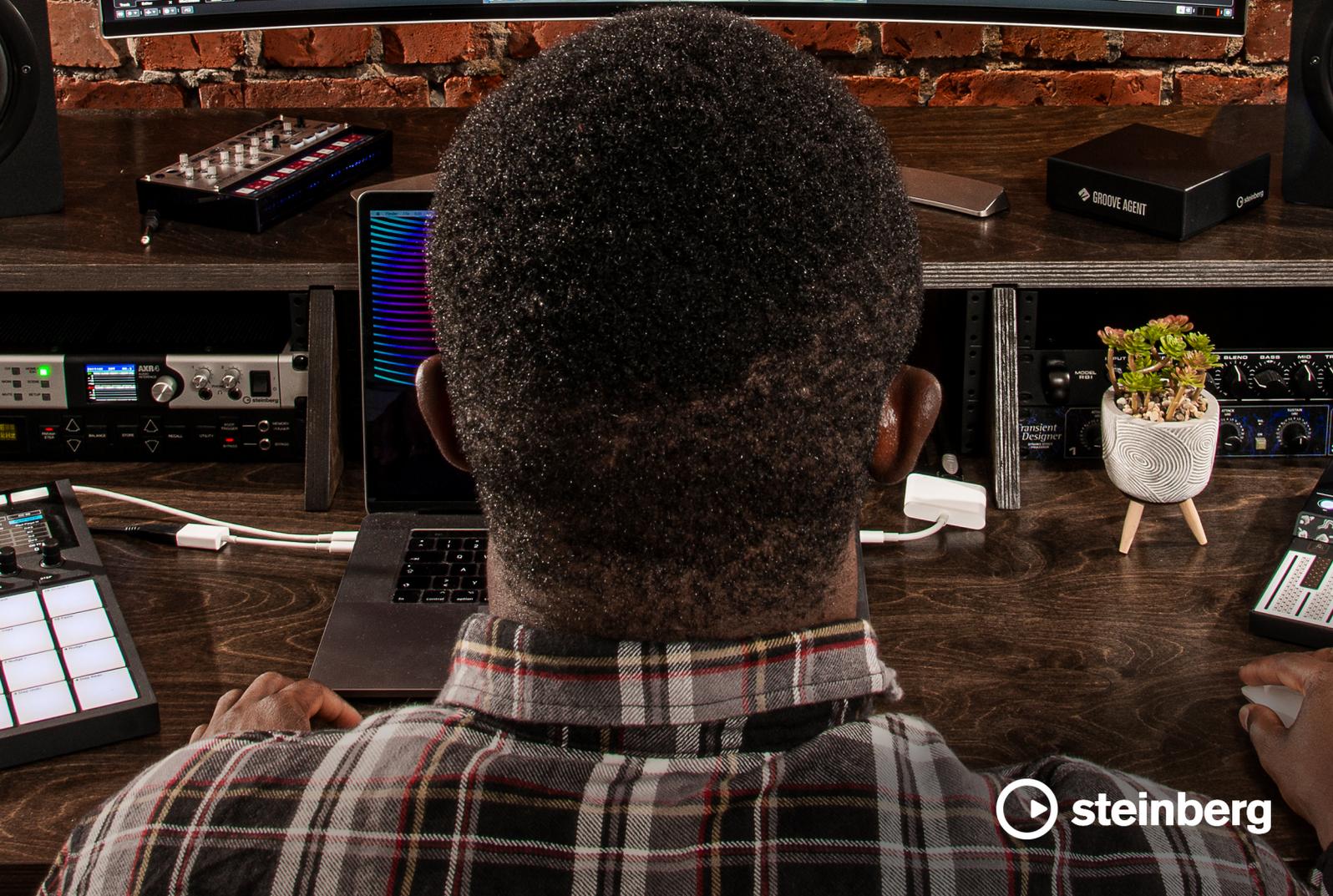




# Electric Bass



Matthias Klag, Michael Ruf

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

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](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2021.

Tous droits réservés.

Electric Bass\_1.0.0\_fr-fr\_2019-09-03

# Table des matières

<b>4</b>	<b>Electric Bass</b>
4	Section Parameter
9	Keyswitchs
10	Section Effects
18	Section Fretboard

# Electric Bass

Electric Bass vous permet de choisir le son de basse idéal pour votre morceau.

Depuis les couleurs soul des 70s jusqu'aux sons de jazz plus classiques en passant par les sonorités les plus colossales, vous pouvez combiner vos sons de basse avec les amplificateurs, effets et styles de jeu proposés.



La fenêtre se divise en trois sections : les paramètres à gauche, les effets à droite et la touche dans la partie inférieure.

## Section Parameter

Cette section comprend les paramètres pour moduler le son et choisir le comportement de jeu de la basse. Vous pouvez y configurer le micro, choisir un musicien, et régler le volume et l'accordage (**Level** et **Tone**, respectivement). Elle permet également d'affiner la transposition de votre jeu au clavier en articulations de basse, par exemple le legato ou les slides.



### DI-Amp/FX

Ce paramètre permet de régler le mixage des deux bus utilisés : **DI** et **Amp/FX**.

Le bus **DI** transmet le signal pur de la basse.

Le bus **Amp/FX** ajoute les effets et les amplis.

### Pickup

Permet de choisir une configuration de micro. Electric Bass offre deux micros : un simple bobinage au niveau de la touche et un Humbucker (double bobinage) pour le chevalet, lequel peut également être utilisé comme deux micros à simple bobinage. Non seulement cette association flexible émule les configurations que l'on trouve sur les basses de renom, mais elle offre aussi d'autres combinaisons pour explorer le champ sonore.

- **J-Bass** utilise deux micros à simple bobinage indépendants, au niveau du chevalet et de la touche.
- **P-Bass** utilise un micro à simple bobinage au niveau de la touche.
- **MM-Bass** utilise un Humbucker au niveau du chevalet.
- **All Pickup** utilise une combinaison de tous les micros.
- **Neck Only** utilise un micro à simple bobinage au niveau de la touche.

Par rapport à **P-Bass**, le comportement du paramètre **Tone** est légèrement différent.

- **Bridge Only** utilise un simple bobinage au niveau du chevalet.
- **StereoRick** utilise deux micros à simple bobinage répartis respectivement à gauche et à droite du signal stéréo.

### Articulation

Electric Bass offre sept articulations.

Les articulations sont enregistrées dans le programme, c'est pourquoi le chargement d'un nouveau programme peut modifier le paramètre **Articulation**.

- Quand l'articulation **Sustain** est sélectionnée, les cordes sont jouées avec les doigts.
- Quand l'articulation **Slap** est sélectionnée, les cordes sont frappées.
- Quand l'articulation **Sustain Pick** est sélectionnée, les cordes sont jouées avec un médiator.

- Quand l'articulation **Slap-Pull** est sélectionnée, les trois cordes les plus basses (Si (B), Mi (E) et La (A)) sont frappées et les plus hautes (Ré (D) et Sol (G)) sont tirées.
- Quand l'articulation **Mute** est sélectionnée, les cordes sont étouffées et jouées avec les doigts.
- Quand l'articulation **Artificial Harmonics** est sélectionnée, les harmoniques sont jouées sur les cordes frappées.
- Quand l'articulation **Natural Harmonics** est sélectionnée, les harmoniques sont jouées sur les cordes à vide.

#### À NOTER

Chaque harmonique d'une corde est mappée vers la note MIDI correspondante et répartie sur la plage de vélocité.

---

### Player

Permet de choisir le style du musicien. Les styles disponibles affectent principalement le choix de la corde et du positionnement par rapport aux frettes quand une note est jouée, que ce soit pour minimiser les déplacements sur la touche ou pour varier le jeu.

- Le style par défaut (**Standard**) adopte un positionnement optimal pour atteindre la note suivante.
- Basé sur le même algorithme, **Avoid Open Strings** évite les cordes à vide.

Les styles suivants sont également disponibles :

- **Blues**
- **Country**
- **Funk**
- **Jazz**
- **Metal**
- **Octaves**
- **Pop**
- **Rock**
- **R&B**
- **Walking Bass**

Ces styles sont élaborés à partir des genres musicaux et des techniques de grands bassistes du genre.

### Level

Permet de régler le niveau de sortie de la basse.

### Tone

Permet d'agir sur la tonalité de la basse.

#### À NOTER

Le comportement du contrôle **Tone** dépend de la configuration du paramètre **Pickup** (micro).

---

### Ghost Notes

Cette option déclenche des notes fantômes sur les vélocités les plus faibles. Le champ de valeur à droite vous permet de définir le seuil de déclenchement.

#### À NOTER

Les notes fantômes ne sont pas disponibles avec les articulations **Mute**, **Natural Harmonics** et **Artificial Harmonics**.

---

### Options des articulations Sustain et Sustain Pick

Les articulations Sustain et Sustain Pick prennent en charge les transitions automatiques.

#### Auto Legato

Cette option déclenche des transitions legato entre des notes consécutives jouées legato.

Sur une basse électrique, on n'obtient pas le legato en pinçant la corde ou avec un médiator, on place un doigt sur la corde (hammer on) ou on le retire alors que la note sonne toujours (pull off). Les deux actions doivent être suffisamment distinctes pour déclencher la nouvelle note. **Auto Legato** simule ce comportement.

Quand vous jouez legato, si vous tenez une première note alors qu'une seconde est relâchée, la première note est redéclenchée.

#### À NOTER

**Auto Legato** s'applique si la seconde note est comprise sur une plage de 3 demi-tons et en fonction du positionnement de la main.

---

#### Auto Slide

Cette option permet de faire glisser les notes entre elles quand elles sont jouées legato.

#### À NOTER

**Auto Slide** s'applique si la seconde note est comprise au-delà d'un seuil de 3 demi-tons et en fonction du positionnement de la main.

---

#### À NOTER

Pour forcer un slide entre deux notes, appuyez sur B -1 sur votre clavier MIDI avant de jouer la note. Cette option fonctionne si le slide est jouable physiquement, c'est-à-dire s'il implique une seule corde.

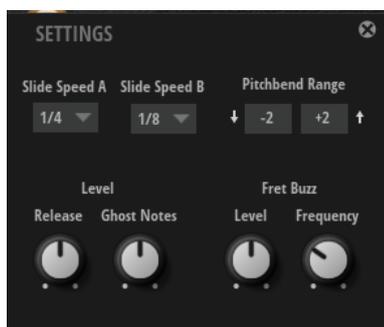
---

#### LIENS ASSOCIÉS

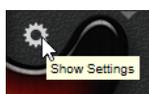
[Keyswitchs](#) à la page 9

## Tableau de bord Settings

Le tableau de bord **Settings** offre des paramètres de jeu supplémentaires, comme le bruit des frettes, la vitesse des slides, etc.



Cliquez sur **Show Settings** pour ouvrir le tableau de bord **Settings**.



### Slide Speed A

Ce paramètre détermine la vitesse du slide pour les notes dont la vélocité est inférieure à 64.

### Slide Speed B

Ce paramètre détermine la vitesse du slide pour les notes dont la vélocité est égale ou supérieure à 64.

### Pitchbend Range

Détermine la plage de la modulation appliquée lorsque la molette Pitchbend est sollicitée.

### Release Level

Permet de définir le niveau des échantillons note-off qui sont déclenchés quand une touche est relâchée.

### Ghost Notes Level

Détermine le niveau des échantillons de note fantôme.

#### À NOTER

Les échantillons fantômes sont lus si l'option **Ghost Notes** est activée dans la section des paramètres.

### Fret Buzz Level

Ce paramètre détermine le niveau du vrombissement des frettes. Il s'agit du son généré quand une corde vibre contre une frette. Cela ne se produit pas systématiquement et peut servir à ajouter une touche de réalisme.

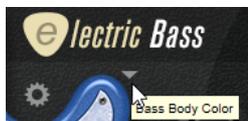
### Fret Buzz Frequency

Détermine le degré de répétition du vrombissement.

## Menu Body Color

Vous pouvez adapter la couleur du corps de la basse à votre goût.

Ouvrez le menu local **Bass Body Color** en haut à droite de la section des paramètres et sélectionnez une option. Vous avez le choix entre quatre couleurs.



## Keyswitchs

Divers keyswitchs sont disponibles pour exécuter les fonctions d'Electric Bass, par exemple, pour changer d'articulation.

Les touches du clavier interne apparaissent sous différentes couleurs pour distinguer la manière dont elles sont utilisées.



### Action manuelle sur la corde jouée

Les touches vertes entre C-1 et G-1 permettent de forcer le jeu des notes MIDI entrantes sur telle ou telle corde.

- C-1 force le jeu de la note sur la corde de Si (B).
- D-1 force le jeu de la note sur la corde de Mi (E).
- E-1 force le jeu de la note sur la corde de La (A).
- F-1 force le jeu de la note sur la corde de Ré (D).
- G-1 force le jeu de la note sur la corde de Sol (G).



Lorsque vous appuyez sur l'un de ces keyswitchs, la plage jouable du clavier est actualisée en conséquence et affiche la nouvelle plage disponible pour jouer une note MIDI.

### Réinitialisation de la position de la main

A-1 permet de réinitialiser la position de la main du musicien. Cela signifie que vous pouvez forcer le musicien à revenir sur des frettes plus basses après être monté sur le manche, par exemple.

### Forcer le slide

Pour forcer un slide entre deux notes, appuyez sur B -1 sur votre clavier MIDI avant de jouer la note.

#### À NOTER

Cette option fonctionne si le slide est jouable physiquement, c'est-à-dire s'il implique une seule corde.

---

### Keyswitchs d'articulation

Les touches jaunes entre C0 et G0 déclenchent les articulations.

- C0 déclenche l'articulation **Sustain** (maintien).
- C#0 déclenche l'articulation **Slap**.
- D0 déclenche l'articulation **Sustain Pick** (reprise de maintien).
- D#0 déclenche l'articulation **Slap-Pull** (slap tiré).
- E0 déclenche l'articulation **Mute** (muet).
- F0 déclenche l'articulation **Artificial Harmonics** (harmonies artificielles).
- G0 déclenche l'articulation **Natural Harmonics** (harmonies naturelles).

### Déclencheur de note de basse

Les touches noires et blanches déclenchent les notes de basse correspondantes.

### Keyswitchs de slide

Les touches rouges entre B4 et B6 offrent plusieurs slides.

Avec une vitesse inférieure ou égale à 64, le slide est descendant. Les vitesses supérieures à 64 engendrent des slides montants et descendants.

Les slides sont chromatiques, mais font référence aux cordes à vide suivantes :

- B4 – D#5 contient les slides de la corde de Si (B).
- E5 – G#5 contient les slides de la corde de Mi (E).
- A5 – C#6 contient les slides de la corde de La (A).
- D6 – F#6 contient les slides de la corde de Ré (D).
- G6 – B6 contient les slides de la corde de Sol (G).

### Keyswitchs de bruit de frettes et d'enclenchement d'effet

Les touches rouges entre C7 et D#8 offrent divers bruits de frettes et d'enclenchement d'effet.

- Les touches entre C7 et G#7 contiennent les enclenchements d'effet.
- Les touches entre A7 et D#8 contiennent les bruits de frettes.

## Section Effects

Cette section permet d'envoyer le signal de basse vers un total de six pédales d'effet et un amplificateur virtuel.

La chaîne d'effets en haut de la section permet de sélectionner les effets et de définir leur ordre sur le chemin du signal vers l'amplificateur.

Pour charger un effet, cliquez sur la partie inférieure d'un slot d'effet et sélectionnez une option dans le menu local.



### À NOTER

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

L'ordre des effets dans la chaîne détermine l'ordre de traitement du signal. Cela a une grande influence sur le caractère sonore. Il est possible de réorganiser les effets de la chaîne par glisser-déposer.



Pour activer/désactiver un effet, cliquez sur son bouton **FX On/Off**. Ce bouton est présent dans la chaîne d'effets et dans l'éditeur d'effet.

Si un effet est activé et sélectionné dans la chaîne d'effets, ses paramètres sont accessibles dans la partie inférieure de la section des effets.

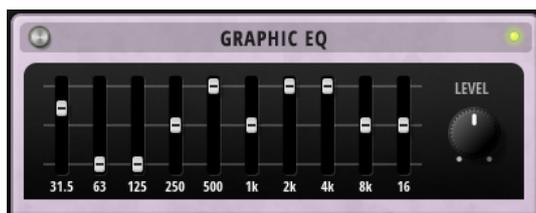


## Effets disponibles

Douze pédales d'effet sont disponibles.

### Graphic EQ

Graphic EQ est un égaliseur offrant dix bandes de fréquences que vous pouvez atténuer ou amplifier jusqu'à 12 dB.



Le contrôle **Level** détermine le niveau de sortie général de l'égaliseur.

## Chorus

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



### Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser l'effet avec l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

### Rate

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

### Width

Détermine l'intensité de l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet est prononcé.

### Tone

Permet d'atténuer les fréquences graves.

### Mix

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

## Phaser



### Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser l'effet avec l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

### Rate

Pour définir la fréquence de balayage. Il est possible de synchroniser ce paramètre avec le tempo de l'application hôte.

### Width

Détermine la largeur de l'effet de modulation entre les fréquences hautes et basses.

### Tone

Permet d'atténuer les fréquences graves.

### Mix

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

## Flanger



### Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser l'effet avec l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

### Rate

Pour définir la fréquence de balayage. Il est possible de synchroniser ce paramètre avec le tempo de l'application hôte.

### Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

### 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.

## Overdrive

Overdrive génère une distorsion comparable à celle d'un ampli à lampe.



### Drive

Plus cette valeur est élevée, plus des harmoniques sont ajoutées au signal de sortie de cet effet.

### Tone

Fonctionne comme filtre sur les harmoniques.

### Level

Détermine le niveau de sortie.

## Octaver



### Direct

Permet de régler le niveau du signal d'origine. À 0, seul le signal généré et transposé est audible. Le fait d'augmenter cette valeur ajoute du signal d'origine.

### Octave 1

Permet de régler le niveau du signal généré une octave plus bas que la voix d'origine. Un réglage à 0 signifie que la voix est coupée.

### Tone

Modifie la caractéristique sonore du signal généré.

## Compressor



L'effet Compressor 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.

### Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil ne sont pas traités.

### 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.

### Attack

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal dépasse le seuil (**Threshold**). Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente. Ainsi, avec une valeur élevée, le début des signaux qui dépassent le seuil n'est pas traité.

### Release

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal passe sous le seuil (**Threshold**). Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

## DI Driver



### Level

Permet de définir le niveau de sortie.

### Blend

Permet de doser le rapport entre canal normal et émulation de circuit à lampe.

Quand **Blend** est à 0, **Drive** et **Presence** sont inactifs.

### Bass

Accentue ou atténue les fréquences graves.

### Treble

Accentue ou atténue les fréquences aiguës.

### Presence

Accentue ou atténue les attaques et les fréquences les plus hautes.

### Drive

Définit le gain et la distorsion.

## Envelope Filter



### Range

Détermine la plage de fréquences.

### Q-Factor

Détermine l'intensité du filtre d'enveloppe.

### Sensitivity

Détermine le degré de sensibilité de l'effet au niveau de l'instrument.

### Attack

Détermine la vitesse de réponse d'un effet au signal d'entrée.

### Release

Détermine la vitesse d'évanouissement de l'effet après l'arrêt du signal d'entrée.

### Mix

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

### Type

Détermine le type de filtre.

## Tape Ducking Delay



### Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Delay** en valeurs de temps.

### Delay

Détermine le temps de delay en millisecondes.

### Feedback

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le delay se répète.

### Duck

Fonctionne comme un paramètre de mixage automatique. Si le niveau d'entrée est élevé, la portion du signal d'effet est abaissée (valeur de mixage interne basse). Si le niveau d'entrée est faible, la portion du signal d'effet est augmentée (valeur de mixage interne haute). De cette manière, le niveau du signal de delay est moins important pendant les passages forts ou intenses.

### Tone

Permet d'atténuer les fréquences graves.

### Mix

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

## Reverb

Cet effet génère une réverb algorithmique de haute définition, avec des réflexions primaires et une queue de réverb.



### Room Size

Détermine les dimensions de la pièce simulée. À 100 %, les dimensions correspondent à celles d'une cathédrale ou d'une grande salle de concert. À 50 %, les dimensions sont plutôt celles d'une pièce de taille moyenne ou d'un studio. Avec des valeurs inférieures à 50 %, les dimensions correspondent à celles d'une petite pièce ou d'une cabine.

### Shape

Permet de configurer l'attaque de la queue de réverb. À 0 %, l'attaque est plus immédiate. Plus cette valeur est élevée, moins l'attaque est rapide.

### Time

Détermine la durée globale de la queue de réverb. Plus la valeur est élevée, plus la queue de réverb est longue. À 100 %, la durée de réverbération est infinie.

### ER/Tail

Permet de définir l'équilibre de niveau entre les réflexions primaires et la queue de réverb. À 50 %, les réflexions primaires et la queue de l'effet sont au même volume. Avec des valeurs inférieures à 50 % les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l'avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50 % amplifient la queue de la réverb et atténuent les réflexions primaires, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

### Mix

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

### WahWah



### Pedal

Détermine la position de la pédale sur l'échelle de fréquences du filtre.

## Bass Amplifier

Le Bass Amplifier offre six amplificateurs et quatre émulations de haut-parleur qu'il est possible de combiner librement.



Vous pouvez sélectionner une combinaison amplificateur/haut-parleur dans les menus locaux **Amplifier** et **Cabinet**.

### Amplificateurs

Les amplificateurs disponibles sont modélisés à partir d'amplificateurs réels. Chaque ampli offre les réglages types pour enregistrer la basse, notamment gain, égalisation et volume général. Les paramètres Bass, Low Mid, High Mid et Treble (basse, bas médium, haut médium et aigus) ont un impact important sur le caractère et le son global de l'ampli correspondant. **Shape 1** et **Shape 2** appliquent des traitements sonores prédéfinis.

#### Valve Amp 300

Célèbre amplificateur à lampe des années 70, idéal pour les styles rock.

#### Greyhound

Amplificateur célèbre pour ses « growls », il s'adapte à plusieurs styles de jeu.

#### Green T

Grand classique des années 80, idéal pour le funk et le rock.

### Paradise

Cet amplificateur des années 90 offre un son clair proche de la Hi-Fi qui s'adapte à de nombreux styles.

### Tweed

La clarté de ce grand classique des années 50 est caractéristique.

### iTech

Amplificateur moderne offrant un son universel.

## Cabinets

Les haut-parleurs disponibles simulent des combos ou des enceintes existantes.

### 4x10"

Les haut-parleurs 10" offrent un son dynamique et clair, idéal pour le « Slap » ou le jeu de basse traditionnel.

Le son des haut-parleurs 10" est plus clair et plus dynamique que celui des 15".

### 8x10"

Ce combo offre deux fois plus de haut-parleurs que le 4x10".

### 4x12"

Compromis idéal entre 10" et 15", les haut-parleurs 12" délivrent un son rond et profond.

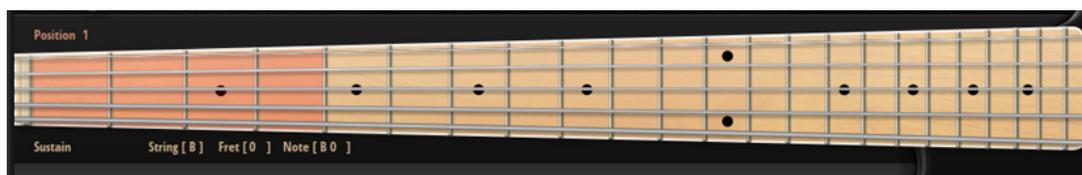
### 1x15"

Le 15" délivre plus de fréquences basses que les autres enceintes. Ils sont adaptés au rock et, de manière plus générale, aux styles vintage.

## Section Fretboard

Cette section permet de visualiser les notes jouées sur la basse.

Pour chaque note jouée, une icône apparaît sur la frette correspondante. La forme de l'icône est déterminée par l'articulation de la note. La section rouge de la touche indique la plage jouable en fonction de la position de la main du musicien.



Les icônes suivantes apparaissent avec les articulations suivantes :

---

Icône	Articulation
●	Sustain ou notes de reprise du sustain
✖	Notes étouffées
◆	Notes harmoniques

<b>Icône</b>	<b>Articulation</b>
	Notes legato
	Notes glissées
	Notes slap
	Notes tirées