STIGMATA

Manuel de l'utilisateur [FR]



Bienvenue ! Merci d'avoir fait l'acquisition de STIGMATA.

Nous espérons que vous prendrez beaucoup de plaisir à utiliser cet instrument et qu'il saura vous inspirer.

STIGMATA est un synthétiseur logiciel combinant deux formes de synthèse : lecture d'échantillons et tables d'ondes. Il a été conçu comme un générateur de paysages sonores à la fois mélodiques et bruitistes pour toutes vos créations musicales et vos projets d'illustration sonore.
Bon nombre d'instruments pour Kontakt proposent ce genre de combinaisons très souvent associées à la musique « Ambient ». Notre proposition se veut différente par son approche simple sans être complètement « clés en mains ».
STIGMATA n'est pas une banque de samples préfabriqués. Ses capacités de modulation, son réseau de filtrage complexe et ses traitements spécifiquement ajustés en font un instrument à part entière.

Une fois le son recherché obtenu, STIGMATA vous permet de le modifier en temps réel avec quelques contrôles choisis par vos soins, via un contrôleur MIDI ou les automations de votre séquenceur. En assignant ne serait-ce que le gros contrôleur rotatif central à un potentiomètre sur votre contrôleur MIDI ou à une molette de modulation, vous pouvez modifier à volonté la présence des 4 sources. Ce n'est pas juste un filtre passe bas habituel, c'est un ensemble de filtres qui fonctionnent de manière synchronisée.

En parlant de synchronisation, vous devez savoir que les modulations du STIGMATA suivent automatiquement le tempo de votre séquenceur.

Maintenant vous en savez presque assez pour commencer à l'utiliser.
Mais rien ne vous empêche de continuer à lire ce manuel…

Architecture

STIGMATA est composé de 5 groupes de fonctions.

1/ Les SOURCES



Cette partie de l'interface donne accès aux fonctions globales de chaque Source : Gain, Panoramique (PAN), Enveloppe (ENV), Activation/Désactivation de la Source (Activate).

2/ Les MODULATIONS



On y contrôle tout ce qui concerne les changements temporels des Sources.
Les rotatifs dosent la quantité de modulation, les interrupteurs verticaux déterminent si la modulation est active ou non, les curseurs verticaux en dessous permettent d'ajuster la rapidité avec laquelle une modulation opère.

3/ Les VARIATIONS



Il s'agit des traitements particuliers à chaque source : réduction de la qualité d'échantillonnage, chorus, overdrive, boost …

4/ Le FILTRAGE



Dans cette portion centrale de l'interface s'opèrent les différents filtrages combinés. Le rotatif central permet d'en modifier la fréquence. Chaque Source dispose d'une combinaison de filtres et tous sont pilotés par ce rotatif.

En plus des filtres combinés il est possible d'activer séparément un ultime filtre pour chaque Source : deux LPF pour les Sources 1 & 2, deux HPF pour les sources 3 & 4.

Le bandeau horizontal, contenant deux disques avec des triangles blancs, sert à déterminer la largeur stéréo qui sort du STIGMATA.

En cliquant sur le logo « FS », vous activerez la fonction 'EASY MIX'.
Cette fonction permet de donner davantage d'épaisseur à l'instrument, ce qui fait prendre plus de place dans une composition. Si vous souhaitez effectuer des réglages plus précis ou simplement davantage en rapport avec vos goûts, il est conseillé de ne pas l'activer.
'EASY MIX' est actif quand le logo est plus lumineux.

5/ REVERBS & DELAYS



Ces effets jouent un rôle important dans la présence du STIGMATA dans une composition musicale.
L'effet de DIFFUSION est commun à toutes les Sources. AMBIENCE 1&2 est lié aux Sources 1&2, AMBIENCE 2&3 ne concerne que les Sources 2&3.
REVERB s'applique à l'ensemble des Sources après leur mélange. Cette réverbération fonctionne avec des fichiers IR spécifiquement conçus pour le STIGMATA.

Concepts de base

STIGMATA est un instrument doté de 4 sources simultanées. Ces 4 sources sont capables de produire des sons évoluant dans le temps grâce à des modulations.
Chaque source dispose de contrôles classiques :

- Volume de la source
- Panoramique (PAN)
- Enveloppe (ENV), avec paramètres d'attaque et de relâchement (ATK & REL)
- Activation/Désactivation de la source (ACTIVATE)

À cela s'ajoutent les MODULATIONS. En règle générale on utilise deux paramètres pour chaque modulation : l'un contrôlant la vitesse de la modulation et l'autre son dosage. Dans STIGMATA les paramètres sont regroupés en MACROS, c'est-à-dire qu'un seul réglage visible modifiera un nombre prédéfini de paramètres regroupés.
Ce choix a été fait pour éviter de surcharger l'interface graphique.

Par exemple, la Modulation 1 en haut à gauche de l'interface sert à doser les deux modulations M1 et M2 activables par les interrupteurs verticaux en dessous. On ajustera la vitesse de M1 et de M2 en dessous à gauche, par les curseurs verticaux dédiés.

Vous noterez que les valeurs des curseurs verticaux sont inversées. En effet, il s'agit de subdivisions temporelles : 12 représente 12 x base temps, tandis que 1 vaut 1 x base temps. 12 est donc une période « lente » alors que 1 est une période « rapide ».

En plus de MACROS pour piloter les Modulations, STIGMATA utilise aussi d'autres MACROS pour ajuster des caractères particuliers à chaque source.
Ces macros sont regroupées en haut à droite dans la catégorie VARIATIONS.
Les sources sont, dans chaque instrument STIGMATA, sélectionnées pour accomplir au moins un rôle dans le paysage sonore. C'est pourquoi vous retrouverez toujours 4 sources dotées de VARIATIONS identiques d'un instrument STIGMATA à l'autre.

Le fonctionnement des VARIATIONS est très simple, il s'agit encore de macros.
Prenons par exemples la source 3. On dispose de deux interrupteurs verticaux : LO-FI et CHORUS. Quand l'interrupteur LO-FI est en position haute, la variation est active et elle est dosable par le gros rotatif de réglage. Dans le cas de cette variation, plus le rotatif de réglage est à gauche et plus la variation est prononcée. Si l'on active maintenant le CHORUS, plus le rotatif est à droite et plus le CHORUS est présent. Si les deux VARIATIONS sont actives en même temps, le rotatif contrôle les deux à la fois.

Plus en détail

Certaines VARIATIONS n'ont pas de réglage par le rotatif, c'est le cas des BOOST.
Cette variation est un peu particulière car elle agit sur le volume de la source mais aussi sur son épaisseur, sur la perception qu'on aura d'elle dans le son en sortie de l'instrument.
Cette VARIATION a été conçue pour mettre en avant la source désignée, et doit être utilisée conjointement avec le réglage de volume de la source. Ce choix a été fait pour éviter de saturer l'instrument.

Voyons plus en détail les VARIATIONS des autres sources.

La source 1 dispose de deux interrupteurs verticaux : LO-FI et BOOST.
Contrairement au LO-FI de la source 2, cette variation sert à doser la quantité de souffle présente dans la source 1. Une fois active on pourra obtenir plus ou moins de bruit, la dégradation du son de la piste 1 étant prédéfinie.
En seconde VARIATION, la source 1 est pourvue d'un BOOST. De la même façon que pour les sources 3 et 4, BOOST est un « épaississement » du son prédéterminé et doit être utilisé avec le réglage de volume de la source 1.

La source 3 a un fonctionnement un peu plus avancé.
Si la VARIATION « BOOST » fonctionne exactement comme vu précédemment, la variation « DRIVE » réagit au rotatif normalement. Il s'agit d'une distorsion du son (plutôt un overdrive). Jusqu'ici rien de bien étrange. Sauf que la source 3 est pourvue d'une variation toujours active : un filtrage combiné (Lowpass + Highpass) dont le rotatif de VARIATION contrôle en permanence la plage de fréquence.

La source 4 a un fonctionnement plus simple : un BOOST comme vu précédemment et un effet de haut-parleur tournant dont la vitesse et la profondeur sont contrôlées par le rotatif de réglage.

Et au milieu…

Les fonctions de « jeu » sont installées au centre, plus facilement accessibles.

Commençons par une fonction cachée. Rassurez-vous c'est la seule.
En cliquant sur le logo « STIGMATA » dans cette partie, vous activez le Sustain.
Certains claviers MIDI et contrôleurs à pads ne disposent pas d'une fonction « sustain » ou d'une pédale. Cette fonction permet de maintenir les notes jouées tant qu'elle est activée.
Quand le sustain est actif, le logo STIGMATA s'illumine légèrement.


Sustain inactif (par défaut)


Sustain actif

Vous pouvez plaquer un accord et activer le sustain, ou bien commencer par l'activer et jouer les notes au fur et à mesure de l'évolution de votre composition. Les notes précédentes resteront maintenues.

Attention, STIGMATA peut demander beaucoup de ressources (surtout CPU). Il est donc déconseillé de maintenir trop de notes en même temps. Souvenez-vous que l'architecture du STIGMATA se compose de 4 Sources, rien ne vous oblige à les activer en même temps.
En activant d'abord la ou les sources nécessaires, vous économisez des ressources et vous évitez au son en sortie de l'instrument d'être complètement noyé.
Avec la fonction Sustain et l'activation progressive des Sources, l'ensemble sera plus équilibré.
Le principe d'activation des sources est simple : une source activée jouera toutes les notes reçues. L'activation d'une source n'est pas une fonction « silence » (un volume à zéro), c'est comparable à une radio : quand vous allumez la radio, vous n'entendez pas ce qui a été émis préalablement, uniquement ce qui arrive à l'antenne après mise en service de l'appareil. L'activation d'une Source fonctionne sur le même principe.

En dessous du logo STIGMATA se trouve la commande de Filtre principale.
Comme vu précédemment, STIGMATA utilise un réseau de filtres simples et complexes pour

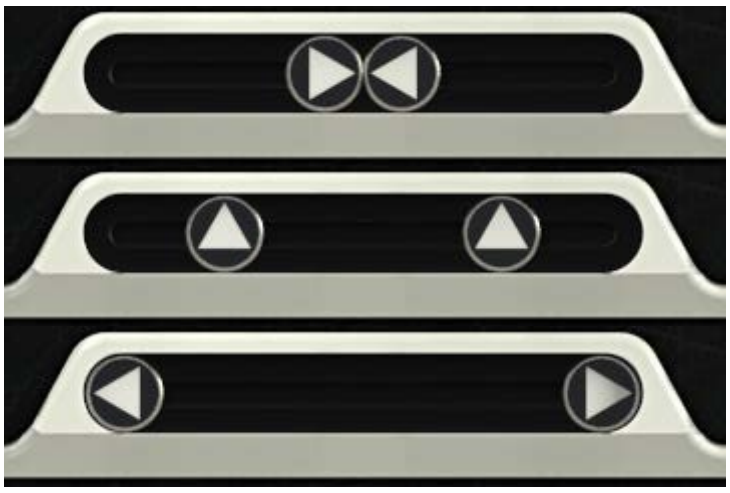
modifier en temps réel le son de l'instrument. C'est une technique souvent appréciée par les musiciens disposant d'un système de synthétiseur modulaire.
Contrairement à la plupart des synthétiseurs dont l'architecture est fixe, un synthétiseur modulaire permet de raccorder entre eux un nombre presque illimités de modules, dont des filtres. C'est intéressant à essayer et permet d'accéder à des sonorités différentes mais cela revient vite assez cher, surtout qu'il faut multiplier le nombre de modules par le nombre de notes quand on veut jouer plusieurs notes à la fois.

STIGMATA reprend ce principe de filtrage complexe.
Chaque Source est pourvue de plusieurs filtres dont la résonance est fixe mais dont la fréquence est réglable.
Le variateur au milieu permet d'agir sur la fréquence de chaque filtre de façon simultanée.
Quatre interrupteurs verticaux permettent de mettre en service des filtres supplémentaires.

Une paire de filtres Low Pass (LPF) pour les Sources 1 & 2 et une paire de filtres High Pass (HPF) pour les Sources 3 & 4 permettent de modifier à la volée le caractère du son, mais aussi (et surtout) de changer l'équilibre tonal du rendu global de l'instrument. Considérez cela comme un outil de mixage. Le meilleur moyen d'en saisir l'utilité est encore de l'essayer !

Dernier contrôle au milieu de l'interface : le processeur de Stéréo.

Ce réglage progressif permet de passer d'un son Mono à un son très large .



La son en sortie du STIGMATA est réduit en Mono.

Réglage « normal ».

Maximum : le son en sortie est exagérément large.

Ce paramètre, conjugué aux effets des processeurs spatiaux (DIFF, AMB1, AMB2 et REVERB) permet d'obtenir un arrière-plan incroyablement vaste.

C'est justement l'objet de la section suivante…

Les TRAITEMENT SPATIAUX

C'est probablement l'objet d'un débat farouche entre opposants aux effets intégrés aux instruments et aficionados du genre.

Vous aurez la liberté de trancher à votre guise. Pourtant le STIGMATA dispose d'une section d'effets spatiaux poussée et spécifiquement sélectionnés pour lui.

Le premier dans l'ordre des choses est le DIFFUSEUR ou (DIFF).
Il s'agit d'un delay très long, très « lush », très spécifique aussi à des musiques comme l'ambient. Trois paramètres sont disponibles :
TI : Time, le temps entre deux répétitions
FB : Feedback, la durée d'une répétition
G : Gain, le volume de l'effet

Le second traitement spatial est le double processeur AMBI 1&2 / AMBI 3&4
Ce sont des réverbérations « à plaques » relativement courtes (Plate reverb) dont l'utilité est de mieux placer dans l'espace les deux paires de sources 1-2 et 3-4. En jouant sur les paramètres disponibles, cela permet d'avoir un ensemble à la fois complexe et intelligible. Ou pas.

PD : PreDelay, le temps avant que la réverbération prenne de l'ampleur
DC : Decay, la durée de la réverbération
G : Gain, le volume de l'effet

Dernier effet, et non des moindres : la REVERB.

Commune à toutes les sources, arrivant après l'ensemble des traitements précédents, il s'agit d'une réverbération à convolution utilisant une des 7 IRs spécifiquement conçues pour le STIGMATA, 7 ambiances particulièrement adaptées à l'instrument :
- *SPRING*, une réverbération à ressorts revue et corrigée, old school
- *M/S AMB 1*, une réverbération créée de toutes pièces avec un placement Mid/Side très particulier
- *M/S AMB 2*, une autre réverbération complexe, sur-mesure, avec un placement Mid/Side spécifique
- *STAGE LRG*, une réverbération « concert » revue et corrigée par nos soins
- *HI DIFFUSION 1*, large, très « digitale », toujours travaillée en Mid/Side
- *HI DIFFUSION 2*, deux réverbérations en une, hybride, particulière
- *HI DIFFUSION 3*, deux réverbérations en une, hybride aussi, un autre genre

Trois contrôles simples, en plus du type de réverbération :
PDL : PreDelay, le temps avant que la réverbération prenne de l'ampleur

LPF : LowPass filter, permet de réduire la quantité d'aigus dans le son réverbéré
HPF : HighPass filter, permet de réduire la quantité de graves dans le son réverbéré

Un Volume de sortie de réverbération est présent, vous noterez qu'il a une valeur maximale à 0dB afin d'éviter de saturer le son de l'instrument. Vous pouvez donc le pousser à fond sans trop de craintes.

Considérations particulières

STIGMATA est un instrument conçu dans un esprit d'expérimentation.
Les nombreuses modulations accessibles, celles faisant appel à de l'aléatoire, les traitements choisis : tout cela permet d'obtenir des sonorités entre nappes complexes et bruits spéciaux. Dans certains cas il est possible que des « glitches » apparaissent, que des bruits surviennent : c'est tout à fait normal et voulu. Les cycles de modulations peuvent créer des clics, tout comme les enveloppes et le déplacement des points de bouclage dans un sample.

Malgré des tests approfondis sur plusieurs ordinateurs pourvus de configurations différentes, il n'est pas possible de certifier que STIGMATA fonctionne sans heurt sur la totalité des machines existantes, PC et MAC.
En fait c'est même très probable que ça puisse parfois coincer.
Oui, STIGMATA peut se montrer gourmand : certains traitements comme DIFF et la REVERB à convolution sont assez consommateurs de CPU. C'est pour cette raison que chaque effet peut être désactivé. Pensez aussi que lorsque vous actionnez une note sur votre clavier, cela peut en déclencher 4, selon le nombre de Sources actives. Un « petit » accord de 3 notes en jouera jusqu'à 12 si toutes les sources sont actives.

Selon la puissance de votre ordinateur, vous pouvez limiter le nombre de voix dans les options de Kontakt, et même utiliser STIGMATA en monophonie (une seule note) et les 4 Sources joueront tout de même leur rôle.

Plus simplement, si vous utilisez des temps d'attaque longs sur les enveloppes, n'hésitez pas à augmenter largement le buffer de votre interface audio. Cela ne résout pas tous les problèmes mais peut aider.

Bonne musique !

Dispositions légales

STIGMATA est un instrument conçu et développé par FluidShell Design.
FluidShell Design n'a aucun lien de subordination ou d'affiliation avec Native Instruments.
La marque Native Instruments est uniquement citée dans le présent manuel car elle est éditrice et propriétaire du logiciel hôte, Kontakt.
FluidShell Design utilise les technologies du logiciel hôte dans le cadre de la création d'instruments dédiés à ce logiciel, selon les termes propres à la licence d'utilisation de Kontakt.

STIGMATA est couvert par les lois régissant la propriété intellectuelle, l'entièreté de l'instrument est concernée.
FluidShell Design n'autorise pas la réutilisation des éléments graphiques, des scripts et des samples pour la réalisation de logiciels tiers.

La redistribution, payante ou gratuite, du présent logiciel est interdite. Toute mise à disposition non accordée par FluidShell Design du présent instrument est contraire aux termes du présent contrat d'utilisation.

La licence d'utilisation concédée par les présentes dispositions autorise uniquement l'emploi de l'instrument à des fins de production d'œuvres musicales ou d'illustrations sonores sur tous supports/médias disponibles.