

Mode d'emploi

Tales

Équipe de documentation de Steinberg : Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Traduction : Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Le présent document a été conçu pour les personnes aveugles ou malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Tous droits réservés.

Tales\_1.0.0\_fr-FR\_2023-02-16

# Table des matières

<b>4</b>	<b>Tales</b>
4	Page principale
6	Page Guitar
7	Page Texture
8	Page Effects

# Tales

Tales est une guitare de concert cordes nylon offrant quatre belles articulations qu'il est possible de combiner avec l'une des 66 couches de texture, pour une grande variété de sons enthousiasmants et évocateurs.

Cette guitare faite main a été enregistrée avec un accordage ouvert pour chaque hauteur afin d'obtenir un son authentique avec un sustain long pour chaque note. Grâce à cette approche, il a été possible d'enregistrer la guitare avec une plage de hauteurs étendue conférant à l'instrument une grande flexibilité pour réaliser toutes vos idées. Outre les sons, les diverses textures disponibles permettent de peaufiner encore la couleur sonore.

La page **Guitar** permet de choisir l'une des quatre articulations et de la configurer selon vos préférences. La page **Texture** permet d'ajouter une couche de texture supplémentaire pour modeler le caractère sonore. Enfin, la page **Effects** offre un effet de Delay qu'il est possible d'appliquer indépendamment à la couche de guitare et à la couche de texture, ainsi qu'un effet Reverb applicable aux deux couches.

## Page principale

La page principale comprend les contrôles les plus importants.



### Distance

Permet de doser le rapport entre les systèmes de micro de proximité et d'ambiance utilisés pour l'enregistrement.

- Tout à gauche, seul le son proche et direct est audible.
- Au centre, les signaux de proximité et d'ambiance sont mélangés équitablement.

- Le fait de tourner la commande vers la droite accentue le son d'ambiance au détriment du son de proximité.

### Balance

Permet de doser le rapport entre la couche de guitare et la couche de texture.

- Tout à gauche, seule la couche de guitare est audible.
- Au centre, les couches de guitare et de texture sont mélangées équitablement.
- Tout à droite, seule la couche de texture est audible.

### Variation

Ce paramètre permet de donner du relief au son.

#### À NOTER

L'effet obtenu dépend des préréglages de texture sélectionnés.

---

### Contour

Détermine le degré de filtrage du son.

- Vers la gauche, le son devient plus sombre. Vers la droite, il devient plus brillant.

#### À NOTER

L'effet obtenu dépend des préréglages de texture sélectionnés.

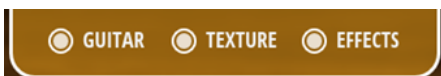
---

## Boutons des pages

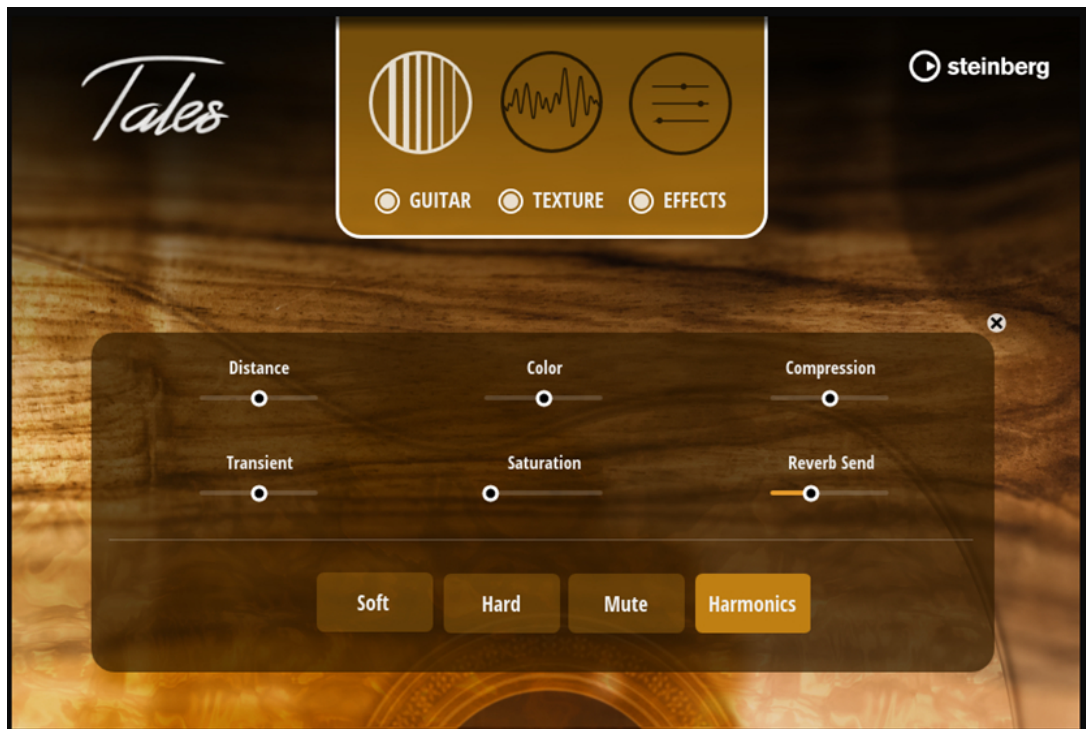
Les boutons situés en haut de la page principale permettent d'accéder aux différentes pages de l'instrument : **Guitare**, **Texture** et **Effects**.



Les boutons situés sous les boutons de page activent/désactivent les pages. Ils servent notamment à comparer le son avec et sans les effets, ou à isoler la composante de texture ou de guitare pour affiner encore les réglages.



## Page Guitar



### Distance

Permet de doser le rapport entre les systèmes de micro de proximité et d'ambiance utilisés pour l'enregistrement.

- Tout à gauche, seul le son proche et direct est audible.
- Au centre, les signaux de proximité et d'ambiance sont mélangés équitablement.
- Le fait de tourner la commande vers la droite accentue le son d'ambiance au détriment du son de proximité.

### Color

Permet d'ajuster la brillance du son de guitare.

- Vers la gauche, le son devient plus sombre et chaud. Vers la droite, il devient plus brillant et met en valeur les fréquences hautes.

### Compression

Permet de compresser le son.

- Réglez ce potentiomètre tout à gauche pour laisser passer l'attaque et renforcer le son des transitoires.
- Au centre, aucune compression n'est appliquée.
- Avec un réglage tout à droite, la compression des transitoires est extrême, ce qui génère un son de guitare plus doux et plus soutenu.

### Transient

Ce paramètre permet de réduire ou accroître le niveau du bruit sur les cordes (pluck) pendant la phase d'attaque.

### Saturation

Ajoute un effet de saturation qui enrichit d'harmoniques supplémentaires les sonorités de l'échantillon de guitare.

### Reverb Send

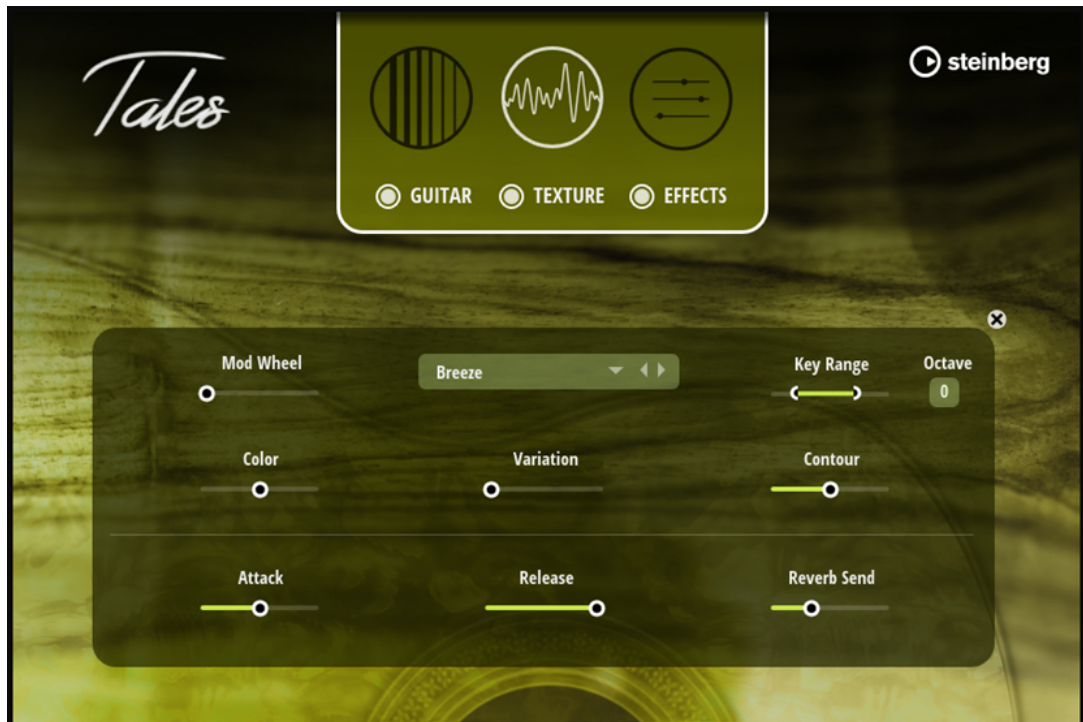
Permet de régler le niveau du son de guitare envoyé à l'effet de réverb.

### Articulations

Les quatre contrôles situés dans la partie inférieure permettent de sélectionner l'une des quatre articulations disponibles : **Soft**, **Hard**, **Mute** ou **Harmonics**.

## Page Texture

Cette page permet d'ajouter et de modeler la couche de texture du son.



### Mod Wheel

Ce paramètre permet de contrôler le niveau de la couche de texture à l'aide de la molette de modulation.

- Tout à gauche, la molette de modulation n'affecte pas le niveau de texture.
- Tout à droite, le niveau est intégralement contrôlé par la molette de modulation.

### Select Texture

Ce paramètre permet de choisir un préréglage de texture. Tales offre différents types de préréglages. Nous vous recommandons de les essayer pour bien saisir leur impact et les sons qu'ils permettent de créer.

### Key Range

Permet de définir la plage de touches pour la couche de texture. La plage maximum correspond à l'étendue de la partie de guitare, de C1 à C6.

### Color

Permet d'ajuster la brillance du son de texture.

- Vers la gauche, le son devient plus sombre et chaud. Vers la droite, il devient plus brillant et met en valeur les fréquences hautes.

### Variation

Ce paramètre permet de donner du relief au son.

À NOTER

L'effet obtenu dépend des préréglages de texture sélectionnés.

### Contour

Détermine le degré de filtrage du son.

- Vers la gauche, le son devient plus sombre. Vers la droite, il devient plus brillant.

À NOTER

L'effet obtenu dépend des préréglages de texture sélectionnés.

### Attack

Permet de définir la durée d'attaque du son de texture.

### Release

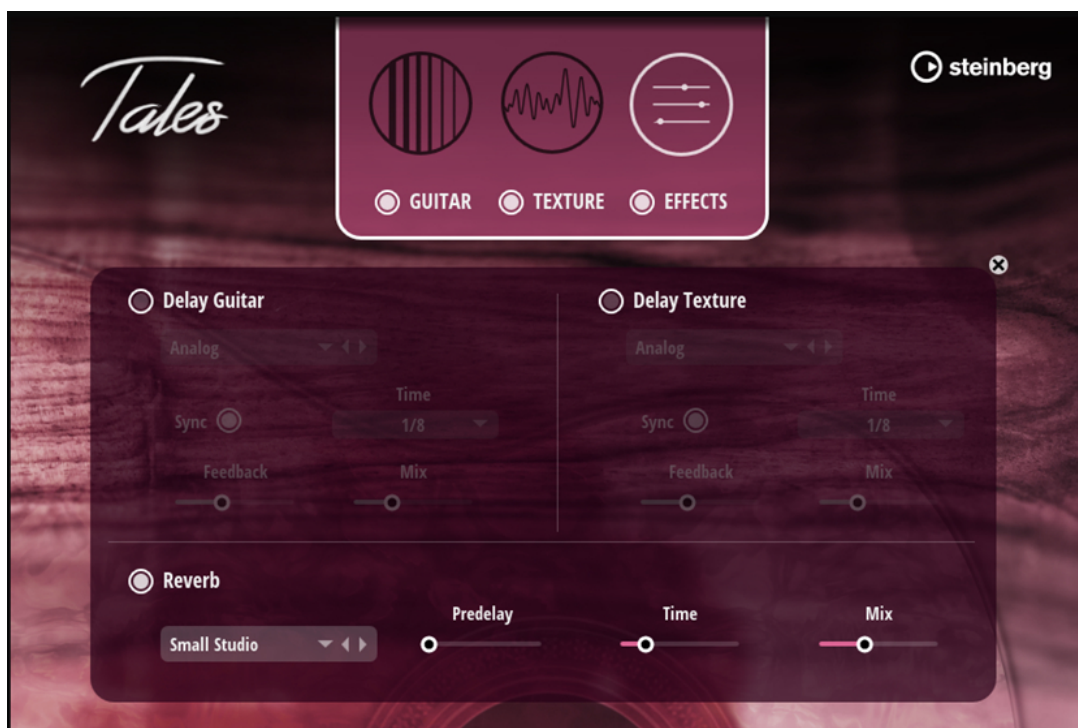
Permet de définir la durée de relâchement du son de texture.

### Reverb Send

Détermine le niveau du son de texture envoyé à l'effet de réverb.

## Page Effects

Cette page permet d'ajouter un effet de réverb et de delay au son. Pour optimiser les effets d'ambiances de chaque son, un delay indépendant est disponible pour la couche de guitare et la couche de texture. Il est également possible d'ajouter un effet de réverb qui s'applique aux deux couches, c'est-à-dire, au son général de l'instrument.





## Delay (Guitar/Texture)

Cet effet génère des échos dont il est possible de configurer la durée et la réinjection (feedback).

### On/Off

Active/désactive l'effet.

### Select Type

Permet de choisir un préséglage de delay.

### Sync

Vous permet de synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, le temps est défini en valeurs de notes.

### À NOTER

Le temps de delay maximum est de 5 000 ms. Quand la durée de note dépasse cette valeur, elle est automatiquement raccourcie.

---

### Time

Détermine la durée des delays gauche et droit en millisecondes.

### Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. La réinjection (feedback) désigne le fait de renvoyer la sortie du delay dans sa propre entrée. À 0 %, un seul écho est audible. À 100 %, les échos se répètent en continu.

### Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

## Reverb

### Select Type

Permet de choisir un préséglage de réverb.

### Predelay

Détermine le temps qui s'écoule avant que la réverb s'applique. Ce paramètre vous permet de simuler des pièces plus grandes en augmentant le temps que mettent les premières réflexions pour atteindre le public.

### Time

Détermine la durée globale de la queue de réverb. Plus cette valeur est élevée, plus le déclin de la réverb est long. À 100 %, la durée de réverbération est infinie.

### Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.