



## **Sonic Synth 2.**

Voilà au moins un essai qui ne demandera pas énormément de temps à rédiger ! Il suffit en bonne partie de vous renvoyer à une autre page de ce site, celle consacrée à Sample Tank 2. Les deux instruments sont frères, tous deux nés des œuvres d'IK Multimedia, et l'air de famille est très accusé. Même aspect à quelques nuances près, même ergonomie, même principe, et l'un peut charger les sonorités de l'autre. Nous voilà face à une question dramatique, quasi métaphysique : qu'est-ce qui fait la différence ?

### **Un océan de sons**

La différence existe, mais elle n'est pas, vous l'aurez compris, dans l'essence même de l'instrument. ST2 comme SS2 déposent à vos pieds une énorme brassée de sons, ainsi qu'une pleine caisse d'outils pour les métamorphoser, et pour les agencer en combinaisons. Attention, le mot « synth » ne doit pas vous induire en erreur : Sonic Synth 2 n'est pas un synthétiseur ( pas plus que Sample Tank 2). S'il est possible d'y faire subir bien des tribulations au son, celui-ci provient toujours, au départ, d'une lecture d'échantillon. Pas question de partir de zéro, comme avec un véritable synthé.

« Enorme brassée » n'est pas une exagération : 5.000 sonorités, dont les 8 GB se répartissent sur deux DVD (qu'il faut bien sûr recopier sur le disque dur, ce qui prend un certain temps). Comment retrouver, dans cette jungle de sons, celui dont vous avez besoin ? Une sous-fenêtre de navigation vous permet de parcourir une liste divisée en dossiers. Vous pouvez affecter des mots-clés aux sons pour les retrouver plus facilement. De plus, un long document PDF vous explique la logique selon laquelle les sons sont répartis dans les dits dossiers : sons « parents » (souvent dépouillés), « enfants » (souvent plus saucés), « combis » (ensemble de sons superposés). C'est une excellente initiative, il est même pratique d'avoir sous la main un exemplaire papier de cette bible tant qu'on ne parcourt pas cette immense librairie avec autant de familiarité que les rues de son quartier.



Tout comme Sample Tank 2, Sonic Synth 2 se veut un environnement de



production complet, offrant de quoi composer et mixer une œuvre complète, grâce à une gamme complète de sons, d'effets et d'outils audio. En d'autres termes - et ceci brouille un peu plus les cartes - on y trouve aussi, comme chez son frangin, des sons de guitare, de cuivres, de batteries, etc... Bien sûr, l'accent y est plus mis sur les sons synthétiques, sinon les deux produits ne seraient plus des frères, mais des jumeaux. Comment résumer une si vaste « sonothèque » ? Nous n'avons pas fini d'en faire le tour (et nous ne sommes pas sûrs d'un jour en avoir fini), mais la qualité va de « très bon » à « moyen », avec un mauvais point pour les cuivres, souvent maigres et dont les sections ont parfois un curieux relent d'orgue. Les batteries sont de qualité, mais on y a peut-être, comme trop souvent, donné la priorité au spectaculaire et à l'original sur l'utilisable. Sonic Synth prend parfois des libertés avec

la répartition traditionnelle des sons de drums sur les touches, cela permet plus de variété, mais il faut s'y habituer. Percussions OK, guitares convaincantes, pianos supérieurs à la moyenne, cordes parfois somptueuses. Ajoutons un certain nombre de boucles, d'honnête facture, mais Sonic Synth ne dispose pas des mêmes capacités d'importer des loops que Sample Tank 2. Autre différence de taille : Sample Tank 2 charge des échantillons de différentes origines (Wav, SampleCell, AIFF, Akaï ...), ce qui en fait un lecteur d'échantillons presque universel dans lequel vous chargerez les trésors recelés sur votre disque dur. Sonic Synth 2 est un module sonore fermé : il est livré avec beaucoup de sons, mais en dehors de ceux-ci, point de salut.

## ***Un musée virtuel***

Côté sons de synthétiseurs, Sonic Synth 2 se veut « un musée virtuel » des grands classiques : les développeurs de Sonic Reality ont mis à sac leurs greniers pour y retrouver des pièces de collection analogues, digitales, additives, à tables d'ondes, signées Arp, Oberheim, Moog, Roland, Oscar, Voyetra, Serge, EMS, Prophet (dont des exemplaires ayant appartenu à Keith Emerson, aux Beach Boys ou aux Moody Blues)...



Le résultat est d'une part une belle collection de textures complexes,



d'autre part une série de sons qui étonneront peut-être certains par leur dépouillement : l'idée est visiblement de fournir à l'utilisateur une base à enrichir, soit en fouillant dans la gamme d'effets, soit en empilant plusieurs sons simples comme éléments d'une sonorité composite. La palette comprend aussi des bips et miaous qui nous rappellent fortement les premiers jeux vidéos : même s'ils ont été produits en utilisant des ancêtres analogiques prestigieux, ils ne brillent pas toujours par l'originalité.

Il y a ici matière à hésiter entre Sonic

Synth 2 et Ultrafocus, lui aussi archive de la synthèse sonore, lui aussi basé sur une caverne d'Ali Baba d'échantillons. Ultrafocus sonne de façon plus impressionnante, mais n'est pas un outil aussi complet que le produit d'IK Multimedia - par exemple il n'est pas multitimbral -.

Car Sonic Synth 2 est multitimbral : il reçoit vos ordres MIDI sur 16 canaux. Et il en répartit les résultats sur 8 paires de sorties audio. Tant qu'à énumérer des chiffres : 256 voix, 2 enveloppes, 2 LFO (hélas on ne peut les synchroniser avec le tempo, contrairement à certains effets - frustrant, et incompréhensible pour un instrument de ce niveau -), un filtre passe-haut, passe-bas ou passe-bande, à 6, 12 ou 24 dB par octave, 50 paramètres que vous soumettez d'un clic à un contrôleur MIDI, ce qui les fera suivre au doigt et à l'œil les ordres que vous leur enverrez via l'automation créée dans votre séquenceur, et 32 effets (vous pouvez en choisir jusqu'à 5 pour chaque instrument).

Ceux-ci sont de qualité, et on y retrouve entre autres les très appréciées simulations d'amplificateurs pour guitare réalisés par IK Multimedia, ainsi qu'un « slicer » (cf. les [exemples audio](#) qui accompagnent cet article) qui permet de créer des coupures rythmiques, plus ou moins accentuées, suivant toute une série de figures (pas toujours précis, il vaut mieux le déclencher via un contrôleur MIDI). L'ordre dans lequel les effets affecteront le signal est déterminé par l'ordre descendant des « slots » dans lesquels vous les choisirez.



Choisissez un effet, les réglages de ses paramètres s'affichent : système qui permet d'accéder à de multiples fonctions sans que jamais l'interface ne soit



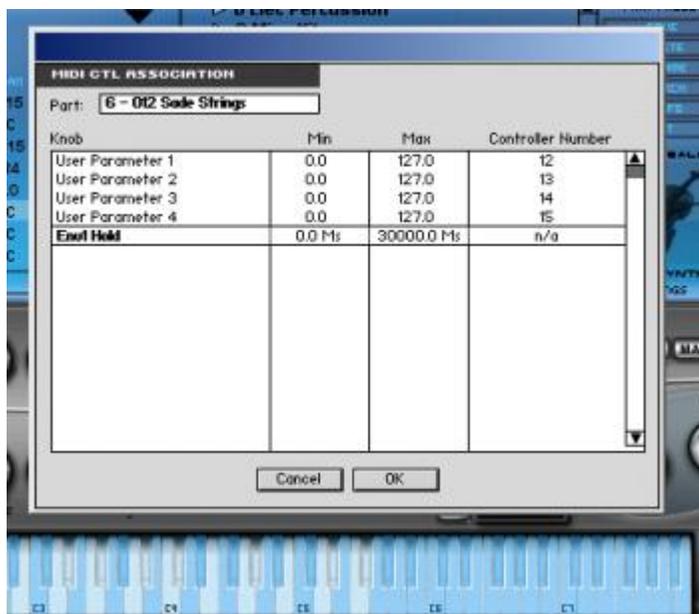
encombrée.

## « C'est un peu court, jeune homme »

« On pouvait dire, Oh Dieu ! Bien des choses en somme », par exemple parler des trois moteurs de synthèse, dont le très discuté STRETCH, ou du regroupement de paramètres en « macros », ou du trio poly-mono-legato, ou de l'affichage des zones d'échantillonnage ... mais tout cela est identique pour Sonic

Synth 2 et pour Sample Tank 2, donc nous vous renvoyons paresseusement à l'article concernant ce dernier. Ce qui souligne encore une fois les similitudes entre les deux programmes : tous deux sont, en matière de création sonore, à la fois souples (beaucoup de paramètres), puissants (les modifications peuvent aller très loin) et simples (on part d'un son existant).

A vous de savoir si l'éléphantique banque sonore de Sonic Synth 2 fera votre bonheur : tout n'y est pas indispensable (fallait-il



vraiment immortaliser une tentative d'imiter un trombone avec un synthétiseur analogique d'il y a un quart de siècle ?), et face à 5000 sons, nous avons eu parfois l'impression de voir s'illustrer la loi du rendement décroissant : dans certains cas, plus on a de matière première, moins une nouvelle dose est utile. Certaines de ces sonorités ne serviront pas à grand' chose si l'utilisateur ne les enrichit pas, donc il faudra avoir l'esprit au moins un peu bidouilleur pour utiliser Sonic Synth 2 au maximum.

<b>Plus :</b> 5000 sons Simplicité Possibilités d'édition de sons Environnement de production très complet	<b>Moins :</b> 5000 sons Pas d'importation d'échantillons
---	---

## ***Fiche technique :***

**PC :** Minimum : 733Mhz Pentium® III/Athlon™, 512MB de RAM, Windows® 2000 /XP, écran 1024x768.

Recommandé : 2.4 GHz Intel Pentium® IV/Athlon™, 1GB de RAM

**MAC :** Minimal: 667MHz Power Macintosh® G4, with 512MB of RAM, Mac OS X 10.2.8 or later, 1024x768 screen thousands of colors.

Suggested: 1.25 GHz Power Macintosh® G4, with 1GB of RAM.

**Formats :** RTAS, VST, DX, Audio Units

**Site :** [http://www.soniksynth.com/Main.html?prod\\_SS](http://www.soniksynth.com/Main.html?prod_SS)

Version gratuite sur

<http://www.ikmultimedia.com/Main.html?IKNews&ST-2-1-0502>

Prix : 399 euros. 249 euros pour les possesseurs d'une licence Sample Tank 2.

[Tom Goldschmidt](#)

[Inspira-sons](#)