

Amped Elektra



Équipe de documentation de Steinberg : Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Traduction : Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, 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.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2021.

Tous droits réservés.

Amped Elektra_1.0.0_fr-FR_2021-08

Table des matières

4	Amped Elektra
4	Page Instrument
8	Page Effects
18	Index

Amped Elektra

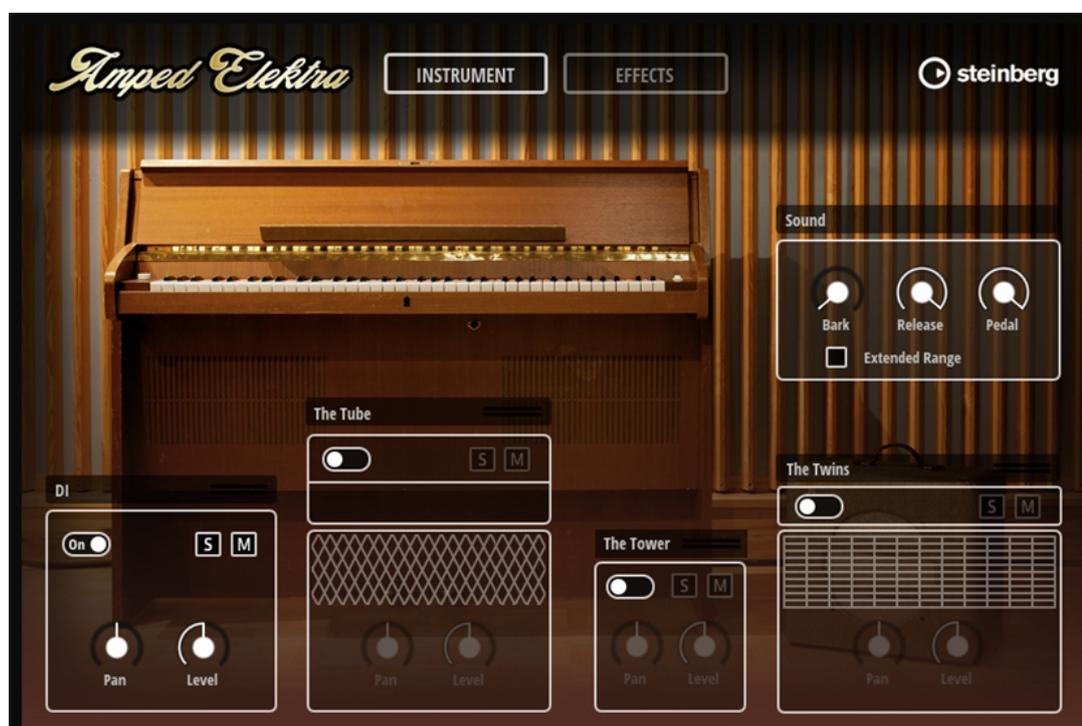
Inspiré par le son distinctif, chaud, gracieux et funky de l'Hohner Electra, Amped Elektra est l'outil qu'il manquait à tout amateur de Funk, de (Neo) Soul et de Jazz.

Vous pouvez utiliser le son original de l'instrument ou opter pour chacun des 3 signaux réamplifiés via différents amplis à lampe d'époque, puis ajouter jusqu'à quatre effets pour créer le son que vous recherchez et donner à votre production musicale la touche désirée.

L'interface utilisateur d'Amped Elektra comprend deux pages : **Instrument** et **Effects**.

Page Instrument

La page **Instrument** offre les commandes de tous les paramètres qui affectent le son de l'instrument.



Les paramètres sonores se trouvent en haut à droite de la page et les sources sonores dans la section inférieure.

Paramètres sonores

Les paramètres sonores en haut à droite permettent de régler le son des sources activées.



Bark

Plus ce paramètre est élevé, plus les transitoires sont prononcées. Vous ajoutez de la dynamique et du mordant à la phase d'attaque du son.

Réglez ce potentiomètre tout à gauche pour entendre le son d'origine.

Release

Détermine le niveau de relâchement.

Pedal

Ce paramètre permet d'ajuster le bruit de pédale généré quand la pédale de maintien (Sustain) est enfoncée.

Extended Range

Étend la plage du clavier utilisée pour déclencher des sons.

- Quand cette option est activée, la plage du clavier s'étend de A-1 à C7.
- Quand cette option est désactivée, la plage du clavier s'étend de F0 à F6, comme l'instrument d'origine.

Sources sonores

La partie inférieure de la page **Instrument** permet d'activer et de configurer les quatre sources sonores disponibles.

Vous pouvez utiliser le signal clair sans traitement ou opter pour l'un des trois signaux réamplifiés qui ont été enregistrés en parallèle. Les amplificateurs ont été sélectionnés avec soin pour offrir un large panel de couleurs sonores dans tous les styles musicaux.

DI

Son de l'instrument clair et non traité.



On/Off

Permet d'activer/désactiver le signal.

Solo

Permet d'écouter le signal en solo.

Mute

Permet de couper le signal.

Pan

Permet d'ajuster le champ panoramique du signal.

Pour obtenir un son stéréo très large et ample, configurez un ampli à gauche et l'autre à droite, par exemple.

Level

Permet de déterminer le niveau du signal.

À NOTER

Level détermine le degré d'accentuation des paramètres **Bark**, **Release** et **Pedal** du signal concerné dans le son global.

The Tube

Ici, le signal a été réamplifié à l'aide de « The Tube », un amplificateur à lampe vintage de 1970, enregistré avec un microphone à condensateur à lampe.



On/Off

Permet d'activer/désactiver le signal.

Solo

Permet d'écouter le signal en solo.

Mute

Permet de couper le signal.

Pan

Permet d'ajuster le champ panoramique du signal.

Pour obtenir un son stéréo très large et ample, configurez un ampli à gauche et l'autre à droite, par exemple.

Level

Permet de déterminer le niveau du signal.

À NOTER

Level détermine le degré d'accentuation des paramètres **Bark**, **Release** et **Pedal** du signal concerné dans le son global.

The Tower

Ici, le signal a été réamplifié à l'aide de l'amplificateur « The Tower ».

« The Tower » est un très rare ampli à lampe des années 50 pour guitare. Il a été enregistré avec un microphone dynamique pour capturer l'ampleur et la chaleur des sonorités de l'ampli.



On/Off

Permet d'activer/désactiver le signal.

Solo

Permet d'écouter le signal en solo.

Mute

Permet de couper le signal.

Pan

Permet d'ajuster le champ panoramique du signal.

Pour obtenir un son stéréo très large et ample, configurez un ampli à gauche et l'autre à droite, par exemple.

Level

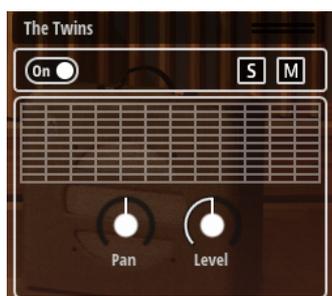
Permet de déterminer le niveau du signal.

À NOTER

Level détermine le degré d'accentuation des paramètres **Bark**, **Release** et **Pedal** du signal concerné dans le son global.

The Twins

Ici, le signal a été réamplifié à l'aide d'un autre célèbre amplificateur à lampe des années 70. Le son est capturé à l'aide d'un microphone à lampe-condensateur. Il s'agit du signal dont le son a le plus de brillance.



On/Off

Permet d'activer/désactiver le signal.

Solo

Permet d'écouter le signal en solo.

Mute

Permet de couper le signal.

Pan

Permet d'ajuster le champ panoramique du signal.

Pour obtenir un son stéréo très large et ample, configurez un ampli à gauche et l'autre à droite, par exemple.

Level

Permet de déterminer le niveau du signal.

À NOTER

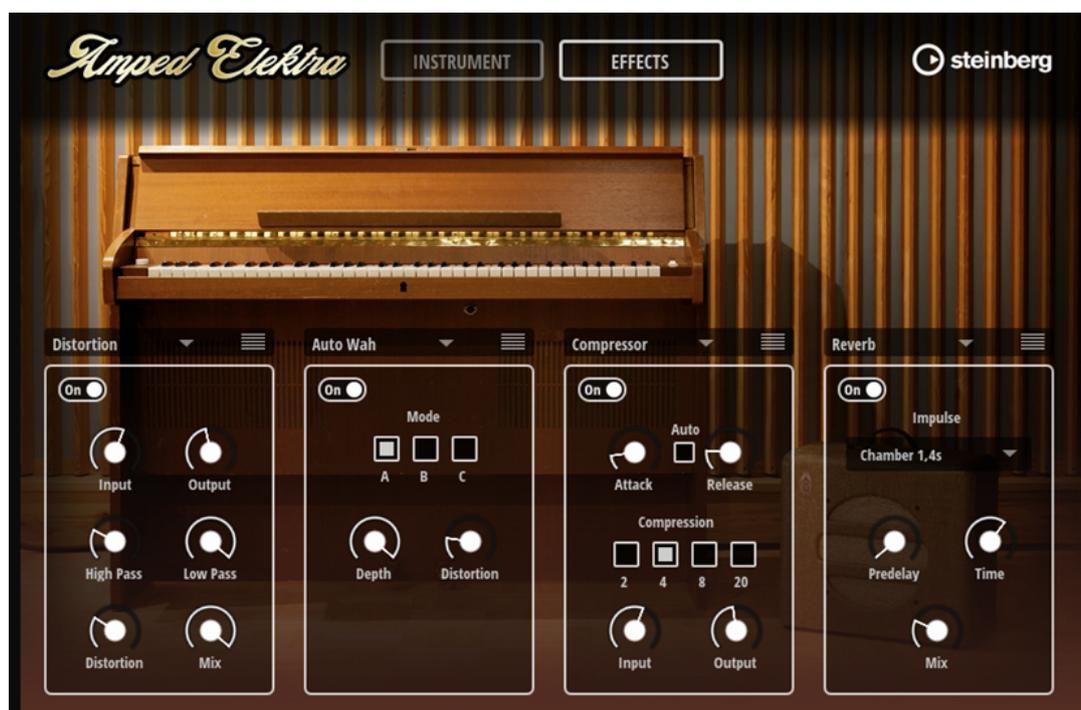
Level détermine le degré d'accentuation des paramètres **Bark**, **Release** et **Pedal** du signal concerné dans le son global.

LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres sonores](#) à la page 5

Page Effects

La page **Effects** permet d'ajouter des effets pour façonner encore le son défini sur la page **Instrument**.



Jusqu'à quatre effets peuvent être ajoutés. La circulation du signal à travers les effets suit le sens de leur disposition sur cette page, de gauche à droite.

LIENS ASSOCIÉS

[Effets disponibles](#) à la page 9

Ajout d'effets

Quand un son est défini sur la page **Instrument**, la page **Effects** permet d'y ajouter des effets.

PROCÉDER AINSI

- Sur le panneau d'effet, cliquez sur **Select Effect** et choisissez un effet dans le menu.

À NOTER

Un effet peut apparaître une seule fois dans une chaîne d'effets.

LIENS ASSOCIÉS

[Effets disponibles](#) à la page 9

Changer l'ordre des effets

Pour modifier l'ordre de traitement d'effets que vous avez déjà ajouté, utilisez le glissé-déposé.

PROCÉDER AINSI

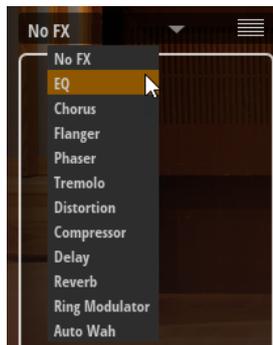
- Pour changer la position d'un effet, cliquez sur son icône de glisser-déposer en haut à droite du panneau et glissez-le vers l'emplacement désiré.



Pendant que vous déplacez l'effet, une icône indique où il sera inséré quand vous relâcherez le bouton de la souris.

Effets disponibles

Vous pouvez sélectionner des effets parmi ceux disponibles dans le menu des effets des quatre slots d'effets.



Chaque effet peut apparaître une seule fois dans une chaîne d'effets. Quand un effet est sélectionné, il disparaît du menu des autres slots d'effet.

EQ

EQ est un égaliseur à 4 bandes de qualité supérieure.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Low

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande des fréquences graves.

La fréquence centrale de cette bande est 180 Hz.

Low Mid

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande des fréquences graves-médiums.

La fréquence centrale de cette bande est 500 Hz.

High Mid

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande des fréquences médiums-aigües.

La fréquence centrale de cette bande est 1250 Hz.

High

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande des fréquences aigües.

La fréquence centrale de cette bande est 5000 Hz.

Chorus

Cet effet donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant sa hauteur tonale.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Mix

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

Flanger

Cet effet donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant sa hauteur tonale.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Mix

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

Phaser

L'effet Phaser épaissit et élargit le son en modulant sa phase.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Rate

Détermine la fréquence de la modulation de phase.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet est prononcé.

Shift

Déplace la modulation de la phase vers les fréquences les plus hautes du spectre.

Phase

Permet d'élargir l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

Mix

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

Tremolo

Cet effet génère une modulation d'amplitude, c'est-à-dire une modulation cyclique du niveau du son.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Rate

Détermine la fréquence de la modulation d'amplitude.

Phase

Permet d'élargir l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation d'amplitude.

Distortion

Cet effet applique au son une distorsion claire et harmonique.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Input Gain

Permet de définir le niveau d'entrée de la distorsion.

Output Gain

Permet de définir le niveau de sortie de la distorsion.

High-Pass Cutoff

Filtre passe-haut à 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.

Low-Pass Cutoff

Filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.

Distortion

Applique une distorsion au signal.

Mix

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

Compressor

Cet effet réduit la plage dynamique du signal. Ceci vous offre une plus grande marge de manœuvre en termes de gain. Vous pouvez ainsi augmenter le volume global du signal.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Attack (0,1 à 100 ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Release (10 à 1 000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto Release** est activée, le plug-in se configure automatiquement sur le niveau de relâchement le mieux adapté au signal.

Auto Release

Activez ce bouton pour définir automatiquement le temps de release (relâchement). Le compresseur analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Compression Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau dépasse le seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée.

Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est supérieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB.

Si l'amplitude est supérieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Input

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

Output

Permet de régler le gain de sortie.

Delay

Cet effet génère des échos de nombre et de durée configurables que vous pouvez filtrer.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Time

Détermine la durée des delays gauche et droit en millisecondes.

Sync

Activez le bouton **Sync** pour 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.

Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. La réinjection (feedback) désigne le fait que la sortie du delay est renvoyée à l'entrée. À 0 %, un seul écho est audible. À 100 %, les échos se répètent à l'infini.

Delay L/R

Permet de décaler le temps du delay gauche ou droit par rapport au temps de delay global. Quand le facteur est 1, le temps de delay droit ou gauche est le même que celui du delay global. Quand le facteur est 0,5, le temps est moitié moins long que celui du delay global.

- Pour décaler le temps du delay gauche, tournez le contrôle vers la gauche.
- Pour décaler le temps du delay droit, tournez le contrôle vers la droite.

Feedback L/R

Permet de décaler le niveau de réinjection du delay gauche ou droit par rapport à la réinjection globale. Quand le facteur est 1, le niveau de la réinjection décalée correspond au niveau de réinjection global. Quand le facteur est 0,5, le niveau de la réinjection décalée est deux fois inférieur au niveau de réinjection global.

- Pour décaler la réinjection de gauche, tournez le contrôle vers la gauche.
- Pour décaler la réinjection de droite, tournez le contrôle vers la droite.

High Freq

Permet d'atténuer les hautes fréquences des delays.

Mix

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

Reverb

Reverb est un effet de réverb à réponse impulsionnelle munis d'impulsions réalisées sur la base d'unités de studios d'époque.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Chargeur de réponse impulsionnelle

Permet de sélectionner une réponse impulsionnelle. Cette réponse détermine le caractère sonore de la réverb.

Pre-delay

Détermine la durée qui s'écoule entre le commencement du signal d'origine et le début de la réverb. Plus la valeur du paramètre **Pre-delay** est élevée, plus l'espace simulé est grand.

Time

Détermine le temps de réverbération. À 100 %, la réponse impulsionnelle est appliquée avec sa durée d'origine.

Mix

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

Ring Modulator

Cet effet offre un oscillateur sinusoïdal qui est multiplié par le signal d'entrée. Vous obtenez ainsi des fréquences métalliques, proche des sons de cloche.



Frequency

Détermine la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Mix

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

Auto Wah

Cet effet simule les modulations de la célèbre pédale analogique.



On/Off

Active/désactive l'effet.

Mode

Trois modes prédéfinis offrant différentes caractéristiques d'effet sont disponibles.

Depth

Détermine l'intensité de l'effet.

Distortion

Applique une distorsion au signal.

Index

B

Bark 5

E

Effets 9

Ajout 9

Auto Wah 17

Chaîne du signal 9

Chorus 11

Compressor 14

Delay 15

Distortion 13

EQ 10

Flanger 11

Phaser 12

Réorganisation 9

Reverb 16

Ring Modulator 17

Tremolo 13

Extended Range 5

P

Page Effects 8

Page Instrument 4

Paramètres sonores 5

Pedal 5

R

Release 5

S

Sources sonores 5