



Guuitar Rig 5



Components Reference



Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées à tout moment sans préavis et n'engagent pas la responsabilité de Native Instruments GmbH. Le Logiciel décrit dans ce document est soumis à l'acceptation d'une Licence d'Utilisation et ne doit pas être copié sur d'autres supports. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ou enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit explicite de Native Instruments GmbH. Tous les noms de produits et d'entreprises sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Écrit par : Native Instruments GmbH

Traduit par : Nicolas Sidi

Version du logiciel : 5.0.2 (11/2011)

Remerciements spéciaux à l'équipe de bêta-testeurs, dont l'aide nous fut précieuse non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour rendre ce produit encore meilleur.

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. Tous droits réservés.

Table des matières

1	Introduction	8
2	Amplificateurs	9
2.1	Contrôles Expert	9
2.2	AC Box	10
2.3	Bass Pro	11
2.4	Citrus	13
2.5	Cool Plex	14
2.6	Gratifier	15
2.7	High White	16
2.8	Hot Plex	17
2.9	Hot Solo+	18
2.10	Jazz Amp	19
2.11	Jump	20
2.12	Lead 800	21
2.13	Plex	22
2.14	Twang Reverb	23
2.15	Tweed Delight	24
2.16	Tweedman	25
2.17	Ultrasonic	26
2.18	Van 51	27
3	Cabinets (Caissons de HP)	29
3.1	Cabinets & Mics	29
3.2	Control Room	32
3.3	Matched Cabinet (Caisson de HP Adapté)	34
3.4	Control Room Pro	35

4	Delay/Echo	38
4.1	Delay Man	38
4.2	Psychedelay	40
4.3	Quad Delay	42
4.4	Tape Echo	44
4.5	Twin Delay	46
5	Distortion (Distorsion)	49
5.1	Big Fuzz	49
5.2	Cat	50
5.3	Demon Distortion	51
5.4	Distortion	52
5.5	Fuzz	53
5.6	Gain Booster	54
5.7	Mezone	54
5.8	Skreamer	56
5.9	Sledgehammer	57
5.10	TransAmp	58
5.11	Treble Booster	59
6	Dynamics (Dynamiques)	60
6.1	Fast Comp	60
6.2	Limiter	61
6.3	Noise Gate (Seul de bruit)	62
6.4	Noise Reduction (Réduction de Bruit)	63
6.5	Stomp Compressor	64
6.6	Tube Compressor	65
6.7	Volume Pedal	66
7	Equalizer (Egaliseurs)	68
7.1	Custom EQ	68

7.2	EQ Graphic	69
7.3	EQ Parametric	70
7.4	EQ Shelving	71
8	Filters (Filtres)	73
8.1	AutoFilter	73
8.2	Cry Wah	75
8.3	Filterbank	76
8.4	Pro-Filter	77
8.5	Real Wah	78
8.6	Talk Wah	79
8.7	Wah-Wah Pedal	80
9	Modifiers (Modificateurs)	82
9.1	Bases pour les Modificateurs	82
9.2	Contrôles Expert	82
9.3	Analog Sequencer	83
9.4	Envelope	84
9.5	Input Level (Niveau d'Entrée)	88
9.6	LFO	89
9.7	Step Sequencer	90
10	Modulation	92
10.1	Electric Lady	92
10.2	Ensemble	93
10.3	Flanger	94
10.4	Phaser Nine	96
10.5	Rotator	97
10.6	Stereo Tune	98
10.7	Stoned Phaser	99
10.8	Tremolo	100

11 Pitch	102
11.1 Harmonic Synthesizer	102
11.2 Oktaver	104
11.3 Pitch Pedal	105
11.4 Resochord	106
12 Reverbs	108
12.1 Iceverb	108
12.2 Little Reflektor	109
12.3 Octaverb	110
12.4 Spring Reverb	112
12.5 Studio Reverb	113
12.6 Vintage Verb	114
13 Effets spéciaux	116
13.1 Grain Delay	116
13.2 Ring Modulator (Modulateur en Anneau)	118
14 Tools (Outils)	120
14.1 Container	120
14.2 Crossover Mix	123
14.3 Loop Machine	125
14.4 Master FX	128
14.5 Split	129
Index	132

1 Introduction

Ce manuel fournit une description détaillée de chacun des composants de GUITAR RIG 5. Il a été conçu pour vous donner un aperçu des possibilités de traitement sonore proposées par ces composants, mais aussi et surtout pour servir de référence dans ce monde de potentiomètres et de contrôles. Dans les chapitres suivants, tous les amplis, effets et outils de GUITAR RIG 5 sont détaillés ; ils sont classés selon la catégorie dans laquelle ils apparaissent dans le Pool de Composants.

Pour apprendre les bases de GUITAR RIG 5, nous vous recommandons de commencer par la lecture du manuel "Getting Started". Le manuel de Application Reference vous aidera à exploiter tout le potentiel du logiciel ; il contient également des astuces utiles à propos de certains composants et de la construction de votre rack. Comme toute la documentation, ces manuels sont accessibles depuis le menu du logiciel dans : *Help > Open Manual*.

2 Amplificateurs

Le point de départ de toute exploration sonore pour la guitare ou la basse est, après l'instrument lui-même, l'amplificateur. GUITAR RIG 5 propose une sélection variée d'amplis méticuleusement modélisés d'après des modèles classiques, couvrant la période allant des années 50 à l'époque actuelle.

Comme dans la réalité, la plupart des contrôles des amplis interagissent fortement ; il est donc indispensable de faire des essais pour découvrir toutes les variations sonores offertes par les amplis. De plus, les contrôles Expert étendent la flexibilité des amplis bien au-delà des capacités de leur modèle original. Comme ils sont les mêmes pour la plupart des amplis, ces contrôles expert seront traités dans un chapitre préliminaire.

2.1 Contrôles Expert

Cliquez sur le petit symbole de flèche situé à droite de n'importe quel composant du rack pour afficher ses contrôles Expert. Pour la plupart des amplis, ceux-ci comportent (veuillez vous référer à la description de chaque ampli pour en savoir plus sur ses contrôles expert particuliers) :

- **POWER SUPPLY** permet de choisir une alimentation virtuelle en courant alternatif à 50 ou 60 Hertz. Le courant continu redressé circulant dans l'ampli présente une légère ondulation au double de la fréquence choisie, ondulation introduisant une très légère modulation dans le son.
- **VARIAC** permet l'émulation d'un transformateur variable sur la ligne de courant alternatif ; réduisez le voltage pour obtenir le fameux "brown sound", ou augmentez-le pour obtenir un son plus gras.
- **SAG** simule ce qui se produit dans un ampli à lampes lorsque vous envoyez un signal très fort ; l'alimentation électrique "suffoque" pendant un bref instant, incapable de fournir la puissance électrique nécessaire. Augmentez le **SAG** pour accentuer l'effet de compression naturelle typique des ampli possédant un circuit de redressement du courant à lampes ; diminuez ce contrôle pour obtenir moins de compression, et un son plus proche de ceux obtenus avec un circuit de redressement à diodes silicône.

- **RESPONSE** modifie la capacité des condensateurs de l'étage de puissance. Baisser **RESPONSE** augmente leur capacité, ralentissant la réactivité de l'alimentation aux dynamiques de jeu. Augmenter ce contrôle rend l'alimentation de l'ampli plus réactive, et la réponse de l'ampli plus dynamique.
- **BIAS** ("polarisation") ajuste la polarisation de la grille du tube virtuel. Cela influence directement la distorsion obtenue, et détermine la "classe" de l'amplificateur. Augmentez la valeur de ce contrôle pour obtenir un ampli au caractère plus chaud et brut.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant. Le traitement stéréo consommant beaucoup plus de puissance CPU que le traitement mono, ne l'activez que quand vous en avez réellement besoin !

2.2 AC Box



L'AC Box

À propos

L'AC Box modélise un son qui est la pierre angulaire de l'invasion de la pop anglaise. Beaucoup de versions de cet ampli très original furent créées, possédant chacune un caractère bien différent. Nous avons choisi un modèle d'exception à la saveur toute particulière, qui possède le célèbre canal "Top Boost" ! Le canal Normal possède un contrôle de tonalité "treble cut", tandis que le canal Brilliant possède des contrôles d'Aigus et de Basses.

Contrôles

- **NORMAL VOLUME** permet d'ajuster le niveau du canal Normal. Les contrôles Treble et Bass sont sans effet sur ce canal.
- **BRILLIANT VOLUME** permet d'ajuster le niveau du canal Brilliant.
- Mixez les signaux des deux canaux pour obtenir une immense variété de sons.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences pour le canal Brilliant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences pour le canal Brilliant.
- **TONE-CUT** contrôle un filtre passe-bas. Augmentez la valeur de ce contrôle pour réduire les aigus sur le canal Normal.
- **TREMOLO SPEED** définit la fréquence du trémolo.
- **TREMOLO DEPTH** contrôle la quantité de trémolo appliquée au signal. Lorsque ce contrôle est au minimum, l'effet est coupé.

2.3 Bass Pro



Le Bass Pro

À propos

Cet ampli basse offre un type de son rocailleux et grondant qui fait particulièrement bien ressortir la basse dans un mix. Il possède par ailleurs un égaliseur graphique permettant de modeler votre son encore plus précisément.

Contrôles

- **VOLUME** permet de régler le volume de l'ampli.
- **GAIN** contrôle le volume du préampli. Augmentez la valeur de ce contrôle pour augmenter le niveau de distorsion.
- **DRIVE** contrôle spécifiquement le gain dans les fréquences médium, permettant ainsi de modifier la couleur du son.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse d'une bande de fréquences réglée par le contrôle **MID-FREQ**.
- Le contrôle **MID-FREQ** ajuste le centre de la bande de fréquence accentuée par le contrôle **MID**. Vous pouvez centrer cette bande de fréquences entre 200 Hz et 3200 Hz.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- L'interrupteur **ULTRA HI** gonfle les hautes fréquences sur une plage de fréquences plus large que l'interrupteur **BRIGHT**. Son effet est donc encore plus flagrant.
- Activez l'interrupteur **ULTRA LO** pour légèrement atténuer les médiums et gonfler les basses fréquences.
- L'interrupteur **GRAPH EQ** active ou désactive l'égaliseur graphique des contrôles Expert. Cliquez sur le bouton en forme de flèche situé en haut à droite pour les faire apparaître.
- L'interrupteur **BRIGHT** permet d'accentuer les très hautes fréquences.
- **GRAPH EQ VOLUME** permet d'ajuster l'effet de l'égaliseur sur le volume général. Poussez la tirette vers le haut pour augmenter le gain ; baissez-la pour faire diminuer le gain. Si vous gonflez plusieurs bandes de fréquence, il vous faudra certainement diminuer ce contrôle de volume.

- Les contrôles Band Level du **GRAPH EQ** ajustent le niveau de neuf bandes de fréquences : 40 Hz, 90 Hz, 180 Hz, 300 Hz, 500 Hz, 1 kHz, 2 kHz, 4 kHz et 10 kHz. Lorsqu'une tirette est centrée, la bande de fréquence concernée n'est ni amplifiée, ni atténuée. Le gain correspondant à chaque bande de fréquence peut être augmenté jusqu'à +12dB, et diminué jusqu'à -12dB.

2.4 Citrus



Le Citrus

À propos

Si vous courez après ce son British seventies tellement savoureux, le Citrus est fait pour vous ! Ses sonorités vont du son le plus clair à la distorsion la plus grinçante, lorsque le master et le gain sont poussés à fond.

Contrôles

- Le curseur **MASTER** permet d'ajuster le volume général de l'ampli.
- Le curseur **GAIN** contrôle le gain de l'étage de préamplification. Tournez-le dans le sens horaire pour ajouter de la distorsion.
- Le curseur **LO CUT** permet d'ajuster un filtre passe-haut. Baissez ce contrôle pour laisser passer plus de basses fréquences dans votre son. Augmentez-le pour couper les fréquences basses et mettre les hautes fréquences en avant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.

- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.5 Cool Plex



Le Cool Plex

À propos

Si vous êtes en quête d'un son clair vintage qui vous réchauffe le cœur – un son brillant avec un brin de saturation –, ne cherchez pas plus loin. Le Cool Plex insuffle une âme à n'importe quel son rétro : transparent et pourtant épais et charismatique !

Contrôles

- **Volume I** règle le Gain du préampli pour le canal clair
- **Volume II** permet d'ajuster le gain de préamplification pour le canal "chaud".
- Les deux canaux peuvent être utilisés simultanément et mixés grâce à ces contrôles de volume.
- Le curseur **Bass** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **Mid** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **Treble** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **Presence** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.6 Gratifier



Le Gratifier

À propos

Le Gratifier émule une célèbre tête Américaine d'ampli à lampes multi-canaux. Nous y avons ajouté un quatrième canal pour étendre ses capacités sonores du son le plus clair à la distortion la plus déchaînée. Pour changer de canal, cliquez sur les diodes Clean, Raw, Vintage ou Modern.

Contrôles

- **MASTER** permet de régler le volume principal de l'ampli. Sur ce contrôle, les réglages les plus élevés amènent l'ampli de puissance à saturer.
- **GAIN** détermine le taux de gain du préampli. Utilisez ce contrôle pour trouver le crunch et le timbre recherchés.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.7 High White



Le High White

À propos

Vous cherchez le son british qui a fait l'empreinte de David Gilmour et de Pete Townsend ? Si c'est le cas, il vous faut passer un peu de temps avec le High White ! Cet ampli possède un canal "normal" et un canal "brillant" que vous pouvez mixer grâce à leurs volumes respectifs.

Contrôles

- Le curseur **MASTER** permet d'ajuster le volume général de l'ampli.
- Le curseur **NORMAL** permet d'ajuster le volume du canal "normal". Le son clair de ce canal est plus doux.
- Le curseur **BRILLIANCE** permet d'ajuster le volume du canal "brillant". Le son de ce canal est légèrement plus tranchant et agressif.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MIDDLE** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.8 Hot Plex



Le Hot Plex

À propos

Nous aimons tous le son du Plex classique, mais écoutez un peu sa version survitaminée ! Une distorsion généreuse propulse vos sons vintage dans le futur.

Contrôles

- **VOLUME I** permet d'ajuster le gain de préamplification pour le canal clair.
- **VOLUME II** règle le gain du préampli pour le canal chaud.
- Les deux canaux peuvent être utilisés simultanément et mixés grâce à ces contrôles de volume.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.9 Hot Solo+



Le Hot Solo+

À propos

Un véritable Classique Moderne ! Le Hot Solo+ possède deux canaux de préamplification séparés, et des tonnes de gain pour un son contemporain, définitivement rock.

Contrôles

- **NORMAL** règle le gain du préampli pour le canal à bas gain.
- **OVERDRIVE** règle le gain du préampli pour le canal à gain élevé.
- L'interrupteur situé entre ces contrôles permet de choisir entre les canaux **NORMAL** et **OVERDRIVE**. Une diode indique lorsque le canal **OVERDRIVE** est sélectionné.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **MASTER** règle le niveau général de sortie.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.
- **DEPTH** contrôle la réponse en basses fréquences de l'ampli de puissance.

2.10 Jazz Amp



Le Jazz Amp

À propos

Modélisé d'après un ampli fabriqué par un très honorable constructeurs de synthétiseurs, le Jazz Amp fournit un son chaud et propre. Ce son est notamment dû à l'effet Ensemble, qui permet d'ajouter du chorus ou du vibrato. Si vous désirez entendre l'effet Vibrato/Chorus en stéréo, il vaut mieux éteindre l'effet intégré au Jazz Amp et insérer le composant Ensemble (que vous trouverez dans la catégorie de Composants Modulation), juste après le composant Cabinet.

Contrôles

- L'interrupteur **BRIGHT** accentue la réponse des fréquences aiguës.
- **VOLUME** permet de régler le volume principal de l'ampli.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- L'interrupteur **VIB./OFF/CHORUS** permet d'activer le Vibrato ou le Chorus. En position intermédiaire, les deux effets sont désactivés.
- **RATE** contrôle la vitesse du Vibrato.
- **DEPTH** contrôle l'intensité des effets de vibrato et de chorus.

2.11 Jump



Le Jump

À propos

Le Jump est un peu comme un Lead 800 devenu adulte, dans le bon sens du terme – un peu moins de gain, mais des sons mélodiques encore plus doux et chantants, tels qu'on les aime sur les amplis anglais.

Contrôles

- **BOOST** augmente significativement le potentiel de gain du préampli.
- **MASTER** permet de régler le volume principal de l'ampli.
- **PRE-AMP** règle le gain de préamplification. Tournez-le dans le sens horaire pour ajouter de la saturation et donner un côté tranchant au son.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.12 Lead 800



Le Lead 800

À propos

Ce son doux mais intense est affûté comme un couteau et offre une énorme flexibilité. Là où le Plex convenait très bien aux sons rythmiques ou aux leads croustillants, le Lead 800 propose un son plus clair et incisif.

Contrôles

- **BOOST** augmente significativement le potentiel de gain du préampli.
- **MASTER** permet de régler le volume principal de l'ampli.
- **PRE-AMP** règle le gain de préamplification. Tournez-le dans le sens horaire pour ajouter de la saturation et accentuer le côté tranchant du son.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.13 Plex



Le Plex

À propos

Le son classique du Plex n'a certainement pas besoin d'être présenté – ce son d'ampli vintage est présent sur de trop nombreux tubes pour imaginer les énumérer tous.

Contrôles

- **VOLUME I** permet d'ajuster le gain de préamplification pour le canal clair.
- **VOLUME II** règle le gain du préampli pour le canal chaud.
- Les deux canaux peuvent être utilisés simultanément et mixés grâce à ces contrôles de volume.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.14 Twang Reverb



Le Twang Reverb

À propos

Le Twang Reverb simule la riche sonorité d'un grand classique des amplis à lampes datant des années 60. Il est idéal pour les rythmiques en son crunch et les sons clairs forts en personnalité. Notez que pour faire saturer cet ampli, il vaut mieux le faire précéder d'un module amplifiant le signal, par exemple la pédale de volume.

Contrôles

- **VOLUME** permet de régler le volume principal de l'ampli.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- L'interrupteur **BRIGHT** accentue la réponse des fréquences aiguës.
- **REVERB** contrôle une réverb à ressort.
- L'interrupteur **REVERB ON** permet d'éteindre et d'allumer la réverb.
- **SPEED** permet d'ajuster la vitesse du trémolo (dénommé Vibrato sur cet ampli).
- **INTENSITY** contrôle l'amplitude du trémolo – d'une légère pulsation à une palpitation profonde.

- **VIBRATO ON** permet d'éteindre et d'allumer le trémolo.

Contrôles Expert

- **REV TIME** permet d'ajuster le temps de retombée de la réverb.
- **REV SIZE** modifie la taille de la pièce simulée par la réverb. Ce paramètre interagit avec Reverb Time (plus la pièce est grande, plus la retombée du son est longue), mais il permet surtout de modifier la couleur de la réverb.

2.15 Tweed Delight



Le Tweed Delight

À propos

Rien ne fait autant d'effet qu'un ampli tout de tweed vêtu ! Cet ampli, conçu d'après un modèle américain légendaire, peut aller des sons clairs les plus épais aux grognements les plus bluesy, le tout avec seulement trois boutons ! Les deux canaux peuvent être utilisés simultanément pour faire encore plus saturer l'étage d'amplification de puissance.

Contrôles

- Le curseur **VOL BRIGHT** permet d'ajuster le gain du canal clair de l'ampli. Montez ce contrôle pour obtenir un son plus énérvé et saturé.
- Le curseur **VOL NORMAL** permet d'ajuster le gain du canal « normal » de l'ampli. Ce canal est prévu pour délivrer des sons plus doux, qui subissent une distorsion lorsque le contrôle est poussé à fond.

- Le curseur **TONE** est le seul contrôle de tonalité de cet ampli. Baissez ce contrôle pour atténuer les hautes fréquences et obtenir un son chaleureux, bien qu'un peu trouble. Montez ce contrôle pour faire émerger les hautes fréquences et apporter du claquant et de la définition.

2.16 Tweedman



Le Tweedman

À propos

Dans les années 50, le Tweedman avait été conçu pour la basse. Depuis, c'est devenu un ampli guitare des plus classiques, qui plus est particulièrement convoité. Bien entendu, il fonctionne tout aussi bien dans son rôle originel d'ampli basse. Par rapport à l'ampli Bass PRO, le Tweedman délivre un son légèrement plus brut et vintage.

Contrôles

- VOL BRIGHT** permet d'ajuster le niveau du canal clair.
- VOL NORMAL** permet d'ajuster le niveau du canal normal, dont le son est plus chaud.
- Les deux canaux peuvent être utilisés simultanément et mixés grâce à ces contrôles de volume.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MIDDLE** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.

- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.17 Ultrasonic



L'Ultrasonic

À propos

Ultramoderne, ultra-haut-gain, ultra-cool – voici l'Ultrasonic. Cet ampli contemporain délivre tous les sons modernes dont vous pouvez rêver.

Contrôles

- L'interrupteur **OVERDRIVE/CLEAN** permet de passer du canal clair au canal saturé.
- **MASTER** permet d'ajuster le volume général de l'ampli, pour les deux canaux.
- **VOLUME** permet d'ajuster le volume du canal actuellement sélectionné.
- **GAIN** contrôle la saturation du préampli. Utilisez-le pour trouver le grain et le timbre recherchés, puis utilisez Master pour rééquilibrer le volume général.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MIDDLE** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

2.18 Van 51



Le Van 51

À propos

C'est une véritable pierre angulaire en matière d'amplis à haut gain. Le VAN 51 offre un large éventail de sons massifs, à la fois bruts et tranchants.

Contrôles

- Le curseur **CHANNEL** permet de passer du canal RHYTHM au canal LEAD.
- **HI GAIN** permet de passer du mode d'amplification normal au mode haut gain.
- **PRE GAIN** contrôle la quantité de saturation sur le canal RHYTHM.
- **BRIGHT** permet de renforcer la réponse en hautes fréquences sur le canal RHYTHM.
- **CRUNCH** permet d'ajouter une bonne quantité de distorsion sur le canal RHYTHM.
- **LEAD PRE GAIN** contrôle la quantité de saturation sur le canal LEAD.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MIDDLE** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **POST GAIN** contrôle le volume général des deux canaux, ainsi que la saturation de l'étage de puissance de l'ampli.

- **RESONANCE** contrôle la réponse en basses fréquences de l'ampli de puissance.
- Le curseur **PRESENCE** permet d'augmenter la réponse fréquentielle des haut-médiums.

3 Cabinets (Caissons de HP)

Aucune configuration d'ampli ne serait complète sans un caisson de HP – un caisson apporte au son de l'ampli la touche finale indispensable. Dans GUITAR G 5, vous avez le choix entre différents niveaux de complexité. Cela peut être simple et sans détour avec le Matched Cabinet, ou beaucoup plus élaboré, comme avec le tout nouveau Control Room Pro.

- Lorsque vous chargez un ampli dans le rack, il est immédiatement équipé de son Matched Cabinet (« caisson de HP adapté »). Celui-ci peut à tout moment être remplacé par n'importe quel autre caisson.

3.1 Cabinets & Mics



Les Cabinets & Mics

À propos

Le composant Cabinets & Mics donne un contrôle complet des étapes (post-amplification) de l'enregistrement d'un son de guitare : type de caisson, position et type de micro, et réponse de la pièce. De plus, ce module permet de configurer des chaînes d'enregistrement parallèles : cliquez sur le petit bouton Add pour ajouter autant de chaînes de signal indépendantes que vous le souhaitez, chacune d'elles possédant son propre ensemble d'options et de contrôles.

Liste des caissons disponibles

N°	Caisson	N°	Caisson
1	1 x 12 Tweed Alnico	15	4 x 12 High White
2	1 x 12 Custom	16	4x12 Gratifier
3	2 x 12 Tweed Blue	17	4x12 Ultrasonic
4	2 x 12 Tweed Green	18	1 x 15 Bass-PRO
5	2 x 12 Tweed Ceram	19	1 x 15 Bass-WR
6	2 x 12 Brit 60s	20	4 x 10 Bass-PRO
7	2 x 12 Chief V-30	21	4 x 10 Bass-WR
8	2 x 12 Custom	22	8 x 10 Bass-PRO
9	2 x 12 Jazz	23	8 x 10 Bass-WR
10	4 x 10 Tweed Alnico	24	Rotator Horn Fermé
11	4 x 12 UK 60s Tall	25	Rotator Horn Ouvert
12	4 x 12 UK 60s	26	Rotator Bass Fermé
13	4x12 UK 80's	27	Rotator Bass Ouvert
14	4 x 12 UK 70s	28	Boîte de DI

À propos des Microphones

Positions des microphones

- 1/5 Dans l'Axe
- 2/5 Hors de l'Axe
- 3/5 Côté
- 4/5 Loin
- 5/5 Arrière (Seulement pour les Caissons ouverts à l'arrière ; toujours avec le Condenser 87)
- 5/5 Corne (Horn) (Quand il y en a une ; toujours avec le Condenser 460)

Microphones pour les caissons 1-17 (Guitare)

- 1/5 Dynamic 57
- 2/5 Dynamic 421
- 3/5 Dynamic 609
- 4/5 Condenser 87
- 5/5 Tube Condenser

Microphones pour les caissons 18-23 (Basse)

- 1/5 Dynamic 7
- 2/5 Dynamic 421
- 3/5 Dynamic 609
- 4/5 Dynamic 20
- 5/5 Condenser 47

Microphones pour les caissons 24-27 (Rotator)

- Horn (24,25) Condenser 460
- Bass (26,27) Condenser 87

Contrôles

- **MASTER VOL** définit le volume global du composant. C'est particulièrement pratique si vous avez ajouté plusieurs chaînes d'enregistrement à l'aide du bouton **Add**. Le contrôle **MASTER VOL** vous permettra alors de baisser ou de monter les niveaux de tous les éléments en groupe, par exemple pour éviter de faire saturer la sortie.
- **MASTER VOL LEARN** : réglage automatique du volume optimal – cliquez sur ce bouton et jouez fort sur votre instrument. **GUITAR RIG 5** réglera le volume maximal évitant de faire saturer la sortie. Une fois le volume réglé, la fonction Learn est automatiquement désactivée.
- **VOLUME** règle le niveau de sortie du micro.
- **PAN** détermine la position du signal dans le panorama stéréo.
- **BASS** amplifie ou atténue le niveau des basses fréquences.
- **TREBLE** amplifie ou atténue le niveau des hautes fréquences.

- **AIR** simule la réponse de la pièce en offrant un contrôle de la quantité de premières réflexions du son captées par les micros.
- **SIZE** (la tirette située en-dessous de la représentation du caisson) permet d'augmenter ou de réduire virtuellement la taille du caisson. Par exemple, un caisson 1x10 réglé à +20 % devient en quelque sorte un caisson 1x12. Ceci permet d'intéressantes expérimentations – testez-le.
- **DISTANCE** est utile lorsque plus d'une chaîne d'enregistrement est active. Cela permet de définir le délai de chaque chaîne causé par la distance entre le micro et le caisson. Mélanger les signaux de plusieurs micros peut créer des annulations ou des renforcements de certaines fréquences, en fonction des valeurs de distance relatives.
- **PHASE +/-** inverse la polarité du micro. Cela peut vous aider à résoudre des problèmes de phase.

3.2 Control Room



La Control Room

À propos

Choisissez un caisson de HP parmi cinq modèles exceptionnels et créez un mélange sonore unique à partir des prises de huit micros classiques – le parfait son sur-mesure ! Des dizaines d'années d'expérience de prise de son ont conduit à la configuration modélisée ici : chaque

caisson est équipé de micros parfaitement choisis et positionnés, tous en phase pour que vous puissiez les mixer comme bon vous semble. Testez les Presets de ce composant, ils proposent des sons classiques qui constituent une excellente base de départ.

Contrôles

Le Cabinet Model Selector, situé dans la partie droite du composant, affiche une petite image du caisson choisi. Cliquez sur les flèches situées en-dessous pour changer de caisson.

La table de mixage possède de 6 à 8 tranches, qui possèdent toutes le même jeu de contrôles :

- L'En-tête indique le type de micro utilisé.
- Le curseur **L/R** est le réglage panoramique de ce signal de micro, autrement dit sa position dans le panorama sonore.
- La tirette d'une tranche permet de contrôler le volume sur ce canal ; l'ensemble des tirettes permet de réaliser le mix global.
- **M**(ute) et **S**(olo) sont les contrôles standard d'une table de mixage. **M** coupe le son du canal, **S** isole le son du canal.
- La **CONTROL ROOM** possède des contrôles généraux permettant de mettre en forme la somme de tous les signaux :
- **AIR** simule la réponse de la pièce en offrant un contrôle de la quantité de premières réflexions du son captées par les micros.
- **BASS** amplifie ou atténue le niveau des basses fréquences.
- **TREBLE** amplifie ou atténue le niveau des hautes fréquences.
- **VOLUME** est le contrôle de volume général pour tous les micros.
- **L**(earn) : réglage automatique et optimal du volume – cliquez sur le petit bouton situé à droite du curseur **VOLUME** et jouez aussi fort que possible sur votre instrument. Une fois le volume réglé au niveau maximal évitant toute saturation, la fonction Learn est automatiquement désactivée.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

3.3 Matched Cabinet (Caisson de HP Adapté)



Le Matched Cabinet

À propos

Lorsque vous ajoutez un ampli au rack, le Matched Cabinet (« caisson de HP adapté ») est automatiquement ajouté juste en-dessous. C'est un caisson convenant à l'ampli que vous avez choisi, avec deux configurations de micros aisément mixables. Le contrôle Dry/Air permet d'élargir le son en incorporant la réponse de la pièce d'enregistrement.

Contrôles

- Le Cabinet Selector permet de tester les différents modèles du composant Matched Cabinet, à combiner avec n'importe quel ampli.
- La tirette de Mix **A/B** contrôle le mix des deux prises de son micro effectuées sur le caisson. Les caractéristiques globales de ces deux prises de son sont toujours opposées, offrant à chaque fois une option douce et une option plus tranchante. Faites un mix des deux prises micro pour obtenir le son souhaité.
- **VOLUME** contrôle le volume de sortie du Matched Cabinet.

- **VOLUME LEARN** : réglage automatique et optimal du volume – cliquez sur ce bouton et jouez aussi fort que possible sur votre instrument. GUITAR RIG 5 régler le volume au niveau maximal évitant de faire saturer la sortie. Une fois le volume réglé, la fonction Learn est automatiquement désactivée.
- **DRY/AIR** simule la réponse de la pièce en offrant un contrôle de la quantité de premières réflexions du son captées par le micro.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

3.4 Control Room Pro



La Control Room Pro

À propos

Voici la nouvelle évolution de la Control Room ! Avec 29 caissons de HP et un boîtier de direct (DI), la Control Room Pro offre une quantité illimitée de combinaisons sonores au service de vos enregistrements. Le module propose aussi une multitude de micros, allant du plus old school aux dernières nouveautés high tech ; leur placement, leur phase, ainsi que le son de la salle d'enregistrement sont largement configurables.

Contrôles

La fenêtre initiale affiche le Canal Un, et possède trois zones de sélection : la première zone permet de choisir le Caisson de HP ; la seconde permet de choisir le micro ; la troisième permet de configurer le placement du micro vis-à-vis du HP.

- La Control Room Pro possède des Presets disponibles dans le menu déroulant situé tout en haut du module. Le processus de sauvegarde des Presets utilisateur est décrit en détail dans le manuel Application Reference.
- **L(earn)** : réglage automatique et optimal du volume – cliquez sur le petit bouton situé à droite du curseur **VOLUME** et jouez aussi fort que possible sur votre instrument. Une fois le volume réglé au niveau maximal évitant toute saturation, la fonction Learn est automatiquement désactivée.
- Sélectionnez un caisson, un micro et un placement de micro à l'aide des flèches situées à droite des images. La flèche du haut propose une liste des différentes options disponibles, tandis que les flèches haut/bas permettent de faire défiler les divers éléments à combiner.
- D'autre part, veuillez noter les deux tirettes se trouvant au-dessus des zones de sélection. La tirette de gauche permet de contrôler un retard de phase réglable. Avec cette tirette, toutes les fréquences sont retardées avec le même délai. Utilisez ce paramètre pour régler les problèmes liés à la phase lorsque vous utilisez plusieurs micros. Lorsque le bouton est enfoncé, la phase du signal est inversée.
- La deuxième tirette sert à ajuster la quantité de prise de son de la salle d'enregistrement (Room). Elle contrôle le mix entre la prise micro effectuée sur le HP et une prise de son de salle, effectuée de plus loin — le bouton M sert à couper le son de salle.
- A droite de la fenêtre se trouve une tirette permettant de définir le niveau de sortie, un potentiomètre de panoramique permettant de régler la position du signal dans le champ stéréo, ainsi que des boutons mute et solo.

Ce scénario se répète 8 fois. Cliquez sur n'importe lequel des 8 boutons situés en haut de la fenêtre pour ajouter une nouvelle combinaison de caisson et de micro au mix.

Le dernier bouton, étiqueté mixer, offre une mixette similaire à celle de la Control Room originale ; manipulez les niveaux des différents micros choisis pour établir votre mix global.



Les contrôles de la Control Room Pro

Contrôles

Cette fenêtre est tout à fait similaire à celle de la mixette de la Control Room. Tous les contrôles habituels y apparaissent, notamment Mute, Solo et le panoramique Gauche/Droite. Une égalisation simple est disponible (contrôle des basses et des aigus avec Bass et Treble, respectivement), et le contrôle Air permet de simuler la réponse de la pièce en offrant un contrôle de la quantité de premières réflexions du son captées par le micro. Le bouton situé juste en-dessous de Bass et représentant deux petits cercles entrelacés permet d'utiliser la Control Room Pro avec un signal stéréo en entrée.

- **M** permet de couper le canal sélectionné.
- **S** permet d'isoler le canal sélectionné.
- **BASS** permet de booster ou de réduire les basses fréquences du signal.
- **TREBLE** permet de booster ou de réduire les hautes fréquences du signal.
- **AIR** permet d'ajouter de la présence en renforçant les hauts médiums du signal.
- **L/R** permet de contrôler le placement panoramique au sein du champ de la stéréo.
- **STEREO** permet de réaliser un mix en véritable stéréo.

4 Delay/Echo

Les Délais et les Echos sont des effets temporels qui répètent le signal d'origine, permettant ainsi de recréer les effets des réflexions acoustiques naturelles ou d'autres types d'échos plus exotiques. Si vous êtes à la recherche de délais complexes synchronisés au tempo, vous trouverez votre bonheur dans cette catégorie !

4.1 Delay Man



Le Delay Man

À propos

Le Delay Man est un module extrêmement chaud et flexible, avec un chorus et un vibrato intégrés. Il modélise le son d'une pédale très reconnue, qui est un standard pour beaucoup de guitaristes chevronnés.

Contrôles

- Le curseur **INPUT** définit l'amplification du signal entrant. Réglez ce paramètre de manière à ce que les pics les plus hauts du signal entrant ne fassent pas s'allumer la diode de surcharge, si vous désirez éviter la saturation.
- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de delay, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **TIME** définit le temps de delay, c'est-à-dire l'intervalle entre le moment où le son est produit et celui où apparaît son écho. Lorsque la synchronisation du module est activée (voir ci-dessous), l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.

- **FEEDBACK** définit la quantité de signal sortant réinjectée en entrée. Le feedback minimum ne fournit qu'un seul écho ; augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir des échos répétés. Tournez ce curseur vers la droite pour faire saturer le delay et obtenir un effet de distorsion vibrante.
- Le bouton **CHOR/VIB** permet de choisir entre les modes Chorus et Vibrato de cette section de modulation.
- **DEPTH** contrôle l'intensité de la modulation.
- **TAP** permet de définir le temps de delay en cliquant en rythme. Cliquez plusieurs fois sur ce bouton ; le module évalue le tempo moyen. En mode synchronisé, le tempo résultant sera quantifié à l'unité rythmique la plus proche.
- **MUTE** coupe le signal traité, ne laissant plus entendre que le signal direct. Cependant, les échos en cours de répétition continueront à se faire entendre après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le contrôle **DRY/WET** est poussé à fond, et que le Mute est activé, vous n'entendrez plus aucun son, car aucun signal ne sera plus envoyé dans la section de signal direct.

Contrôles Expert

- **SYNC DELAY** permet de synchroniser le paramètre Time de ce module au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **SYNC MOD** permet de synchroniser la vitesse de la section de modulation au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **CHORUS RATE** contrôle la vitesse de modulation du chorus. Lorsque la modulation est synchronisée, l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.
- **VIBRATO RATE** contrôle la vitesse de modulation du vibrato. Lorsque la modulation est synchronisée, l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.
- **ACCELERATION** définit la vitesse à laquelle l'algorithme du delay s'adapte aux changements du paramètre Time.
- **BASS** contrôle un filtre affectant les basses fréquences. Augmentez la valeur de ce paramètre pour booster les basses ; diminuez-la pour atténuer les basses.
- **TREBLE** contrôle un filtre affectant les hautes fréquences. Augmentez la valeur de ce paramètre pour booster les aigus ; diminuez-la pour atténuer les aigus.

4.2 Psychedelay



Le Psychedelay

À propos

Ce delay stéréo permet de créer des sons allant des effets standard d'écho ou d'ambiance aux effets de son inversé rappelant les sons de bandes magnétiques retournées des années 60.

Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de delay, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **TIME** définit le temps de delay, c'est-à-dire l'intervalle entre le moment où le son est produit et celui où apparaît son écho. Lorsque la synchronisation du module est activée (voir ci-dessous), l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.
- **REVERSE** déclenche la lecture inversée des échos.
- **DETUNE** désaccorde l'écho jusqu'à ± 50 cents (centièmes de demi-ton). Combinez cet effet avec du feedback pour obtenir une série d'échos se désaccordant graduellement.
- **FEEDBACK** définit la quantité de signal sortant réinjectée en entrée. Le feedback minimum ne fournit qu'un seul écho ; augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir des échos répétés.
- **TAP** permet de définir le temps de delay en cliquant en rythme. Cliquez plusieurs fois sur ce bouton ; le module évalue le tempo moyen. En mode synchronisé, le tempo résultant sera quantifié à l'unité rythmique la plus proche.

- **MUTE** coupe le signal traité, ne laissant plus entendre que le signal direct. Cependant, les échos en cours de répétition continueront à se faire entendre après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le contrôle **DRY/WET** est poussé à fond, et que le Mute est activé, vous n'entendrez plus aucun son, car aucun signal ne sera plus envoyé dans la section de signal direct.

Contrôles Expert

- **PITCH** ajoute un effet de désaccordage plus radical, transposant les échos par demi-tons entiers, de -12 à +12. Cet effet interagit avec le feedback de la même manière que le paramètre Detune ; chaque écho successif est transposé à nouveau.
- **STEREO TIME** permet d'ajuster le décalage temporel entre les deux canaux de la stéréo, pour obtenir un effet stéréo. Baissez complètement ce paramètre pour que les deux canaux soient identiquement paramétrés par le contrôle Time. Augmentez-le pour ajouter un effet stéréo aux échos ; sur un des canaux, le delay est anticipé : un réglage de 0,5 signifie que le delay anticipé se produira à la moitié du temps de delay principal.
- **REVERSE** active la lecture inversée de ces échos stéréo additionnels, relativement au réglage Reverse principal. Si ce dernier est activé, les échos additionnels seront à nouveau inversés par rapport au delay principal, c'est-à-dire lus dans le sens normal.
- **DETUNE** permet au paramètre Detune principal d'influencer également les échos stéréo ajoutés.
- **CROSS** crée des chemins de réinjection croisés entre les canaux – la sortie du canal droit étant renvoyée dans le canal gauche et vice-versa. Cela crée un effet d'écho plus complexe, de type polyrythmique.
- **TEMPO SYNC** permet de synchroniser les contrôles temporels de ce module au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.

4.3 Quad Delay



Le Quad Delay

À propos

Le module Quad Delay injecte le signal d'entrée dans quatre étages de delay répartis sur les canaux de la stéréo, offrant d'impressionnantes possibilités de modulation. Le signal sortant peut être réinjecté en entrée afin de produire une série d'échos, puis finalement mixé avec le signal non traité.

Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de delay, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **TIME** définit le temps de delay, c'est-à-dire l'intervalle entre le moment où le son est produit et celui où apparaît son écho. Lorsque la synchronisation du module est activée (voir ci-dessous), l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.
- **FEEDBACK** définit la quantité de signal sortant réinjectée en entrée. Le feedback minimum ne fournit qu'un seul écho ; augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir des échos répétés.
- **RATE** définit la fréquence des quatre oscillateurs basse fréquence modulant les temps de delay. Cette modulation ressemble beaucoup à un effet de chorus ou de flanger : une fréquence faible produit un effet de désaccordage lent et graduel, tandis qu'une valeur élevée produit un effet de pulsation du son. Lorsque la synchronisation du module est activée (voir ci-dessous), l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.
- **DEPTH** définit à quel point l'étage de modulation fait varier les temps de delay. Augmentez ce contrôle pour accentuer l'effet de désaccordage donné par la modulation.

- **TAP** permet de définir le temps de delay en cliquant en rythme. Cliquez plusieurs fois sur ce bouton ; le module évalue le tempo moyen. En mode synchronisé, le tempo résultant sera quantifié à l'unité rythmique la plus proche.
- **MUTE** coupe le signal traité, ne laissant plus entendre que le signal direct. Cependant, les échos en cours de répétition continueront à se faire entendre après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le contrôle **DRY/WET** est poussé à fond, et que le Mute est activé, vous n'entendrez plus aucun son, car aucun signal ne sera plus envoyé dans la section de signal direct.

Contrôles Expert

- **TEMPO SYNC** permet de synchroniser les contrôles temporels de ce module au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **INVERT** modifie la phase du signal traité, ce qui a un effet sur l'élimination de certaines fréquences lors du mélange des signaux traité et non traité. L'effet de ce paramètre est particulièrement notable avec des delays courts.
- **SYNC DELAYS** permet de synchroniser les quatre oscillateurs basse fréquence contrôlés par les paramètres Rate et Depth. Lorsque ce bouton est désactivé, les quatre oscillateurs sont déphasés, ce qui produit une modulation décalée des quatre temps de delay. Il en résulte un effet beaucoup plus complexe, réparti sur les canaux de la stéréo.
- **DIFFUSION** permet de contrôler l'écart général entre les quatre temps de delay. Augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir un effet stéréo avec quatre échos distincts.
- **BASS** permet de régler un filtre passe-haut ; baissez la valeur de ce paramètre pour atténuer les basses fréquences dans le module de delay.
- **TREBLE** permet de régler un filtre passe-bas ; baissez la valeur de ce paramètre pour atténuer les hautes fréquences dans le module de delay.

4.4 Tape Echo



Le Tape Echo

À propos

Le Tape Echo (Écho à Bandes) recrée le son des delays utilisant des bandes magnétiques. Ce composant possède deux têtes de lecture, ainsi qu'un module de réverb à ressort.

Contrôles

- La Diode de surcharge située en haut à gauche s'allume en cas de saturation en entrée du composant ; cela peut arriver si le signal d'entrée est trop élevé, ou bien à cause du feedback.
- **INPUT MUTE** coupe le signal injecté dans le Tape Delay, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Cependant, les échos en cours de répétition continueront à se faire entendre après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le contrôle **DRY/WET** est poussé à fond, et que le Mute est activé, vous n'entendrez plus aucun son, car aucun signal ne sera plus envoyé dans la section de signal direct.
- **DRY MUTE** coupe le signal direct, ne laissant entendre que la partie traitée du signal. Si le paramètre **Dry/Wet** est au minimum, vous n'entendrez plus aucun son car aucun signal n'est injecté dans le module de delay.

- **TAP** permet de définir le temps de delay en cliquant en rythme. Cliquez plusieurs fois sur le bouton **TAP** ; le module évalue le tempo moyen, et en tire les réglages adéquats pour les boutons **SPEED** et **HEAD**. En mode synchronisé, ces paramètres seront quantifiés à l'unité rythmique la plus proche.
- Les boutons **HEAD A** et **HEAD B** comptent cinq positions correspondant à des temps de delay différents pour chaque tête de lecture. Ils permettent de définir le rapport entre les temps de delay des deux étages de delay, tandis que le paramètre **Speed** contrôle le tempo général de la bande magnétique virtuelle. La position 0 n'induit aucun delay, et les positions suivantes augmentent graduellement et régulièrement le temps de delay, en fonction du paramètre Speed.
- **BASS** permet d'ajuster le niveau de basses fréquences du signal traité.
- **TREBLE** permet d'ajuster le niveau de hautes fréquences du signal traité.
- **REV VOL** permet de contrôler la quantité de réverb ajoutée au signal non traité par le module de réverb à ressort.
- **SPEED** permet de définir la vitesse de la bande magnétique virtuelle, et influence directement les temps de delay réglés par Head A et Head B.
- **FEEDBACK** définit la quantité de signal sortant réinjectée en entrée. Le feedback minimum ne fournit qu'un seul écho ; augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir des échos répétés. Ce paramètre peut accentuer la modulation, jusqu'à ajouter de la distorsion au signal.
- **ECHO VOL** permet de contrôler le volume des échos ajoutés au signal non traité. Si ce paramètre est au minimum, le module de delay n'a pas d'effet audible.

Contrôles Expert

- **Sync** permet de synchroniser le paramètre Speed au tempo d'horloge du logiciel hôte ou du Métronome, suivant votre réglage de synchronisation.
- **Tape Bass** contrôle la réponse de la bande magnétique virtuelle aux basse fréquences.
- **Tape Treble** contrôle la réponse de la bande magnétique virtuelle aux hautes fréquences.
- **Dropouts** permet de contrôler la simulation des pertes de signal obtenues sur de vraies bandes magnétiques, après beaucoup d'utilisations.
- **Noise** contrôle la quantité de bruit de bande causée par la bande magnétique virtuelle.

- **Warble** contrôle la simulation des incidents mécaniques provoquant des glissements des bandes magnétiques et induisant des modulations du signal. Cet effet est parfois appelé « flutter and wow ».
- **Headroom** définit la quantité de saturation que peut subir la bande magnétique avant de causer de la distorsion.
- **Motor Accel** permet de contrôler le temps d'adaptation de la vitesse de la bande aux changements du paramètre Speed.
- **Head Mix** permet d'ajuster le mix des signaux venant des têtes de lecture A et B.
- **STEREO** contrôle la largeur de l'image stéréo du signal traité.
- **Reverb** définit le temps de retombée de la réverb ajoutée au signal non traité.
- **Spring Length** permet d'ajuster la longueur du ressort virtuel de la réverb.

4.5 Twin Delay



Le Twin Delay

À propos

Le Twin Delay est une combinaison de deux modules de delay permettant des effets de delays sophistiqués. Chaque chaîne de delay possède son propre jeu de contrôles, et est assignée à un canal de la stéréo. Ce module fonctionne à merveille pour créer tous les effets de rebond stéréo imaginables.

Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans les modules de delay, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **TIME (L/R)** définit le temps de delay pour chacun des canaux, c'est-à-dire l'intervalle entre le moment où le son est produit et celui où apparaît son écho. Lorsque la synchronisation du module est activée (voir ci-dessous), l'unité utilisée passe des millisecondes aux unités de rythme.
- **FEEDBACK (L/R)** définit la quantité de signal sortant réinjectée en entrée, pour chacun des canaux. Le feedback minimum ne fournit qu'un seul écho ; augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir des échos répétés.
- **LEVEL (L/R)** permet d'ajuster le volume de chaque canal, et ainsi de contrôler le mix et le volume général de ce composant.
- **TAP** permet de définir le temps de delay pour les deux canaux en cliquant en rythme. Cliquez plusieurs fois sur ce bouton ; le module évalue le tempo moyen et effectue le réglage adéquat des boutons Time.
- **MUTE** coupe le signal traité, ne laissant plus entendre que le signal direct. Cependant, les échos en cours de répétition continueront à se faire entendre après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le contrôle DRY/WET est poussé à fond, et que le Mute est activé, vous n'entendrez plus aucun son, car aucun signal ne sera plus envoyé dans la section de signal direct.

Contrôles Expert

- **X-Feedback** contrôle la quantité de feedback croisé, c'est-à-dire la quantité de signal de sortie du canal droit réinjecté à gauche, et inversement.
- **Stereo Width** contrôle le panoramique de la stéréo : complètement tourné à droite, les canaux sont complètement séparés. Au centre, le traitement s'effectue en mono. Lorsqu'il est complètement tourné à gauche, les canaux sont inversés : le canal de gauche du Dual Delay est envoyé dans la sortie droite du module, et vice versa.

- **Pre-Delay (LEFT/RIGHT)** définissent un délai initial pour chaque canal, indépendamment du réglage Time. Ainsi, vous pouvez configurer un délai avec des répétitions très rapides, commençant jusqu'à deux secondes après le son initial. Pour obtenir le classique effet ping-pong, réglez les deux canaux avec le même temps de delay, et créez un décalage en augmentant le paramètre Pre-Delay d'un des deux canaux.
- **Sync** permet de synchroniser les paramètres Time au tempo d'horloge du logiciel hôte ou du Métronome, suivant votre réglage de synchronisation.
- **Pre-Sync** permet de synchroniser les paramètres de Pre-Delay au tempo d'horloge du logiciel hôte ou du Métronome, suivant votre réglage de synchronisation.

5 Distortion (Distorsion)

D'un point de vue historique, la distorsion est le premier effet pour guitare, et c'est toujours, à l'heure actuelle, un élément essentiel de beaucoup de sons de guitare très appréciés. De nos jours, beaucoup de types de distorsions sont disponibles, allant de la simple saturation à la fuzz à signal en créneau, sous forme de pédales à insérer entre la guitare et l'ampli.

Les distorsions et saturations de GUITAR RIG 5 sont des reproductions fidèles de ce type de matériel classique. Pour cette raison, comme les originaux, ces effets peuvent parfois sonner légers et artificiels lorsqu'on les entend seuls. Utilisez-les en combinaison avec un ampli/caisson de HP pour obtenir un plus gros son.

5.1 Big Fuzz



La Big Fuzz

À propos

Étirez le sustain de votre instrument indéfiniment, comme un guitar hero des seventies, ou mettez une bonne dose de grunge dans votre son. Voici la disto de choix pour un son sérieusement rock and roll.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- **GAIN** permet d'ajuster le niveau de gain.

- Tournez **TONE** dans le sens des aiguilles d'une montre pour mettre en avant les basses fréquences et réduire les hautes fréquences ; dans le sens inverse pour atténuer les basses et mettre en avant les hautes fréquences.

Contrôles Expert

- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.2 Cat



La Cat

À propos

Si vous désirez une distorsion ayant du répondeur, pour le blues et le rock (rythmique ou solo), la Cat est faite pour vous.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- **FILTER** affecte la couleur du son. Pour un son plus obscur, tournez ce contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre afin de mettre en avant le registre des basses ; pour un son plus clair et incisif, tournez dans le sens contraire.
- **DISTORTION** permet d'ajuster quantité de distorsion.

Contrôles Expert

- Tournez le curseur **BALLS** dans le sens des aiguilles d'une montre pour donner au son un punch un peu crade dans les basses fréquences. Dans le sens inverse, vous obtiendrez un son plus plat et mordant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences. Dans ses valeurs les plus faibles (de 0.00 à 3.00), ce contrôle peut apporter un côté wah-wah à l'effet.
- **TONE** permet d'ajuster la taille de la bande de fréquence boostée par le préampli de médiums situé en amont de la distortion.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.3 Demon Distortion



La Demon Distortion

À propos

Pièce de choix dans l'équipement du hard-rocker, la Demon Distortion délivre des leads tranchants comme des rasoirs, aux sustains sans fin, ainsi que des sons de rythmique à détruire vos enceintes.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.

- **GAIN** permet d'ajuster la quantité de distorsion.
- L'interrupteur **SCOOP** atténue franchement les médiums, ce qui produit le son de métal moderne typique. Lorsque **Scoop** est enclenché, le curseur **Mid** est sans effet.
- Une diode rouge s'allume lorsqu'un signal est détecté.

Contrôles Expert

- Le curseur **BOTTOM** contrôle la quantité de basses envoyées dans le circuit de distorsion. Si la distorsion manque de définition, baissez ce bouton pour rétrécir le son.
- **BOOST** définit la fréquence centrale du boost de fréquences moyennes pré-distorsion intégré.
- **BASS** détermine la fréquence centrale du contrôle Bass de l'égaliseur.
- **MID** détermine la fréquence centrale du contrôle Mid de l'égaliseur.
- **TREBLE** détermine la fréquence centrale du contrôle Treble de l'égaliseur.
- **BRIGHT** ajuste finement la présence du signal en atténuant ou en accentuant les fréquences haut médiums.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.4 Distortion



La Distortion classique

À propos

Cet effet est un classique ; une distorsion instantanément reconnaissable, qui a été utilisée dans un nombre incalculable de lives et d'enregistrements.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Tourner **TONE** dans le sens des aiguilles d'une montre accentue les médiums en enlevant des basses. Dans le sens inverse, cela retire des aigus et gonfle les basses pour délivrer un son plus chaud.
- Le curseur **DISTORTION** permet de salir le son.

Contrôles Expert

- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **MID** permet d'ajuster la réponse des fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.5 Fuzz



La Fuzz

À propos

Vous recherchez un son de fuzz venant tout droit des sixties ? Les sonorités massives et riches en harmoniques de la Fuzz permettront à vos leads de transpercer les mixes. En bonus, vous pouvez aussi créer des sons bourdonnants de guitare rythmique bien vintage.

Contrôles

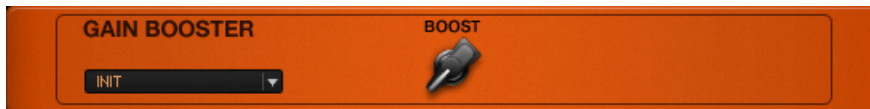
- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Une diode rouge s'allume lorsqu'un signal est détecté.

- Le curseur **FUZZ** permet de contrôler le gain du circuit.

Contrôles Expert

- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.6 Gain Booster



Le Gain Booster

À propos

Ce composant apporte du gain là où vous en avez besoin – pour obtenir des quantités démentées de saturation, ou pour compenser l'effet d'un module qui réduit le niveau du signal.

Contrôles

- **BOOST** définit la quantité de boost du gain.

5.7 Mezone



La Mezone

À propos

Ce composant délivre un concentré de Métal. Les contrôles de pré- et post-distorsion vous permettront de sculpter un son sur mesure.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences. Il est particulièrement puissant sur ce composant.
- **MID** permet de contrôler le boost de fréquences moyennes de la Mezone.
- **MIDFREQ** permet de définir la fréquence centrale pour le boost de fréquences moyennes.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **DISTORTION** permet de contrôler le niveau de gain.

Contrôles Expert

Les contrôles Expert fournissent des filtres agissant avant l'étage de distorsion, qui influent énormément sur sa couleur finale.

- **BASS** contrôle la quantité de basses envoyées dans le circuit de distorsion.
- **MID-Q** contrôle le boost de fréquences moyennes pré-distorsion.
- **MIDFREQ** permet de définir la fréquence centrale pour le boost de fréquences moyennes.
- Tournez **TREBLE** dans le sens anti-horaire pour réduire la quantité de hautes fréquences envoyées dans la section de distorsion.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.8 Skreamer



La Skreamer

À propos

Cette saturation chaleureuse renforce les fréquences médiums ; elle fonctionne très bien pour des guitares rythmiques et des leads doux

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Tourner le curseur **TONE** dans le sens des aiguilles d'une montre donne des leads clairs et hurlant et des sons de rythmique incisifs. Dans le sens inverse, vous obtiendrez un son plus doux et sombre.
- **DRIVE** contrôle le « facteur de crunch ». Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour obtenir plus de distorsion.
- Une diode rouge s'allume lorsqu'un signal est détecté.

Contrôles Expert

- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **BRIGHT** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- Le curseur **CLEAN** permet de mixer le son non traité avec la distorsion.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.9 Sledgehammer



Le Sledgehammer

À propos

Si vous désirez que votre son de guitare transperce le mix, testez donc le Sledgehammer. Cet effet n'est pas à proprement parler subtil – il vous fournira autant de présence que nécessaire.

Contrôles

- **VOL** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **CONTOUR** permet de creuser une plage de fréquences déterminée par le réglage du contrôle **FREQ**. Lorsque ce contrôle est complètement baissé, le curseur **FREQ** est sans effet.
- Le curseur **FREQ** permet de définir (entre les médiums et les aigus) le centre de la bande de fréquences affectée par le curseur **CONTOUR**.
- **GAIN** permet d'ajuster la quantité de distorsion.
- L'interrupteur **DIST / DRIVE** modifie les caractéristiques de la distorsion, de la saturation légère à des sons beaucoup plus tranchants.

Contrôles Expert

- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.10 TransAmp



Le TransAmp

À propos

Cette distorsion versatile a préparé le terrain pour toute une génération de pédales émulant des amplis. La TransAmp offre un large éventail de sons – des plus doux, à la limite de la distorsion, aux plus mordants et ravageurs.

Contrôles

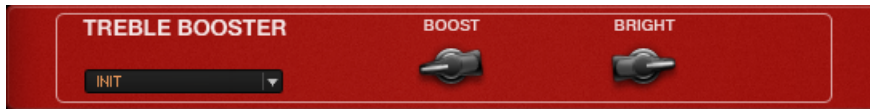
- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- Le curseur **BASS** permet d'ajuster la réponse des basses fréquences.
- Le curseur **TREBLE** permet d'ajuster la réponse des hautes fréquences.
- **DRIVE** permet d'ajuster la quantité de saturation, du crunch le plus léger à la distorsion la plus hardcore.
- Le curseur **AMP** permet de colorer votre son avec le caractère de trois amplis classiques : **TWEED**, **BRIT** (British) et **CALIF** (California).

Contrôles Expert

- L'interrupteur **CLEAN** fait baisser le gain général, ce qui offre des variations intéressantes autour des couleurs données par les amplis.
- **CAB&MIC** active une simulation de caisson de HP et de prise de son micro.
- **MICPOS** ne sert que si la fonction **CAB&MIC** est activée. Tourné vers la gauche, il simule une position du micro hors de l'axe, à un degré variable ; tourné vers la droite, il simule une position du micro à une distance variable du caisson.

- **HOT** ne sert que si la fonction **CAB&MIC** est activée. Tournez le curseur dans le sens des aiguilles d'une montre pour obtenir un son plus clair et chaud.
- **STEREO** active le traitement stéréo pour le composant.

5.11 Treble Booster



Le Treble Booster

À propos

Les Treble Boosters (boosters d'aigus) ont été utilisés par Brian May de Queen, ainsi qu'Eric Clapton, pour pousser leurs amplis jusqu'aux distorsions les plus suaves. Cet effet coupe les basses fréquences avant d'amplifier le signal, afin de générer un son plus défini, avec des fréquences médiums mises en valeur.

Contrôles

- **BOOST** permet d'ajuster le niveau de gain.
- Le curseur **BRIGHT** contrôle un filtre passe-bas qui atténue les hautes fréquences.

6 Dynamics (Dynamiques)

Les effets de Dynamique permettent beaucoup plus de choses que le simple contrôle du volume de signal ! Dans GUITAR RIG 5, vous trouverez toute une gamme d'outils servant à ajuster les niveaux sonores dynamiquement ou interactivement. Ils vous permettront d'obtenir un large éventail de sons aux propriétés très utiles, ainsi que des effets psychoacoustiques.

6.1 Fast Comp



Le Fast Comp

À propos

Le Fast Comp a été conçu pour vous offrir un contrôle absolu de la dynamique de votre jeu. Comme son nom le suggère, le Fast Comp est capable de suivre les attaques de votre signal que d'autres compresseurs pourraient rater.

Contrôles

- Le curseur **INPUT**, ou seuil, permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le compresseur.
- **ATTACK** permet de définir la vitesse à laquelle le module réagit aux pics de signal.
- **MAKEUP** permet de définir le gain de sortie. Utilisez ce contrôle pour compenser les baisses de volume dues au gain d'entrée et à la compression du signal.

Contrôles Expert

Les Contrôles Expert du Fast Comp contiennent l'interrupteur marche/arrêt de la fonction SideChain. Lorsqu'il est allumé, le SideChain est activé. En mode Stand-alone, vous pouvez contrôler le compresseur à l'aide d'un signal externe, paramétrable dans la fenêtre Audio and MIDI Settings, dans l'onglet routing. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au manuel Application Reference de GUITAR RIG 5. En mode Plug-in, configurez le signal à utiliser pour le déclenchement du compresseur grâce à la fonction de routage de canal de votre logiciel d'édition audionumérique hôte. Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel de votre logiciel hôte.

6.2 Limiter



Le Limiter

À propos

Un limiteur fonctionne comme un compresseur doté d'un fort ratio de compression et d'un temps d'attaque très bref. Son usage principal consiste à protéger la suite de la chaîne de signal de la saturation, mais il est aussi possible de l'utiliser pour modeler des sons.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- **LIMIT** définit le niveau auquel le limiteur se déclenche, c'est-à-dire le niveau que le signal entrant ne doit pas dépasser.
- **HOLD** règle le temps minimum de limitation quand le signal excède le seuil Limit.
- **RELEASE** définit le temps pris par le module pour retourner à un état normal après avoir limité le signal. Les temps de Release plus longs offrent un rendu plus doux, mais peuvent causer des fluctuations de volume indésirables.

6.3 Noise Gate (Seul de bruit)



Le Noise Gate

À propos

Un Noise Gate aide à supprimer bruits et sifflements, mais peut aussi être utilisé comme un effet spécial. Bien qu'il y ait déjà dans GUITAR RIG 5 un noise gate intégré en début de chaîne, le composant Noise Gate peut être utile pour d'autres applications plus sophistiquées.

Pour supprimer le souffle et les bourdonnements, le noise gate coupe tout signal de niveau inférieur à un certain seuil (Threshold). Lorsque vous jouez, le son de votre instrument est beaucoup plus fort que les bruits résiduels, qui sont alors quasiment inaudibles. Cependant, lorsque vous arrêtez de jouer, le bruit toujours présent redevient audible. C'est à ce moment que le noise gate baisse le volume pour faire le silence.

Contrôles

- **THRESHOLD** définit le niveau de référence au-dessus duquel le noise gate est ouvert, et en-dessous duquel il est fermé. Réglez ce paramètre assez bas pour un signal avec peu de bruit ; les réglages plus élevés peuvent servir à créer des effets tels que la suppression du sustain, afin d'obtenir un son plus percussif.
- **HOLD** définit un temps minimum pendant lequel le noise gate reste ouvert. Lorsque le seuil (Threshold) est élevé, cela empêchera le noise gate de "bégayer".
- **ATTACK** détermine le temps mis par le noise gate à s'ouvrir lorsque le niveau du signal passe au-dessus du seuil. Plus ce réglage est élevé, plus l'attaque est douce.
- **RELEASE** détermine le temps mis par le noise gate à se fermer lorsque le niveau du signal passe en-dessous du seuil.
- **LEARN** permet d'ajuster automatiquement le seuil (Threshold). Cliquez sur Learn, et ne jouez pas de votre instrument. Le signal est alors analysé et le seuil réglé juste au-dessus du niveau du bruit résiduel ; le bouton revient alors à sa position initiale.

6.4 Noise Reduction (Réduction de Bruit)



Le composant Noise Reduction

À propos

Le composant Noise Reduction fonctionne comme le Noise Gate, mais son effet est plus doux. Une de ses fonctions est celle d'un expandeur : l'atténuation du signal en-dessous d'un certain seuil, sans pour autant le couper complètement. Simultanément, un filtre passe-bas est déclenché, qui atténue les hautes fréquences où le bruit est généralement localisé. Ce module est très simple à configurer.

Contrôles

- **THRESHOLD** définit le niveau au-dessus duquel le gate est ouvert, et en-dessous duquel il se referme.
- **LEARN** permet d'ajuster automatiquement le seuil (Threshold). Cliquez sur Learn, et ne jouez pas de votre instrument. Le signal est alors analysé et le seuil réglé juste au-dessus du niveau du bruit résiduel ; le bouton revient alors à sa position initiale.

Contrôles Expert

- **RELEASE** permet d'ajuster le temps mis par le gate pour se refermer lorsque le niveau du signal passe en-dessous du seuil.
- **DE-HISS** permet d'ajuster la "force" du filtre réduisant les hautes fréquences.

6.5 Stomp Compressor



Le Stomp Compressor

À propos

Le Stomp Compressor propose une compression différente du Tube Compressor (à lampes) ; on peut dire que le Stomp Compressor fournit une compression au caractère plus " étroit " et plus propre.

Contrôles

- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- **SUSTAIN** joue simultanément sur le seuil et sur le gain du compresseur. Augmentez ce paramètre pour augmenter la compression et booster le signal compressé. Notez qu'alors, les signaux de faible amplitude (bruits, souffle) seront eux aussi aussi amplifiés.
- La jauge indique à quel point le signal est atténué.

Contrôles Expert

- **ATTACK** permet d'ajuster le temps mis par le compresseur pour se déclencher totalement. Une plus grande valeur d'Attack permet de mieux conserver la dynamique du signal d'origine (pour du picking, par exemple).
- **RELEASE** permet d'ajuster le temps mis par le compresseur pour revenir à son état normal après que le signal soit retombé en-dessous du seuil. Avec une très petite valeur de Release, le compresseur suit les variations de volume très précisément, ce qui peut produire un son haché.

- **THRESHOLD** définit le niveau au-dessus duquel le signal est compressé. Un seuil (Threshold) plus bas augmente la compression et permet d'obtenir plus de sustain.
- **SIDECCHAIN** permet de contrôler le compresseur à l'aide d'un signal externe. Lorsqu'il est allumé, le SideChain est activé. En mode Stand-alone, vous pouvez contrôler le compresseur à l'aide d'un signal externe, paramétrable dans la fenêtre Audio and MIDI Settings, dans l'onglet routing. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au manuel Application Reference de GUITAR RIG 5. En mode Plug-in, configurez le signal à utiliser pour le déclenchement du compresseur grâce à la fonction de routage de canal de votre logiciel d'édition audionumérique hôte. Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel de votre logiciel hôte.

6.6 Tube Compressor



Le Tube Compressor

À propos

Les lampes (tubes) sont connues pour fournir un son particulièrement plaisant ; dans un compresseur, leur caractère sonore joue un rôle de premier plan.

Contrôles

- **INPUT** permet d'ajuster le niveau en entrée du compresseur. Si ce paramètre est réglé trop haut, il peut entraîner de la distorsion.
- **THRESHOLD** définit le niveau au-dessus duquel le signal est compressé.
- **RATIO** contrôle l'atténuation que subit le signal lorsque le compresseur est déclenché. Plus le Ratio est élevé, plus la compression est forte et la dynamique du signal écrasée.

- **ATTACK** permet d'ajuster le temps mis par le compresseur pour se déclencher. Une plus grande valeur d'Attack permet de mieux conserver la dynamique du signal d'origine.
- **RELEASE** permet d'ajuster le temps mis par le compresseur pour revenir à son état normal après que le signal soit retombé en-dessous du seuil. Avec une très petite valeur de Release, le compresseur suit les variations de volume très précisément, ce qui peut produire un son haché.
- **GAIN** permet de contrôler l'amplification du signal compressé.

Contrôles Expert

- **SATURATION** permet d'ajouter de la saturation aux caractéristiques des lampes.
- **KNEE** permet d'ajuster la courbe de réponse du compresseur, de douce (effet de compression léger) à dure (effet plus serré et brutal).
- **DYNAMIC** contrôle la réponse dynamique de la lampe virtuelle de ce composant. Augmentez la valeur de ce contrôle pour écraser légèrement la dynamique.
- **SIDECCHAIN** permet de contrôler le compresseur à l'aide d'un signal externe. Lorsqu'il est allumé, le SideChain est activé. En mode Stand-alone, vous pouvez contrôler le compresseur à l'aide d'un signal externe, paramétrable dans la fenêtre Audio and MIDI Settings, dans l'onglet routing. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au manuel Application Reference de GUITAR RIG 5. En mode Plug-in, configurez le signal à utiliser pour le déclenchement du compresseur grâce à la fonction de routage de canal de votre logiciel d'édition audionumérique hôte. Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel de votre logiciel hôte.

6.7 Volume Pedal



La Volume Pedal

À propos

Ce contrôle de volume tout simple permet d'atténuer ou de booster le niveau, à n'importe quel point de votre chaîne de signal.

Contrôles

La tirette contrôle le volume, du minimum (complètement à gauche) au maximum (complètement à droite). Le RIG KONTROL ou tout autre pédale d'expression MIDI, seront parfaits pour contrôler ce paramètre.

- **VOL** est le contrôle de volume général de ce composant. Utilisez-le pour régler le niveau obtenu lorsque la tirette est complètement à droite.

Contrôles Expert

- **MIN VOLUME** définit le niveau lorsque la tirette est complètement à gauche.
- **HALF VOLUME** définit le niveau lorsque la tirette est au milieu. Il est possible de donner un ressenti plus agréable à la pédale en ajustant la courbe de variation de volume grâce à ce paramètre.

7 Equalizer (Egaliseurs)

Un Egaliseur est un moyen puissant pour amplifier ou atténuer certaines parties du spectre de fréquences. C'est l'une des manières les plus basiques pour modeler votre son, et GUITAR RIG 5 propose de nombreux outils pour cela.

7.1 Custom EQ



Le Custom EQ

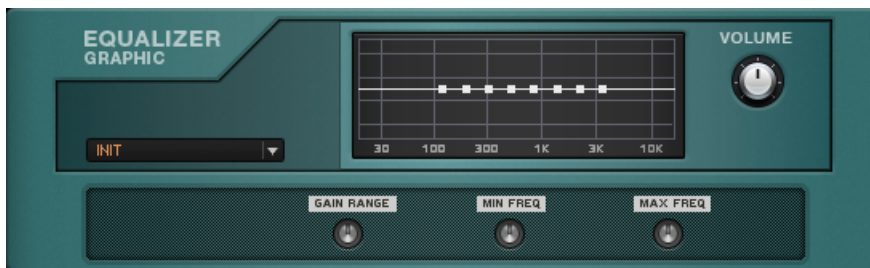
À propos

Le Custom EQ émule un égaliseur très populaire dans les studios de nos jours. Son égalisation est particulièrement colorée et chaude.

Contrôles

- Le curseur **TONE** contrôle l'équilibre entre les aigus et les basses. Baissez-le pour booster les basses fréquences et supprimer les hautes fréquences ; montez-le pour obtenir l'effet inverse.
- **FREQ** définit la fréquence centrale de l'atténuation des médiums contrôlée par le bouton Scoop.
- **SCOOP** contrôle l'atténuation des fréquences médiums.
- **VOLUME** définit le volume général de ce composant.

7.2 EQ Graphic



L'EQ Graphic

À propos

Ce module est composé de plusieurs filtres passe-bande découpant le spectre audio en huit bandes, chacune pourvue d'un gain individuel.

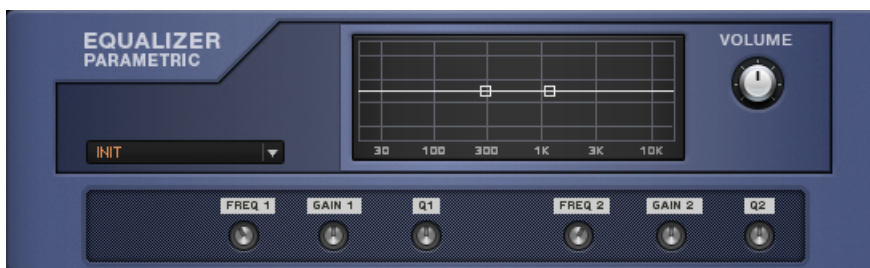
Contrôles

- Les petits carrés de l'affichage permettent de définir le gain de chaque bande de fréquence. Faites glisser un carré vers le haut pour augmenter le gain de cette bande, vers le bas pour le diminuer. Double-cliquez sur un carré pour ramener le gain à zéro.
- Le curseur **VOLUME** contrôle le volume général du module.

Contrôles Expert

- **GAIN RANGE** définit la quantité maximale de boost ou d'atténuation, dont dépendent les réglages de gain. Ce paramètre peut être fixé entre ± 1 dB (ajustements très fins) et ± 30 dB (effet très intense).
- **MIN FREQ / MAX FREQ** permettent de définir les fréquences centrales de la bande la plus basse et de la bande la plus haute, dont dépendent les positions des bandes de fréquences intermédiaires.

7.3 EQ Parametric



L'EQ Parametric

À propos

Un égaliseur paramétrique est un outil de contrôle du son très sophistiqué, qui permet non seulement de booster ou d'atténuer une plage de fréquences, mais aussi de contrôler la largeur ou " Q " de la bande de fréquences en question. L'affichage graphique illustre la réponse du filtre, et les bulles d'aide associées à chaque "poignée" affichent la fréquence associée en Hertz, ainsi que la quantité de boost ou d'atténuation en décibels.

EQ Parametric possède deux étages complets d'égalisation paramétrique.

Contrôles

Il y a deux manières de régler ce composant :

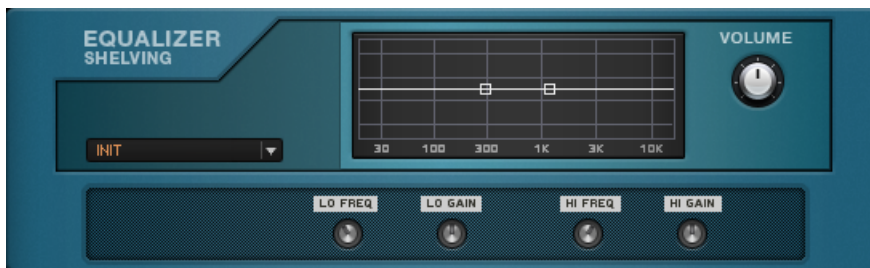
- ▶ Cliquez sur un des points carrés du graphique et faites-le glisser : vers le haut pour augmenter le gain, vers le bas pour diminuer le gain, sur les côtés pour changer la fréquence centrale de la bande.
- ▶ Vous pouvez ajuster ces mêmes paramètres grâce aux boutons du mode Expert.
 - **VOLUME** contrôle le niveau de sortie de ce module.

Contrôles Expert

- **FREQ 1** et **FREQ 2** définissent les fréquences centrales de chacun des filtres.
- **GAIN 1** et **GAIN 2** définissent la quantité de boost ou d'atténuation.

- Q1 et Q2 définissent les largeurs des bandes de fréquences affectées par les filtres.

7.4 EQ Shelving



L'EQ Shelving

À propos

Un Égaliseur Shelving est la combinaison d'un filtre passe-haut et d'un filtre passe-bas. Un filtre passe-haut laisse "passer" les hautes fréquences ; autrement dit, il atténue les basses. Un filtre passe-bas atténue les hautes fréquences.

Un tel égaliseur permet régler des problèmes tels qu'un manque de brillance dans les aigus ou des basses fréquences trop présentes. L'affichage graphique illustre la réponse du filtre, et les bulles d'aide associées à chaque "poignée" affichent la fréquence associée en Hertz, ainsi que la quantité de boost ou d'atténuation en décibels.

Contrôles

Il y a deux manières de régler ce composant :

- ▶ Cliquez sur un des points carrés du graphique et faites-le glisser : vers le haut pour augmenter le gain, vers le bas pour diminuer le gain, sur les côtés pour changer la fréquence limite.
- ▶ Vous pouvez ajuster ces mêmes paramètres grâce aux boutons du mode Expert.
 - Le curseur **VOLUME** définit le volume de sortie du module.

Contrôles Expert

- **LO FREQ** définit la fréquence haute limite pour Gain1 (passe-bas).
- **LO GAIN** contrôle le gain du filtre passe-bas.
- **HI FREQ** définit la fréquence basse limite pour Gain2 (passe-haut).
- **HI GAIN** contrôle le gain du filtre passe-haut.

8 Filters (Filtres)

Pour faire simple, on peut dire que les Filtres sont des Égaliseurs préconfigurés pour un usage spécifique. Cette collection de filtres et de pédales wah-wah vous permettra de créer des effets de balayages fréquentiels et de pics de résonance afin d'obtenir de superbes effets.

8.1 AutoFilter



L'Auto Filter

À propos

L'AutoFilter est un filtre à bandes multiples qui réagit aux dynamiques de votre jeu. Cet effet, particulièrement populaire dans les musiques funk et disco, apporte une touche synthétique aux instruments.

Contrôles

- **SENS** contrôle la sensibilité de l'AutoFilter, et doit être réglé en fonction du niveau de sortie de votre guitare. Si le filtre ne se déclenche pas, ou ne balaye pas assez, augmentez la sensibilité. Si le filtre se déclenche trop facilement, baissez la sensibilité.
- Lorsque l'interrupteur **UP/DOWN** est réglé sur "Down", jouer une corde déclenche le balayage du filtre vers les basses fréquences (d'autant plus bas que vous jouez fort) ; tandis que le son de votre corde baisse, la fréquence du filtre remonte progressivement. Lorsque l'interrupteur est réglé sur "Up", jouer une corde déclenche le balayage du filtre vers les hautes fréquences (d'autant plus haut que vous jouez fort) ; tandis que le son de votre corde baisse, la fréquence du filtre redescend progressivement.

- **RANGE** définit l'amplitude du balayage du filtre. Montez la valeur de ce contrôle pour obtenir un balayage fréquentiel plus grand.
- **RESO** (Résonance) contrôle la finesse de la réponse fréquentielle du filtre. Augmentez la valeur de ce contrôle pour obtenir un effet plus prononcé.
- **LPF/BPF/HPF** permet de régler continûment le mode de filtrage entre trois types de filtre :
 - Passe-bas (**LPF**) – le filtre laisse passer les basses fréquences et atténue les hautes fréquences ;
 - Passe-bande (**BPF**) – le filtre laisse passer une bande de fréquences et atténue les fréquences plus hautes et plus basses que cette bande.
 - Passe-haut (**HPF**) – le filtre laisse passer les hautes fréquences et atténue les basses fréquences.

Contrôles Expert

- **ATTACK** définit le temps mis par le filtre pour effectuer son balayage fréquentiel, entre 5 ms et 80 ms.
- **RELEASE** définit le temps mis par le filtre pour retourner à sa position initiale après le balayage, entre 50 ms et 80 ms. Avec un niveau de Release peu élevé, l'AutoFilter peut suivre les plus faibles changements de niveau. Ceci peut produire un son haché ; augmentez la valeur de ce contrôle pour une retombée du son plus douce.
- **OFFSET** permet d'ajuster la fréquence centrale du filtre, c'est-à-dire le point de départ du balayage.
- **WET** permet d'ajuster le mélange du signal d'origine et du signal traité. C'est particulièrement utile pour la basse, car le filtre risque de rendre le son un peu mince. Baissez la valeur de ce paramètre pour injecter un peu du signal d'origine et résoudre ce problème.

8.2 Cry Wah



La Cry Wah

À propos

La Cry Wah modélise la pédale wah-wah la plus populaire de tous les temps. Son utilisation la plus évidente s'effectue en conjonction avec le Rig Kontrol ; cependant, de nombreux guitaristes de renom ont utilisé la wah-wah en mode "fixe", afin d'obtenir un simple pic de résonance fréquentielle dans leur son.

Contrôles

- La tirette permet de contrôler la fréquence centrale du filtre de la wah-wah. Glissez la tirette vers la gauche pour faire baisser cette fréquence, et vers la droite pour la faire augmenter.

Contrôles Expert

- [STEREO](#) permet d'utiliser le composant en mode stéréo.

8.3 Filterbank



Le Filterbank

À propos

Le FILTERBANK est le dernier-né des effets de GUITAR RIG 5 - un filtre résonnant multi-mo-
de. Son interface ressemble à celle d'un égaliseur graphique, mais il peut faire tellement
plus !

Contrôles

- **DRY/WET** permet de définir le mix entre le signal direct et le signal traité par le filtre.
- Chacune des 8 tirettes représente deux filtres passe-bande. Chaque filtre peut complète-
ment couper sa bande de fréquences ; ce filtrage radical offre un immense potentiel en
matière de design sonore.
- Le curseur **STRETCH** situé à droite des tirettes augmente l'envergure fréquentielle des fil-
tres. Avec ce contrôle complètement à gauche, les filtres agissent sur des bandes de fré-
quences très étroites ; complètement à droite, les bandes de fréquences affectées sont les
plus larges.
- Le contrôle **SHIFT** permet de déplacer la fréquence moyenne d'effet des filtres : la fré-
quence est plus basse à gauche et plus haute à droite.

Contrôles Expert

- **STEREO** permet d'utiliser le composant en mode stéréo. Une diode s'illumine lorsque cette fonction est activée.
- Le contrôle **RESONANCE** rend le filtrage plus intense et saillant, afin d'obtenir le son classique des wah-wahs et des synthétiseurs.
- Chaque tirette représente deux filtres passe-bandes ; le paramètre **BAND SPLIT** permet d'éloigner encore plus les fréquences moyennes de chacun de ces filtres.
- **LR SPLIT** permet de décaler dans des directions opposées les bandes de fréquences des couples de filtres gauche/droite représentés par chaque tirette. Par exemple, tournez le potentiomètre vers la droite pour décaler les filtres du canal de droite vers les hautes fréquences et les filtres du canal de gauche vers les basses fréquences.

8.4 Pro-Filter



Le Pro Filter

À propos

Le Pro-Filter est basé sur un filtre du célèbre synthé Pro-53 de Native Instruments. Son son épais et riche fonctionne très comme contrôle de tonalité d'une guitare ; mais assigner le curseur de Cutoff à une pédale d'expression en fait aussi un superbe pédale wah-wah.

Pour des effets plus sophistiqués, essayez de moduler le paramètre Cutoff à l'aide d'un des nombreux composants Modificateurs. Par exemple, il est possible de créer des effets de filtre synchronisés au rythme, grâce au Step Sequencer.

Contrôles

- **CUTOFF** définit la fréquence à laquelle le filtre opère (fréquence de coupure). Le filtrage s'effectue au-dessus et/ou en-dessous de cette fréquence, suivant l'état du curseur **LPF/BPF/HPF**.

- **RESO** permet de régler la largeur de bande du filtre – montez ce contrôle pour affiner la plage de fréquence affectée et mettre en valeur la fréquence centrale. Complètement à droite, le contrôle **RESO** met le filtre en auto-oscillation. La fréquence résultante est une note contrôlable par le curseur **CUTOFF**.
- **SLOPE** définit le taux d'atténuation des fréquences à partir de la fréquence de coupure (cutoff). Complètement baissé, les fréquences sont atténuées doucement, à un taux de 12 dB par octave. Complètement à fond, les fréquences sont atténuées à un taux de 24 dB par octave, produisant un effet de filtre beaucoup plus prononcé.
- **LPF/BPF/HPF** permet de régler continûment le mode de filtrage entre trois types de filtre :
 - Passe-bas (**LPF**) – le filtre laisse passer les basses fréquences et atténue les hautes fréquences ;
 - Passe-bande (**BPF**) – le filtre laisse passer une bande de fréquences et atténue les fréquences plus hautes et plus basses que cette bande.
 - Passe-haut (**HPF**) – le filtre laisse passer les hautes fréquences et atténue les basses fréquences.

8.5 Real Wah



La Real Wah

À propos

La Real Wah modélise une pédale wah-wah custom qui, dès son apparition à la fin des années 90, est instantanément devenue un classique.

Contrôles

- La tirette permet de contrôler la fréquence centrale du filtre de la wah-wah. Glissez la tirette vers la gauche pour faire baisser cette fréquence, et vers la droite pour la faire augmenter.

Contrôles Expert

- **STEREO** active le traitement stéréo de ce composant.

8.6 Talk Wah



La Talk Wah

À propos

Ce module est similaire à une wah-wah, mais il utilise un type de filtre différent qui imite la formation des voyelles par une bouche humaine. Le résultat est proche des effets “talk box” très populaires dans les années 70.

Contrôles

- La tirette contrôle la fréquence centrale du filtre. Glissez-la vers la gauche pour obtenir un son ressemblant à un “o” ; au centre pour un son ressemblant à un “a” ; vers la droite pour un son ressemblant à un “e”. Contrôlez ce paramètre avec la pédale d’expression de votre RIG KONTROL ; vous serez surpris par les sons que vous pouvez tirer de votre guitare.

Contrôles Expert

- **STEREO** active le traitement stéréo de ce composant.

- L'interrupteur **BRIGHT** accentue la réponse des fréquences aiguës.
- **VOLUME** est le contrôle de volume général de ce composant.
- **SIZE** permet d'ajuster la taille de la "bouche virtuelle", ce qui influe sur la sonorité générale du module.

8.7 Wah-Wah Pedal



La Pédale Wah-Wah

À propos

La pédale wah-wah classique est un filtre dont le pic de résonance fréquentielle balaye une plage de fréquences donnée : la wah-wah de GUITAR RIG 5 est probablement la réalisation la plus versatile de ce principe ! Des réglages indépendants pour la fréquence du filtre, sa résonance, ainsi que pour les volumes en début, milieu et fin de course permettent de personnaliser méticuleusement la réponse de votre pédale.

Contrôles

- La tirette permet de contrôler la fréquence centrale du filtre. Tirée vers la gauche, elle fait baisser cette fréquence ; vers la droite, elle la fait augmenter. La pédale d'expression du RIG KONTROL est idéale pour contrôler ce paramètre.

Contrôles Expert

- **STEREO** active le traitement stéréo de ce composant.

- **LP-BP-HP** permet de définir les caractéristiques du filtre (passe-bas, passe-bande et passe-haut) continûment entre les trois types de filtre. LP possède la réponse typique d'un filtre passe-bas ; BP donne un effet de wah-wah traditionnelle ; HP atténue les basses fréquences au fur et à mesure que vous entraînez la tirette vers la droite.
- **DRY** permet d'ajuster le mélange du signal d'origine et du signal traité. Augmentez la valeur de ce paramètre pour injecter plus de signal d'origine (non traité) dans le mix.
- **FREQ MIN** définit la fréquence du filtre lorsque la tirette est complètement à gauche.
- **FREQ MID** définit la fréquence du filtre lorsque la tirette est au milieu.
- **FREQ MAX** définit la fréquence du filtre lorsque la tirette est complètement à droite.
- **RES MIN** définit la résonance du filtre lorsque la tirette est complètement à gauche.
- **RES MID** définit la résonance du filtre lorsque la tirette est au milieu.
- **RES MAX** définit la résonance du filtre lorsque la tirette est complètement à droite.
- **VOLUME MIN** définit le volume du filtre lorsque la tirette est complètement à gauche.
- **VOLUME MID** définit le volume du filtre lorsque la tirette est au milieu.
- **VOLUME MAX** définit le volume du filtre lorsque la tirette est complètement à droite.

9 Modifiers (Modificateurs)

S'il vous est arrivé de programmer un synthétiseur, vous avez déjà utilisé des modificateurs tels que des oscillateurs basse fréquence ou des séquenceurs par pas ; ces modules sont des outils typiques pour la création de sons synthétiques. Entre les mains d'un guitariste, les modificateurs ouvrent les portes d'un monde de possibilités à explorer.

9.1 Bases pour les Modificateurs

Pour appréhender le principe des Modificateurs, il est bon de commencer par décrire ce qu'ils ne font pas : un Modificateur ne génère pas de son, ni n'altère directement un son. Un Modificateur est plutôt un contrôleur logique qui détermine quand éteindre ou allumer un signal.

Beaucoup d'effets incorporent des modificateurs dans leur circuit. Par exemple, les compresseurs utilisent des détecteurs d'enveloppe pour déterminer les moments d'attaque et de relâche dans le signal. Les vibratos utilisent un oscillateur basse fréquence (LFO) pour générer leur pulsation. Les Auto-wahs détectent le niveau de signal entrant pour contrôler le déclenchement du filtre balayant. Ces briques de base vous permettront donc de créer de nouveaux effets inouïs, ou de développer des simulations d'amplis encore plus réalistes et "vivantes".

Pour activer un modificateur, il suffit d'effectuer un glisser-déposer de l'étiquette du module (par exemple ANALOG SEQ) sur le paramètre que vous souhaitez contrôler.

9.2 Contrôles Expert

Chaque Modificateur contient les Contrôles Expert suivants :

- Chacune des quatre entrées du panneau Expert représente un paramètre contrôlé par le Modificateur. Vous pouvez assigner chacune des quatre entrées à pratiquement n'importe quel paramètre de votre rack.
- La petite marque située devant le nom du paramètre indique que cette cible est activée. Pour désactiver temporairement cette cible, cliquez dessus.

- Pour supprimer définitivement une cible, cliquez sur la croix (X) située à droite de la tirette.
- La tirette ajuste la direction et l'intensité de l'effet sur le paramètre cible par rapport à la valeur de contrôle.

9.3 Analog Sequencer



L'Analog Sequencer

À propos

L'Analog Sequencer peut générer séquentiellement et en boucle une série de 16 signaux de contrôle, séparés d'une durée rythmique allant de la noire à la triple croche. Il est possible de modifier la valeur de chacun des 16 signaux de contrôle, afin de créer un signal de contrôle global complexe et rythmique.

Créer une Séquence de "Pas"

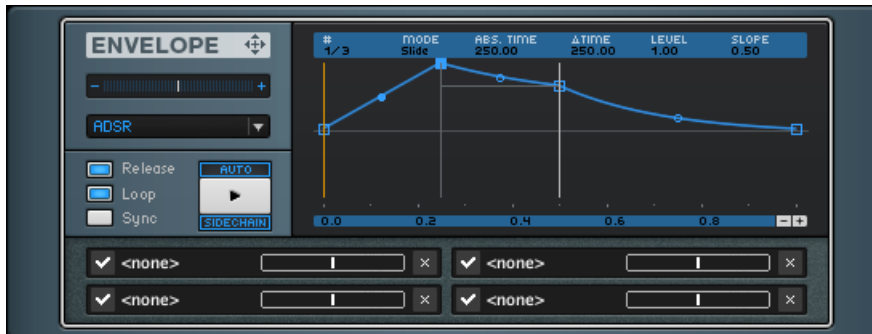
Les 16 colonnes numérotées avec les tirettes verticales représentent les 16 "pas" ou événements. Ces "pas" sont déroulés cycliquement, en rythme avec le Métronome. A un instant donné, la position au sein de la séquence est indiquée par une lumière orange se déplaçant en-dessous des tirettes. Chaque "pas" modifie la valeur du signal de contrôle en fonction de la po-

sition de la tirette concernée ; la position centrale d'une tirette est neutre, c'est-à-dire qu'au "pas" concerné, aucun signal de contrôle n'est envoyé. Double-cliquez sur une tirette pour la ramener en position neutre.

Contrôles

- **Resolution** définit la valeur rythmique à laquelle défilent les 16 "pas". Les options disponibles sont 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/16 (double croche), et 1/32 (triple croche).
- **Seq Length** permet de définir le nombre de "pas".
- **Slide** permet de contrôler la quantité de glissando, c'est-à-dire le temps mis par le signal de contrôle pour passer d'une valeur à la suivante.
- Pour une explication des contrôles Expert de ce Modificateur, veuillez consulter la section [↑9.2, Contrôles Expert](#).

9.4 Envelope



L'Envelope

À propos

L'Envelope génère un signal de contrôle très flexible, dont vous pouvez éditer précisément la forme à l'aide de l'éditeur graphique. Dans la plupart des cas (si Auto est activé), l'enveloppe est déclenchée à chaque fois que vous jouez une note. Bien sûr, vous pouvez aussi utiliser le bouton Lecture pour la déclencher manuellement ou à l'aide d'un contrôleur externe.

Presets

Le composant Enveloppe possède les presets suivants :

ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release). C'est le réglage par défaut, tel qu'on le rencontre dans la plupart des synthétiseurs.

Decay permet d'ajuster la durée de Déclin du signal de contrôle.

Hold définit la durée de maintien d'une valeur de contrôle.

Rhythm fournit une enveloppe avec beaucoup de nœuds pour créer une sensation de mouvement.

Stairs fournit la représentation graphique d'un escalier.

Zig Zag offre une enveloppe en dents de scie.

Contrôles

- [Release](#)
- [Loop](#) permet de boucler l'événement défini.
- [Sync](#) synchronise l'Enveloppe avec le Métronome ou l'horloge externe.
- [Auto](#) démarre la lecture de l'enveloppe lorsqu'un signal entrant est reçu ; il reste toutefois possible de déclencher l'enveloppe manuellement à l'aide du bouton Lecture.
- [Sidechain](#) permet de contrôler l'Enveloppe à l'aide d'un signal externe. [Auto](#) doit être activé pour utiliser la fonction [Sidechain](#).

Éditer le Graphe de l'Enveloppe

Dans le graphique central, la ligne bleue représente l'évolution du signal de contrôle (axe vertical) au fil du temps (axe horizontal). La ligne verticale orange indique la valeur actuelle du signal de contrôle.

L'enveloppe présente par défaut consiste en quatre petits carrés (appelés points de rupture ou nœuds) définissant les valeurs du signal de contrôle à certains instants suivant le déclenchement de sa lecture. Vous pouvez les déplacer vers le haut ou le bas pour augmenter ou diminuer la valeur du signal de contrôle ; vers la gauche ou la droite pour changer leur position temporelle.

- Le premier et le dernier nœuds sont liés, car l'enveloppe finit toujours au niveau où elle commence.
- Si **Sync** est activé, les nœuds se verrouillent sur une grille représentant le battement du tempo.
- Pour ajouter un nœud : Effectuez un clic droit (Mac : [Ctrl]+clic) sur un la courbe de l'enveloppe. Pour supprimer un nœud : Effectuez un clic droit (Mac : [Ctrl]+clic) sur le nœud. En faisant glisser le petit point se trouvant entre deux nœuds, il est possible de courber le segment pour lui donner une forme concave ou convexe.
- Le nœud se trouvant le plus à gauche représente le niveau de départ de l'enveloppe.
- Si **Loop** est désactivé, le signal de contrôle suivra la courbe de l'enveloppe une fois, puis demeurera à sa valeur finale/initiale jusqu'à ce qu'un nouveau signal de déclenchement soit reçu.
- Si **Loop** est activé, le segment sustain/boucle de l'enveloppe est répété en boucle aussi longtemps qu'un signal de déclenchement est présent. Ce segment sustain/boucle est défini par des lignes verticales passant par deux des nœuds centraux. Lors de la répétition, le nœud le plus à gauche du segment est ignoré car la boucle doit commencer à la valeur à laquelle elle a fini (ce qui est indiqué par un nœud "fantôme" qui est à l'origine d'un autre segment bleu). S'il n'y a que deux nœuds dans le segment sustain/boucle, la ligne indiquant le début du segment (celle de gauche) se grise. En conséquence, le signal reste au niveau atteint à la deuxième ligne pendant toute la durée de la boucle.
- S'il y a trois nœuds centraux (autres que celui de début ou de fin) ou plus, le segment sustain/boucle peut être décalé en cliquant sur une des lignes le définissant et en la faisant glisser sur un autre nœud. Si vous réduisez le segment à seulement deux nœuds, le signal de contrôle restera au niveau atteint à la deuxième ligne pendant toute la durée de la boucle.
- Si **Release** est activé, dès que le signal de déclenchement n'est plus présent, la lecture de l'enveloppe reprend au niveau de la seconde ligne verticale. Le signal de contrôle reste alors au niveau atteint jusqu'à temps qu'il soit déclenché à nouveau. Si **Release** est désactivé, l'enveloppe est lue jusqu'à la ligne verticale de droite, quelle que soit la durée du signal de déclenchement reçu. La partie se trouvant à droite de la deuxième ligne verticale est ignorée, et le signal de contrôle reste au niveau atteint à la deuxième ligne verticale jusqu'à ce que l'enveloppe soit déclenchée à nouveau.

Le Bandeau de Paramètres

Le Bandeau de Paramètres situé au-dessus de l'enveloppe affiche diverses données et offre des paramètres additionnels pour l'édition.

- A gauche du bandeau, en-dessous du symbole #, se trouve le numéro du nœud en cours d'édition.
- Mode offre deux options : [Slide](#) et [Fixed](#). En mode Slide, si vous faites bouger un nœud vers la gauche ou la droite, le reste de l'enveloppe situé à sa droite se déplace aussi pour conserver sa forme, relativement au nœud déplacé. En mode Fixed, la durée totale de l'enveloppe ne change pas.
- [Abs. Time](#) affiche la durée de l'enveloppe depuis son point de départ jusqu'au segment en cours d'édition (en secondes).
- [Delta Time](#) indique le temps en secondes séparant le nœud actuellement édité de celui se trouvant juste à sa gauche.
- Level indique le niveau du point actuellement édité, en prenant comme référence la ligne centrale.
- [Slope](#) indique la courbure de la ligne arrivant au nœud actuellement édité. 0.5 correspond à une ligne droite. 0.999 correspond à la courbe la plus convexe possible. 0.001 correspond à la courbe la plus concave possible.
- Pour une explication des contrôles Expert de ce Modificateur, veuillez consulter la section [↑9.2, Contrôles Expert](#).

Règle et Zoom de l'Envelope

La règle située en-dessous de l'enveloppe a pour unité la seconde si [Sync](#) est désactivé, les valeurs de notes si [Sync](#) est activé. Si l'enveloppe s'étend au-delà du champ visible sur le graphe, cliquez sur la règle, et faites glisser la souris vers la droite ou la gauche pour faire défiler. Double-cliquez sur la règle pour adapter la visualisation graphe exactement à la taille de l'enveloppe

Pour changer l'échelle de la règle en zoomant ou en dézoomant, cliquez sur les symboles (+) et (-) situés en bas à droite. Ceci permet aussi de définir la quantification temporelle des nœuds si [Sync](#) est activé.

9.5 Input Level (Niveau d'Entrée)



L'Input Level

À propos

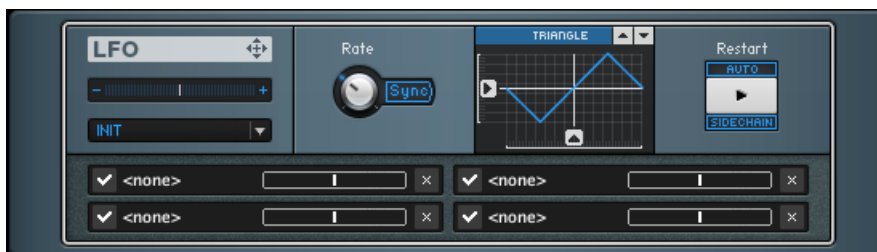
Le Modificateur Input Level (Niveau d'Entrée) génère un signal de contrôle basé sur le niveau du signal en entrée du rack. Cela s'appelle généralement un "suiveur d'enveloppe", puisqu'il produit un signal imitant les changements d'amplitude en entrée. L'application la plus classique consiste à contrôler des filtres ; c'est le cas du composant AutoFilter. Cependant, il est possible d'utiliser plus subtilement de ce Modificateur pour rendre les simulations d'amplis encore plus réalistes.

Contrôles

- **Volume** définit l'amplitude globale du signal de contrôle.
- **Offset** permet d'ajuster la valeur minimale du signal de contrôle. Par défaut, le signal de contrôle varie entre -1 et $+1$, 0 étant la valeur médiane. Lorsqu'offset est au maximum, la valeur minimale du signal de contrôle est 0 .
- **Attack** définit le temps mis par le signal de contrôle pour atteindre sa valeur cible (entre 1 et 978 ms). Si Attack est trop faible, cela peut créer des craquements lorsque le signal entrant apparaît (changement de valeur trop brusque) ; réglez une valeur plus élevée du paramètre Attack pour adoucir cet effet.
- **Decay** définit le temps mis par le signal de contrôle pour revenir à sa valeur initiale, en l'absence de signal entrant (entre 10 et 9863 ms).

- [Sidechain](#) permet de contrôler l'Enveloppe à l'aide d'un signal externe. [Auto](#) doit être activé pour utiliser la fonction [Sidechain](#).
- Pour une explication des contrôles Expert de ce Modificateur, veuillez consulter la section [↑9.2, Contrôles Expert](#).

9.6 LFO



Le LFO

À propos

Le terme LFO (Low Frequency Oscillator ; Oscillateur Basse Fréquence) fait référence à une forme d'onde périodique de fréquence inférieure aux fréquences audio. En tant que Modificateur, cela permet de créer des valeurs de paramètre de contrôle variant constamment.

Contrôles

- [Rate](#) définit la fréquence du LFO, de 0.01 Hz (oscillations par seconde) à 10.24 Hz. Lorsque le composant est synchronisé (voir ci-dessous), l'unité utilisée passe des Hertz aux unités de rythme.
- [Tempo Sync](#) permet de synchroniser le LFO au tempo d'horloge du logiciel hôte ou du Métronome, suivant votre réglage de synchronisation.
- [WAVEFORM](#) fournit un affichage graphique de la forme d'onde du signal de contrôle. Les flèches situées à droite du graphique permettent de choisir une forme d'onde sinusoïdale, triangulaire, carrée, en dents de scie, ou aléatoire.
- [Polarity](#) inverse en un clic la polarité de la forme d'onde, et conséquemment les variations de valeur du signal de contrôle.

- **Start Phase** permet de définir le point de la forme d'onde auquel commence la lecture lorsque le bouton Lecture est cliqué. La valeur en question dépend de la forme d'onde. Avec une forme d'onde sinusoïdale à 0 degré (Start Phase au centre), le signal de contrôle démarre à 0, et commence par augmenter. A 180 degrés (Start Phase tourné complètement à droite), le signal de contrôle démarre à 0, mais commence par baisser.
- Le bouton Lecture redéclenche le LFO, qui ne s'arrête jamais. Pour déclencher automatiquement ce bouton lorsque vous jouez une note, activez le petit bouton **Auto** situé juste au-dessus.
- **Sidechain** permet de redéclencher le LFO à l'aide d'un signal externe. **Auto** doit être activé pour utiliser la fonction **Sidechain**.
- Pour une explication des contrôles Expert de ce Modificateur, veuillez consulter la section [↑9.2, Contrôles Expert](#).

9.7 Step Sequencer



Le Step Sequencer

À propos

Le Step Sequencer peut générer séquentiellement 16 signaux de contrôle défilant à un rythme compris entre la noire et la triple croche. Veuillez remarquer qu'il est impossible de modifier le niveau généré par ces "pas" ; ce sont des signaux de déclenchement marche/arrêt, destinés à créer des effets rythmiques.

Créer une Séquence de “Pas”

La barre horizontale munie de 16 boutons numérotés est le cœur du Step Sequencer. Ces boutons défilent de 1 à 16, comme indiqué par le surlignage orange défilant de manière synchronisée avec le tempo du Métronome. Les boutons actifs sont bleus ; ils déclenchent l’envoi d’un signal de contrôle aux paramètres assignés (leur liste est visible dans le menu déroulant Targets). Cliquez sur un des bouton pour l’activer ou le désactiver.

Paramètres

- **Resolution** définit la valeur rythmique à laquelle défilent les 16 “pas”, qui influe directement la vitesse de déclenchement des signaux de contrôle. Les options disponibles sont 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/16 (double croche), et 1/32 (triple croche).
- **Seq Length** permet d’ajuster la longueur de la séquence en réduisant le nombre de “pas”.
- **Legato** permet de lier les “pas” activés et adjacents, afin d’obtenir des “pas” plus longs.
- **Attack** définit le temps mis par le signal de contrôle pour atteindre sa valeur maximale une fois qu’il a été déclenché (entre 4 et 1233 ms).
- **Decay** définit le temps mis par le signal de contrôle pour retourner à sa valeur minimale une fois qu’il a été déclenché (entre 4 et 2197 ms).
- **Width** définit la durée du signal de contrôle déclenché par un “pas” actif. Complètement à droite, cette durée est celle de l’unité rythmique définie dans Resolution (la durée d’un “pas”).
- **Offset** permet de décaler toutes les valeurs du signal de contrôle d’une valeur constante.
- Pour une explication des contrôles Expert de ce Modificateur, veuillez consulter la section [↑9.2, Contrôles Expert](#).

10 Modulation

Un modulateur apporte du mouvement dans ce qui est à la base un son statique. Les pédales d'effet de modulation classiques sont les chorus, les vibratos et les flangers. GUITAR RIG 5 propose un large éventail de modulateurs à insérer où vous le désirez dans votre rack. La plupart des composants de modulation peuvent être synchronisés avec l'horloge du logiciel hôte ou avec celle du métronome.

10.1 Electric Lady



L'Electric Lady

À propos

L'Electric Lady est un flanger stéréo particulièrement versatile. Modélisé d'après un effet classique et intemporel, l'Electric Lady produit des sons allant du chorus ou du flange le plus subtil aux timbres métalliques les plus étranges et aux effets de souffle de flange les plus extrêmes. En mode Statique, le module se comporte comme un filtre produisant des sons de tintement.

Contrôles

- **RATE** contrôle la vitesse de l'oscillateur basse fréquence créant la modulation du flanger.
- **STATIC** désactive l'oscillateur basse fréquence, mettant ainsi le module en mode Statique. Le module devient alors un filtre statique avec les caractéristiques de la position extrême du flanger, définie par le bouton Depth.

- **DEPTH** contrôle l'intensité de la modulation. Augmentez la valeur de ce contrôle pour élargir la plage de fréquences affectée par le module.
- **COLOR** permet d'ajuster la fréquence des filtres, ce qui modifie le timbre global de l'effet.

Contrôles Expert

- **SYNC** permet de synchroniser la fréquence du LFO au tempo de l'hôte ou à celui du Métromome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **INVERT** inverse la phase du signal traité, ce qui donne à l'effet un timbre différent.
- **ROTATE** change les différences de phase entre le LFO du canal de droite et celui du canal de gauche, pour un effet stéréo.
- **DRY/WET** permet d'ajuster le mélange de signal traité et non traité.

10.2 Ensemble



L'Ensemble

À propos

Cet effet unique est modélisé d'après un processeur vintage très populaire. Il crée un son polyphonique en ajoutant au signal des versions très légèrement désaccordées de lui-même. Il produit aussi un effet de vibrato.

Contrôles

- **VOLUME** permet de définir le volume global de ce composant.

- **CHORUS** permet de définir la profondeur de l'effet de chorus ; ce contrôle n'est actif qu'en mode Chorus.
- **MODE** permet de passer du mode Chorus au mode Vibrato.
- **DEPTH** définit l'ampleur de la déviation du pitch ; ce contrôle n'est actif qu'en mode Vibrato.
- **RATE** définit la vitesse du vibrato, et n'est actif qu'en mode Vibrato.

Contrôles Expert

- **TEMP SYNC** permet de synchroniser le réglage du contrôle Rate au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **DRY/WET** définit le ratio entre le son non traité et le son traité.
- **BASS** contrôle le niveau des basses fréquences.
- **MID** contrôle le niveau des fréquences moyennes.
- **TREBLE** contrôle le niveau des hautes fréquences.
- **DELAY** définit le temps de délai du circuit de chorus, c'est-à-dire le temps qui s'écoule avant que l'effet n'affecte le signal.
- **STEREO** permet d'ajuster le panoramique des voix du chorus, de mono à stéréo totale.

10.3 Flanger



Le Flanger

À propos

Ce module basé sur le delay permet de créer des effets de chorus, de flanger, ainsi que de modulation de pitch, suivant le réglage de l'interrupteur Mode :

- Le Chorus ajoute des copies du signal légèrement désaccordées, créant ainsi un son polyphonique.
- Le Flange produit un son évoquant le souffle du vent, à partir d'un mélange du signal original et d'une copie du signal subissant un délai modulé.
- La modulation de pitch est plus connue sous le nom de vibrato ; elle crée une variation cyclique du pitch.

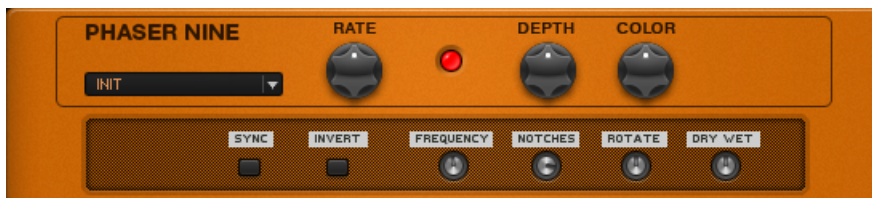
Contrôles

- **SPEED** définit la fréquence de modulation de l'effet sélectionné par l'interrupteur Mode.
- **INTENSITY** permet de contrôler le ratio de son traité et non traité ; son effet est différent suivant le Mode utilisé – testez ses possibilités !
- **WIDTH** définit la profondeur de l'effet sélectionné, c'est-à-dire l'écart entre les deux extrêmes de la modulation.
- **MODE** permet de choisir le mode d'utilisation de l'effet : Chorus, Flanger, ou Pitch Modulation.

Contrôles Expert

- **SYNC** permet de synchroniser le contrôle Rate au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation
- **STEREO** crée un effet stéréo extra-large.

10.4 Phaser Nine



Le Phaser Nine

À propos

Ce phaser est modélisé d'après un autre célèbre effet ; il ajoutera toutes sortes de miroitements à votre son de guitare.

Contrôles

- **RATE** contrôle la vitesse de l'oscillateur basse fréquence créant la modulation du flanger.
- **DEPTH** permet de contrôler l'intensité du phaser.
- **COLOR** contrôle le timbre du phaser créé par effet de feedback (réinjection du signal de sortie en entrée). Les réglages les plus hauts mettent en avant les harmoniques du son.

Contrôles Expert

- **SYNC** permet de synchroniser la fréquence du LFO au tempo de l'hôte ou à celui du Métromome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **INVERT** inverse la phase du signal traité, ce qui donne à l'effet un timbre différent.
- **FREQUENCY** définit la fréquence de base autour de laquelle la modulation de l'oscillateur basse fréquence s'effectue.
- **NOTCHES** définit le nombre de creux que l'effet applique à la plage de fréquences.
- **ROTATE** change les différences de phase entre le LFO du canal de droite et celui du canal de gauche, pour un effet stéréo.
- **DRY/WET** permet d'ajuster le mélange de signal traité et non traité.

10.5 Rotator



Le Rotator

À propos

Cet effet simule un caisson de HP tournant. Un véritable caisson de HP tournant possède deux éléments – le rotor bas et le rotor haut. Ce module émule fidèlement les deux, grâce à ses contrôles séparés pour chacun.

Contrôles

- **ROTATOR** permet de basculer la vitesse de rotation des HP de rapide à lente.
- **BALANCE** permet d'ajuster l'équilibre entre les sons respectivement produits par la corne d'aigus et par le HP de basses. Tournez ce curseur dans le sens des aiguilles d'une montre pour obtenir plus d'aigus, et dans le sens inverse pour plus de basses.
- **PAN** modifie le placement panoramique des HP d'aigus et de basses dans la stéréo. Tournez ce curseur dans le sens des aiguilles d'une montre pour déplacer les aigus à droite et les basses à gauche, et vice versa.
- **DISTANCE** définit la distance entre les micros virtuels et le caisson de HP tournant. Plus les micros sont près, plus l'effet de rotation est marqué.
- **DRY/WET** permet d'ajuster la force de l'effet ; tournez ce curseur à fond dans le sens des aiguilles d'une montre pour n'entendre le signal qu'à travers le caisson de HP tournant.

Contrôles Expert

- **CAB TONE** permet de désactiver les simulations de caisson de HP du Rotator, pour offrir plus d'options de personnalisation. Pour obtenir un son authentique, insérez juste avant le Rotator un composant Cabinets & Mics possédant deux chaînes de signal. L'une des chaînes sera le caisson de Basses du Rotator, avec le Pan complètement à gauche ; l'autre sera la Corne d'Aigus, avec le Pan complètement à droite. Par défaut, le Rotator utilise le canal de gauche comme signal du rotor basse, et le canal de droite comme signal du rotor aigu, créant ainsi une nouvelle image stéréo avec son effet tournant.
- Chaque rotor (aigu et basse) possède le même jeu de contrôles :
- **SLOW** enclenche la vitesse de rotation lente pour le rotor.
- **FAST** enclenche la vitesse de rotation rapide pour le rotor.
- **ACCEL** contrôle l'accélération des rotors lorsque leur vitesse passe de lente à rapide ou inversement. Cela peut être une transition très lente ou presque instantanée.
- **SPREAD** permet d'ajuster la largeur de l'image stéréo ; cela représente la distance entre les micros virtuels.

10.6 Stereo Tune



Le Stereo Tune

À propos

Le STEREO TUNE est un effet élargissant le champ stéréo de votre son. Utilisez cet effet pour obtenir un son de plateau plus large, et un effet d'image stéréo mouvante.

Contrôles

- **MIX** permet de mélanger le signal direct et le signal traité par le composant.

- SPLIT permet de définir la fréquence de coupure pour le signal d'entrée désaccordé. Ceci permet de ne pas appliquer l'effet aux basses fréquences.
- DRIFT contrôle le désaccordage du signal d'entrée, suivant un pourcentage. Les canaux de gauche et de droite sont accordés à des fréquences différentes, afin d'obtenir un effet stéréo plus large.
- SPREAD permet de définir l'effet sur le signal traité, de mono à stéréo.

10.7 Stoned Phaser



Le Stoned Phaser

À propos

Le Stoned Phaser apporte un effet tourbillonnant au son qui évoque instantanément le Rock Psychédélique. Ce composant modélise un phaser très populaire dans les années 70.

Contrôles

- **RATE** permet de contrôler la vitesse de l'effet du phaser.
- **SYNC** permet de synchroniser la fréquence du phaser au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.
- L'interrupteur **COLOR** offre une variation de timbre par rapport au son du phaser classique.

Contrôles Expert

- **INVERT** change la phase du signal modifié, offrant encore une autre couleur pour cet effet.

- **NOTCHES** définit le nombre d'étapes du modificateur de phase. Cliquez sur le numéro, et faites glisser la souris pour choisir le nombre d'étapes, de 1 à 5.
- **COLOR STRENGTH** contrôle l'influence du bouton Color sur le son.
- **SWEEP MIN** définit la limite de fréquence basse du balayage.
- **SWEEP MAX** définit la limite de fréquence haute du balayage.
- **ROTATE** change les différences de phase entre le LFO du canal de droite et celui du canal de gauche, pour un effet stéréo.
- **DRY/WET** permet d'ajuster le mélange de signal traité et non traité.

10.8 Tremolo



Le Tremolo

À propos

Ce composant crée une variation d'amplitude périodique, donnant un effet de pulsation.

Contrôles

- **INTENS** contrôle la profondeur de l'effet.
- **RATE** définit la fréquence de modulation. Les réglages élevés donnent un aspect chatoyant au son.
- **SYNC** permet de synchroniser la fréquence du trémolo au tempo de l'hôte ou à celui du Métrologue, suivant vos réglages de synchronisation.
- **STEREO Pan** active un effet trémolo stéréo : lorsque le volume augmente sur un canal, il diminue sur l'autre, et vice versa.

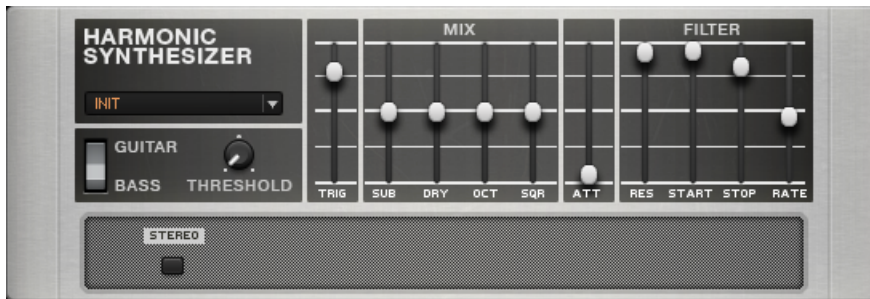
Contrôles Expert

- **WIDTH** permet de contrôler le rapport entre les durées des phases d'amplitude haute et basse. Augmentez ce contrôle pour augmenter les "silences" entre les moments où le signal est à pleine amplitude. En mode stéréo, tournez ce curseur vers la gauche pour diminuer les durées des intervalles où le signal est entendu sur le canal de gauche, et vice versa. Tournez le curseur vers la droite pour obtenir l'effet inverse.
- **DOWN** permet de contrôler la durée de retombée du trémolo, c'est-à-dire le temps qu'il met à passer du volume le plus élevé au volume le plus bas.
- **UP** permet de contrôler la durée d'attaque du trémolo, c'est-à-dire le temps qu'il met à passer du volume le plus bas au volume le plus élevé. Réglez ces deux derniers contrôles au minimum crée un effet de bégaiement assez nerveux.

11 Pitch

Une collection d'effets de pitch et d'effets de type synthé pour des sons modernes et intéressants. Il est temps de jouer avec les harmoniques !

11.1 Harmonic Synthesizer



L'Harmonic Synthesizer

À propos

L'Harmonic Synthesizer vous ouvre les portes d'un monde de sons synthétiques contrôlés directement par votre guitare. Il vous permettra de recréer des sons classiques, mais aussi de générer des effets totalement inouïs.

Cet effet ajoute trois voix synthétiques au signal de base – une sous-octave, une octave et un signal carré – que vous pouvez mélanger à votre goût. Il possède aussi un filtre activé par l'enveloppe du signal entrant.

Veillez remarquer que ce composant suit mieux les variations de pitch de l'instrument si vous jouez des notes seules (et non pas des accords).

Contrôles

- **GUITAR/BASS** permet de choisir la plage de fréquence du filtre balayant, afin de l'adapter à une guitare ou à une basse.

- **THRESHOLD** agit comme une porte à seuil pour le signal d'entrée. Seul les signaux plus élevés que le seuil sont transmis et peuvent déclencher l'enveloppe de volume et le filtre à balayage. Choisissez un réglage adapté à votre instrument et à votre type de jeu.
- La tirette **TRIGGER** définit la sensibilité du déclenchement du balayage du filtre ; augmentez ce contrôle pour déclencher le filtre avec un signal plus faible. Si vous réglez ce contrôle trop haut, le filtre risque de “bégayer” à cause de déclenchements multiples de son balayage. Expérimentez jusqu'à trouver le réglage adéquat.
- **SUB** contrôle le volume de la sous-octave ajoutée par le synthé. Cela ne fonctionne qu'avec les notes simples.
- **DRY** contrôle le volume du signal original (non traité).
- **OCT** contrôle le volume de l'octave supérieure ajoutée par le synthé.
- **SQR** ajoute un signal carré (comme saturé) imitant le signal original, et contrôlé par la dynamique de votre jeu.
- **ATT** met en forme l'enveloppe d'attaque du synthé. Plus ce réglage est haut, plus lente est l'apparition du signal ; le son d'attaque de l'instrument s'en trouve atténué.
- **RES** contrôle la résonance et la largeur du filtre. Les valeurs hautes donnent une plage de fréquences plus étroite et un pic fréquentiel du filtre plus prononcé.
- **STRT** règle la fréquence de départ du balayage du filtre.
- **STOP** définit la fréquence d'arrêt du balayage du filtre. Si **Start** et **Stop** sont réglés à la même valeur, le filtre sera statique, mettant en valeur cette fréquence commune.
- **RATE** définit la vitesse de balayage du filtre, entre sa fréquence de départ et sa fréquence d'arrêt.

11.2 Oktaver



L'Oktaver

À propos

Ce composant ajoute au signal original deux autres signaux dont les pitches sont respectivement une et deux octave plus bas. Veuillez noter que :

L'Oktaver ne fonctionne correctement qu'avec les notes simples, et non avec les accords. Insérez l'Oktaver vers le début de votre chaîne de signal. Ne le faites pas précéder par de la réverb, du delay ou des effets de modulation, cela risquerait d'interférer avec son processus de détection de notes. Cependant, l'Oktaver fonctionne généralement correctement en aval des compresseurs et des Égaliseurs.

Contrôles

- **DIRECT** définit le niveau du signal non traité.
- **OCT 1** définit le niveau du signal situé une octave en-dessous du signal original.
- **OCT 2** définit le niveau du signal situé deux octaves en-dessous du signal original.

Contrôles Expert

- **CUTOFF** permet de modifier le timbre des signaux **OCT 1** et **OCT 2** individuellement. Augmentez ce contrôle pour un son plus clair.
- **RESO** permet d'ajuster séparément la résonance des signaux **OCT 1** et **OCT 2**.
- **STEREO** active le traitement stéréo de ce composant.

11.3 Pitch Pedal



La Pitch Pedal

À propos

La Pitch Pedal offre le même effet que la barre de vibrato d'une guitare, à ceci près que l'accordage relatif est conservé lorsque vous utilisez l'effet. Il est recommandé d'utiliser une pédale d'expression pour contrôler le changement de pitch tout en gardant les mains libres.

Les contrôles Expert offrent de nombreux paramètres permettant de personnaliser l'effet. Si vous ne voulez pas les régler vous-même, choisissez un réglage classique parmi les Presets de Composant.

Contrôles

- **DRAG** modifie le pitch du signal, dans la plage définie par les contrôles Expert.
- **DRY/WET** permet d'ajuster le mélange de signal traité et non traité.

Contrôles Expert

- **MIN SHIFT** définit le changement de pitch (intervalle et sens) lorsque la tirette Drag est complètement à gauche. L'intervalle de choix est +/-24 demi-tons.
- **MIN DETUNE** permet un accordage fin du changement de pitch pour la position d'extrême gauche de la tirette. La plage de choix est ± 100 cents.
- **MAX SHIFT** définit le changement de pitch (intervalle et sens) lorsque la tirette Drag est complètement à droite. L'intervalle de choix est +/-24 demi-tons.
- **MAX DETUNE** permet un accordage fin du changement de pitch pour la position d'extrême droite de la tirette. La plage de choix est ± 100 cents.

- **FEEDBACK** définit la quantité de signal sortant réinjecté en entrée – cela permet des effets intéressants. Par exemple, si la Pitch Pedal est réglée pour transposer le signal de +1 demi-ton, le signal réinjecté subira une nouvelle transposition d'un demi-ton, et ainsi de suite... le tout résultant en une série de notes ascendante et chromatique.
- **DELAY** permet de définir le délai de réinjection du signal dans la boucle de Feedback, entre 10 et 50 ms. Lorsque ce Delay est long, le Feedback crée une série de notes discrètes ; lorsqu'il est plus court, cela agit plus comme une légère réverb.

11.4 Resochord



Le Resochord

À propos

Le RESOCHORD est un nouveau composant de la catégorie Pitch de GUITAR RIG 5. Le Resochord est une banque de six filtres en peignes accordés entre eux selon l'accord sélectionné. Les résultats sont plus marquants sur les contenus non mélodiques (tels que les percussions) car le Resochord imprime son propre contenu harmonique au signal d'entrée.

Contrôles

Le curseur **MIX** contrôle la quantité de signal traité. La section **MODE** possède trois contrôles et un interrupteur.

- L'interrupteur permet de basculer entre les modes **CHORD** et **STRING**. En mode **CHORD**, trois contrôles sont utilisés :
 - **CHORD** permet d'ajuster la superposition de l'accord sur le signal traité.
 - **STYLE** permet de déterminer le type d'accord utilisé, parmi les choix major, minor, alt, meta et frank.

- Le paramètre **KEY** permet de transposer le Resochord par demi-tons.
- En mode **STRING**, seuls les contrôles **SPREAD** et **KEY** sont utilisés.
 - **SPREAD** permet de définir l'étalement de la bande de fréquences affectée.
 - Le paramètre **KEY** permet de transposer le Resochord par demi-tons.
- En mode **CHORD**, les six filtres en peignes sont accordés selon divers accords. En mode **STRING**, les six filtres en peignes sont centrés autour d'une fréquence unique, et peuvent être étalés pour obtenir un effet intense de type chorus.
- Le curseur **DECAY** permet d'ajuster la durée de tenue de l'effet après la fin du signal original.

Contrôles Expert

- **BRIGHTNESS** permet d'obtenir plus de hautes fréquences dans l'effet.
- **FEEDBACK** intensifie l'effet, en ajoutant de la résonance.
- **INPUT GAIN** permet d'augmenter le niveau du signal en entrée de l'effet.
- **MUTE** coupe le son de l'effet.

12 Reverbs

Les Réverbs proposent la version électronique des effets de résonance obtenu dans certains environnements particuliers. Techniquement parlant, les réverbs sont de courts delays ; cependant, elles méritent bien une catégorie à part !

12.1 Iceverb



L'iceverb

À propos

L'iceverb est une réverb très colorée, qui permet de donner l'impression que votre son sort d'une grotte de glace géante – ou d'un igloo ! Plus sérieusement, ce module possède un large éventail de type de salles, et un filtre pouvant même être utilisé comme une wah-wah très particulière si vous le contrôlez à l'aide d'une pédale d'expression.

Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de réverb, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **SIZE** permet de contrôler la durée de la réverb, et de varier la perception de la taille de la salle réverbérante.
- **COLOR** définit la plage de fréquences accentuée par le filtre précédant le module de réverbération. Ce paramètre ressemble à une pédale wah-wah, puisqu'il permet de faire glisser un fort pic fréquentiel de bas en haut du spectre.
- **ICE** contrôle l'intensité du filtre, c'est-à-dire la résonance de la bande de fréquences accentuée.

- **FREEZE** coupe complètement le son du signal non traité, et augmente le volume du signal réverbéré en conséquence. Déclenchez cette fonction pour créer des arrêts impressionnants suivis par un son de réverb majestueux.
- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de réverb, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Les sons en cours de traitement continueront de sonner après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le paramètre **DRY/WET** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

12.2 Little Reflektor



Le Little Reflektor

À propos

Le LITTLEREFLEKTOR est une autre nouvelle réverb de GUITAR RIG 5. Cette réverb particulièrement versatile est très simple à utiliser, et peut fournir des effets subtils ou extrêmes.

Contrôles

- **DRY/WET** contrôle la quantité de signal traité par la réverb.
- La fenêtre de contrôle possède 8 boutons pour **SHORT**, **MED**, **LONG**, **XXL**. Ils servent à choisir la durée de la réverb.
- **A** et **B** offrent différents styles de réverb et de réflexions.
- **DECAY** définit le temps de retombée de la réverb. Tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, ce contrôle augmente le temps de retombée de la réverb.
- **LOW CUT** est un filtre passe-haut destiné à couper les basses fréquences, qui peuvent troubler le son de la réverb.

- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de réverb, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Les sons en cours de traitement continueront de sonner après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le paramètre **DRY/WET** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

12.3 Octaverb



L'Octaverb

À propos

L'Octaverb est une puissante réverb stéréo qui modélise très précisément les premières réflexions acoustiques dans huit types de salles différentes. En plus des contrôles habituels d'une réverb, tels que la taille de la salle, ce module possède des paramètres uniques utilisables pour produire des effets subtils aussi bien qu'extrêmes.

Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de réverb, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **ER MODE** définit la forme de la salle réverbérante, qui influe directement sur la couleur de la réverb en modélisant différents types de premières réflexions du son. Ces premières réflexions produisent des échos plus ou moins distincts, avant que les réflexions suivantes ne créent un effet plus diffus. Ce paramètre propose des presets réalistes tels que "Concrete Room" ("Salle en Béton") et d'autres totalement virtuels, comme "Strange Localization" ("Emplacement Étrange") – testez-les et jouez avec le paramètre Size pour entendre leurs effets.

- **SIZE** définit la quantité et la durée de la réverbération diffuse qui succède aux premières réflexions. La perception de la taille de salle est principalement liée à ce paramètre.
- **HI-DAMP** contrôle l'atténuation des hautes fréquences lors du processus de réverbération.
- **BASSTRAP** contrôle la quantité de basses fréquences "piégées" par la réverbération. Augmentez ce paramètre pour gonfler les basses de la réverb.
- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de réverb, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Les sons en cours de traitement continueront de sonner après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le paramètre **DRY/WET** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

Contrôles Expert

- **EQ** est un contrôle de tonalité supplémentaire, principalement utile pour booster ou atténuer les plus hautes fréquences du signal traité.
- **Wetlevel** définit le volume du signal traité, afin de pouvoir changer le mix sans modifier le volume du signal non traité.
- **Source** définit la position du signal non traité dans le panorama stéréo. Tournez ce curseur vers la droite pour placer le signal non traité vers le canal de droite, et inversement.
- **Width** permet d'ajuster le panorama stéréo pour le signal traité : tournez ce curseur complètement à droite pour distribuer le signal réverbéré sur les deux canaux de la stéréo. Au centre, le traitement s'effectue en mono. Complètement à gauche, les canaux sont inversés : le signal gauche de la réverb est envoyé en sortie droite, et vice versa.
- **Freeze** coupe complètement le son du signal non traité, et augmente le volume du signal réverbéré en conséquence. Déclenchez cette fonction pour créer des arrêts impressionnants suivis par un son de réverb majestueux.

12.4 Spring Reverb



La Spring Reverb

À propos

Voici l'effet de réverb classique que l'on trouve dans les vieux amplis datant d'avant l'apparition des modules de réverb à transistors. Heureusement, cette version n'en reproduit pas les bruits et bourdonnements habituels.

Contrôles

- **REVERB** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de réverb, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **TIME** définit le temps de retombée de la réverb. Tournez ce curseur vers la droite pour allonger le temps de retombée.
- **BASS** permet de contrôler les caractéristiques de la réponse aux basses fréquences. Augmentez ce contrôle pour un son contenant plus de basses fréquences.
- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de réverb, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Utilisez ce bouton pour créer des "éclats" isolés de réverb. Si le paramètre **REVERB** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

Contrôles Expert

- **SPRING LENGTH** ajuste la longueur du ressort virtuel. Les ressorts courts produisent un effet plus fin et métallique ; les ressorts plus longs produisent un son plus diffus, dont le temps de retombée est plus long.

- **HIGH DAMP** permet de réduire le temps de retombée pour les hautes fréquences, en conjonction avec le paramètre **Time**.
- **LOW DAMP** permet de réduire le temps de retombée pour les basses fréquences, en conjonction avec le paramètre **Time**.

12.5 Studio Reverb



La Studio Reverb

À propos

La Studio Reverb produit une simulation réaliste des réverbs de diverses salles et pièces.

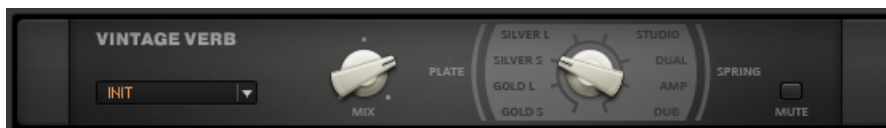
Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de réverb, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **PRE DELAY** permet d'ajuster une courte temps d'attente avant que le signal réverbéré n'apparaisse.
- **ROOM SIZE** définit le volume de la pièce virtuelle. Tournez ce curseur vers la droite pour définir une grande salle de concert, et vers la gauche pour un petit auditorium ou une chambre.
- **BRIGHT** booste les hautes fréquences dans le signal réverbéré.
- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de réverb, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Utilisez ce bouton pour créer des "éclats" isolés de réverb. Si le paramètre **REVERB** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

Contrôles Expert

- **STEREO** permet de contrôler la “largeur stéréo” du signal réverbéré.
- **TREBLE** contrôle le temps de retombée des hautes fréquences, en conjonction avec le paramètre Time.

12.6 Vintage Verb



La Vintage Verb

À propos

Ce composant offre une sélection des plus belles réverbs, à portée de clic ! La Vintage Verb propose des sons de réverbs classiques, à plaques et à ressorts.

Contrôles

- **MIX** définit la quantité de signal traité par la réverb.
- Le second contrôle offre huit choix distincts d'effet de réverb.
- **GOLD S** produit un son de type réverb à plaque courte, à feuille d'or.
- **GOLD L** produit un son de type réverb à plaque longue, à feuille d'or.
- **SILVER S** produit un son de type réverb à plaque courte.
- **SILVER L** produit un son de type réverb à plaque longue.
- Le choix suivant est la réverb à ressort **STUDIO**. Elle produit un son similaire à celui d'un réverb à ressort, sans que le bruit ("boing") généralement associé aux ressorts ne soit aussi présent.
- La réverb **DUAL** utilise deux ressorts en série pour générer une longue réverb au son unique.

- Le choix **AMP** émule les réverbs à ressort que l'on trouve dans les amplis de guitare, avec beaucoup de bruits de ressort ("boing" et "splash").
- Pour finir, la réverb à ressort **DUB** imite le style des célèbres producteurs Jamaïcains — des tonnes de résonance et un son un peu fermé.
- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de réverb, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Si le paramètre **REVERB** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

13 Effets spéciaux

Une collection d'effets spéciaux pour un sound design avancé et des effets inhabituels.

13.1 Grain Delay



Le Grain Delay

À propos

Le Grain Delay est bien plus qu'un module de delay supplémentaire. Avec son approche granulaire innovante, il permet aussi bien d'affiner subtilement vos sons que de créer des murs d'échos massifs – tous ses paramètres influant les uns sur les autres, c'est une véritable invitation à l'exploration sonore, débouchant sur des effets véritablement uniques. Le signal est découpé en samples de longueur aléatoire (les "grains") qui subissent un delay, sont transformés et répétés de plusieurs manières, avec entre autres une puissante fonction stéréo. Le Grain Delay peut rendre votre son aussi fou que vous le désirez, tout en restant contrôlable à tous niveaux.

Contrôles

- **DRY/WET** permet d'ajuster la quantité de signal injectée dans le module de delay, afin de contrôler l'intensité de l'effet.
- **MODULATION** permet d'ajuster la quantité de vibrato (déviation périodique du pitch) appliquée au signal.

- **PITCH** contrôle le pitch shift (déviation du pitch) appliqué aux échos. La quantité de déviation se définit en demi-tons, et peut aller jusqu'à 4 octaves dans chaque direction. De plus, la durée de chaque "grain" est étirée (time stretch) en fonction du même paramètre – imaginez un magnétophone jouant à différentes vitesses ! Cet effet de désaccordage ne s'applique pas au signal de feedback (signal sortant réinjecté en entrée) et ne produira donc pas de décalages successifs, mais plutôt un décalage global de tous les échos.
- **FINE** permet de décaler le pitch en cents, plus finement qu'avec le paramètre Pitch.
- **SIZE** définit la durée des samples injectés dans l'étage de delay. Le signal original est découpé en petits bouts (des "grains") de cette durée, qui sont répétés. Si les samples sont étirés (time stretch) grâce au paramètre Pitch, chaque sample sera répété plusieurs fois au sein de son grain, ou découpé pour conserver la durée définie.
- **SPACE** permet de contrôler la durée s'écoulant entre les répétitions de chaque grain, relativement au paramètre Size. Réglé à 100%, la première répétition commence dès que le grain est mis en tampon. Réduisez le paramètre Space pour faire commencer l'écho plus tôt, et vice versa. Cela produit, respectivement, un recouvrement, ou un espacement des échos.
- **DENSITY** permet de contrôler le feedback, c'est-à-dire la quantité de signal sortant réinjectée en entrée du module. Le feedback minimum produit un seul écho ; augmentez la valeur de ce paramètre pour créer des échos multiples qui peuvent être modulés et saturés, en fonction des paramètres Expert.
- **DRIVE** permet d'ajuster la quantité de saturation créée par le feedback répété du signal dans le composant.
- **H-CUT** définit la fréquence de coupure d'un filtre appliqué au signal traité. Les fréquences supérieures à ce seuil sont fortement atténuées.
- **L-CUT** définit la fréquence de coupure d'un filtre appliqué au signal traité. Les fréquences inférieures à ce seuil sont fortement atténuées.
- **REVERSE** déclenche la lecture des échos en sens inverse.
- **FREEZE** permet d'arrêter de sampler de nouveaux grains ; le dernier grain samplé continue à être utilisé tant que ce bouton est activé.

- **MUTE** coupe le signal injecté dans le module de delay, ne laissant entendre que la partie non traitée du signal. Les delays en cours de traitement continueront de sonner après que vous ayez cliqué sur ce bouton. Si le paramètre **DRY/WET** est au maximum, vous n'entendrez plus aucun son car plus aucun signal ne sera envoyé dans la section de son direct (non traité).

Contrôles Expert

- **Sync** permet de synchroniser le paramètre Size au tempo d'horloge du logiciel hôte ou du Métrologue, suivant votre réglage de synchronisation.
- **Jitter** permet de faire très légèrement varier la durée des différents grains, afin d'obtenir une texture plus animée.
- **Stereo** permet de contrôler la distribution du signal traité sur les deux canaux de la stéréo. Augmentez ce paramètre pour obtenir une oscillation des échos de droite à gauche, afin de créer un effet ping-pong.

13.2 Ring Modulator (Modulateur en Anneau)



Le Ring Modulator

À propos

Le Modulateur en Anneau est un effet fondateur de l'ère de la musique bruitiste analogique. L'idée de base est extrêmement simple, rien de plus que la multiplication du signal entrant par celui d'un oscillateur, mais il en résulte une grande variété de sonorités uniques.

Contrôles

- La section **MOD** offre les contrôles suivants :
- **RING** permet de mélanger le signal original et le signal traité par le Ring Modulator.
- **FM** détermine la quantité de modulation appliquée au signal original.
- Le curseur **FREQ** contrôle la fréquence du signal d'oscillateur modulant le signal original.
- **HI/LO** détermine la plage de fréquences (Haute/Basse) de l'oscillateur, et influe directement sur les paramètres **FM** et Freq.
- Le LFO (Oscillateur Basse Fréquence) ajoute du mouvement au son, en affectant périodiquement la fréquence de l'oscillateur de la section **MOD**.
- Le curseur **AMOUNT** contrôle la quantité de modulation appliquée par le LFO à la fréquence de l'oscillateur principal.
- Le curseur **RATE** contrôle la fréquence de la modulation périodique du LFO.
- Sine/Square permet d'utiliser une forme d'onde sinusoïdale ou carrée pour le LFO ; cela induit des variations de la fréquence de l'oscillateur principal soit douces, soit abruptes.
- La diode rouge clignote à la fréquence du LFO.

Contrôles Expert

- **SYNC** permet de synchroniser la fréquence du LFO au tempo de l'hôte ou à celui du Métrologue, suivant vos réglages de synchronisation.
- **EDGE** permet de modifier la forme d'onde de l'oscillateur principal. Vous pouvez ainsi ajouter des harmoniques, et rendre le son résultant plus agressif.

14 Tools (Outils)

Les Composants Outils (Tools) sont au cœur de l'extrême flexibilité de GUITAR RIG 5. Ces outils vous permettront de créer de nouveaux sons, frais et extraordinaires.

14.1 Container



Le Container

À propos

Un nouveau composant a fait son apparition parmi les Outils : le CONTAINER. Le CONTAINER vous permettra de combiner divers modules afin de créer de puissants multi-effets, avec jusqu'à seize macro contrôleurs. Grâce au CONTAINER, gardez votre rack bien organisé ; réutilisez et échangez vos combinaisons d'effets favorites parmi tous vos presets GUITAR RIG.

Contrôles

Lors de la première ouverture, quatre contrôleurs sont disponibles pour l'assignation de paramètres. Il est possible de configurer jusqu'à seize contrôleurs à la fois. Les contrôleurs peuvent être ajoutés ou supprimés à l'aide du menu déroulant CONTROLS. Chaque macro contrôleur peut être affiché sous la forme d'un potentiomètre ou d'un bouton, à l'aide de son menu contextuel. Chaque contrôleur du Container peut agir à distance sur un total de huit paramètres.

- Le haut du CONTAINER possède deux boutons : un x et une flèche.

- Le **x** permet d'effacer tous les effets contenus dans le CONTAINER.
- La flèche permet d'afficher ou de cacher les effets contenus dans le module.
- CONTROLS permet de définir le nombre de macro contrôleurs. Un CONTAINER peut posséder quatre, huit, douze ou seize contrôleurs.
- Les boutons des Macro Contrôleurs servent à agir à distance sur les paramètres d'autres effets.
- À côté de l'étiquette de chaque contrôleur est affiché le nom du paramètre. Cette étiquette sert aussi à assigner des paramètres à ce contrôleur. Il suffit d'effectuer un glisser-déposer de l'étiquette sur n'importe quel paramètre que vous désirez contrôler au sein du rack du CONTAINER.

Contrôles Expert

- Le PANNEAU EXPERT est contextuel ; il affiche tous les paramètres assignés à un seul contrôleur du CONTAINER à la fois.
- L'étiquette bleue située à gauche indique quel macro contrôleur est sélectionné. Il vous suffit de cliquer sur l'étiquette située à gauche d'un macro contrôleur pour que le PANNEAU EXPERT affiche les assignations de ce contrôleur particulier. Le contrôleur sélectionné est signalé par deux lignes bleues surlignant son étiquette.
- 1-4 affiche les quatre premiers paramètres contrôlés par le Macro Contrôleur sélectionné.
- 5-8 affiche les quatre paramètres suivants contrôlés par le Macro Contrôleur sélectionné.
 - Ces affichages indiquent le nom de chaque paramètre contrôlé à distance par le CONTAINER.
 - La petite case à cocher active ou désactive le contrôle.
 - Le **x** supprime toutes les assignations de la liste.
 - Les deux poignées situées à droite du paramètre assigné permettent d'ajuster la plage de valeurs sur laquelle le paramètre est contrôlé à distance.

Assigner des Paramètres aux Macro Contrôleurs du Container

Les étiquettes situées à côté des contrôleurs mentionnent la fonction assignée à chacun. Créer des assignations de fonctions est très facile, grâce au glisser-déposer :

1. Cliquez sur l'étiquette d'un contrôleur du CONTAINER, et faites-la glisser sur un contrôle d'un composant situé dans le rack du CONTAINER pour assigner cette fonction.
2. Pendant que vous glissez la souris en maintenant son bouton enfoncé, le pointeur indique, grâce à une petite flèche, les contrôles que vous pouvez assigner.
3. Un petit symbole Sens Interdit s'affiche pour les zones ne convenant pas à une assignation.

Configuration des Assignations

Les assignations du CONTAINER peuvent être gérées dans le panneau expert. Cliquez sur le bouton en forme de flèche pour faire apparaître les assignations, puis cliquez sur une étiquette ou sur un contrôleur du CONTAINER pour sélectionner ce contrôleur particulier. Les fonctions assignées à ce contrôleur s'affichent alors dans le panneau Expert.

Voici ce que vous pouvez faire à l'aide des contrôles Expert :

- Assigner des fonctions en effectuant un glisser-déposer de l'étiquette bleue située en haut à gauche.
- Modifier le nom affiché sur l'étiquette du contrôleur sélectionné ; saisissez un nom dans le champ du milieu, en haut des contrôles Expert. C'est ce nom qui apparaîtra dorénavant sur l'étiquette de ce contrôleur du CONTAINER, quoi qu'affiche l'étiquette bleue du panneau expert.
- Il y a deux pages Expert contenant 4 emplacements d'assignations chacune. Si vous utilisez plus de 4 assignations, cliquez sur le bouton 5-8 pour afficher la deuxième page.
- Pour désactiver temporairement une assignation, décochez la case située à sa gauche. Cliquez à nouveau pour réactiver l'assignation.
- Pour supprimer une assignation, cliquez sur le bouton X (Croix) situé à sa droite.

Plage de Variation des Paramètres

La ligne horizontale représente la plage de valeurs pour le paramètre concerné par chaque assignation. Pour ajuster

la correspondance établie entre les valeurs envoyées par le contrôleur et celles du paramètre assigné, vous pouvez cliquer et

faire glisser les poignées situées à gauche et à droite de la ligne.

- La poignée de gauche définit la valeur assignée lorsque le contrôleur est à zéro ; celle de droite la valeur assignée lorsque le contrôleur est au maximum.
- Il est possible de faire glisser les poignées jusqu'à n'importe laquelle des deux extrémités ; vous pouvez donc inverser le mapping, afin par exemple de faire diminuer (plutôt qu'augmenter) la valeur du paramètre du potentiomètre assigné lorsque vous augmentez la valeur du contrôleur. C'est particulièrement utile si vous désirez assigner deux changements de valeur à un seul contrôleur, comme par exemple monter le gain et baisser le volume master en même temps sur un ampli.

14.2 Crossover Mix



Le Crossover

À propos

Ce composant est similaire au Split, puisqu'il divise le signal suivant deux sections indépendantes, permettant la création de chaînes de traitement parallèles. Cependant, seules les fréquences basses du signal alimentent la section LOW ; les hautes fréquences alimentent quant à elles la section HIGH. La fréquence seuil divisant les parties LOW et HIGH est totalement ajustable. A titre d'exemple, ce composant permet de créer des chaînes d'effets complexes n'affectant que les hautes fréquences, et d'en mixer le résultat avec une partie basse plus naturelle, donnant au son une fondation plus solide.

Utilisation du Crossover Mix

Le Crossover Mix insère trois composants dans votre rack, nommés LOW, HIGH et CROSSOVER MIX. Bien qu'ils apparaissent dans le même ordre vertical que tous les autres composants de GUITAR RIG 5, le signal ne les traverse pas dans cet ordre-là. Les parties basse et haute du spectre fréquentiel passent respectivement par les sections LOW et HIGH, puis ensuite mixées par le composant CROSSOVER MIX.



Ce diagramme illustre le flux de signal à travers les composants du Crossover Mix.

Pour insérer des composants dans chaque chaîne de signal, glissez-les en-dessous des composants LOW ou HIGH, dans le rack. Pour établir une distinction entre les deux chaînes, nous les appellerons sections LOW et HIGH. Vous pouvez y construire deux sons complètement différents, ou les configurer pour utiliser simultanément deux chaînes d'effets dans votre rack. Il est même possible de créer plus de deux chemins de traitement parallèle, en insérant un autre Crossover Mix ou un Split dans une des sections du premier Crossover Mix.

Le CROSSOVER MIX offre divers paramètres permettant de définir la manière dont les deux chaînes de signal sont finalement réunies.

Contrôles

- La Tirette définit le mix des signaux issus des deux chaînes. Complètement à gauche, vous n'entendrez que la section LOW. Complètement à droite, vous n'entendrez que la section HIGH.

- **PAN** contrôle la position du signal de chaque section dans le panorama stéréo, et offre diverses possibilités de mélange.
- **FREQUENCY** définit la fréquence à laquelle le spectre est divisé en deux, les parties basse et haute étant ensuite injectées respectivement dans les sections LOW et HIGH.
- L'interrupteur "+/-" inverse la polarité (aussi appelée "phase") du signal de la section HIGH. Ceci peut modifier le son du mix résultant, à cause de divers effets d'élimination de phase.

14.3 Loop Machine



La Loop Machine

À propos

La Loop Machine permet d'enregistrer, de jouer et de superposer de multiples boucles de son. Les boucles peuvent être synchronisées avec l'hôte (mode Plug-in) ou avec le tempo du métronome, en mode autonome (Stand-alone). De plus, chaque couche séparée ainsi que la boucle globale peuvent être exportées sous forme de fichiers WAV.

Contrôles

Les quatre diodes situées à gauche du composant indiquent l'état actuel de la Loop Machine :

- **REC** : La première couche est en cours d'enregistrement ; elle définira la durée totale de la boucle (voir aussi Overdub Multiply).
- **PLAY** : La boucle est en cours de lecture ; l'enregistrement est désactivé.

- **OVERDUB** : La boucle est en cours de lecture, et l'enregistrement est activé pour la couche la plus haute.
- **EMPTY** : Rien n'a encore été enregistré.

Quand rien n'a encore été enregistré dans la Loop Machine, le bouton Lecture/Enregistrement est surligné en rouge. Le bouton Play / Record possède différentes fonctions suivant le mode dans lequel est la Loop Machine.

1. Cliquez dessus une fois pour démarrer l'enregistrement. Le bouton devient rouge.
2. Cliquez une nouvelle fois pour arrêter l'enregistrement et commencer la lecture à partir du début de la boucle. Le bouton devient vert.
3. Cliquez encore une fois pour passer en mode overdub. Le bouton devient jaune. La boucle préexistante continue d'être lue, et vous pouvez enregistrer une nouvelle couche. Vous pouvez continuer à enregistrer des overdubs tandis que la boucle se répète.

A partir de ce moment, un clic sur le bouton Lecture fait alterner l'état de la Machine entre les modes Lecture et Overdub. A chaque fois que vous passez en mode overdub, une nouvelle couche est créée. L'affichage des Couches indique combien de couches ont été enregistrées. Il est pratique de passer en mode Lecture pour vous exercer à jouer la couche suivante, puis de retourner en mode Overdub.

1. Un clic sur le bouton Stop arrête la lecture.
2. Le bouton Play est dorénavant surligné en vert, pour indiquer que quelque chose a été enregistré.
3. Pour supprimer toutes les couches, double-cliquez sur le bouton Stop.
 - Le bouton **BEAT** active un indicateur clignotant en rythme après que la première couche ait été enregistrée. Il tente de superposer une ou plusieurs mesures d'un rythme en 4/4 sur la boucle.
 - La barre de progression indique le point de lecture actuel de la boucle. Loop Time est la durée totale de la boucle ; Rec Time est le point actuel de lecture au sein de la boucle.
 - **REC VOL** permet de régler le volume en entrée du module.
 - **PLAY VOL** permet de régler le volume de lecture.
 - **UNDO** efface la couche actuelle. Cliquez plusieurs fois sur Undo pour effacer les couches successives, en partant de la plus récente. Bien qu'il soit possible d'effacer plusieurs couches successives, il n'est possible de rétablir (Redo) que la dernière couche supprimée.

- **REDO** rétablit la dernière couche supprimée.
- **Charger** (icône de dossier) permet de charger des fichiers Loop Machine, qui possèdent l'extension .ls. Un tel fichier contient les fichiers audio, ainsi que tous les paramètres d'une boucle donnée.
- **Sauvegarder** (icône de disquette) permet de sauvegarder un fichier Loop Machine, dont l'extension est .ls. Un tel fichier contient les fichiers audio, ainsi que tous les paramètres d'une boucle donnée.
- **EXP MIX** permet d'exporter la boucle globale (toutes couches mixées) en tant que fichier WAV.
- **EXP LAY** permet d'exporter la boucle sous forme d'une série de fichiers WAV représentant chacun une des couches de la boucle.

Contrôles Expert

- Si **AUTOSTART** est activé, l'enregistrement ne démarre pas dès que vous cliquez sur le bouton Play/Record, mais à partir du moment où vous commencez à jouer.
- **OVERDUB MULTIPLY** permet d'enregistrer une couche plus longue que la boucle actuelle. En mode Overdub, si la durée de la boucle est dépassée, sa durée globale sera alors doublée.
- Si **REVERSE** est activé, la boucle sera jouée à l'envers, à partir du prochain tour.
- **REC PAN** place le signal enregistré dans le champ stéréo. Ce paramètre est indépendant pour chaque couche enregistrée.
- **SYNC** permet de synchroniser la Loop Machine au tempo de l'hôte ou à celui du Métronome, suivant vos réglages de synchronisation.
- **LOOP A/B** permet de faire alterner le module entre deux instances complètement indépendantes de la Loop Machine. Lorsqu'une boucle est finalisée, cliquez sur ce bouton pour en réaliser une autre à partir de zéro ; vous pourrez finalement alterner d'une boucle à l'autre.

14.4 Master FX



L'Outil de Rack Master FX, avec un preset Delay et Reverb

Que vous désiriez laisser un long délai sonner pendant votre changement de preset, ajouter une égalisation globale à tous vos presets ou conserver votre chaîne d'effets lors d'un changement de preset de l'ampli, le module Master FX est fait pour vous.

Le module Master FX contient des composants traitant le signal après son passage à travers le Rack "standard". La seule différence est que cette section ne change pas si vous chargez un nouveau Preset de Rack.

L'utilisation de cette section vous semblera tout à fait naturelle si vous la considérez comme un Rack dans le Rack.

- Ajoutez-y des composants depuis le Pool de Composants ou depuis le Rack, en effectuant des glisser-déposer. La ligne orange indiquant l'emplacement de destination doit apparaître en dessous de l'en-tête du Master FX.
- Supprimez, déplacez ou remplacez des composants au sein de la section Master FX délimitée par un cadre gris.
- Configurez à votre guise la chaîne d'effets Master FX en utilisant les presets utilisateur ou les presets d'usine.

- Cliquez sur le X (croix) pour complètement vider la section Master FX.
- Cliquez sur la flèche pour minimiser l'affichage de la section Master FX.

Presets du Master FX

Il est possible d'enregistrer n'importe quelle chaîne de Composants au sein d'un Preset de Composant du Master FX. Cela fonctionne de la même manière qu'avec n'importe quel autre composant : cliquez sur la flèche du champ de Presets de Composant

afin d'ouvrir le menu déroulant, puis sélectionnez *Save As*. Les Presets de Master FX sont enregistrés dans la section Tools du Pool de Composants.

Il est possible de créer de nouvelles Banques, de la même façon que pour les autres Presets de Composants.

Comme les autres Outils du Rack, le Master FX ne peut pas être sélectionné.

14.5 Split



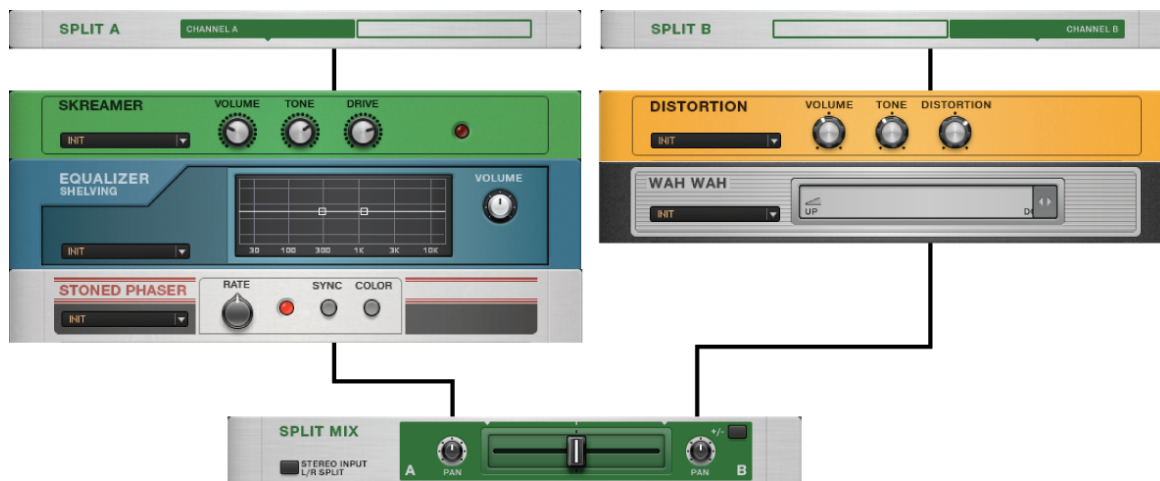
Le split de canal

À propos

Ce composant sépare le signal suivant deux chemins parallèles, ce qui est particulièrement pratique pour les effets stéréo, et pour mélanger les sons de deux chaînes d'effets indépendantes.

Utilisation du Split

Le Split insère trois composants dans votre rack, nommés SPLIT A, SPLIT B et SPLIT MIX. Bien qu'ils apparaissent dans le même ordre vertical que tous les autres composants de GUITAR RIG 5, le signal ne les traverse pas dans ce sens-là. Il est divisé suivant deux chemins parallèles représentés par les sections SPLIT A et SPLIT, qui sont ensuite mixés par le composant SPLIT MIX.



Ce diagramme illustre le flux de signal à travers les composants du Split.

Pour insérer des composants dans chaque chaîne de signal, glissez-les en-dessous de SPLIT A ou de SPLIT B, dans le rack. Pour établir une distinction entre les deux chaînes, nous les appellerons sections A et B. Vous pouvez y construire deux sons complètement différents, ou les configurer pour utiliser simultanément deux chaînes d'effets dans votre rack. Il est même possible de créer plus de deux chemins de traitement parallèle, en insérant un autre Split ou un Crossover Mix (voir ci-dessous) dans une des sections du premier Split.

Le SPLIT MIX offre divers paramètres permettant de définir la manière dont les deux chaînes de signal sont finalement réunies.

Contrôles

- La Tirette définit le mix des signaux issus des deux chaînes. Complètement à gauche, vous n'entendrez que la section A. Complètement à droite, vous n'entendrez que la section B.
- **PAN** contrôle la position du signal de chaque section dans le panorama stéréo, et offre diverses possibilités de mélange. Par exemple, vous pouvez créer des sons totalement différents pour les sections A et B, et les disposer respectivement à gauche et à droite pour donner l'effet de deux guitares jouant à l'unisson.
- **STEREO INPUT L/R SPLIT** assigne le canal d'entrée gauche du Split à la section A et le canal d'entrée droit du Split à la section B. Lorsque ce paramètre est désactivé, les deux sections traitent le même signal stéréo présent en entrée du Split. L'activation de ce paramètre est très pratique si vous utilisez GUITAR RIG 5 avec deux guitares pour lesquelles vous désirez deux sons différents.
- L'interrupteur "+/-" inverse la polarité (aussi appelée "phase") du signal de la section B. Ceci peut modifier le son du mix résultant, à cause de divers effets d'élimination de phase.

Index

A

Amplificateurs

Bass PRO [12]

Citrus [13]

Cool Plex [14]

Gratifier [15]

High White [16]

Hot Plex [17]

Jazz Amp [19]

Jump [20]

Lead 800 [21]

Plex [22]

Twang Reverb [23]

Tweed Delight [24]

Tweedman [25]

Ultrasonic [26]

B

Bouton Lecture [126]

C

Cabinets

Matched Cabinet [34]

Microphone [29]

Caissons de HP [29]

Contrôles Expert

BIAS [10]

RESPONSE [10]

Variac [9]

D**Delay / Echo**

- Delay Man [38]
- Psychedelay [40]
- Quad Delay [42]
- Tape Echo [44]
- Twin Delay [46]

Delays / Echo [38]**Distortion** [49]

- Cat [50]
- Demon Distortion [51]
- Fuzz [53]
- Gain Booster [54]
- Mezone [55]
- Skreamer [56]
- Sledgehammer [57]
- TransAmp [58]
- Treble Booster [59]

Dynamics [60]

- Limiter [61]
- Noise Gate [62]
- Noise Reduction [63]
- Stomp Compressor [64]
- Volume Pedal [67]

E**Égaliseur** [68]**Equalizer**

- Custom EQ [68]
- EQ Graphic [69]
- EQ Parametric [70]
- EQ Shelving [71]

Expert Controls

- Stereo [10]

F**Filters**

- AutoFilter [73]
- Cry Wah [75]
- Pro-Filter [77]
- Real Wah [78]
- Talk Wah [79]
- Wah-Wah Pedal [80]

M**Master** [20] [21]**Master FX** [128]**Modificateurs**

Envelope [84]

Modifiers [82]

Analog Sequencer [83]

Expert controls [82]

Input Level Modifier [88]

LFO [89]

Step Sequencer [90]

Modulation [92]

Electric Lady [92]

Ensemble [93]

Flanger [95]

Phaser Nine [96]

Rotator [97]

Stoned Phaser [99]

Tremolo [100]

O**Outils** [120]

Loop Machine [125]

P**Pitch** [102]

Harmonic Synthesizer [102]

Oktaver [104]

Pitch Pedal [105]

R**Reverbs** [108]

Iceverb [108]

Octaverb [110]

Spring Reverb [112]

Studio Reverb [113]

S**Special FX** [116]

Grain Delay [116]

Ring Modulator [118]

T**Tools**

Crossover Mix [123]

Split [129]