

Interfaces de logiciels de musique

Notes de cours

Présenter par: André Milton

2 Mars, 2009

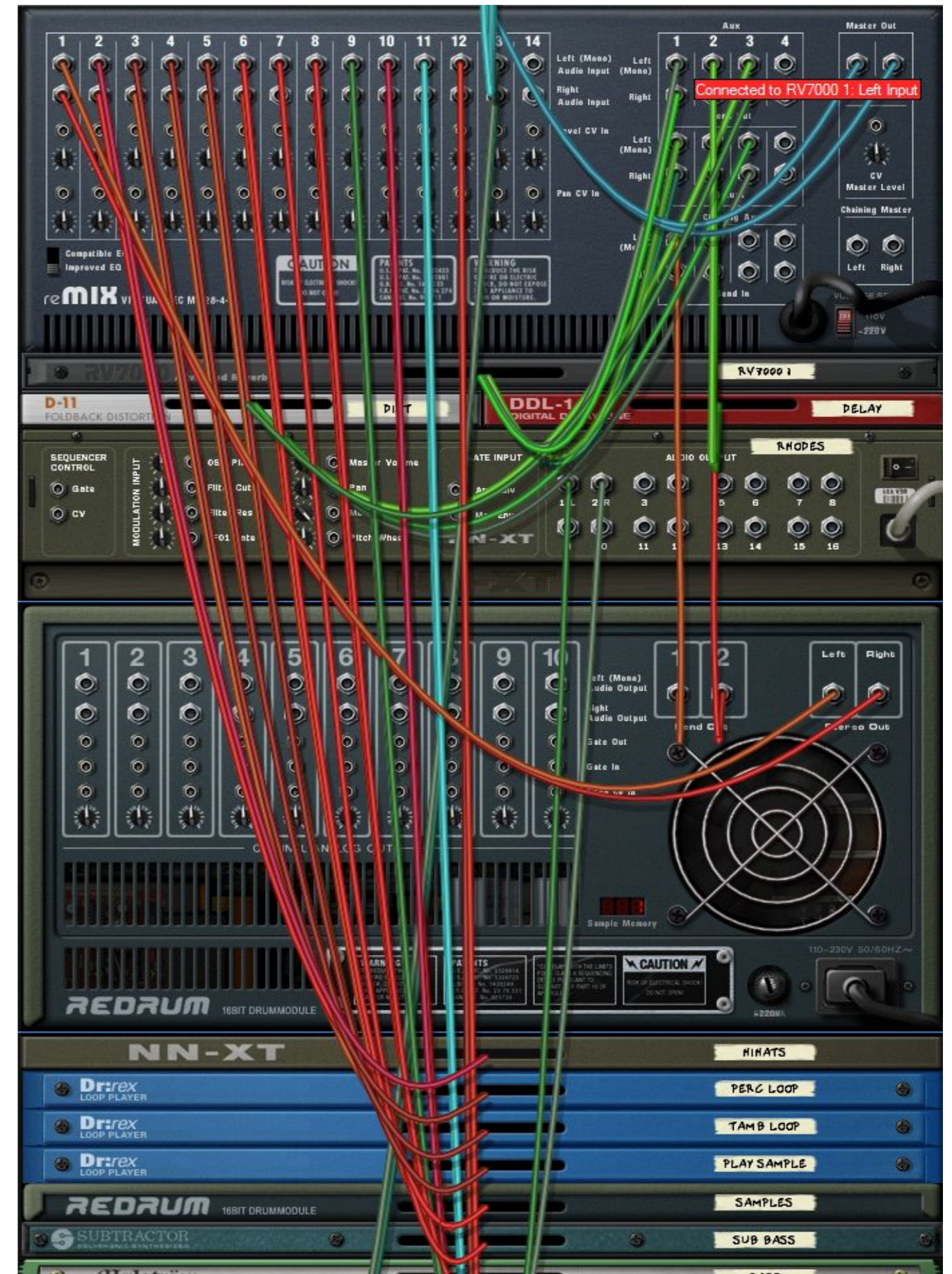
Propellerhead Reason

<http://www.propellerheads.de/products/reason/>

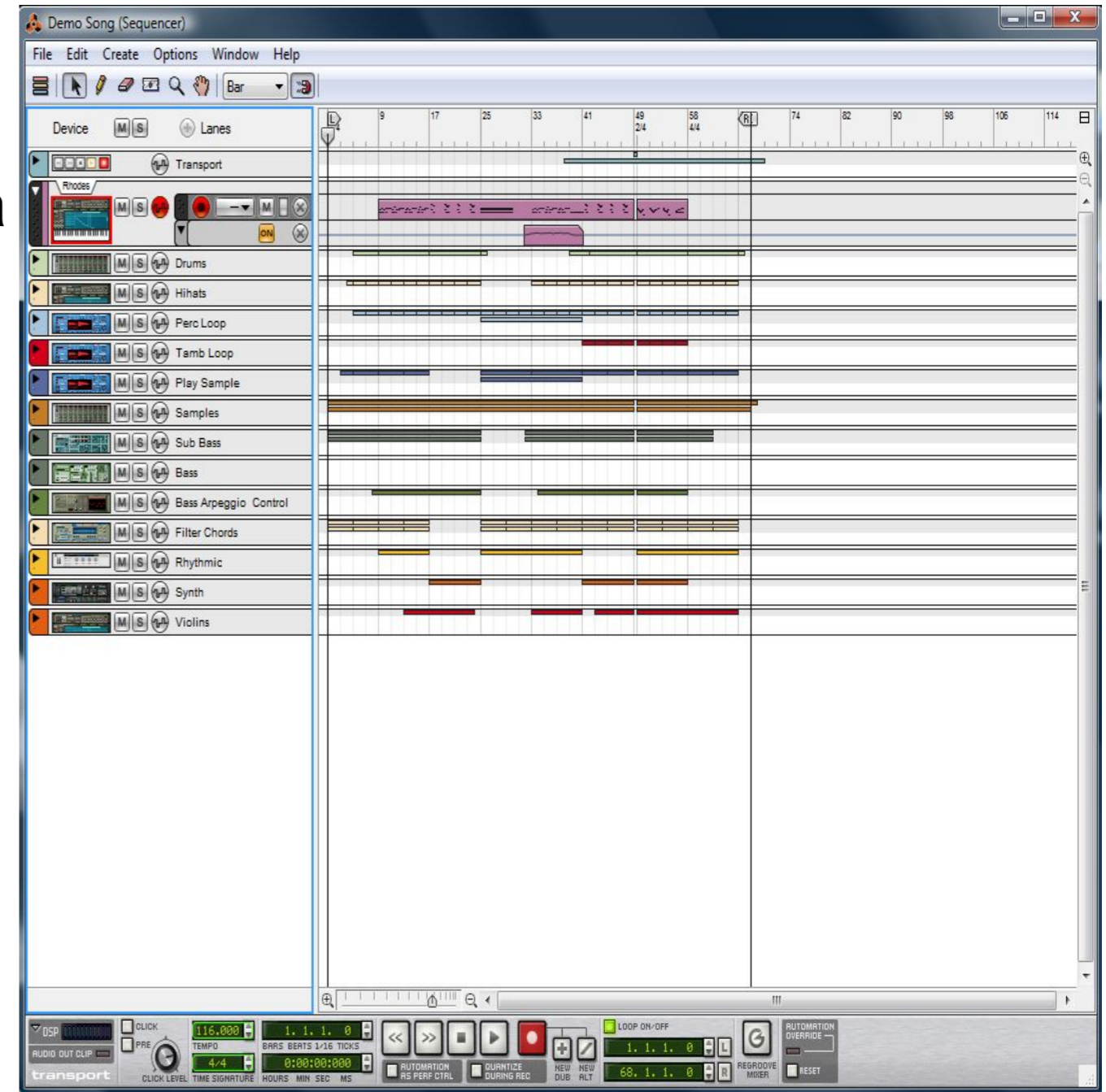
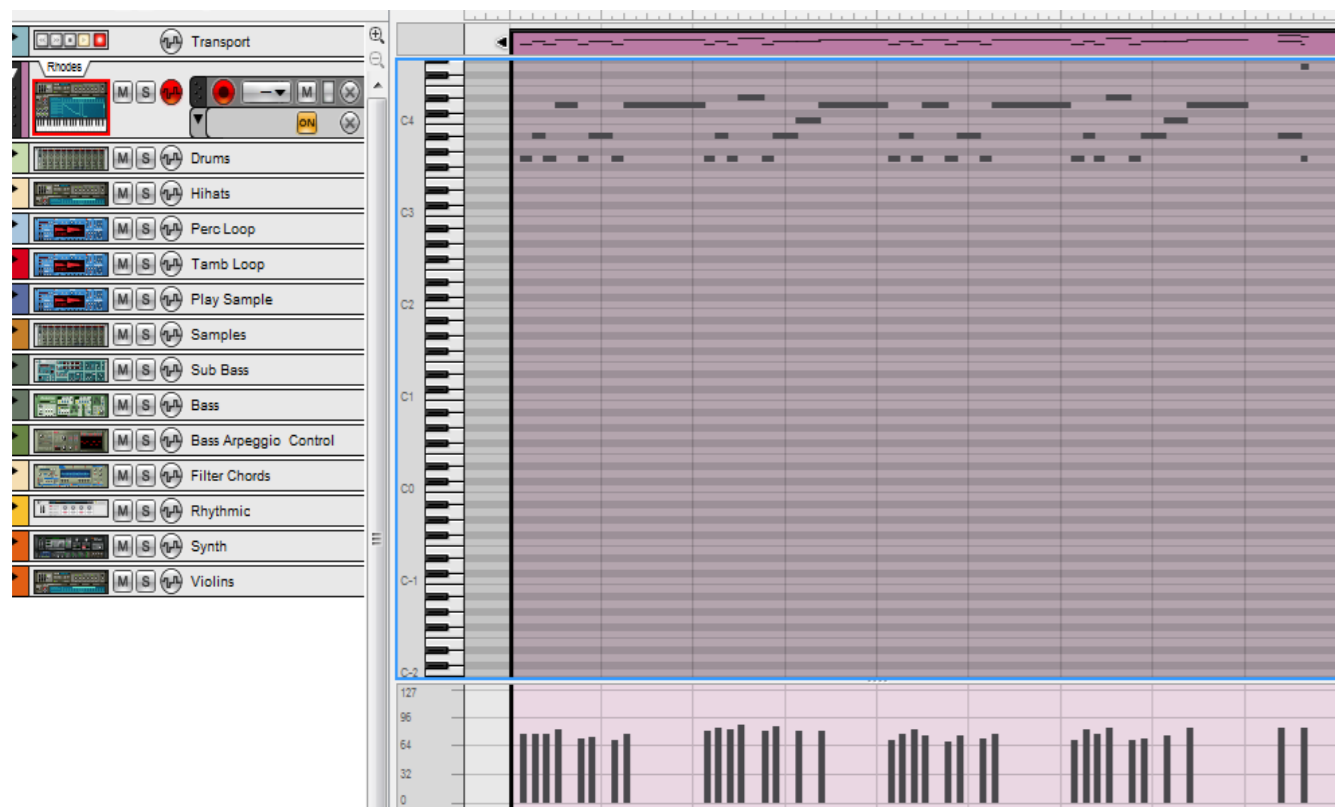
Reason est conçu pour le musicien qui est déjà familier avec les interfaces physiques. L'avantage c'est que ceux qui connaissent ça peuvent facilement se retrouver. Il y a par contre plusieurs désavantages quand on se limite à des interfaces qui changent peu visuellement quand on les manipule.



Les développeurs de Reason on même décider d'avoir une vue "de dos" qui permet de brancher/débrancher les instruments et boites d'effets. On voit des prises de courants qui ne sont la que pour ajouter au visuel.



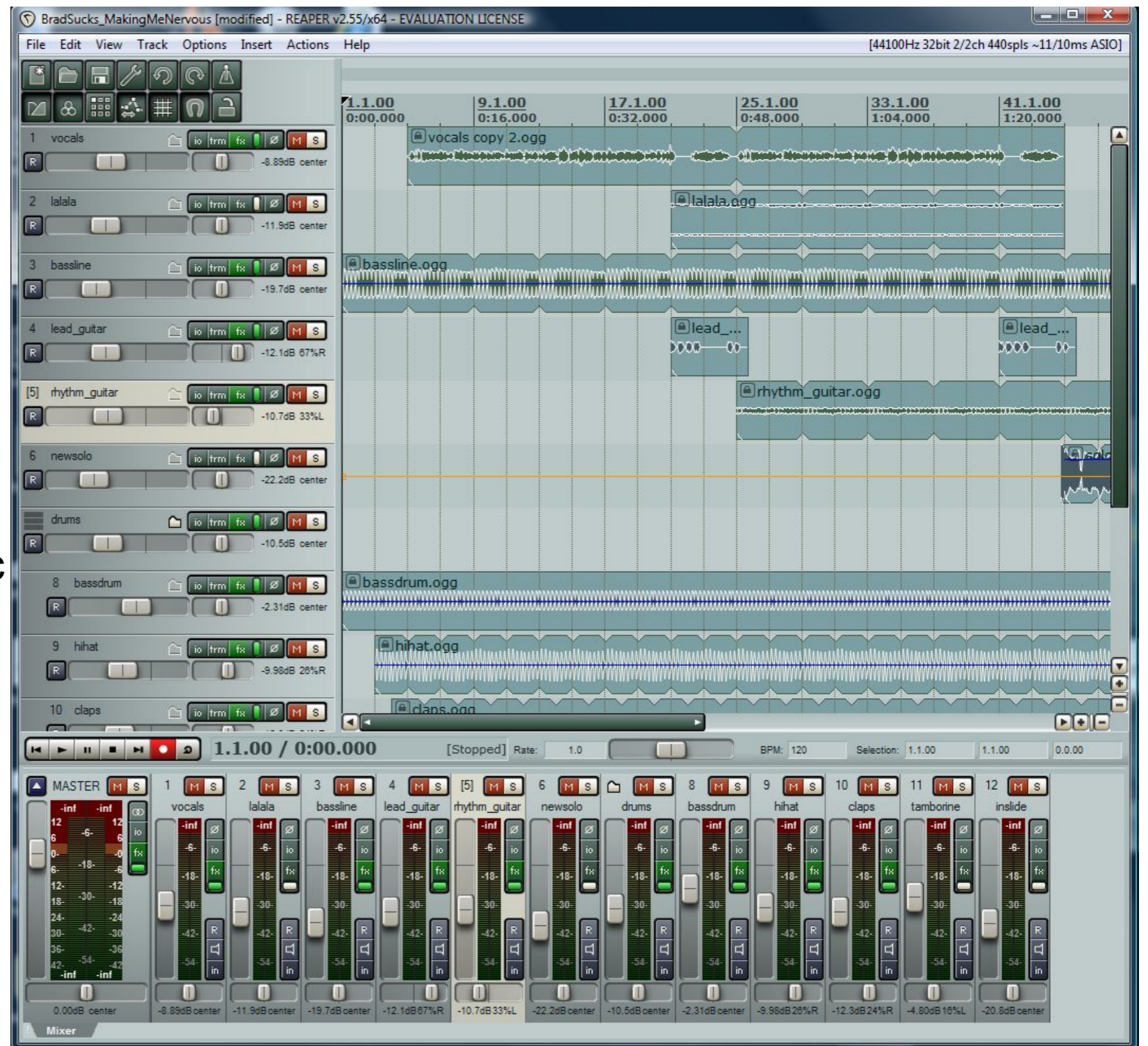
Une deuxième interface plus moderne donne aux utilisateurs plus de contrôles et permet de construire un projet en moins de temps grâce à la vue d'ensemble. Mais ce n'est qu'avec les nouvelles versions de Reason que cette fonctionnalité est devenue importante.



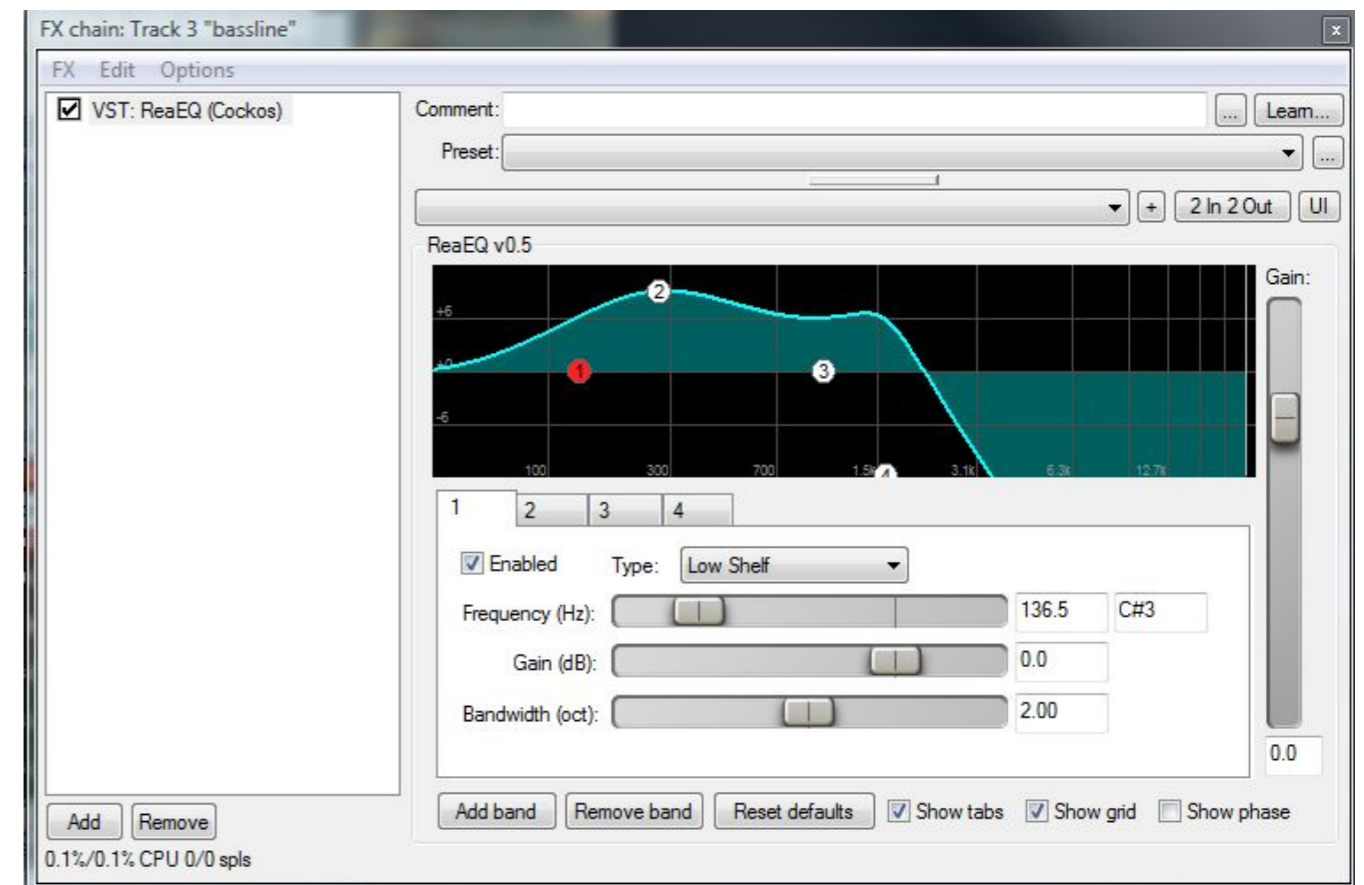
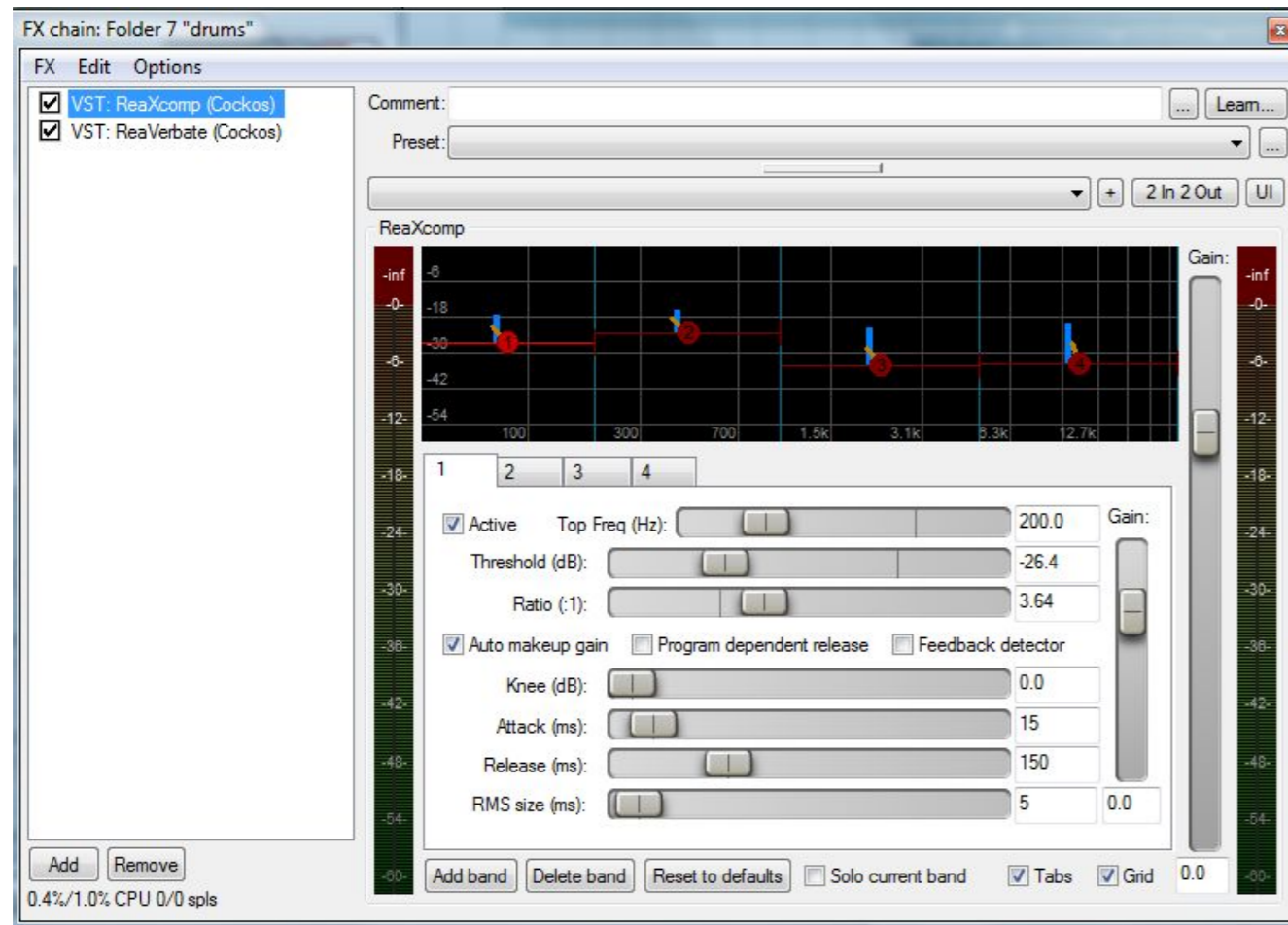
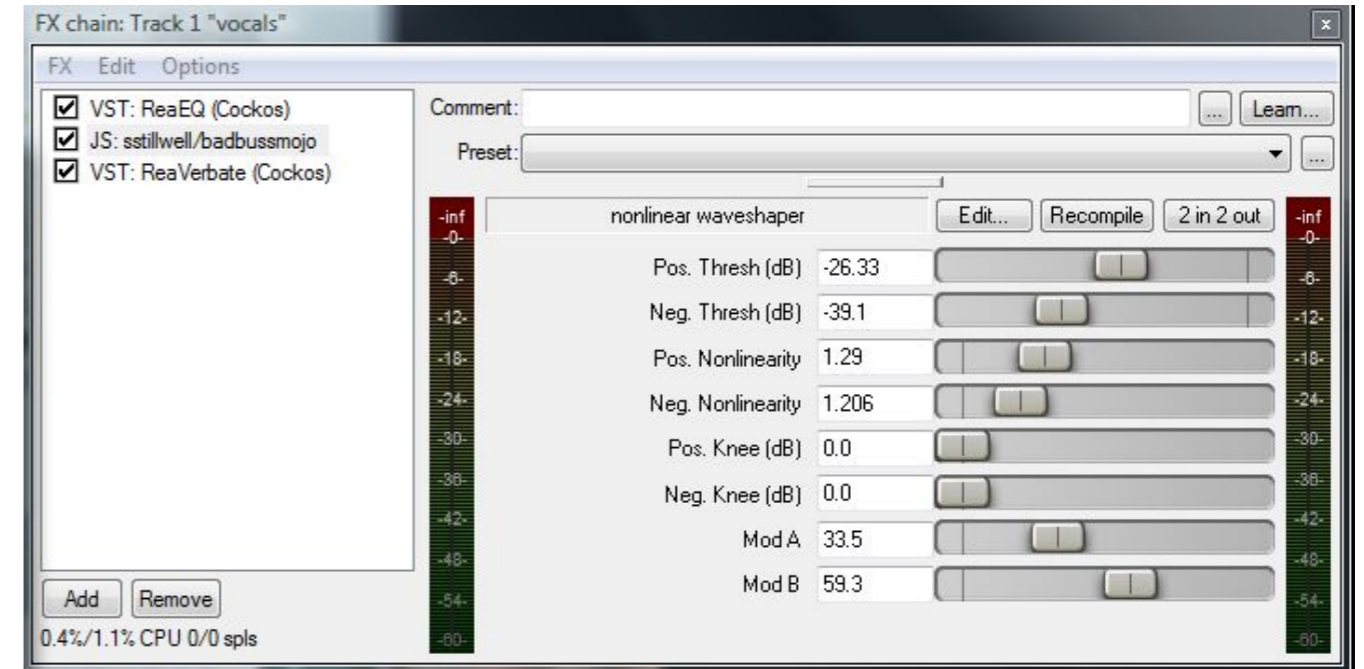
Cockos Inc. Reaper

<http://www.reaper.fm/>

Reaper est développé par le créateur de Winamp. On retrouve les mêmes fonctionnalités avec ProTools, Logic, Cubase, Vegas Pro, Sonar, et plusieurs autres. En général, la vue d'ensemble avec toutes les pistes est l'interface principale. Ici on voit deux parties: Celle du haut montre les pistes à l'horizontale à travers le temps et la vue en bas présente les niveaux de volumes par piste.



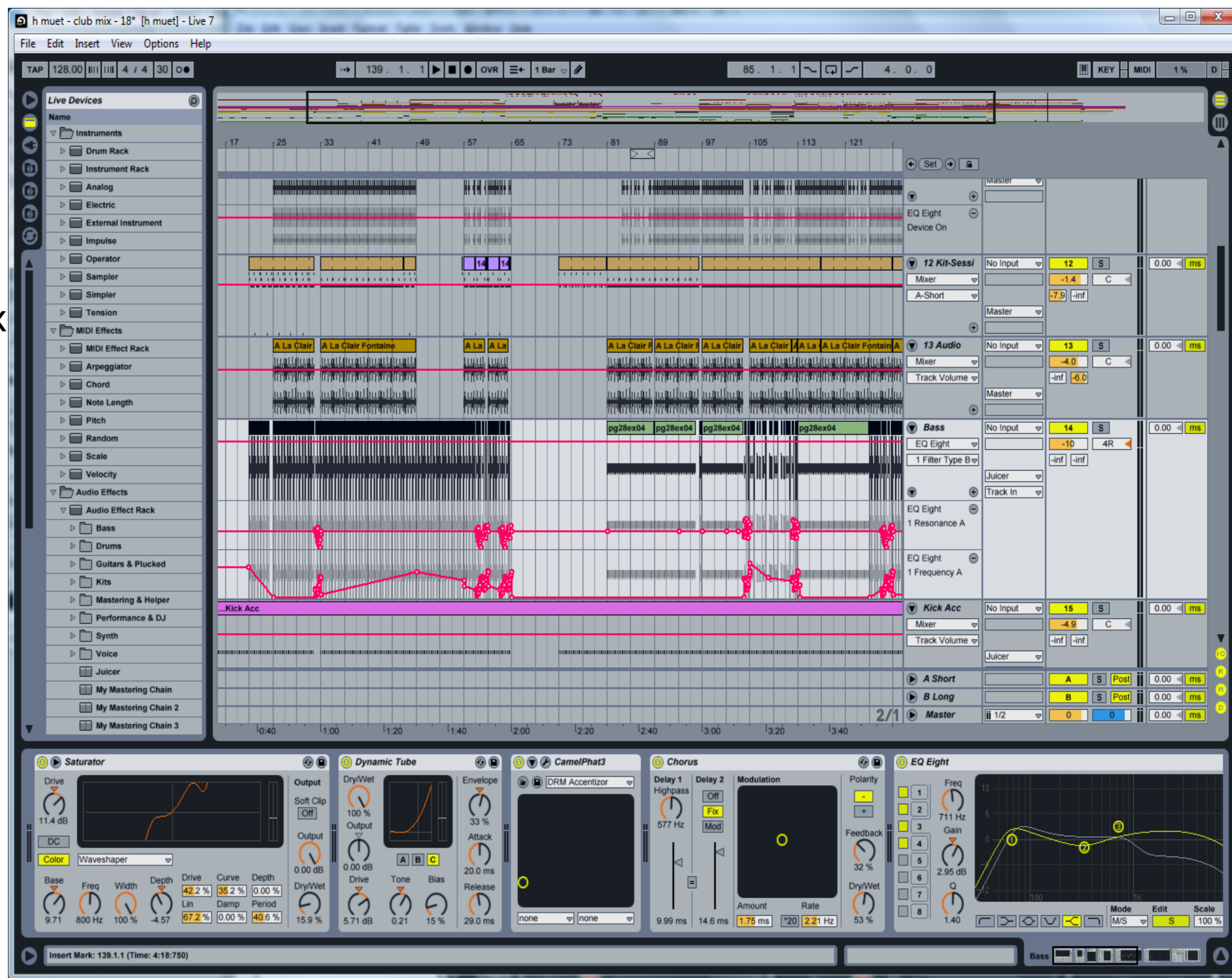
Les panneaux de configurations pour les effets dans Reaper laissent à désirer. On n'en voit qu'un à la fois et ça prends plusieurs click de souris avant de s'y rendre.



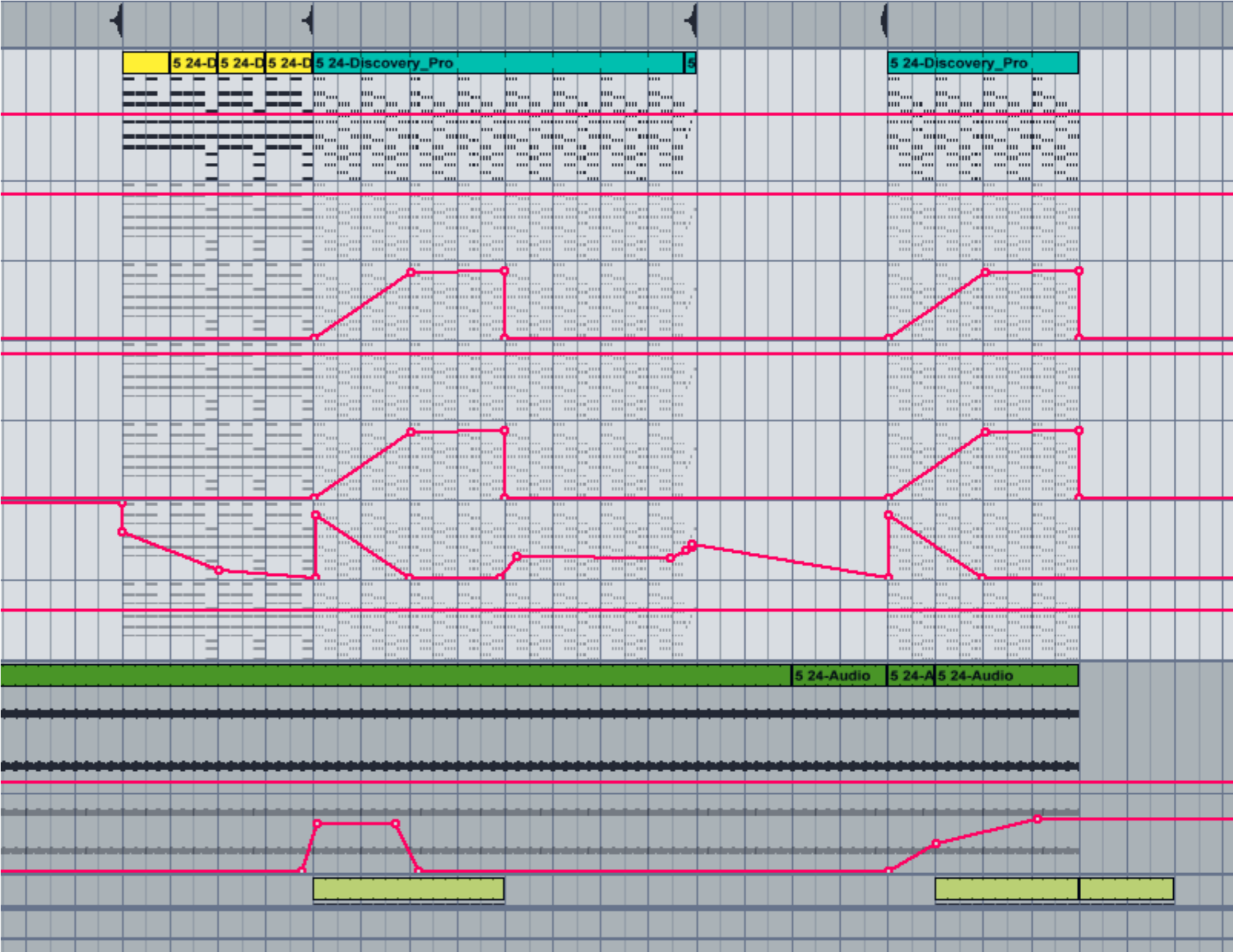
Ableton Live

<http://www.ableton.com/>

Les développeurs chez Ableton ont compris un peu mieux les besoins d'un musicien. Ils cherchent un logiciel qui leur permet de voir et contrôler le maximum d'information musical est présenter de manière efficace.



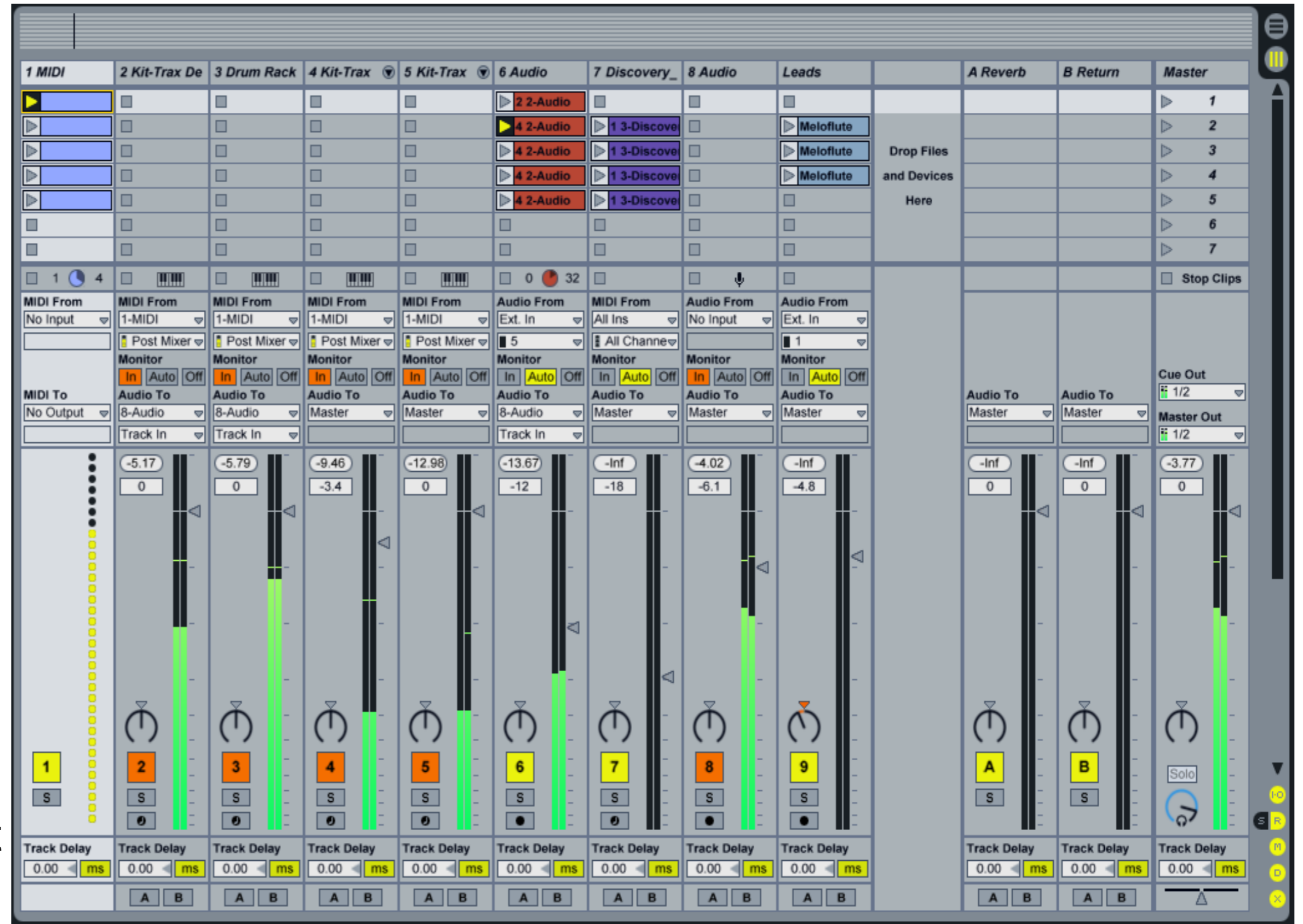
Le séquenceurs montrent de l'audio, du MIDI, et l'automation des contrôles (d'effets etc).



Une vue horizontale au bas de l'écran présente les instruments et les effets avec un contrôle direct. Il n'y a pas de fenêtre "pop up" pour les instruments et les effets de Live (seules les plugins s'affichent au dessus de l'interface). On voit plusieurs "scroll bars" qui montrent une version miniature de la chaine au complet.



La formule magique de Live: Le "clip view". Ici un musicien va souvent créer la majorité de ses séquences dans la grille du haut. On peut facilement essayer différentes combinaisons de séquences. à n'importe quel moment, on peut activer l'enregistrement et la série de séquences choisies par le musicien sera affichée dans la vue séquentielle. On peut ensuite retravailler le projet et faire le va et viens entre les deux vues. Étant donné qu'on peut enregistrer en même temps, cette vue sert également à activer/désactiver des séquences quand un groupe cherche à traduire le tout sur scène.



IK Multimedia Amplitude

<http://www.ikmultimedia.com/amplitude/features/>

Il y a des centaines d'effets et générateurs de son en format de plugin. Presque tout les séquenceurs accepte un ou plusieurs formats. Amplitude est un exemple de plugin pour la guitare. L'interface est très familières pour les guitaristes.



Le placement de micro et type d'amplificateur étaient dans le temps des décisions importantes avant l'enregistrement. Aujourd'hui, on peut faire ça après.



Les pédales virtuelles.



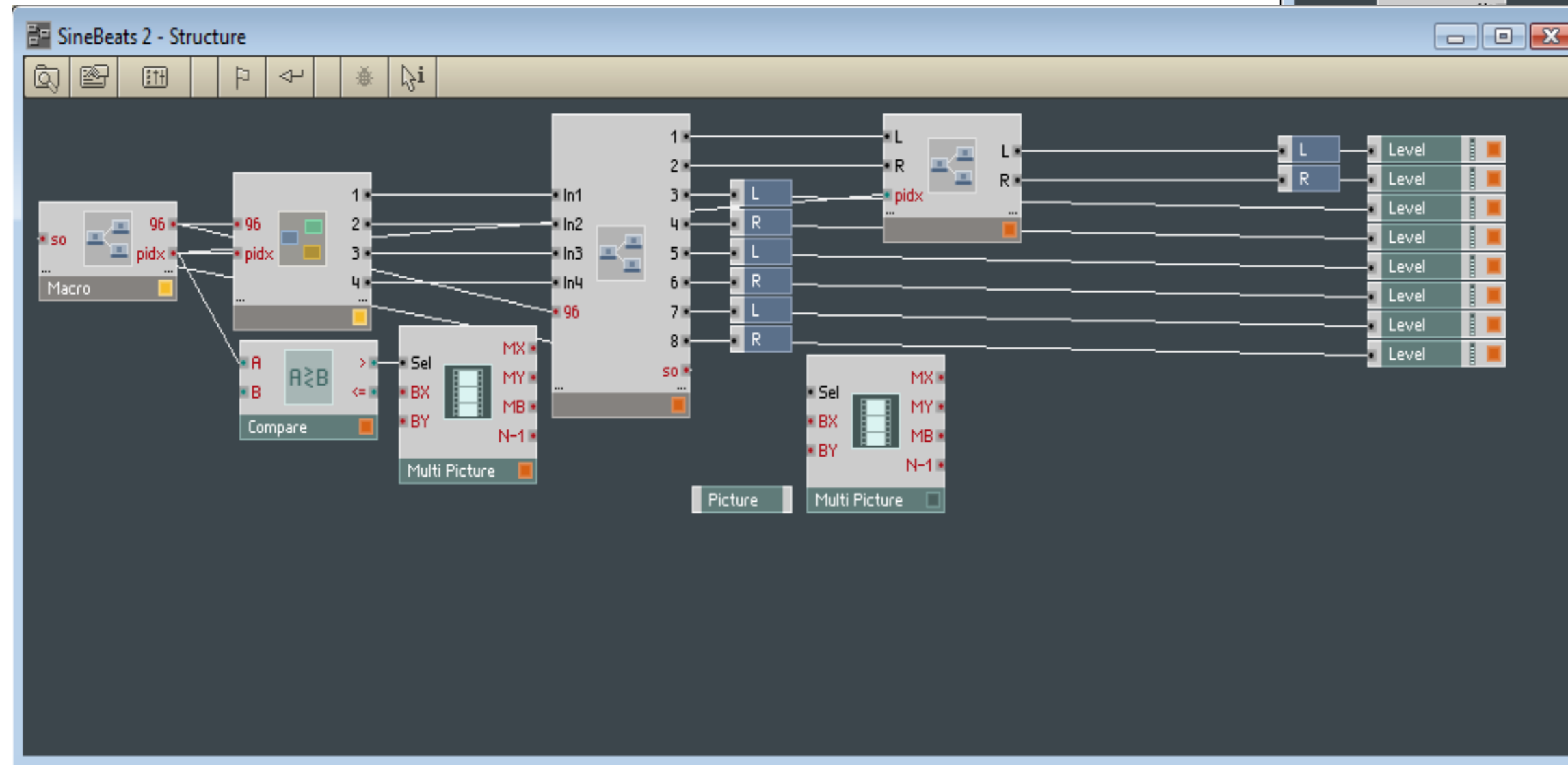
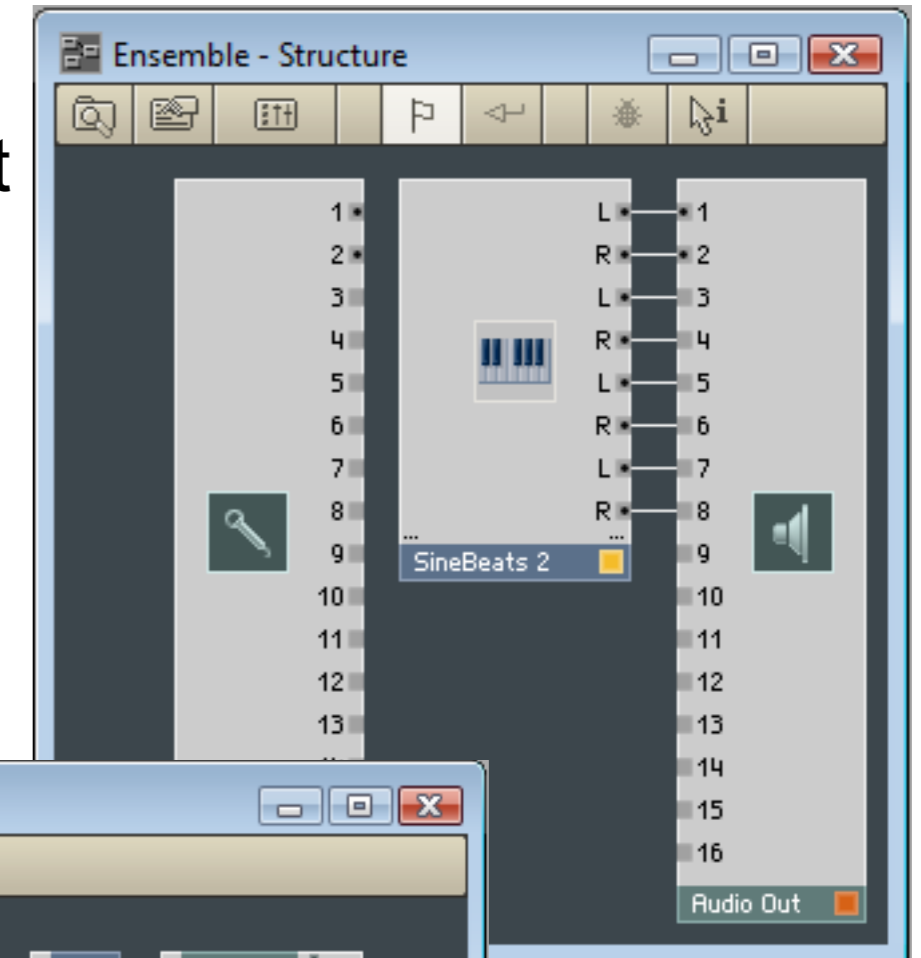
Native Instruments Reaktor

<http://www.native-instruments.com/>

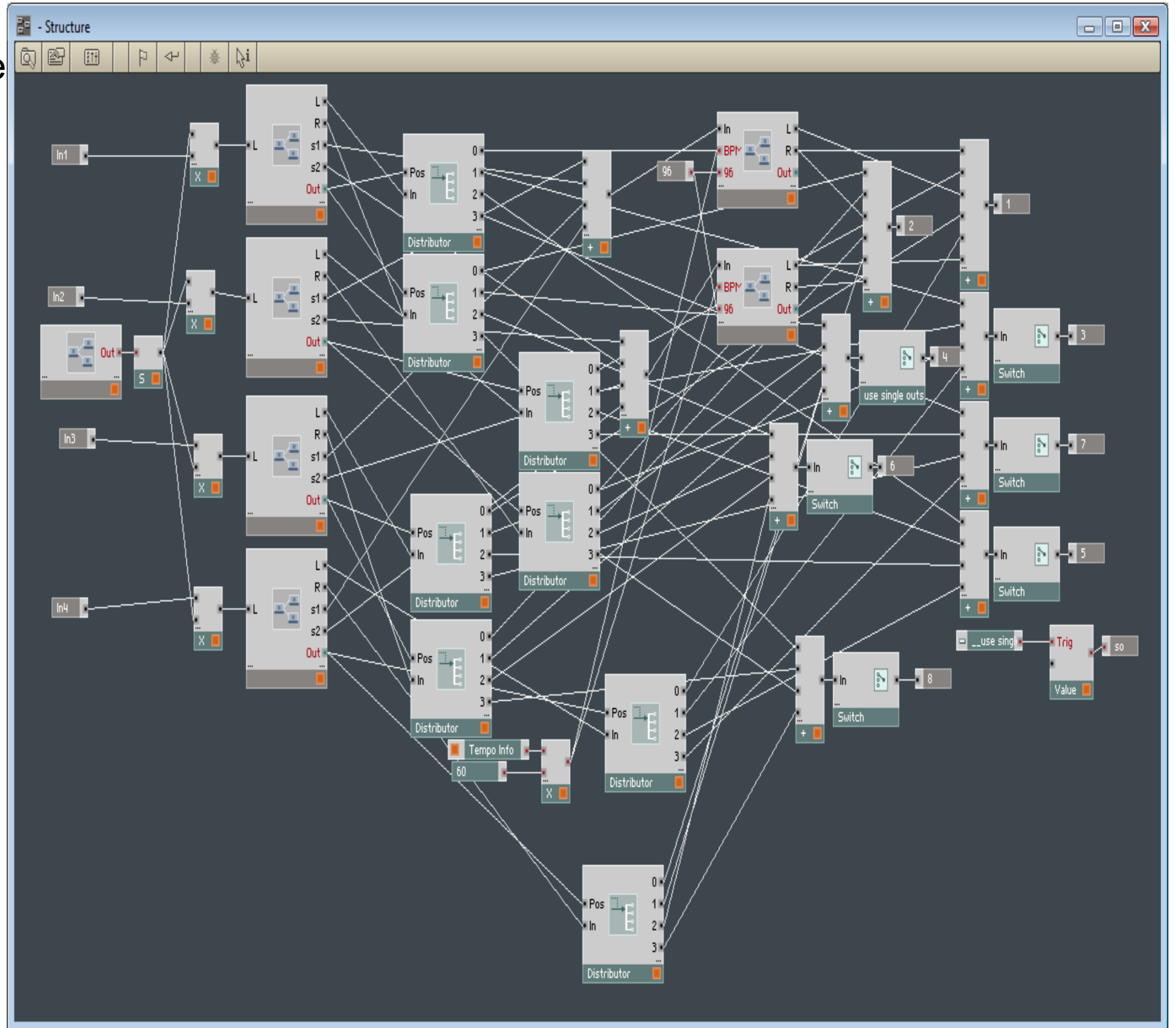
Reaktor fait parti d'une nouvelle gamme de logiciel pour la création de musique. On s'en sert souvent comme plugin mais un partie des utilisateurs s'en servent en «standalone».



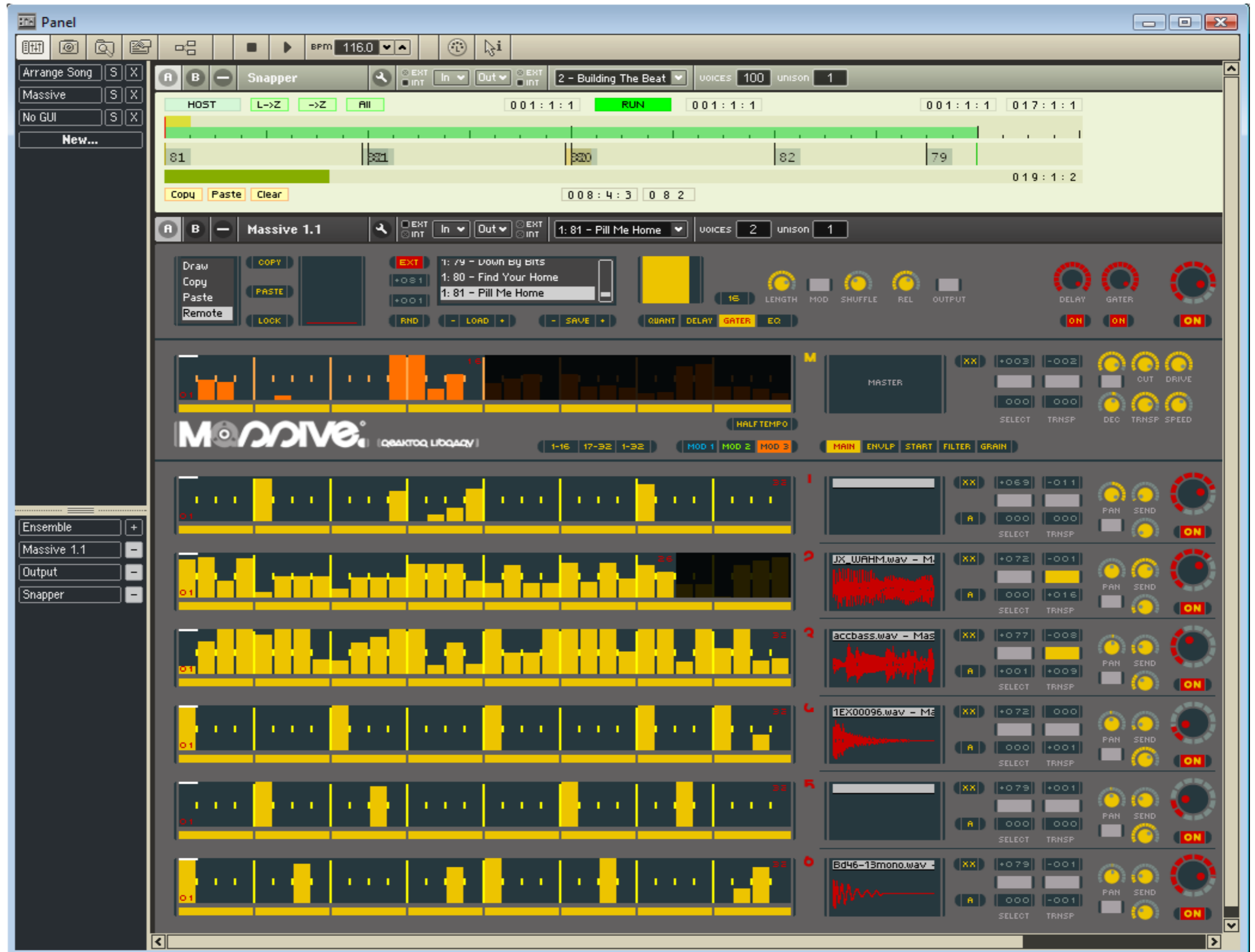
Reaktor n'a pas de vue de séquenceurs – il n'y a pas vraiment de vue par défaut. On construit plutôt une mèche de module brancher ensemble qui peuvent servir comme séquenceurs, générateurs de son, manipulateur de son, etc. On peut également brancher un signal de son externe ou des contrôleurs MIDI.



Avec les modules de bases de Reaktor on peut monter ce qu'on veut. Ça ne fini plus.



Mais ce qui rends le tout intéressant pour les musiciens c'est qu'ils peuvent construire leurs propres interfaces pour manipuler les paramètres des modules et visualiser les information musicale. C'est la communauté d'utilisateurs qui créent et partagent leurs propres outils.



Conclusion

Il y a beaucoup de chemin qu'un musicien puisse prendre aujourd'hui avec les logiciels de musiques. La décision dépends souvent du contexte et des besoins. On peut facilement se perdre en essayant les divers outils de production mais ce qui est important c'est de pouvoir créer sans trop se perdre dans les détails techniques.