

# "SPECTRAL MACHINE"

## "THE SOUND GUY"

### CRÉEZ VOS PROPRES EFFETS.

The Sound Guy, Inc

LoFeedbk [%]	Low Cutoff [Hz]	MIFeedbk [%]	Hi Cutoff [Hz]	HiFeedbk [%]
30.00	500.00	30.00	2000.00	30.00

LoDelay [ms]	MIDelay [ms]	HiDelay [ms]
300.00	500.00	100.00

Wet/Dry: 1.00    Gain: 0.00

**EFFECTS**

- Freeze
- Sample & Hold
- Delay Spectral Bands**
- Spectral AM
- 3-Band Filter
- Spectral Peak/Notch
- Oscillating Peak/Notch

**Preset Description**

Independent delay on three frequency bands. Split into three bands using the two Cutoff knobs. Sliders control the delays; Feedbk knobs control the feedback. Try various Delay times and Wet/Dry settings.

"The Sound Guy" est à la naissance de logiciels, depuis la fin des années 90, qui font date. Earl Vickers a présenté pour la première fois son produit phare "SFX Machine": un plug-in qu'il a développé au fil des incarnations diverses, pour gagner l'appui enthousiaste et de nombreuses récompenses au fil du temps. Nous voilà équipé d'un nouveau plug "SPECTRAL MACHINE". Si SFX Machine a été si populaire, depuis si longtemps, c'est qu'il est un témoignage non seulement pour sa qualité, mais aussi pour sa polyvalence: le plug-in est une sorte de guichet unique, offrant une approche modulaire qui permet aux utilisateurs de concevoir leurs propres effets uniques à partir de zéro (ou de creuser dans la banque de présets énorme).

"SPECTRAL MACHINE" est une nouvelle offre de "Sound Guy", et la première à être codées de manière totalement indépendante des SFX Machine. Il a une philosophie semblable en ce sens qu'il offre une variété d'effets au sein d'une interface unique et simple; contrairement à la conception ouverte de SFX Machine, "SPECTRAL MACHINE" se concentre carrément sur le domaine fréquentiel des effets. L'audio entrant est analysé et transformé en bandes de fréquences, qui peuvent être traitées indépendamment les unes des autres.

"SPECTRAL MACHINE" dispose d'un total de 15 effets modifiables. Sept d'entre eux sont "General Purpose" effets, adaptés pour le traitement de presque tous les sons, tandis que les huit autres sont conçus spécifiquement pour le traitement monophonique, comme (le plus évident) une seule voix principale, ou tout autre timbre, où, vierge d'une note jouée simultanément. Ces effets ne dépendent pas du suivi des signaux entrants, donc polyphoniques ou le matériel chordal tout simplement pas approprié, et se traduira par un son brouillé à la sortie.

Le plug-in dispose d'une interface sans fioriture constitué d'un panneau de curseurs, boutons et les étiquettes de texte. L'affectation des commandes a des fonctions variées selon l'utilisation de l'effet : La même chose pour le curseur qui pourrait être utilisé pour définir un temps de shunt, la profondeur de modulation, le gain du signal ou la hauteur de décalage. Certains effets se contentent d'un seul paramètre ajustable, tandis que d'autres utilisent des boutons et curseurs différents. En conséquence, lorsque vous utilisez l'automatisation, et que le contrôleur lui-même est sélectionnable, il ordonne à sa fonction actuelle, un changement, c'est donc une bonne idée de vérifier les affectations sur l'interface utilisateur lors de la sélection d'un paramètre à automatiser. Il ya des contrôles de gain global pour Wet/Dry et de sortie, enfin, il ya une zone "Preset Description" qui explique brièvement les caractéristiques et les paramètres de l'effet sélectionné.

Les effets à usage général sont facilement identifiables, tandis que tous, fondamentalement, agissent sur le contenu des fréquences d'un son, et donc, offrent une variété impressionnante de possibilités, notamment le delay multibandes et tremolo, différents types de filtrage, S & H et Freeze spectral.



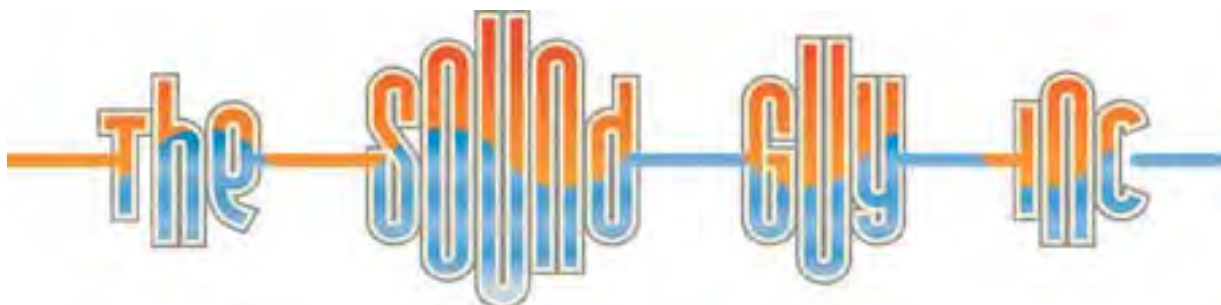
## Spectral Machine dans CUBASE 6



L'effet de délai permet à l'utilisateur de définir un temps de retard (jusqu'à dix secondes) et des annotations en bas du plug, des bandes de fréquence moyenne et haute, mais également une fréquence de transition entre chaque bande. Exceptionnellement, il n'ya pas de synchronisation hôte disponibles dans la "SPECTRAL MACHINE", donc le temps de retard doit être réglé à l'oreille ou, pour ceux insistant sur le tempo sync précis devront faire appel à une calculatrice de tempo / délai. Il est difficile de ne pas considérer cette faiblesse, maintenant que cette fonction est omniprésente pour les plug-ins de retards, mais ce n'est pas un plug-in de delay en soi. Le manque de synchronisation et la disponibilité de temps de retard, oblige l'utilisateur à repenser son approche de retard.

Personnellement, je trouve la question plus problématique lorsque vous utilisez la catégorie "Sample & Hold"; le tampon audio peut être "gelé" pendant une seconde, mais j'imagine que la plupart des utilisateurs voudront utiliser S & H en phase avec leur morceau pour générer des effets rythmiques. Là encore, cela devrait être atteint par l'utilisation d'une calculatrice de tempo / délai.

"FREEZE SPECTRAL" est certainement le plus efficace des effets à usage général. L'audio passe par le plug sans modification tant que l'utilisateur clique sur le bouton "Fire", ce qui gèle le son au moment de l'activation, le signal congelé est envoyé à travers une enveloppe de désintégration. Les utilisateurs peuvent définir un temps de shunt pour les bandes basses et hautes fréquences, et une fréquence de coupure. Selon la nature du signal d'entrée et le temps de décroissance choisie, cela peut ajouter au maintien des notes particulières ou créer des sons de cloches ou carillon. C'est le seul effet dans "SPECTRAL MACHINE" qui utilise des "boutons" (par opposition aux curseurs), et j'espère que ceux-ci pourraient être mappés soit à des notes MIDI ou quelque autre forme de bascule (on / off) du contrôleur. Cependant, "Fire" et les boutons de réinitialisation répondent à des données de contrôle continu, et pour le coup, j'ai trouvé une certaine difficulté à les automatiser avec un certain degré de précision. Malheureusement, aucune des commandes de la machine spectrale ne semble être reconnue par "CUBASE" en mode Latch. Je n'ai pas réussi à affecter l'automatisation qui ne peut pas être écrite en cliquant sur les boutons en temps réel. Je n'ai pas été capable de router l'un des contrôles aux contrôleurs MIDI dans la fenêtre du contrôleur de "CUBASE 6", même si les utilisateurs d'autres DAW peuvent rencontrer ce problème.



Les effets monophoniques sont centrés sur la hauteur et la transformation des formants, avec des options de transpositions, d'harmonisation, ajustement de la hauteur, «robotiser» ou et ajouter un vibrato. Plus unique, "SPECTRAL MACHINE" permet aux utilisateurs de scinder et modifier à partir de portions non voisées du signal, (c'est à dire pas séparé du bruit). Là une gamme étendue d'outils très efficace.

L'effet Harmoniser peut générer deux harmonies, en entrant un terrain de compensation jusqu'à 12 demi-tons (une octave) dans les deux sens. Le gain de la partie harmonie peut être réglé, et chacun peut être retardée jusqu'à 500ms. Bien sûr, ce type d'effet d'harmonie fonctionne en parallèle avec le signal source et ne prend pas en compte la "clé / accord" du morceau de musique, mais des manipulations précises de la maîtrise du flottement, en utilisant l'automatisation, seront utiles à cet égard.

Un point très sympa, l'effet de vibrato est excellent, ce qui peut être utilisé soit pour produire une modulation subtile et une sonorité naturelle, ou comme quelque chose de beaucoup plus extrême en composant jusqu'à la profondeur du LFO et le ralentissement du taux. La robotisation va aplatir le matériel mélodique à une seule note, bien que cela soit exprimé en fréquence (de 20Hz à 10kHz) plutôt que comme une note, et doit donc être ajusté par l'oreille. Avec presque tous les effets monophoniques, en variant le contrôle de Wet/Dry apporte une précieuse dimension supplémentaire à l'effet; en particulier avec Quantize Pitch, Vibrato et robotic.

"SPECTRAL MACHINE" offre un grand nombre de possibilités: il fournit une gamme variée d'effets, dont certains sont assez uniques. Utilisé avec imagination, peut-être avec plusieurs instances, le plug-in est extrêmement puissant. C'est aussi une excellente valeur, à chaque élaboration d'effets. Bien agréable le test de ce plug-in, de plus la qualité sonore est exceptionnelle. Pourtant, il existe de nombreuses façons d'utiliser le logiciel, qui, à mon goût, pourrait améliorer les versions suivantes. Le plus évident étant l'inclusion de la synchronisation d'hôte. SFX Machine a apporté dans "SPECTRAL MACHINE", une forte possibilité pour combiner les effets de certains, et pour ajouter de la Robotisation, par exemple avec "Shapeshifter".



#### Effets à usage général :

##### **Delay Spectral Bands...**

Appliquer délais distincts aux différentes bandes spectrales, avec un contrôle individuel sur la quantité de feedback dans chaque groupe!

##### **Spectral Freeze....**

Cliquez sur le "Feu" pour figer le bruit, qui décroît ensuite à des taux différents pour les fréquences hautes et basses. Cliquez sur le bouton "Reset" pour débloquer.

##### **Sample & Hold**

Similaire à Spectral Freeze, mais il se déclenche automatiquement à un intervalle spécifié.

##### **3 AM**

Un effet de trémolo avec contrôle individuel par rapport au taux de modulation et de la profondeur dans trois bandes de fréquences.

##### **3-Band Filter**

Un contrôle précis sur le gain en trois bandes de fréquences choisies par l'utilisateur.

##### **Spectral Peak/Notch**

Permet d'accentuer ou d'atténuer une bande de fréquence arbitrairement étroite autour d'une fréquence spécifiée.

##### **Oscillating Peak/Notch**

Intéressant de pointe / effet d'entaille avec une fréquence centrale d'oscillation.

- Effets monophoniques (pour les sources monophoniques telles que la voix en solo, clarinette, saxo, etc)

##### **Pitch Shift**

Dans le domaine fréquentiel de transposition avec préservation du timbre.

##### **Harmonize...**

Transpositions multiples avec la préservation de timbre. Cela peut aussi être utile pour épaissir les voix ou arranger les pistes instrumentales monophoniques.

##### **Pitch Quantizer...**

Pour donner un coup de pouce à chaque note d'un demi-ton le plus proche, pour la correction de pitch ou pour créer un effet vocal intéressant.

##### **Pitch Isolate**

Isole la partie tonale du reste du son.

##### **Sine / Noise.....**

Vous donne un contrôle indépendant sur les portions sinusoïdales et le bruit / transitoires du son.

##### **Spectral Shapeshifter....**

Permet de modifier la forme des formants vocaux (enveloppe spectrale) sans affecter la hauteur. Vibrato

Fréquence-module seulement la composante sinusoïdale.

##### **Robotization....**

Change la hauteur d'une fréquence fixe pour un effet robotique.

SPECTRAL Machine™ propose une large gamme d'effets uniques dans le domaine fréquentiel.  
<http://www.sfxmachine.com/spectralmachine/index.html>

**PRIX = 68 €**

Gel spectral

Retard bandes spectrales

3-bandes Modulation d'Amplitude

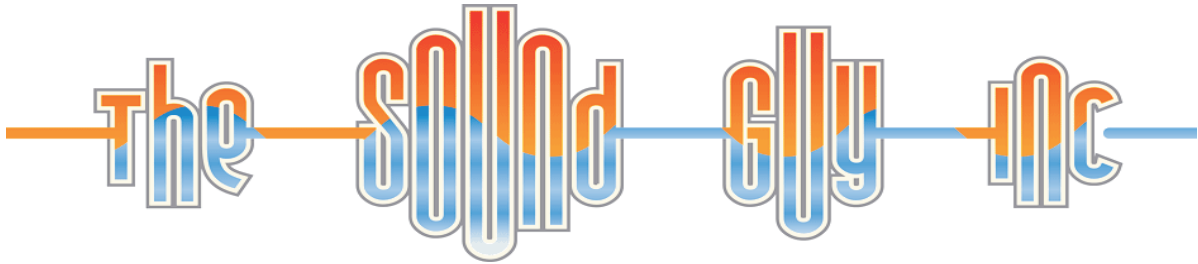
Harmoniser

Quantification de hauteur

Distribution : Uniquement en téléchargement.

Site : [www.sfxmachine.com](http://www.sfxmachine.com)

Contact : [sfx@sfxmachine.com](mailto:sfx@sfxmachine.com)



- Spectral freeze, ébouriffant.  
- Le prix.



- Pas de synchronisation hôte.

Réalisé au studio  
"NuSHOCK MUSIC" par :  
**ROBY.**

**"NU SHOCK MUSIC"**  
PRODUCTION / EDITION  
981, Ave de Biarritz  
64210 BIDART



[www.nushockmusic.com](http://www.nushockmusic.com)

Tél. 05 59 41 15 88

[studio1@nushockmusic.com](mailto:studio1@nushockmusic.com)

A screenshot of the SPECTRAL machine software interface. The interface is dark-themed with various controls and sliders. At the top, it says 'SPECTRAL machine' and 'The Sound Guy, Inc.'. Below that, there are sections for 'General Purpose' (with checkboxes for 'General Purpose' and 'Monophonic'), 'EFFECTS' (with a list of effects like 'Freeze', 'Sample &amp; Hold', etc.), and a 'Preset Description' box at the bottom. The 'Preset Description' box contains the text: 'Independent delay on three frequency bands. Split into three bands using the two Cutoff knobs. Sliders control the delays; Feedbk knobs control the feedback. Try various Delay times and Wet/Dry settings.' The interface also features several knobs for 'LoFeedbk', 'Low Cutoff', 'MIFeedbk', 'Hi Cutoff', and 'HiFeedbk', and sliders for 'LoDelay', 'MIDelay', 'HiDelay', 'Wet/Dry', and 'Gain'.