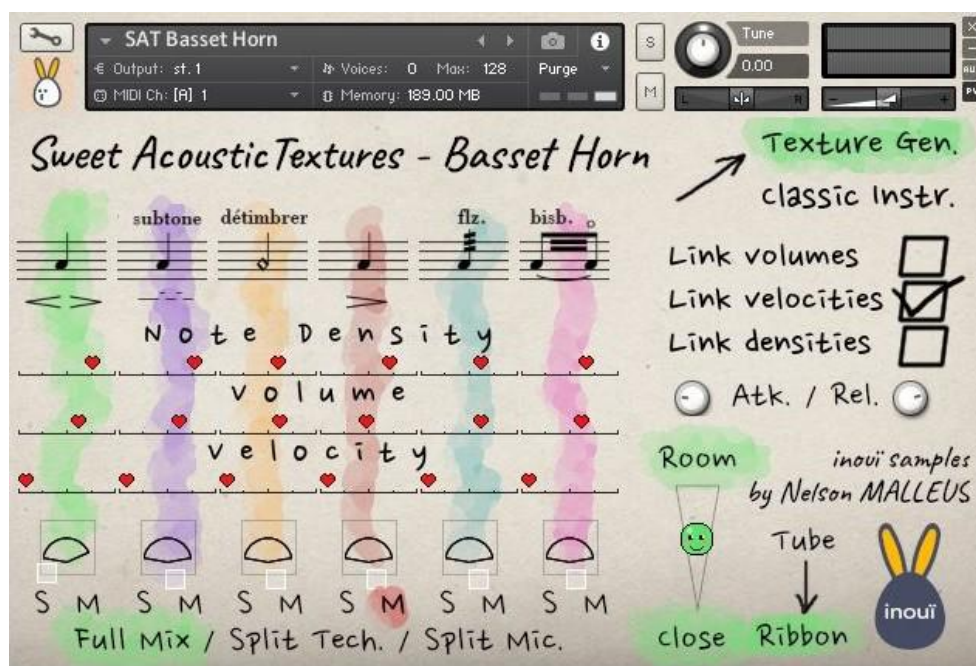


Sweet Acoustic Textures - Basset Horn



réalisé par Nelson MALLÉUS



Sweet Acoustic Textures - Basset Horn vous propose un cor de basset à la fois sous la forme d'instrument virtuel traditionnel et sous celle d'un générateur de textures acoustiques aléatoires contrôlées.

En plus des modes de jeux habituels vous pourrez intégrer à vos compositions du bisbigliando, du flatterzunge, du subtone... accessibles suivant vos besoin par des keyswitches ou par des contrôles de densité de note, de plage de vélocité et de spatialisation.

Les 3894 échantillons sélectionnés ont été enregistrés avec une épatante clarinettiste de la nouvelle génération parisienne dans une acoustique à la fois discrète et équilibrée, sans la moindre concession dans le choix du matériel, puis traités avec le plus grand soin dans le respect du timbre de l'instrument.

Si vous avez besoin du timbre rare du cor de basset pour vos compositions ou si vous cherchez à créer des textures acoustiques inouïes, *Sweet Acoustic Textures - Basset Horn* est certainement l'instrument qu'il vous faut !

Table des matières

[Caractéristiques](#)

[Crédits](#)

[Présentation de la collection](#)

[Interface et commandes](#)

[Le mode de fonctionnement de l'instrument](#)

[Le contrôle des modes de jeu](#)

[Les paramètres](#)

[Les réglages de position de microphones et de sortie](#)

[Liste des échantillons](#)

[Conditions générales d'utilisation](#)

Caractéristiques

- 3894 échantillons
- 48kHz / 24 bits
- 3 positions de microphone :
 - en proximité avec un **hypo-cardioïde large membrane à lampe** (mono)
 - en proximité avec un **ruban** (mono)
 - en semi-proximité avec une **paire d'omnidirectionnels courtes membranes** (stéréo)
- 13 modes de jeu :
 - Staccatissimo
 - Staccato
 - Decrescendo
 - Swell (son filé)
 - Long
 - Détimbré
 - Subtone (alternance entre un jeu normal et une légère pression de la langue sur l'anche ne coupant pas le son)
 - Fast Détaché (détaché rapide)
 - Fast Détaché Swell (détaché rapide en crescendo puis decrescendo)
 - Flatterzunge
 - Bisbigliando
 - minor Trill
 - Major Trill
- Jusqu'à 9 round robin
- Jusqu'à 4 couches de vitesse
 - les nuances vont de *ppp* à *mf*, nous n'avons pas enregistré de *f* ou de *ff*
- **Un mode classique** permettant de contrôler 6 modes de jeu sélectionnés par vos soins avec l'utilisation de keyswitches
- **Un mode génération de textures** aléatoires avec pour chacune des 6 techniques de votre choix le contrôle de :
 - la densité des événements
 - leur volume
 - la plage de vitesse autorisée
 - la spatialisation des événements via un pad XY
- La possibilité de lier les contrôles de volumes, de vitesse et de densité
- La possibilité d'activer, désactiver et de réinitialiser les round robins
- Le contrôle de l'attaque et du relâchement
- La possibilité de router automatiquement les techniques ou les microphones sur des canaux séparés

- Nécessite la version complète de *Kontakt 5.8.1* ou *Kontakt 6*
- Taille : de 0.60Go à 1.88Go

Crédits

Réalisation : Nelson MALLÉUS

Cor de basset : Joséphine BESANÇON

Enregistrement : Nelson MALLÉUS

Découpage et traitement des échantillons : Gaspard BACHY & Nelson MALLÉUS

Programmation & Graphisme : Nelson MALLÉUS

Conseils mathématiques : Lucas MALLÉUS

Équipe de test : Gaspard BACHY, Alexis MAINGAUD & Clément TERY

Enregistré en octobre 2020 à Caverne Studio - 56 boulevard Saint-Jacques - 75014 PARIS

Présentation de la collection

Sweet Acoustic Texture est une collection d'instruments acoustiques enregistrés sur des modes de jeu à la fois classiques et originaux dans des nuances douces.

Ces modes de jeu sont accessibles par des keyswitches comme sur la plupart des instruments virtuels...

... et ils peuvent aussi être déclenchés automatiquement grâce à un algorithme de génération de textures contrôlable conçu spécifiquement pour cette collection.

Ce générateur peut-être joué de façon polyphonique et vous laisse le choix des modes de jeu, de leur densité, de leur spatialisation et des plages de nuances autorisées.

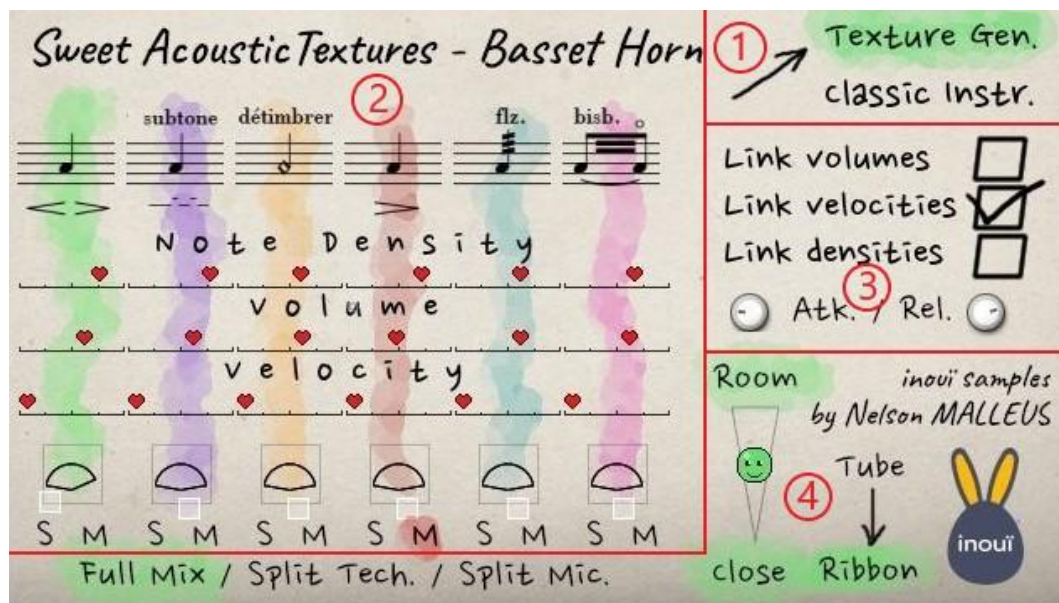
Les textures générées sont sèches, vous êtes donc libres de les traiter avec vos effets préférés de réverbération, délai, génération d'harmoniques, compression...

... et si vous ne souhaitez traiter que certains modes de jeu ou certaines positions de microphones, des réglages de sorties multicanales sont accessibles en un clic !

Interface et commandes

L'interface principale est composée de 4 zones :

- le mode de fonctionnement de l'instrument (1)
- les tranches de contrôle des modes de jeu (2)
- les paramètres (3)
- les réglages de position de microphones et de sortie (4)



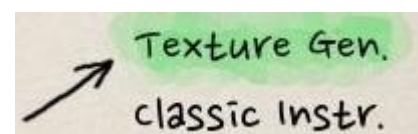
Le mode de fonctionnement de l'instrument

L'instrument peut fonctionner comme un générateur de texture en sélectionnant *Texture Gen.* ou comme un instrument virtuel traditionnel avec *Classic Instr.*

Suivant votre choix, des contrôles différents vous sont proposés.

Le mode *Texture Gen.* générera automatiquement des textures lorsque vous jouez une ou plusieurs notes. Ces textures peuvent évoluer en continu avec l'utilisation des contrôles disponible dans les tranches des modes de jeu.

Le mode *Classic Instr.* fonctionne comme un instrument virtuel classique : la zone rouge qui apparaît sur le clavier vous permet de choisir le mode de jeu qui sera entendu pour la prochaine note.



Le contrôle des modes de jeu

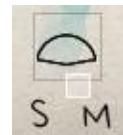
Vous disposez de 6 tranches pouvant être assignées aux modes de jeu de votre choix en cliquant sur la note ou la portée :

- Staccatissimo
- Staccato
- Decrescendo
- Swell (son filé)
- Long
- Détimbré
- Subtone (alternance entre un jeu normal et une légère pression de la langue sur l'anche ne coupant pas le son)
- Fast Détaché (détaché rapide)
- Fast Détaché Swell (détaché rapide en crescendo puis decrescendo)
- Flatterzunge
- Bisbigliando
- minor Trill
- Major Trill



Les paramètres *Volume*, *S*, *M*, et le panoramique sont disponibles dans tous les modes.

- *Volume* permet de contrôler le niveau sonore d'une mode de jeu
- *S* pour *solo* permet de jouer une technique de façon isolée (la fonction *solo* est ici exclusive)
- *M* pour *mute* permet de rendre muette une technique



Lorsque le contrôle de panoramique est placé tout en bas, les sons peuvent être générés à n'importe quel emplacement. Plus vous remontez et plus vous pouvez indiquer avec précision la position du son.

Si vous souhaitez que le son d'une technique sorte toujours du même endroit, il faut placer le panoramique tout en haut et indiquer la direction.

Les particularités du mode *Texture Gen.* :

Les contrôles *Note Density* et *Velocity* apparaissent seulement lorsque vous choisissez le mode *Texture Gen.*, et le contrôle de panoramique vous offrira des fonctions supplémentaires.

Note Density est le paramètre le plus important lors de la génération de texture :

- Si vous placez le cœur d'un mode de jeu complètement sur la gauche, une note de ce mode de jeu sera générée toutes les 20 à 50 secondes.
- Si vous placez le cœur d'un mode de jeu complètement sur la droite, une note de ce mode de jeu sera générée toutes les 0.1 à 1.2 secondes.

Tous les intermédiaires sont possibles. Si vous souhaitez éviter de trop charger l'espace sonore, il est recommandé de ne pas mettre une densité trop élevée pour les modes de jeu longs qui se superposeraient.

Velocity vous permet de définir la plage de vitesse autorisée pour chaque mode de jeu lors de la génération de texture :

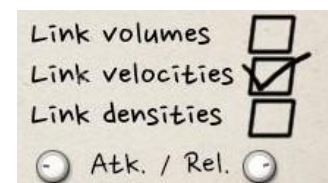
- Si le cœur est placé tout à gauche, seules les vitesses les plus faibles seront générées
- Si le cœur est placé au centre, toutes les vitesses peuvent être générées
- Si le cœur est placé tout à droite, seules les vitesses les plus élevées seront générées

Les paramètres *Note Density* et *Velocity* sont bien sûr contrôlables en continu pour vous permettre d'accéder à toutes les pages intermédiaires et les faire évoluer au fil de la génération des textures.

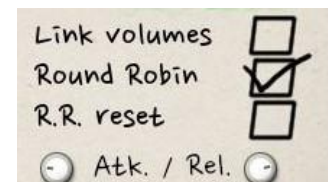
Les paramètres

Les paramètres proposés dépendent du mode de fonctionnement de l'instrument :

Si vous êtes en *Texture Gen.*, alors vous aurez la possibilité de lier les contrôles de volume, de vitesse et de densité des différents modes de jeu entre eux.



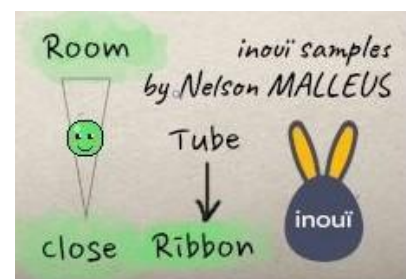
Si vous êtes en *Classic Instr.*, vous pourrez toujours lier les contrôles de volume des différentes techniques entre eux et vous aurez aussi la possibilité d'activer ou désactiver le round robin ou de le réinitialiser. La touche jaune située sur un *si* du clavier vous permet aussi de réinitialiser le round robin.



Les contrôles *Atk.* et *Rel.* vous permettent d'appliquer les paramètres d'attaque et de relâchement d'une enveloppe ADSR à tous les échantillons.

Les réglages de position de microphones et de sortie

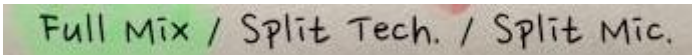
- *Room* vous permet de charger ou décharger les échantillons d'ambiance
- *Close* vous permet de charger ou décharger les échantillons de proximité
- *Tube* et *Ribbon* vous permettent de choisir si les échantillons de proximité sont ceux enregistrés avec un microphone à lampe ou un microphone à ruban



Ce qui est vert, qui monte et qui descend vous permet de régler l'équilibre entre les microphones d'ambiance et le microphone de proximité choisi.

Les paramètres de sortie vous permettent de choisir entre 3 pré-réglages :

- *Full Mix* : tous les sons sortiront par la sortie stéréophonique principale de l'instrument
- *Split Tech.* : chaque mode de jeu sortira par une sortie stéréophonique séparée allant de gauche à droite pour 1 à 6
- *Split Mic.* : chaque position de microphone sortira sur une sortie stéréophonique séparées : *Tube* en 1, *Ribbon* en 2 et *Room* en 3



Full Mix / Split Tech. / Split Mic.

Pour profiter des sorties multicanales de *Kontakt*, je vous invite à vous diriger vers le manuel rédigé par *Native Instruments* et celui de votre STAN.

Liste des échantillons

Mode de jeu	Plages de vélocité	Round robins
Staccatissimo	4	9
Staccato	4	7
Decrescendo	2	2
Swell	8	2
Long	3	2
Détimbré	1	2
Subtone	2	2
Fast Détaché	1	1
Fast Détaché Swell	1	1
Flatterzunge	2	2
Bisbigliando	2	2
minor Trill	3	2
Major Trill	3	2

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 *Sweet Acoustic Textures - Basset Horn* 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 *Sweet Acoustic Textures - Basset Horn*.

Nelson MALLÉUS EIRL garantit que tous les échantillons de *Sweet Acoustic Textures - Basset Horn* ont été enregistrés spécifiquement pour ce projet. Toute ressemblance avec un autre enregistrement serait une pure coïncidence.

Sweet Acoustic Textures - Basset Horn 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 *Sweet Acoustic Textures - Basset Horn* ou de les intégrer dans un autre lecteur d'échantillons.

Sweet Acoustic Textures - Basset Horn 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 *Sweet Acoustic Textures - Basset Horn* sans autre instrument ou uniquement avec des synthétiseurs, il doit être précisé « Cor de basset - Joséphine BESANÇON, Enregistré par Nelson MALLÉUS » sur tous les supports présentant l'équipe technique (générique de film, jaquette de disque, site internet...)