

"GUITARIST" SUGAR BYTES.

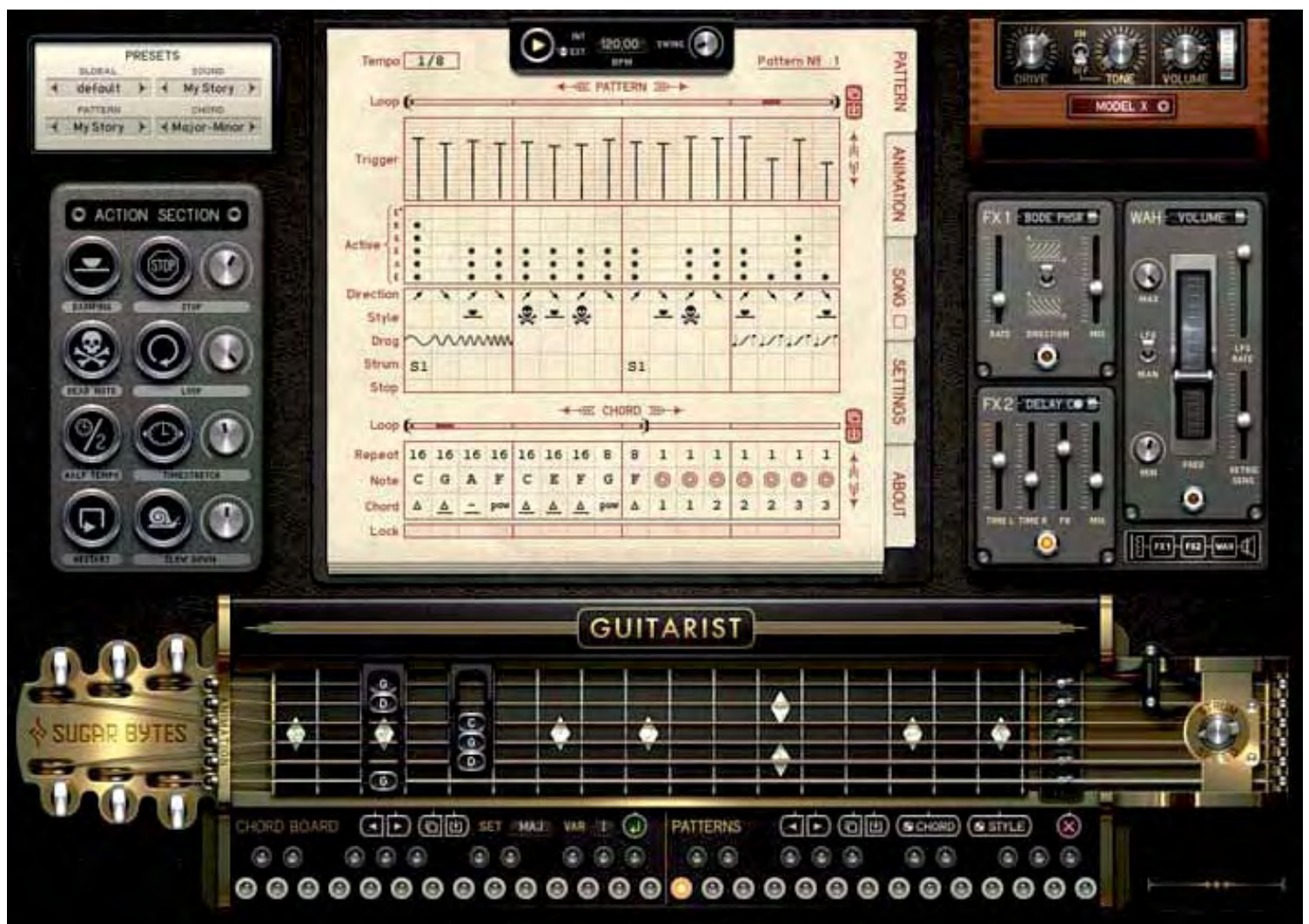
Malgré la difficulté à reproduire, à base d'échantillons, le jeu réaliste d'un guitariste, "Sugar Bytes" s'est lancé le défi de faire mieux que ses concurrents directs, "Applied Acoustics Strum" ou encore "GuitarPro Musiclab". Voici donc la présentation du Plug-in "GUITARIST", voyons si le défi est relevé...

Le risque le plus important pour la guitare, c'est que l'ensemble sonne brut et artificiel... Donc les gens de "Sugar Bytes" ont concentré leurs efforts sur le sampling des 3 guitares proposées, Stratocaster, Telecaster et une troisième plus basique, Duesenberg Start Player avec deux sonorités différentes, normale ou Bright. Chacune des guitares est basée sur 2.200 échantillons, un simulateur d'ampli et une section d'effets.

"Guitarist" est disponible pour Mac ou PC fonctionnant en standalone ou aux formats VST & AU. Suite au téléchargement de l'install (500 Mo), avec le n° de série, l'installation est très rapide. La première chose qui ressort est l'interface utilisateur. Le graphisme est très joli et surtout bien adapté pour une ergonomie très agréable. Avec des parties animées et le médiator en mouvement, "Guitarist" reste attractif et ludique.

La fenêtre principale est divisée en plusieurs sections. En haut à gauche sont des menus pop-up pour les presets de chargement et de navigation. Dans le centre de l'écran, une sorte de piano-roll d'affichage d'un séquenceur intégré. Côté droit ce sont les effets et simulateur d'ampli.

En bas se trouve la «guitare» elle-même, sur laquelle des symboles représentent les doigts qui se déplacent pour la formation des accords que "Guitarist" joue grâce aux informations MIDI venant de votre clavier.



Les presets sont sous-divisés en quatre différents types : Global, Sound, Patterns et Chord. Chacun des préréglages contient le type de guitare, les presets d'effets, les strumming et les modèles de picking. Coté main gauche, globalement on trouve les sélections des ajustements automatiques des préréglages, correspondant aux 3 autres catégories. Les possibilités de mélange des accords d'un preset avec le picking d'un autre, tout en rajoutant les différents effets d'un 3^{ème} preset. Ce qui ouvre une perspective de jeu plus qu'intéressante. Tous ces réglages sont mémorisables dans la partie User Preset du plug-in. La première impression avec "Guitarist" est séduisante.

D'autre part, certains presets existants sont étonnamment réalistes, certains autres sont plus communs, alors que 2 ou 3 presets sont vraiment difficiles à supporter.

"Guitarist" est essentiellement un outil de guitare rythmique, même si des lignes mélodiques sont programmables, mais je ne pense pas que "Guitarist" ait été développé pour ce style d'utilisation. Comme dans toutes machines ou soft, l'âme est indispensable.



Un vaste ensemble de notes frettées et cordes à vide ont été échantillonnées, chacune répétée plusieurs fois. Le «Round robin» est la fonction utilisée pour alterner la lecture des différents échantillons dans l'un des 2 modes. Mode aléatoire, un échantillon est sélectionné au hasard, dans le pool disponible pour la note jouée. En mode série, plusieurs échantillons (impossible de les compter, mais je pense à 4 ou 5 minimum) sont mis à disposition de la note et joués l'un après l'autre en partant toujours de la note la plus haute. Le premier mode "Aléatoire" est plus réaliste, car il imite les variations et les performances d'un véritable instrument.

"Guitarist" peut, manuellement être désaccordé, mais demi ton par demi ton. Pour retrouver l'accordage parfait, un double clic sur la tête de réglage, et tout redevient normal. Le fait de désaccorder "Guitarist" permet de rattraper une prise d'un guitariste dont le manche est capricieux, ou tout simplement pour donner un petit air de live approximatif.

Un bon choix de guitare orientée effets est construit en trois différents modules, suivi d'un simulateur d'ampli. La sortie du signal reste fixe et il n'est pas possible de "patcher" les modules entre eux. Les effets sont essentiellement des inserts, malgré les différents contrôles pour ajuster l'équilibre Wet/Dry pour les FX1 & 2.

Le "FX1" c'est plutôt les Chorus, Phaser, Phase ou auto Wah, agréable dans l'ensemble...

Le "FX2" ce sont les réverbères, delay, qui sont excellents.

En troisième position, une "Wah Wah" virtuelle à taux variable, qui à mon goût sonne très bien.

Enfin, un LFO pour balayer l'effet d'avant en arrière. Le LFO peut être réglé pour re-déclencher des signaux d'entrée au dessus d'un seuil donné (une autre façon de la production de «l'auto-wah" effets), et "Max et Min" contrôles vous permettent de définir la limite supérieure et les limites inférieures de balayage de l'effet. Cet ensemble d'effets reste tout à fait honnête, sans pour autant égaler les effets hardware beaucoup plus nasillard ou carrément "dirty".

Enfin pour finir, le simulateur d'ampli a trois modes différents.

Le 1 : Volume avec commandes de tonalité et le drive.

Le 2 : Plus crade, avec volume, drive, Low, Mid, et High pouvant donner des effets beaucoup plus flous. Ces 2 modes sont simples et efficaces, s'insérant parfaitement dans la chaîne d'effets d'une guitare électrique.

Le 3 : Mode "DI box" qui exclu, à part le volume, quelque simulation que ce soit. Parfait pour attaquer un simulateur externe à ceux de "Guitarist".

On continue...

Coté programmation, "Guitarist" n'est pas en reste. Il faut regarder le centre de l'écran. Ça ressemble à un parchemin avec sur la droite, 5 onglets marqués Pattern, Animation, Song, Paramètres. Les trois premiers sont l'endroit pour saisir et modifier les données de séquence des patterns et des titres. (La page des paramètres est celle des définitions des préférences des différents instruments.)

Tempo **1/8** INT 120.00 SWING EXT BPM Pattern No 1

← PATTERN →

Loop

Trigger

Active

Direction

Style

Drag

Strum

Stop

← CHORD →

Repeat

Note

Chord

Lock

PATTERN ANIMATION SONG SETTINGS ABOUT

La page Patterns a quatre principales «Voies» de données allant de gauche à droite. La voie la plus haute transporte les données de «triggers». Pour chaque étape, il ya une barre verticale avec une poignée qui peut être déplacée vers le haut ou vers le bas pour régler l'amplitude de cette étape (toutes les tirettes descendues annulent le son).

Juste en dessous, la Voie permet l'activation des cordes pour chaque step de configuration. La corde par défaut "Voicings" utilisant les 6 cordes, peut être désactivée depuis cette voie.

La voie suivante est l'endroit où vous sélectionnez la corde à jouer pour chaque step. Une note de base peut être sélectionnée par drag & drop directement dans le tableau. Vous pouvez choisir l'un des 12 types d'accords à partir d'un petit menu pop up et chacun des types dispose de 3 positions de doigts différentes.

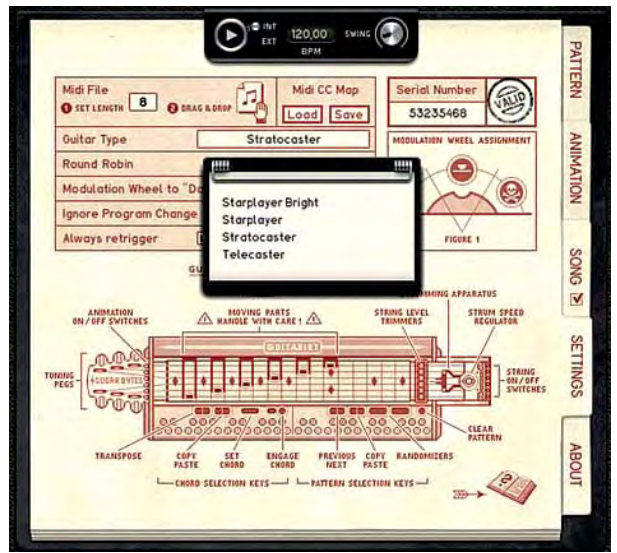
L'onglet Animations offre la programmation des mouvements des doigts sur le manche, et chaque doigt peut monter ou descendre de 1, 2 ou 3 demi-tons. Bref, la programmation de "Guitarist" est particulièrement élaborée. C'est en jouant avec le soft que j'ai apprécié toutes ces possibilités. Pour être tout à fait franc, je n'ai pas encore fait le tour de toutes les innovations de "Guitarist".

"Guitarist" a sa propre page séquenceur Song pour coordonner les changements de modèle. Ainsi séquencer les modèles qui peuvent être glissés et déposés sur le séquenceur hôte, ou sur le bureau, et sauvegardés comme des fichiers MIDI.

Tout cela semble un peu compliqué, mais c'est en fait très facile de travailler avec "Guitarist". Avec un demi-douzaine de clics de souris, vous pouvez créer rapidement un modèle qui s'apparente très vite à ce que peut jouer un véritable guitariste. Et plus important encore, ce que peut programmer un clavier pour faire sonner "gratteux".

Conclusion :

"Guitarist" de "SUGAR BYTES" est savamment pensé et plutôt bien réussi. La mise en œuvre est très bien faite. Bien sûr, les effets intégrés sont utiles, mais rien d'exceptionnel. Coté échantillons, là rien à dire, c'est du très bon travail. "Guitarist" apporte, avec ses grosses capacités de programmations, un réalisme et une vie à votre part de guitare. C'est pour moi un très bon outil qui reste raisonnable pour le prix de 199€.



Distribution : Depuis le site "SUGAR BYTES".
Site : <http://www.sugar-bytes.com/content/products/Guitarist/>
Contact : info@sugar-bytes.de

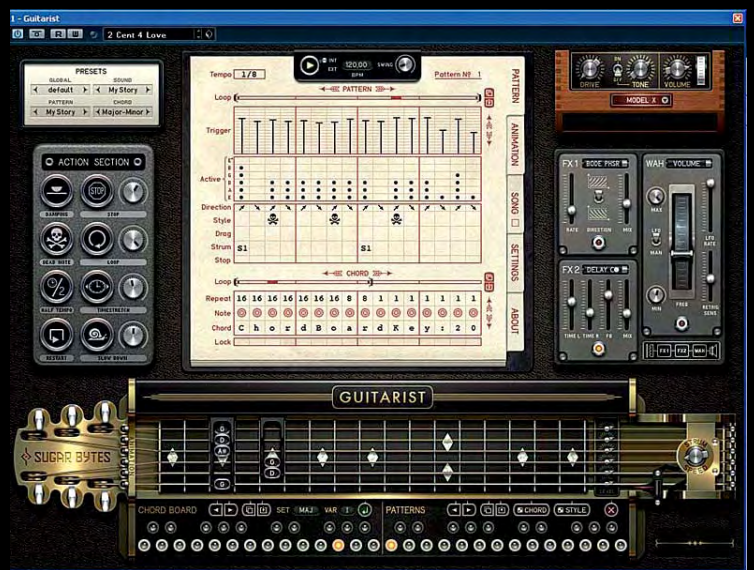
Avis général : +

- Rapide et facile à utiliser pour un non-guitariste.
- Capable de construire une part de guitare convaincante et réaliste.
- Effets intégrés et simulations d'ampli utiles.
- Une émulation intelligente et détaillée de la mécanique du jeu de guitare (rythmique).

- Les types de guitare sont très différents, mais ont le même style de sonorité.

Réalisé au studio
"NuSHOCK MUSIC" par :
ROBY.

"NUSHOCK MUSIC"
981, Ave de Biarritz
Quartier Marihart
64210 BIDART



www.nushockmusic.com
Tél. 05 59 41 15 88 / Fax. 05 59 43 71 07
E.mail : studio@nushockmusic.com