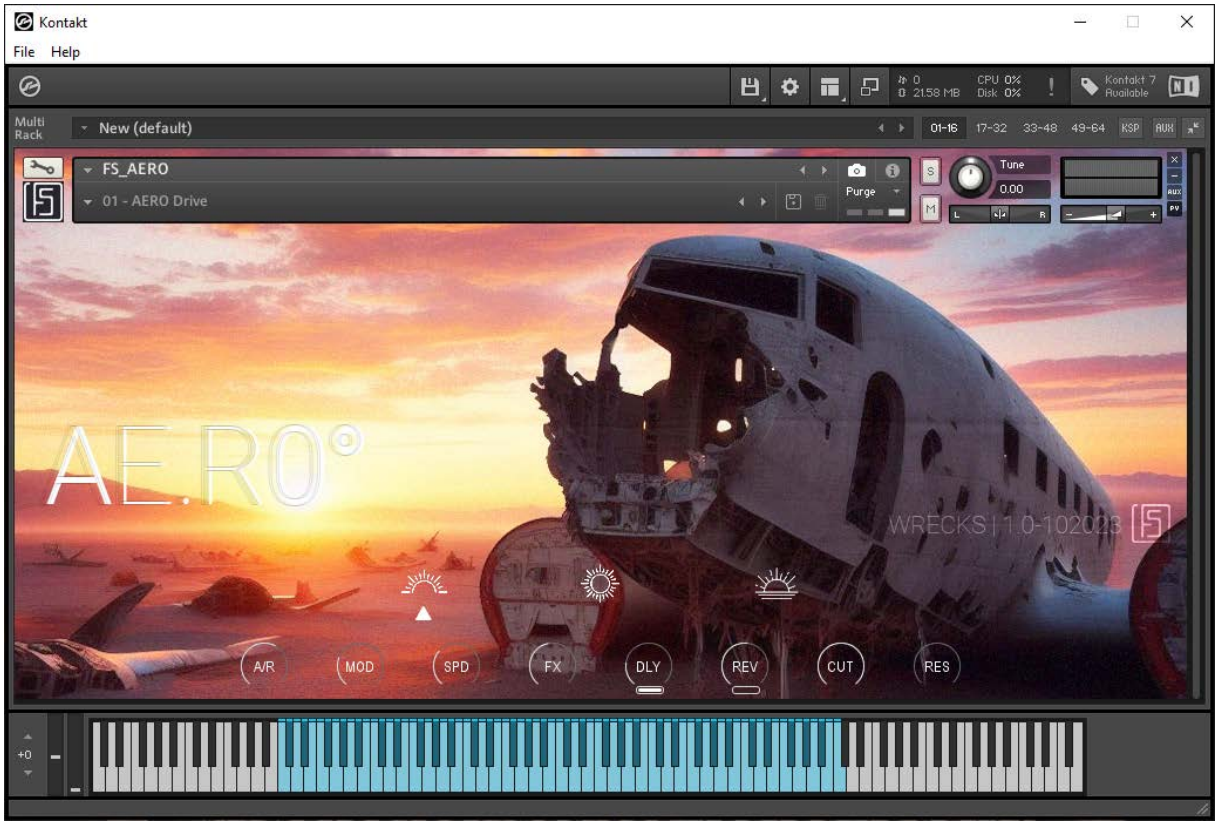
4MBIENCE
COMBINATED NEURAL GENERATION

Manuel de l’utilisateur [FR]



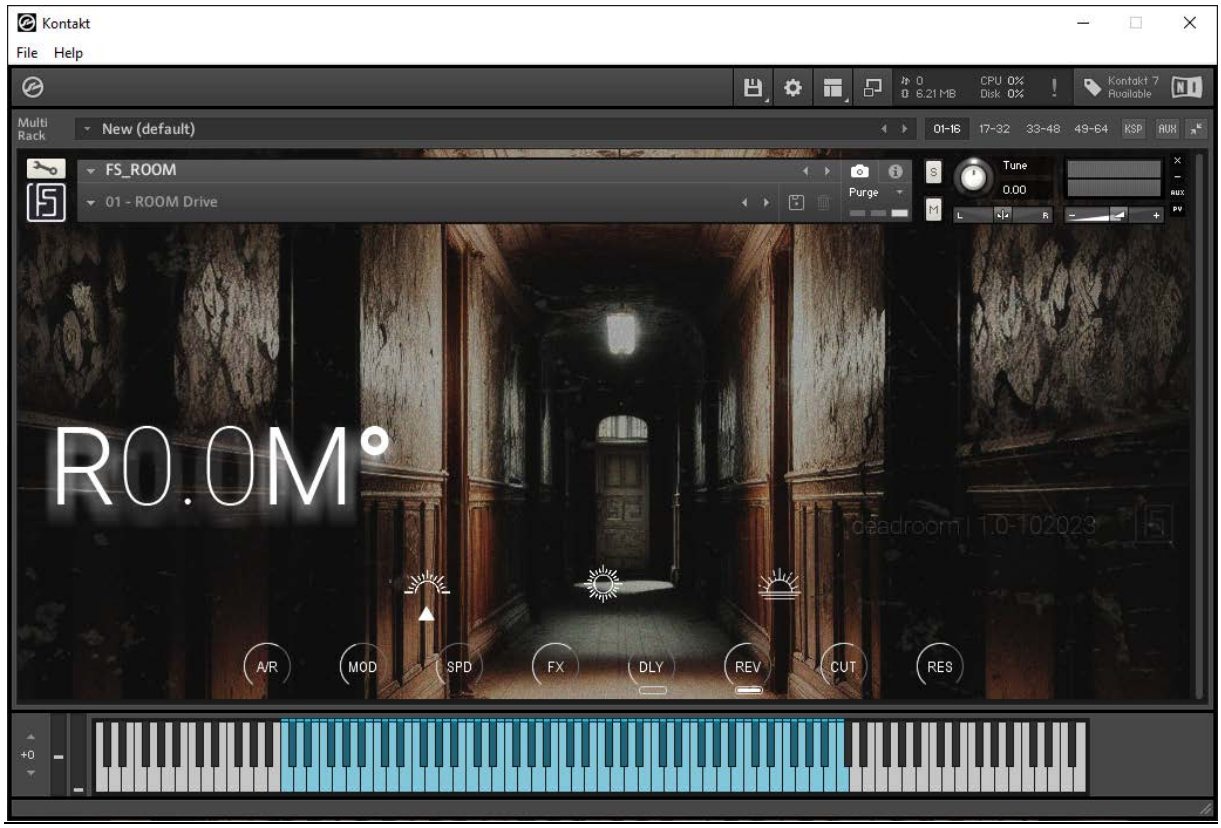
Bienvenue ! Merci d’avoir fait l’acquisition de 4MBIENCE Collection Volume 1

Genèse

Le développement d’4MBIENCE est issu d’un processus créatif hybride.
Aujourd’hui, il existe des mots qui résonnent particulièrement fort dans le paysage audionumérique. L’un d’entre eux est évidemment « I.A », chargé de toutes les peurs et de tous les espoirs. Que sera notre futur musical maintenant ?

4MBIENT ne prétend pas répondre à ces questions délicates. Par contre, le processus créatif dont il est un premier aboutissement, ne cache pas l’utilisation de l’I.A.
Pas question de programmation ou de sound design assisté par I.A, la démarche est beaucoup plus humaine que cela. C’est en prenant en main des générateurs d’images utilisant l’Intelligence Artificielle que le concept de 4MBIENCE a commencé à se matérialiser. Un constat devenait de plus en plus évident : l’I.A dispose d’une incroyable capacité à produire des images étranges, cauchemardesques, irréelles.

En donnant à l’I.A les mots-clés, en la guidant textuellement, nous avons obtenu des illustrations intéressantes qui ont immédiatement mis en route notre créativité.
4MBIENCE est donc une interprétation sonore humaine issue d’une image IA produite sur la base d’une description textuelle sortie d’un cerveau organique.
Voilà qui explique pourquoi le nom de l’expérience est « Combinated Neural Generation » : il s’agit de la génération d’un objet (logiciel) issu de la combinaison de neurones humains et électroniques.



Architecture de l'instrument

1/ La Source

4MBIENCE est un synthétiseur disposant d'un unique « Oscillateur ».
Cet Oscillateur peut-être un échantillon (sample) ou une Table d'Onde (wavetable).
Dans tous les cas il s'agit d'une création particulière pour coller à l'image visible sur l'interface.

2/ Les Contrôles

Contrairement à nos autres séries d'instruments, 4MBIENCE dispose de peu de contrôles. Cela s'explique par le fait qu'une grosse partie du sound design a déjà été faite lors de la création des samples et des tables d'ondes. La seconde raison justifiant ce dépouillement est matérielle : la plupart des claviers MIDI disposent le plus souvent de 8 encodeurs et/ou 8 tirettes. Nous avons choisi de vous donner l'occasion de contrôler l'intégralité de l'instrument avec ces 8 boutons, en plus de la molette de pitchbend et de la molette de modulation.

4MBIENCE dispose d'une enveloppe simplifiée, les paramètres Attack et Release habituels sont réunis dans un seul contrôle nommé **A/R**. Plus vous augmentez la valeur de ce contrôle (vers la droite) et plus le temps d'attaque et de relâchement augmentent

4MBIENCE propose, en plus de l'Enveloppe **A/R**, deux réglages de modulations :
MOD, qui permet de doser les modulations et intermodulations basées sur des enveloppes, et **SPD**, qui ajuste la vitesse des LFOs. Pour chaque instance de 4MBIENCE, les LFOs sont toujours synchronisés au tempo de votre séquenceur.

Chaque instance d'4MBIENCE offre des presets (4 au minimum). Pour choisir le preset désiré, utilisez le bandeau supérieur de Kontakt. La procédure d'installation des presets sera décrite plus loin dans ce manuel.
Pour chaque preset, le paramètre **FX** permet de doser la quantité de l'effet unique. Par exemple, l'instrument *RO.OM* dispose du preset « 01 – ROOM Drive ». L'effet **FX** de ce preset est une sorte de distorsion, augmenter la quantité du paramètre **FX** signifie donc ajouter davantage de distorsion.
Voici quelques exemples :
01 – ROOM Drive, **FX** augmente la distorsion en allant vers la droite
02 – ROOM Chorus, **FX** rend le Chorus plus présent en allant vers la droite
03 – ROOM Bitcrush, **FX** réduit la qualité du son en allant vers la gauche (il y a un piège)
04 – ROOM Widestereo, **FX** élargit le champs stéréophonique en allant vers la droite

Les deux contrôles suivant sont assez simples :
DLY permet d'augmenter la quantité de Delay. Passé la moitié, en allant vers la droite, le son sans effet est de moins en moins présent et les échos prennent petit à petit le dessus.

REV est une réverbération fonctionnant sur le même principe que **DLY**.

Pour **DLY** et **REV**, vous disposez d'un petit interrupteur situé sous le réglage de quantité d'effet. Cela permet de désactiver l'effet en le sortant de la chaîne sonore.

Les deux derniers contrôles de la ligne sont les réglages du Filtre principal : **CUT** et **RES** (Cutoff Frequency et Resonance). Il interviennent en toute fin de chaîne sonore, ce qui signifie que les effets DLY et REV sont aussi affectés.

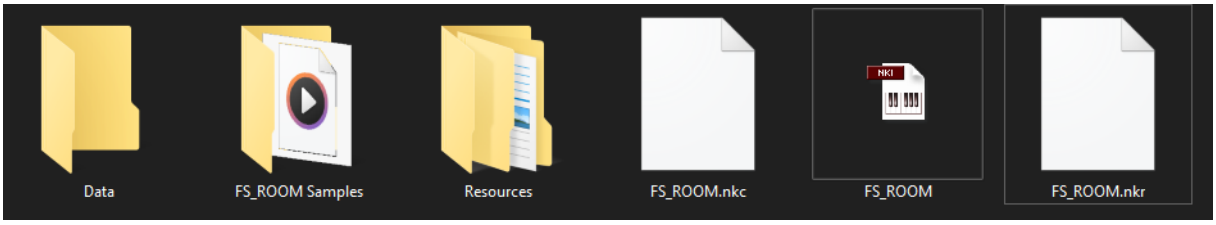
Un tout dernier contrôle est disponible : il s'agit du **Comportement**.
Le contrôle est situé au –dessus des réglages précédents, il s'agit des trois phases d'une journée solaire : **Aurore**, **Zenith**, **Crépuscule**. Chacun de ces pictogrammes correspond à une réponse en fréquence différente, produite par un filtrage prédéterminé.
L'effet de ce réglage peut être discret ou très marqué, c'est variable suivant l'instance de l'instrument et de beaucoup d'autres paramètres. Par défaut, le choix du **Comportement** est assigné à la molette de Modulation (MW).

Installation des presets

Pour pouvoir choisir le preset de chaque instance, il est nécessaire de les installer correctement.

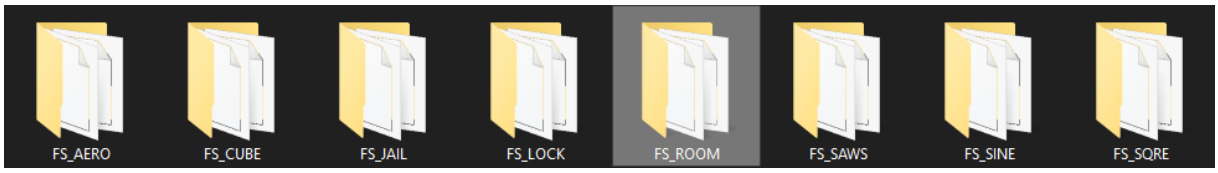
Chaque instance dispose de son propre dossier.

Voici par exemple le contenu du dossier de l'instance « RO.OM »



Ces fichiers ne doivent jamais être modifiés. S'il venait à manquer l'un de ces éléments, l'instrument ne fonctionnerait plus.

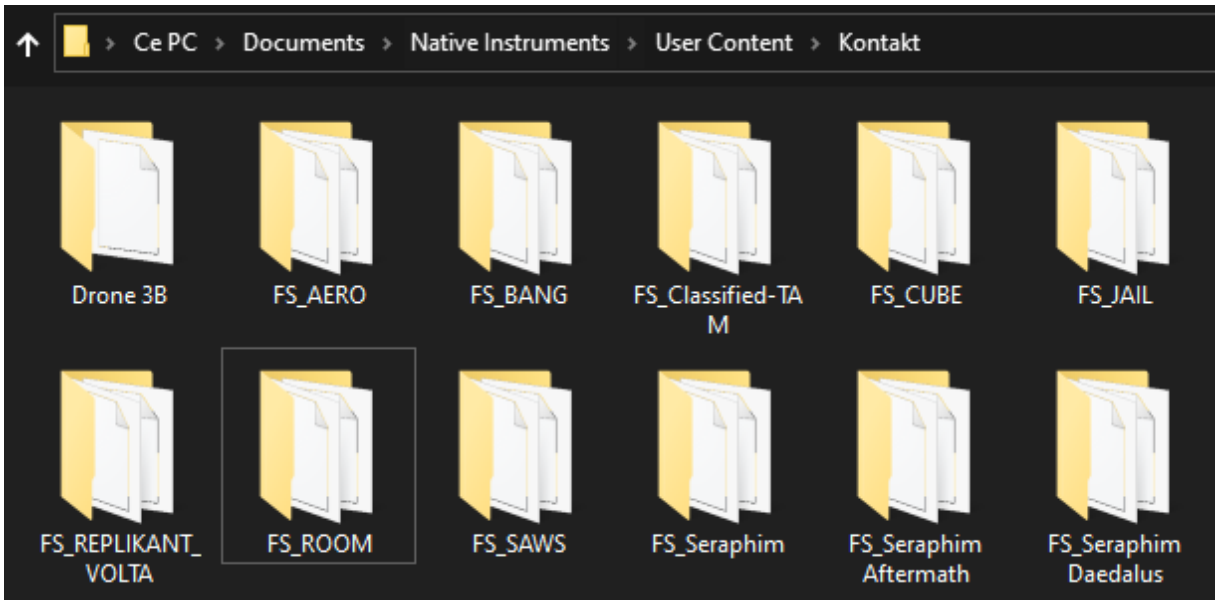
On remarque que le nom de l'instance est « FS_ROOM ». Pour que Kontakt soit à-même de retrouver les presets de l'instrument, ils devront se trouver dans un dossier lui aussi nommé « FS_ROOM ».



Installons les presets.
Pour cela, vous devez copier le dossier du répertoire « FS_ROOM » situé dans le dossier « PRESETS » dans le répertoire suivant :

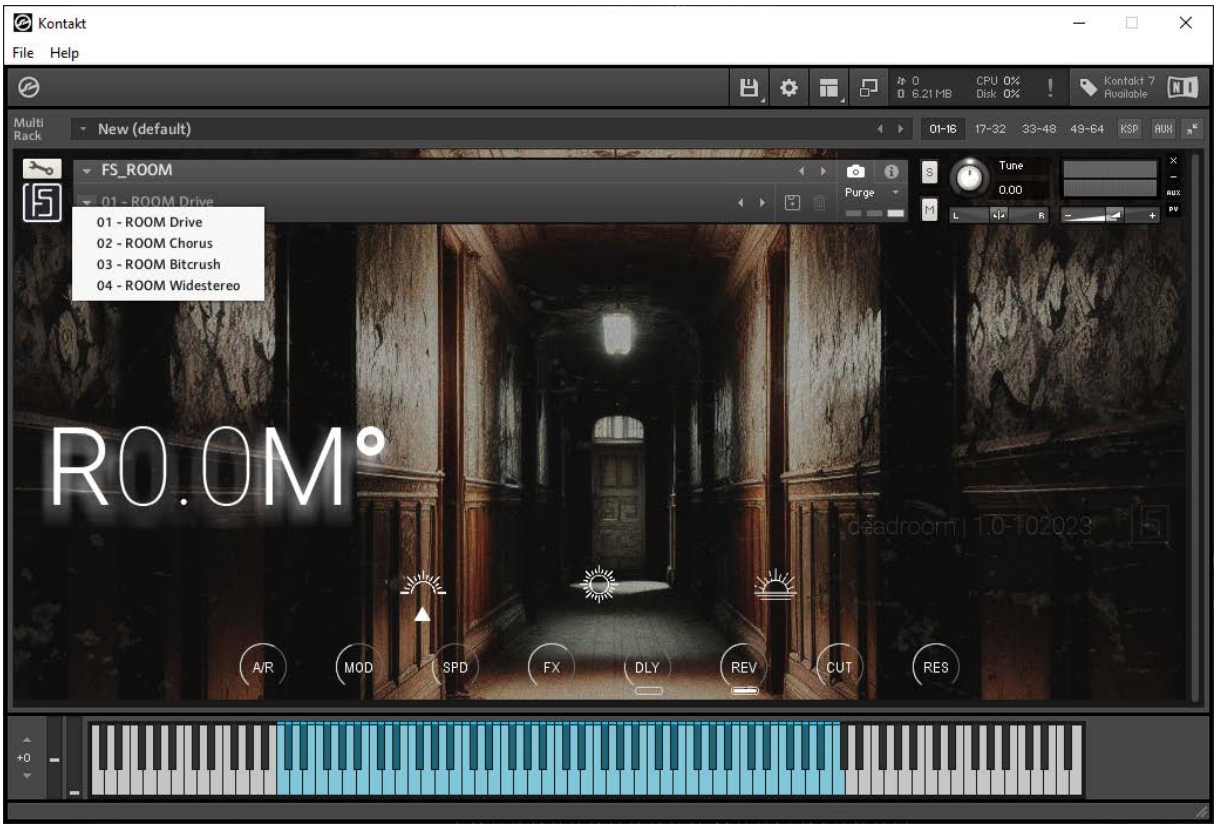
- pour un PC avec Windows:
  \Utilisateurs\\Mes Documents\Native Instruments\User Content\Kontakt

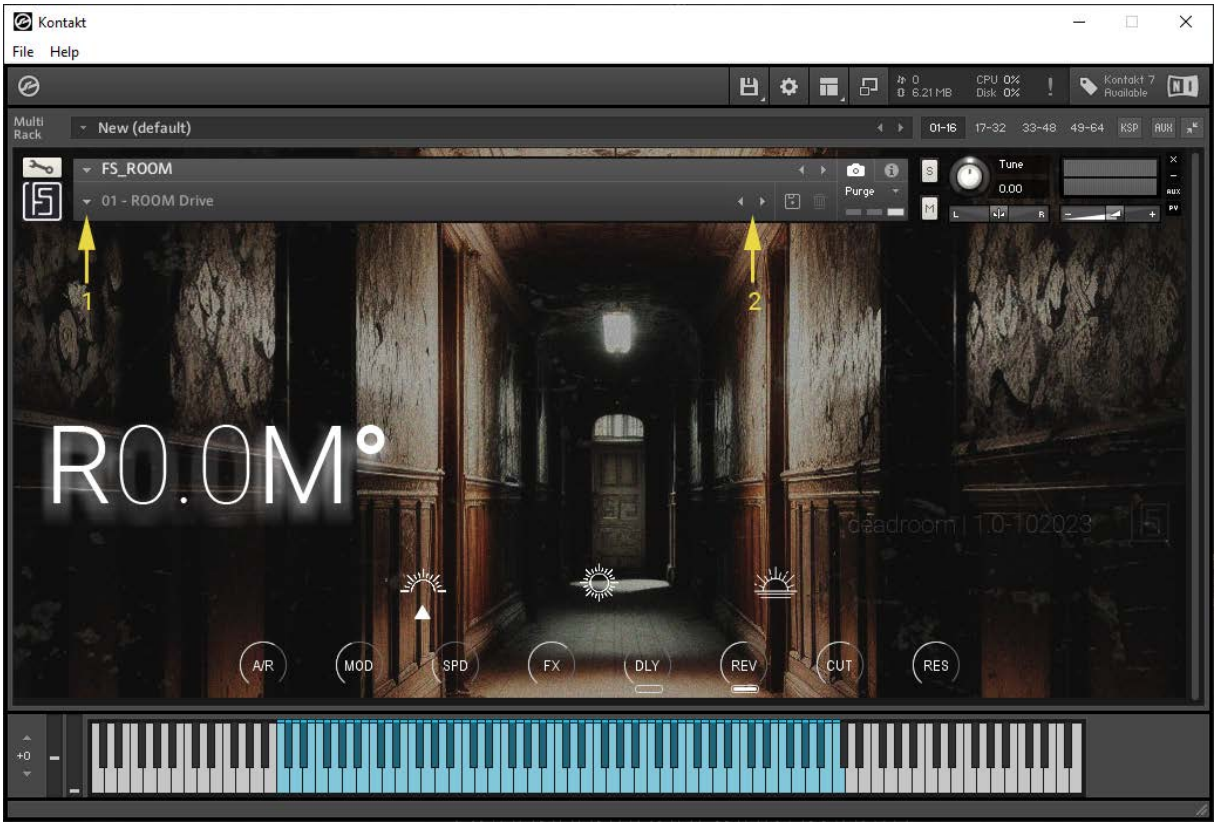
- pour Mac OS:
  Macintosh HD/Users//Documents/Native Instruments/User Content/Kontakt



Voici par exemple à quoi cela ressemble dans l'interface Windows.

Vous avez maintenant accès aux presets depuis la barre principale de l'interface de Kontakt. Si ce que vous voyez n'est pas semblable à la capture d'écran ci-dessous, commencez par cliquer sur le petit appareil photo au dessus du « Purge », Kontakt devrait vous afficher le nom du preset en cours sous le nom de l'instance.





Pour sélectionner un preset, vous pouvez soit ouvrir la menu déroulant (1), soit les faire défiler (2)

Pour créer vos propres presets, il suffit de faire les réglages avec les contrôles de l'interface, sur le symbole de la disquette située à côté des flèches de navigation des Presets en haut et nommer votre création.
Évitez de réécrire par-dessus un preset fourni (Overwrite).

Nous avons terminé de faire le tour du fonctionnement d'4MBIENCE.
Maintenant c'est à vous de jouer.

Nous espérons que cette série saura vous inspirer.

Si vous rencontrez un problème ou souhaitez nous poser une question, utilisez l'adresse support@fluidshell.com
Nous pouvons vous répondre en français ou en anglais.

Bonne musique !