



AL-1 : Animaux

64 cris d'animaux, de la ferme à la jungle

Une banque de 64 cris d'animaux pour le KORG KRONOS, fabriqués par la synthèse analogique virtuelle de l'AL-1 : la ferme, la forêt, les oiseaux, la savane, la mer, les insectes et quelques créatures.

FABRICATION

BANQUE U-FF

Animaux

MOTEUR

AL-1

PROGRAMMES

64

Le grand livre du KRONOS

LE MOTEUR : AL-1

Tous les sons utilisent l'**AL-1** : deux oscillateurs et un sous-oscillateur, un générateur de bruit, un modulateur en anneau, une saturation (Drive), deux filtres, quatre enveloppes (EG1 filtre, EG2 hauteur, EG3 libre, Amp EG volume), quatre LFO et des modulations libres (AMS). Le chemin du son est toujours le même :

OSC1, OSC2, Sub OSC, bruit, anneau → mélange → Drive → Filtre A → Amplificateur → IFX1 → réverbération / écho (MFX)
↑ hauteur : EG2, LFO ↑ timbre : EG1, LFO, vitesse ↑ volume : Amp EG, LFO

Un cri d'animal se fabrique avec quatre questions :

- 1** **La matière** (oscillateurs, bruit) : une voix riche (deux dents de scie), un sifflement (triangle seul), un souffle (bruit) ?
- 2** **La « bouche »** (filtre) : passe-bas pour une voix sombre et grave, passe-bande pour une voix nasale qui prononce une voyelle, passe-haut pour un son fin et aérien ?
- 3** **Le dessin du cri** (enveloppes) : comment la hauteur, l'ouverture et le volume évoluent pendant le cri — c'est ce qui fait reconnaître l'animal, plus que le timbre lui-même.
- 4** **La vie** (LFO, saturation, anneau) : grain rauque, tremblement, syllabes hachées, irrégularités. Une voix réelle n'est jamais stable ni parfaitement juste.

LES 64 SONS

FERME ET MAISON

U-FF 000	Vache qui meugle	Vache : « meuuuh » grave en forme de vague — la hauteur, le volume et l'ouverture montent ensemble (swell), puis tout redescend jusqu'au point de départ et le meuglement s'éteint seul ; le son se déforme en route (plus rauque au sommet, grain irrégulier, hauteur légèrement instable).
U-FF 001	Mouton qui bele	Mouton : « bêêê » nasillard qui tremble (vibrato et trémolo rapides).
U-FF 002	Chevre chevrotante	Chèvre : bêlement plus aigu et plus chevrotant que le mouton.
U-FF 003	Cochon qui grogne	Cochon : grognements courts et graves, « groin-groin » saccadés.
U-FF 004	Cocorico du coq	Coq : « co-co-ri-cooo » — syllabes hachées au début, puis longue note qui retombe.
U-FF 005	Poule qui caquette	Poule : « cot-cot-cot » irréguliers, nasillards.
U-FF 006	Canard coin-coin	Canard : « coin » court, nasillard et éraillé (modulateur en anneau).
U-FF 007	Oie qui cacarde	Oie : « honk » cuivré, plus long et plus haut que le canard (synchro).
U-FF 008	Ane hi-han	Âne : « hi-han » — alternance d'un cri aigu et d'un braiment grave, tant que la note est tenue.

U - FF 009	Dindon glouglou	Dindon : « glouglou » — gloussement rapide qui roule et descend.
U - FF 010	Chien qui aboie	Chien : « ouaf » sec et puissant, la hauteur tombe vite.
U - FF 011	Chiot qui jappe	Chiot : jappement aigu qui monte puis retombe.
U - FF 012	Chat qui miaule	Chat : « mi-a-ou » — la hauteur monte puis redescend, le filtre s'ouvre puis se referme.
U - FF 013	Cheval qui hennit	Cheval : hennissement aigu qui descend avec un vibrato rapide et chevrotant.

FORÊT ET MONTAGNE

U - FF 014	Loup a la lune	Loup : hurlement pur qui monte lentement, tient avec un vibrato tardif, et retombe au relâchement.
U - FF 015	Cerf qui brame	Cerf : brame long, grave et rauque, qui monte puis s'éteint (4 s).
U - FF 016	Ours qui grogne	Ours : grognement grave, continu et menaçant, qui varie tout seul.
U - FF 017	Sanglier furieux	Sanglier : grognements agressifs hachés, hauteur instable.
U - FF 018	Renard qui glapit	Renard : glapisement aigu et éraillé, comme un cri humain.
U - FF 019	Marmotte siffleuse	Marmotte : sifflement d'alerte bref et perçant, écho de montagne.
U - FF 020	Écureuil bavard	Écureuil : jacassement rapide, petits clics et couinements.
U - FF 021	Chauve-souris	Chauve-souris : chapelets de petits cris très aigus en balayage descendant.

OISEAUX

U - FF 022	Oiseau du matin	Oiseau : gazouillis aigus en glissandos ascendants répétés, rythme irrégulier ; joystick +Y = plus vite.
U - FF 023	Rossignol nocturne	Rossignol : trilles et sifflements rapides, hauteurs changeantes.
U - FF 024	Coucou des bois	Coucou : « cou-cou » et rien de plus — une première note pure, puis la seconde une tierce majeure plus bas, séparées par une brève coupure ; le son s'arrête seul après le second « cou », même si la touche reste enfoncée (rejouer la note pour l'entendre à nouveau).
U - FF 025	Pic-vert tambourine	Pic-vert : tambourinage rapide et boisé sur un tronc, qui s'éteint.
U - FF 026	Hibou dans la nuit	Hibou : « hou » doux et feutré, légère chute de hauteur ; deux notes rapprochées = « hou-hou ».
U - FF 027	Chouette effraie	Chouette effraie : cri strident et soufflé, comme un drap qu'on déchire.

U - FF 028	Corbeau croasse	Corbeau : « craa » rauque et court (modulateur en anneau, bruit, grain rapide).
U - FF 029	Aigle royal	Aigle : cri perçant qui descend, avec un grain rugueux ; écho dans la vallée.
U - FF 030	Mouettes du port	Mouettes : cri aigu et nasillard qui plonge, voix éraillée ; écho du port.
U - FF 031	Hirondelles en vol	Hirondelles : gazouillis aigus et vifs d'une troupe en vol.
U - FF 032	Pigeon qui roucoule	Pigeon : roucoulement doux et roulé « rrou-rrou », en arc.
U - FF 033	Perroquet bavard	Perroquet : cri rauque et criard qui monte d'un coup.
U - FF 034	Kookaburra rieur	Kookaburra : rire en cascade « kou-kou-ka-ka » qui s'emballe.
U - FF 035	Manchot qui trompette	Manchot empereur : appel en trompette, saccadé et cuivré.

SAVANE ET JUNGLE

U - FF 036	Rugissement du lion	Rugissement de lion : un grand « Ouaaaarrh » rauque puis des grognements qui s'éteignent. - la voix : deux scies graves + bruit de souffle, avec une modulation en anneau par le bruit (gorge éraillée) ; - le rugissement : la hauteur monte puis retombe bien plus bas, le son s'ouvre puis se referme (« ouaaa-oh ») ; - le grain : modulation rapide et irrégulière de l'amplitude et de la hauteur (cordes vocales chaotiques) ; - la distorsion : saturation de l'AL-1 qui suit l'enveloppe, puis overdrive Hi-Gain en insertion (IFX1) ; - la fin : un LFO carré, retardé, découpe la queue du son en grognements « hon-hon-hon ».
U - FF 037	Tigre qui feule	Tigre : feulement — rugissement plus court, soufflé et menaçant.
U - FF 038	Panthere rauque	Panthère : toux rauque répétée, comme une scie qui va et vient.
U - FF 039	Barrissement elephant	Éléphant : barrissement cuivré et nasillard (synchro), qui jaillit vers l'aigu en vibrant.
U - FF 040	Hyene qui rit	Hyène : rire saccadé « hi-hi-hi » qui monte et redescend.
U - FF 041	Singe ouh ouh	Primate : « ouh-ouh-ouh » de plus en plus aigus et rapides (voyelle « ou » par passe-bande).
U - FF 042	Gorille se frappe	Gorille : il se frappe la poitrine — coups sourds de plus en plus rapides.
U - FF 043	Gibbon chanteur	Gibbon : longues glissades « whoop » ascendantes, de plus en plus rapides.
U - FF 044	Hippopotame grondant	Hippopotame : « hon-hon-hon » graves et soufflés, au ras de l'eau.
U - FF 045	Crocodile grondant	Crocodile : grondement très grave, presque inaudible, qui fait vibrer l'eau.
U - FF 046	Chameau qui blatere	Chameau : blatèrement — grognement gargouillant et plaintif.

U - FF 047	Serpent qui siffle	Serpent : sifflement de souffle aigu ; joystick +Y = crécelle (serpent à sonnette).
MER		
U - FF 048	Chant de baleine	Chant de baleine : son rond et grave, longues glissades lentes, immense espace sous-marin.
U - FF 049	Baleine a bosse	Baleine à bosse : chant plus aigu et mélodique, plaintes et glissades montantes.
U - FF 050	Clics du dauphin	Dauphin : trains de clics (bruit pulsé à vitesse variable) ; sifflements au joystick +Y.
U - FF 051	Orque sifflante	Orque : sifflements purs qui ondulent, sous l'eau.
U - FF 052	Otarie qui aboie	Otarie : aboiements graves et rauques « ourh-ourh », en série.
INSECTES ET GRENOUILLES		
U - FF 053	Grillons du soir	Grillons : stridulations aiguës, trilles rapides groupées par trois ou quatre ; jouer des accords.
U - FF 054	Cigales du Midi	Cigales : crépitements aigu et dense qui enfle et retombe, plein été.
U - FF 055	Essaim d'Abeilles	Essaim d'abeilles : bourdonnement épais (unisson désaccordé), hauteurs instables, passages en Doppler.
U - FF 056	Bourdon paresseux	Bourdon : vrombissement grave et paresseux qui passe et repasse.
U - FF 057	Moustique agaçant	Moustique : sifflement fin et agaçant qui tourne autour de l'oreille.
U - FF 058	Grenouille de la mare	Grenouille : coassement court et rauque (modulation d'amplitude très rapide, filtre nasal).
U - FF 059	Grenouilles en chœur	Chœur de grenouilles : une mare entière qui coasse en désordre.
CRÉATURES ET AMBIANCES		
U - FF 060	Dinosaure T-Rex	T-Rex : rugissement énorme et lent, qui monte puis s'écroule (fiction de cinéma).
U - FF 061	Dragon crachant	Dragon : rugissement et souffle de feu qui balaie du grave à l'aigu.
U - FF 062	Créature des abysses	Créature des abysses : plainte grave, métallique et ondulante (fiction).
U - FF 063	Jungle la nuit	Jungle la nuit : pluie fine et cris d'oiseaux au hasard, en continu (ambiance).

RETOUCHER UN SON

Les réglages qui changent le plus le caractère d'un cri, dans l'ordre :

1 La coupure et la résonance du filtre

La « voyelle » et la taille de l'animal.

2 L'enveloppe de hauteur (EG2)

Le dessin du cri ; agrandir l'intensité exagère le cri, la réduire le rend plus calme.

3 Les temps de l'enveloppe de volume

La durée du cri.

4 La saturation (Drive)

Et le modulateur en anneau : rauque ou propre.

5 La vitesse et l'intensité des LFO

Le grain, le rythme des syllabes.

6 L'octave des oscillateurs

La taille de l'animal (même cri, plus grave = plus gros).

Les valeurs exactes de chaque programme sont détaillées dans **AL-1 - Animaux - réglages.pdf**. La fabrication complète, son par son, est décrite dans **AL-1 - Animaux - fabrication.pdf**.

Ouvrage indépendant, non affilié à Korg Inc. ni approuvé par elle. Korg, KRONOS, KARMA et les autres noms de produits cités sont des marques de leurs propriétaires respectifs.