

CONCOURS D'IMPROVISATIONS

Introduction.

Bonjour à toutes et à tous,

Comme prévu il y a quelques temps, le concours d'impro est lancé – En réalité, il ne s'agit pas du tout d'un concours, mais d'un simple jeu entre guitaristes – Il n'y a rien à gagner. Ca ne sert même pas à prouver qu'on est meilleur que son voisin. Ce sera plutôt le côté ludique qui sera mis en avant. Pourquoi ludique ? Tout simplement parceque lorsqu'on envoi des notes avec sa guitare et que de plus on s'enregistre, on apprend vite où se trouvent les défauts et ça permet de s'auto-corriger. Donc, même si vous êtes débutants, je vous conseille vivement de vous lancer et de vous amuser à improviser. Les fausses notes ne seront l'affaire de personne ; on est pas là pour se critiquer, ou alors dans le bon sens du terme. Au mieux on pourra recevoir les conseils des uns et des autres... Et je le rappelle, un conseil, aussi infime peut-il paraître, est toujours bon à prendre.

Je vous souhaite à tous et toutes de faire de belles impros. :)

Serge G. (Laingaser)

1 – Choisissez un Play Back.

- BLUES
 - **Blues en Gm** (Pour guitare solo).
 - **Blues en A** (Pour guitare rythmique et solo)
 - **Blues en E** (Pour guitare rythmique et solo)
- ROCK
 - **Rock'n Blues en G** (Pour guitare solo).
- HARD-ROCK
- PUNK
- BALLADE
 - **Ballade en Gm** (Pour guitare solo).

♣ **L'accodage est standard (La - 440Hz)**

2 – Comment s'enregistrer ?

2.1 – Avec AUDACITY

2.1a – Installation et réglages.

AUDACITY est un logiciel libre et gratuit qui permet de manipuler des sons et s'enregistrer en Multi-Pistes, de plus il est multi-plateformes. Il est donc possible de l'utiliser sous **Windows** (toutes versions), **MacOS X** et **Linux / Unix**. Vous pouvez le télécharger gratuitement et légalement à cette adresse :

- <http://audacity.sourceforge.net/>
- **Nota** : Pour des raisons de compatibilité entre les versions de Windows, il est préférable de télécharger la version **1.3.13 Beta** qui est suffisamment stable pour être utilisée sans risques.

Avant d'installer AUDACITY, il va falloir intégrer la bibliothèque LAME MP3, afin de pouvoir sauvegarder vos enregistrements dans le format .mp3. Vous pouvez trouver des *bundles* avec installateur afin de vous faciliter le travail, a cette adresse (*il existe les version 32 et 64 bits, à choisir selon la nature de votre système*) :

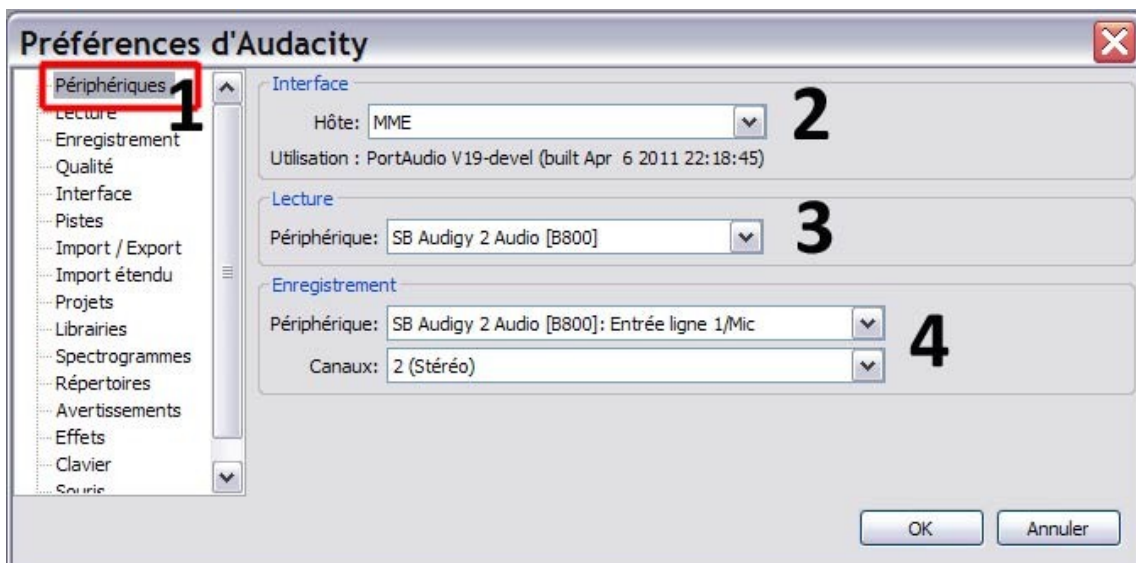
- <http://www.rarewares.org/mp3-lame-bundle.php>
- Téléchargez le zip sur votre bureau par exemple, décompressez le, puis dans le dossier extrait, double-cliquez sur LAME.EXE. L'installation devrait se dérouler sans problème. Eventuellement ré démarrez le PC après la fin de l'installation.

Pour les puristes qui veulent installer la bibliothèque à la main, vous trouverez les dernières versions sur cette page :

- <http://lame.sourceforge.net/>
- **Ensuite installez AUDACITY**

Lorsque AUDACITY est installé et démarré :

Cliquez sur les touches <Ctrl> + P afin d'ouvrir le panneau de configuration :

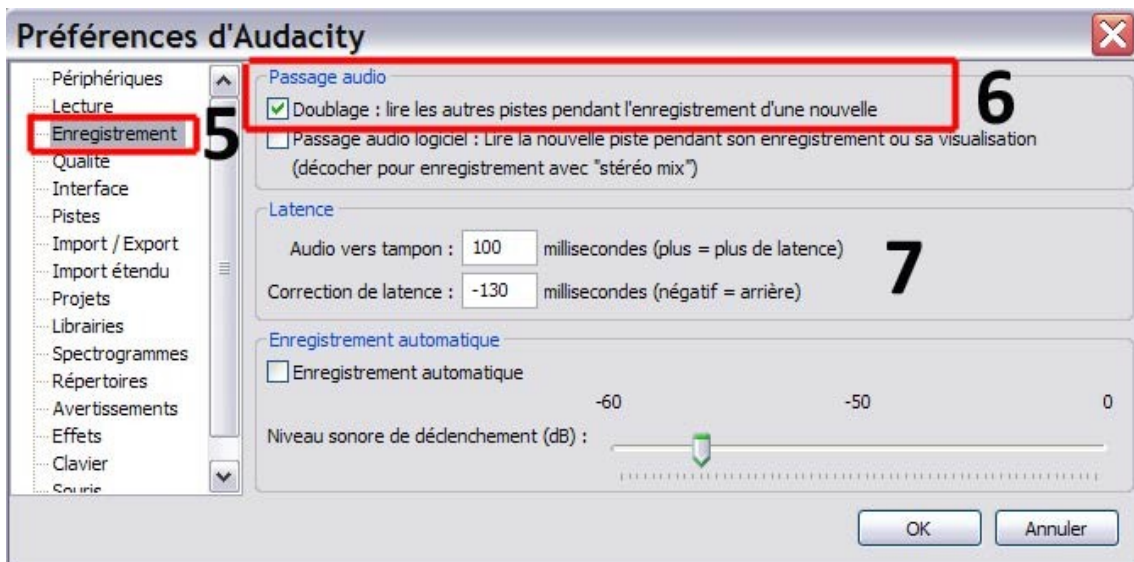


- 1 - Dans la colonne de gauche, sélectionnez Périphériques.
Puis à droite dans le cadre "**Interface**" **- 2 -** sélectionnez "**Hôte**" et choisissez de préférence "**MME**" dans la liste.

- 3 - Dans le cadre "**Lecture**", choisissez votre carte son comme "**Périphérique**" *par exemple SB AUDIGY 2 Audio [B800] correspond à ma carte son Sound Blaster.*

- 4 - Enfin, dans le cadre "**Enregistrement**", sélectionnez comme "**Périphérique**" l'entrée de votre carte son - **celle a laquelle vous raccoderez votre guitare ou votre ampli** - Puis laissez "**Canaux**" sur "**Stéréo**".

- 5 - Dans la colonne de gauche, il faut maintenant sélectionner "**Enregistrement**" :



- 6 - Dans le cadre "Passage audio", il faut cocher la case "Doublage : lire les autres pistes pendant l'enregistrement d'une nouvelle"

- 7 - Eventuellement il faudra régler la "Latence" dans ce cadre.

C'est terminé pour les réglages, vous pouvez fermer en cliquant sur "OK"

2.1b – L'enregistrement.

Pour commencer il faut importer le playback dans une piste. Pour ce faire, il faut appuyer sur <Ctrl> + <Shift> + i . Dans la fenêtre qui s'ouvre il suffit d'indiquer l'endroit où se situe le Playback et cliquer sur "Ouvrir".

Une fois le playback importé, il apparaît sous forme de piste stéréo dans l'interface. En appuyant sur la barre d'espace, la lecture se lance. Si tout se passe bien, vous devriez entendre jouer le playback. Pour arrêter la lecture, il suffit d'appuyer à nouveau sur la barre d'espace de votre clavier.

Si le son est trop fort ou trop faible, il suffit de l'ajuster à l'aide du curseur + et – se situant à gauche de la piste.

Pour s'enregistrer, il suffit maintenant de cliquer sur le bouton d'enregistrement dans la barre de contrôle :



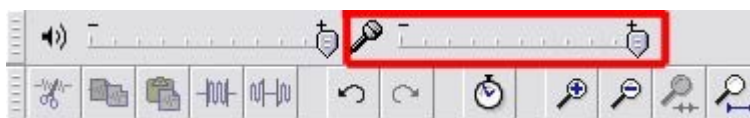
Une nouvelle piste stéréo se crée instantanément au dessous de celle existante et votre guitare s'enregistre, tout en jouant le son du playback.

Pour terminer l'enregistrement il suffit d'appuyer sur la barre d'espace du clavier, et pour lancer l'ensemble des pistes en lecture, il faut réappuyer dessus une seconde fois.

Si le résultat ne vous satisfait pas, vous pouvez soit détruire la piste de guitare en cliquant sur la petite croix en haut à gauche de la piste, soit la rendre muette en cliquant sur le bouton "Muet".

Cette dernière option permet de conserver la piste au cas où vous changeriez d'avis à son sujet.

- ▲ **Nota** : Pensez à régler correctement le niveau d'entrée de la guitare sur **0Db** ou un peu moins à l'aide du curseur situé en haut à droite de l'interface d'**AUDACITY**, afin d'éviter que l'enregistrement ne soit saturé.



Pour terminer, égalisez les volumes des pistes, de telle façon qu'une ne soit pas plus puissante que l'autre et sauvegardez votre mix, en cliquant sur "**Fichier**" -> "**Exporter**" puis sélectionnez "**Fichier Mp3**" dans la liste déroulante, donnez un nom au mix et cliquez sur "**Enregistrer**". Une nouvelle fenêtre s'ouvre où vous pouvez renseigner des champs ou les laisser vides. Cliquez enfin sur "**OK**". C'est terminé, votre mix s'enregistre.

Il ne vous reste plus alors qu'à nous faire partager votre chef d'oeuvre en le plaçant en ligne sur un serveur. (voir section 4).

2.2 – Avec COCKOS REAPER

2.2a – Installation et réglages.

COCKOS REAPER est un shareware de la famille des séquenceurs logiciels. Il n'est pas gratuit mais la version d'évaluation librement téléchargeable sur le site de l'éditeur est complète et illimitée. Si par la suite le logiciel vous plaît et que vous voulez le conserver, il faudra en acheter la licence. **REAPER** est très complet et très simple à prendre en main. Il gère les **VST**, **VSTi**, le **MIDI**, etc... Il existe une version **Windows (32 et 64 bits)**, ainsi qu'une version pour **MacOS X**. Vous pouvez le télécharger en toute légalité à cette adresse :

– <http://www.reaper.fm/>

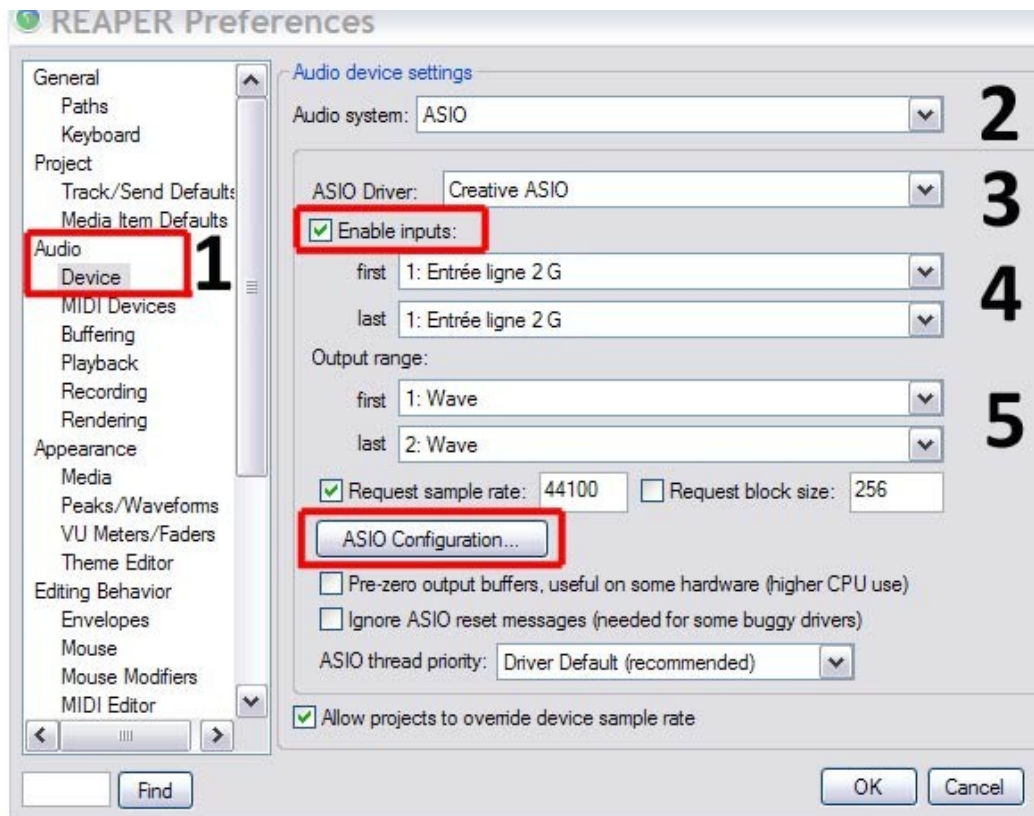
– **Nota : Cockos Reaper** est livré sans la bibliothèque **LAME MP3**, il faudra l'installer à la main afin de pouvoir sauvegarder vos enregistrements dans le format **.mp3**.

– **Nota 2** : Si votre carte son ne possède pas son propre driver **ASIO**, il faudra installer préalablement **ASIO4ALL**, un driver **universel et gratuit**.

– <http://www.asio4all.com/>

Lorsque **REAPER** est installé et démarré :

Cliquez sur les touches **<Ctrl> + P** afin d'ouvrir le panneau de configuration :



- 1 - Dans la colonne de gauche, sélectionnez "Audio" – "Device".

- 2 - Dans "Audio System", sélectionnez ASIO.

- 3 - Dans "ASIO Driver", sélectionnez le driver ASIO correspondant à votre matériel ou, à défaut, "ASIO4ALL v2"

- 4 - Cochez la case "Enable inputs" et sélectionnez l'entrée que vous utiliserez pour brancher votre guitare ou ampli.

- 5 - Dans "Output range", sélectionnez soit "1:Wave" et "2:Wave", soit la configuration de vos enceintes.

Maintenant cliquez sur le bouton "ASIO Configuration..."

- Nota : Pour l'exemple je ne met qu'une copie d'écran de ASIO4ALL car chaque interface ASIO est plus ou moins différente.



Dans "**Liste des périphériques WDM**" le nom de votre carte son doit apparaître.

La taille du **buffer ASIO** doit être réglé au maximum à **512 échantillons**. Au delà la latence sera trop importante et pourra devenir réellement gênante.

La plupart des interfaces **ASIO** se règlent soit en échantillon (**512 ou moins**), soit en millisecondes (**20 ou moins**). A régler selon la puissance de votre ordi. Une latence trop faible peut générer des craquements (micro-coupures numériques), une latence trop importante générera un retard de plusieurs millisecondes entre la note jouée et la note restituée. Il faut trouver le bon compromis.

2.2b – L'enregistrement

Tout d'abord il faut cliquer sur "**Insertion**" dans la barre d'outils, puis "**Fichier Media**" afin d'importer le playback dans une piste. Il est aussi possible de glisser le fichier à la souris dans la fenêtre de REAPER.

Une fois la **piste 1** contenant le playback, créée, vous pouvez appuyer sur la barre d'espace afin de lancer la lecture. Si tout se passe normalement vous entendez le son.

Pour créer une piste vierge afin d'enregistrer la guitare, il va falloir à présent appuyer sur **<Ctrl> + T**. Une seconde piste s'insère automatiquement sous celle existante. Il faut y faire quelques manipulations afin de l'utiliser.



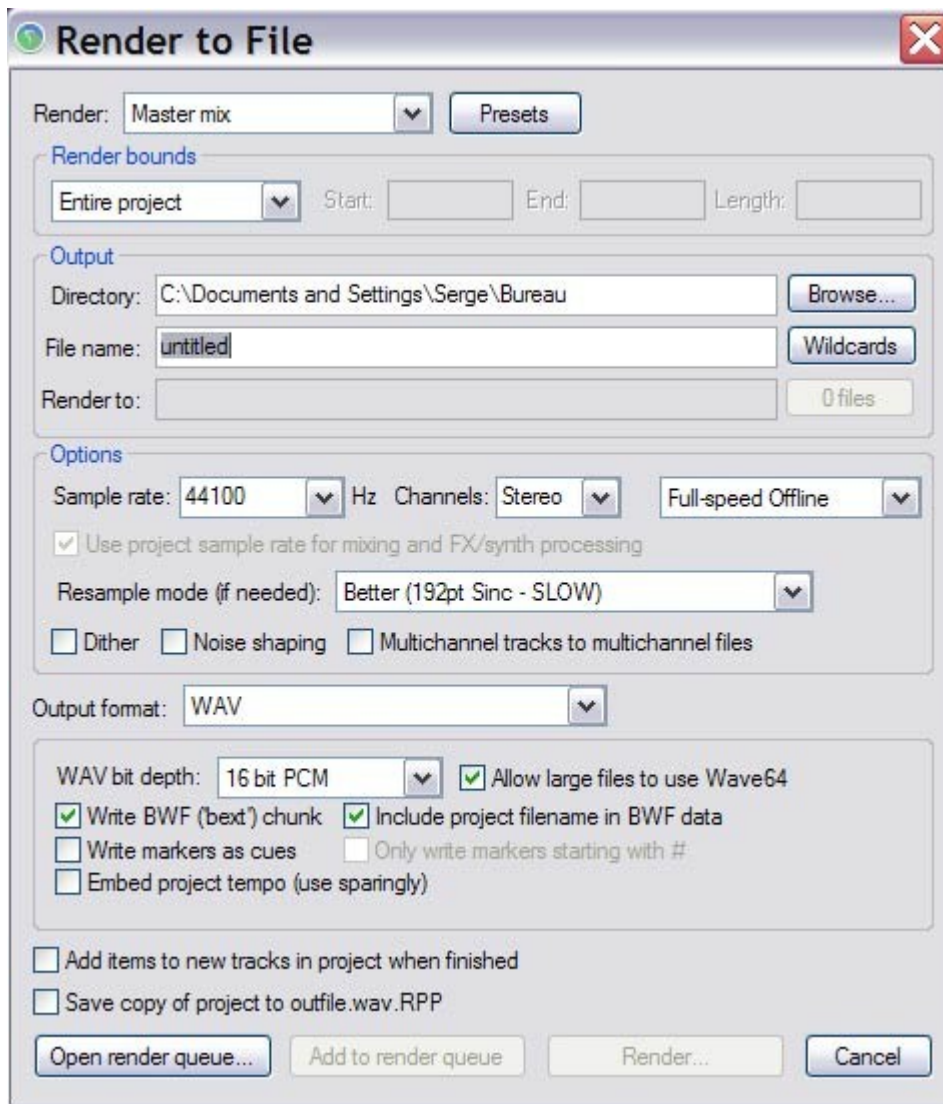
- 6 - Il faut cliquer sur le **bouton rouge** afin d'armer la piste. (**uniquement la piste 2**)

- 7 - Il faut contrôler que le bus d'entrée pointe bien vers l'entrée à laquelle vous avez raccordé votre guitare ou votre ampli. Eventuellement il faudra cliquer dessus pour afficher la liste des entrées et sélectionner la bonne.

- 8 - Il faut cliquer sur le **petit haut parleur** afin d'activer le **monitoring**. Sans ça, vous ne pourrez pas entendre ce que vous jouez.

Et voilà, il ne reste plus qu'à cliquer sur **<Ctrl> + R** pour démarrer l'enregistrement. Pour stopper il faut simplement appuyer sur la **barre d'espace**.

Pour sauvegarder le mix, il suffit de cliquer sur **<Ctrl> + <Alt> + R**, une fenêtre s'ouvre alors :



Dans **Render**, il faut sélectionner "**Render mix**"

Dans **Render bounds** il faut sélectionner "**Entire Project**"

Dans **Output** choisissez la destination du fichier (par exemple le bureau). Et donnez lui un nom.

Dans **Option** laissez tout par défaut.

Dans **Output format**, sélectionnez **MP3**.

Pour finir cliquez sur le bouton **Render**.

- **Nota** : Si vous avez un message qui apparaît vous annonçant que **Lame MP3** n'est pas installé, il suffit de cliquer sur le bouton sous le message et télécharger **Lame.dll**, puis le copier dans le dossier d'installation de **Reaper** (là où se trouve **Reaper.exe**). Puis re-démarrer **Reaper**.

3 – Pour ceux qui ne possèdent pas de matériel pour s'enregistrer.

Je suis conscient que tout le monde ne peut pas forcément utiliser ce type de logiciels pour

s'enregistrer. La seule solution à laquelle j'ai pensé, est que ces personnes peuvent utiliser leur Webcam et le micro de leur ordinateur, pour se filmer et s'enregistrer en jouant par dessus le playback. Pour cela il suffit d'ouvrir un compte sur **Youtube** ou **Dailymotion**. Aucun logiciel n'est requis car il est possible de s'enregistrer en direct via l'interface proposée sur ces sites. Voici les adresses de ces deux sites qui sont évidemment totalement gratuits.

<http://www.youtube.com>

<http://www.dailymotion.com/fr>

4 – Comment partager les MP3 ?

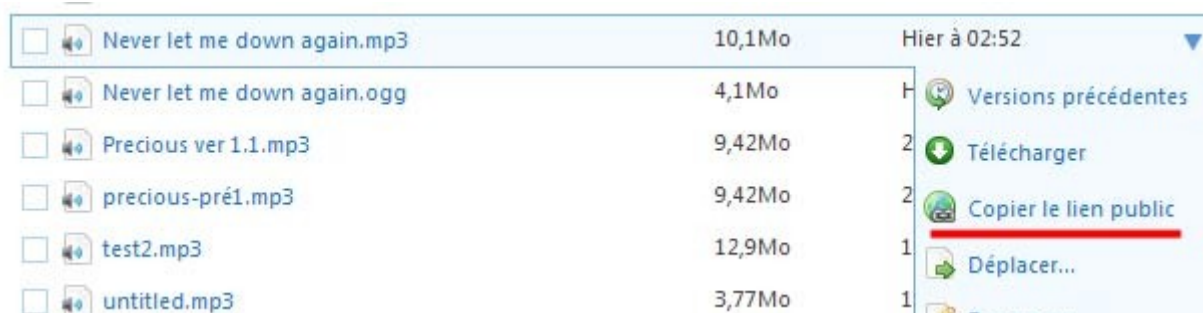
Le plus simple est de créer un compte **DropBox**, c'est un hébergeur de fichier rapide, stable et gratuit. De plus il est possible via un logiciel téléchargeable sur le site de synchroniser les dossiers en ligne avec un répertoire sur votre disque dur. Des lors il suffit de déplacer les fichiers dans ce répertoire pour qu'ils se retrouvent en ligne.

Pour créer votre compte cliquez sur l'adresse et suivez les instructions :

<http://db.tt/6EMBNhD>

Pour mettre à disposition votre **MP3**, il faut impérativement le copier dans le dossier "**Public**" sur le serveur, afin qu'il n'y ai aucune entrave au téléchargement.

Une fois le fichier en ligne, il suffit de cliquer sur la petite flèche à côté du **MP3**, puis sélectionner "**Copier le lien public**"



Il suffit de copier ce lien pour le partager par mail, sur les forums, sites, Facebook etc... Par exemple pour les envoyer à Nico afin qu'il puisse les publier sur la page dédiée :)

Voilà, c'est terminé. Maintenant place à la guitare.

BONUS :

Pour ceux qui recherchent un moyen d'avoir un bon son, il est possible de télécharger un amplificateur virtuel gratuit et de bonne qualité a cette adresse :

<http://www.overloud.com/download.php?idarg=81>

Slego est une application autonome qui offre des effets variés et la modélisation d'ampli de guitare virtuelle. Il ya sept boutons sur le dessus qui vous permettent d'ajuster plusieurs paramètres relatifs à l'élément prédéfini et sélectionné.. Il inclut également un tuner de guitare, et 31 préréglages . Slego fonctionne sur **Windows** et **Mac** en mode autonome.