

Earthquake Distortion Device — Prise en main

SATURATEUR MULTIBANDE À MÉMOIRE • VST3 • AU • AAX • MACOS & WINDOWS

Le concept

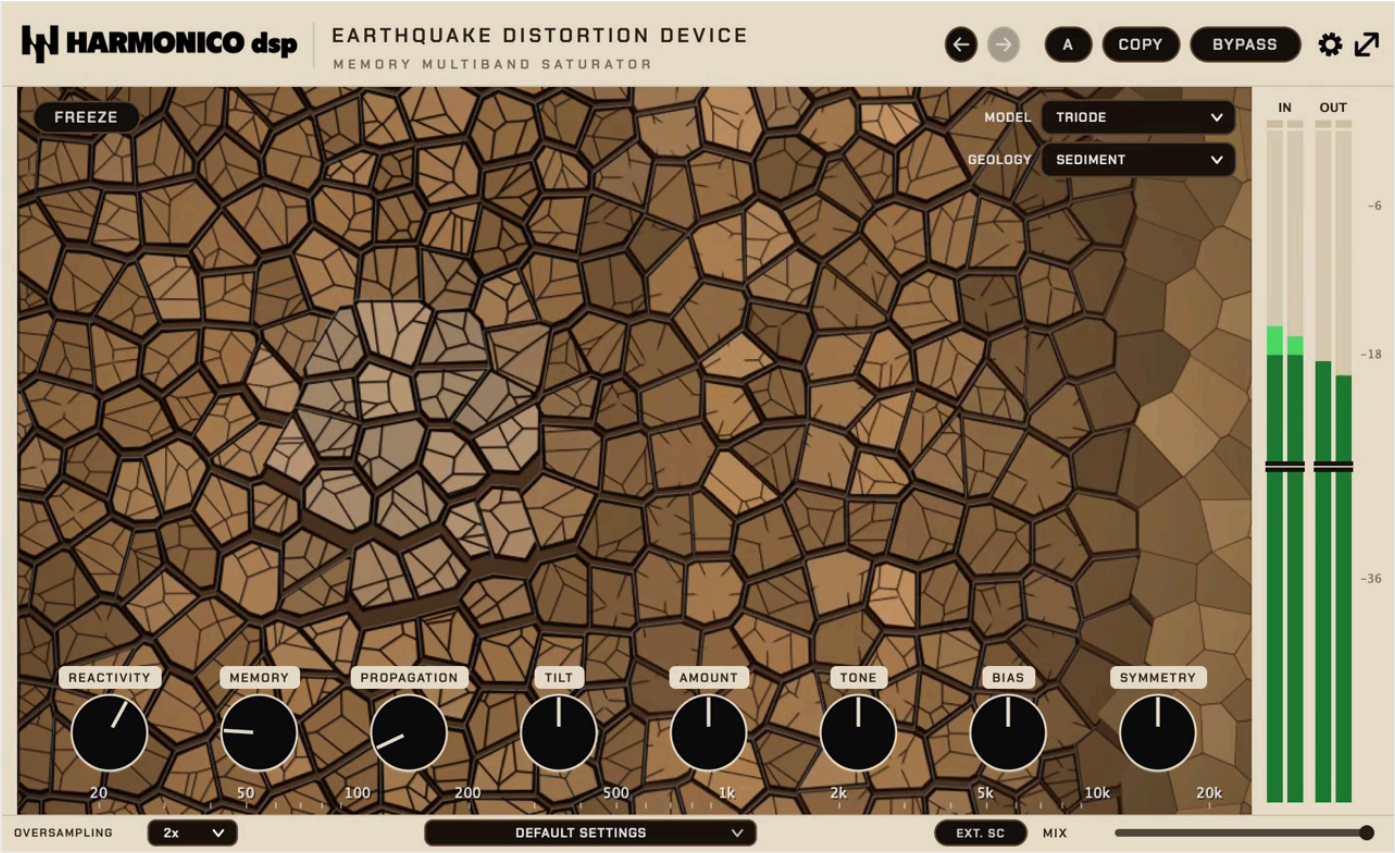
Earthquake Distortion Device divise votre signal en bandes de fréquences et pousse chacune d'elles dans un modèle de saturation. Ce qui le distingue, c'est sa **mémoire** : un *terrain* d'argile accumule l'énergie spectrale de votre signal au fil du temps et se **fracture** là où l'énergie s'accumule. Ces dégâts régulent l'intensité avec laquelle chaque bande est poussée — si bien qu'un signal d'entrée identique sature *différemment* selon ce qui l'a précédé. La distorsion possède une mémoire (hystérésis), comme un matériau réel qui fatigue sous la contrainte.

Transparent au repos — par conception. La sortie correspond au *signal sec + les deltas de distorsion*, de sorte qu'un terrain non fracturé reste quasi identique bit à bit à votre entrée. À l'installation, **Reactivity est à 0** — augmentez-le en premier, sinon le plugin reste propre et vous « n'entendrez rien ».

Installation et activation

1. Lancez l'installateur (**macOS .pkg / Windows**). Il installe le VST3, l'AU (mac) et l'AAX. 2. Ouvrez le plugin dans votre DAW — il est **entièrement fonctionnel pendant 14 jours**. 3. Pour activer : cliquez sur l'**icône engrenage** → **Importer la licence...** → sélectionnez le fichier **.license** reçu dans votre e-mail d'achat. Déverrouillage instantané, hors ligne.

L'interface



- **Barre supérieure** — Model, Geology, Freeze, A/B, Copy, Bypass, engrenage (réglages), vumètres IN/OUT.
- **Centre** — le *terrain* vivant. Il se fracture là où l'énergie spectrale s'accumule.

C'est une **visualisation**, pas un réglage — lisez-la pour voir ce que fait la mémoire.

- **Potentiomètres du bas** (gauche → droite) — Reactivity, Memory, Propagation, Tilt, Amount, Tone, Bias, Symmetry.
- **Barre inférieure** — Oversampling, menu de présélections, Ext SC, Mix.

Réglages

RÉGLAGE	EFFET
Model	Le caractère de la saturation — 12 modèles (voir ci-dessous).

RÉGLAGE	EFFET
Geology	Le matériau du sol — il ne remplace pas vos potentiomètres, il <i>module les lois du terrain</i> (seuil de fracture, vitesse de cicatrisation/fracture, distance de propagation des ondes de choc). Voir les quatre sols ci-dessous.
Reactivity	La facilité avec laquelle le terrain se fracture — augmente la sensibilité à l'énergie vers le haut et abaisse le seuil de fracture vers le bas (les choses cassent plus tôt). Démarre à 0 : augmentez-le pour réveiller le plugin. Ce n'est pas un réglage de vitesse.
Memory	La durée de persistance des dégâts (l'hystérésis) — c'est votre potentiomètre d'évolution temporelle / de caractère.
Propagation	La distance sur laquelle une fracture se propage aux bandes voisines. Faible = localisé ; élevé = tout le spectre réagit ensemble.
Tilt	Pondère <i>où</i> l'action se situe le long du spectre (pondéré vers les graves ↔ pondéré vers les aigus) ; le centre est neutre.
Amount	Le niveau d'entrée dans la saturation — le « combien » principal.
Tone	Éclaircit/assombrit uniquement les harmoniques ajoutées (jamais le signal sec) — allège la distorsion sans amincir le fondamental.
Bias / Symmetry	Façonnent l'asymétrie de la courbe — ils ajoutent des harmoniques paires et déterminent la symétrie de l'écrêtage (épaisseur de type analogique).
Freeze	Verrouille le terrain actuel pour qu'il cesse d'évoluer — pour une texture figée.
Ext SC	Fracture le terrain à partir d'un sidechain externe plutôt que de l'entrée.
Oversampling	2× / 4× pour des aigus plus propres sur les réglages agressifs.
Mix	Sec/traité (saturation parallèle). L'auto-gain est activé par défaut (menu engrenage) — c'est pourquoi le niveau reste stable quand vous poussez Amount.

Les quatre sols (Geology)

- **Sediment** — réglage par défaut neutre, votre identité de référence.

- **Basalt** — dur : casse rarement mais intensément, reste local, longue mémoire (idéal pour « seuls les coups forts se déchirent »).
- **Ice** — se fissure au moindre souffle et se propage en chaîne à travers les bandes (cassant, en cascade).
- **Sand** — large, superficiel, presque aucune mémoire (couleur douce et diffuse).

Les 12 modèles

- **Triode · Tape · Transistor · Pentode · Transformer** — famille chaude/analogique, du subtil → à l'épais.
 - **Fuzz** — écrêtage dur : extrême, déchiré, quasi carré, agressif et brut.
 - **Wavefold** — repliement, richesse harmonique de type synthé.
 - **Waveshape** — mise en forme par polynômes de Chebyshev (ajoute des harmoniques spécifiques), sans repliement.
 - **Rectifier** — pleine onde (saveur à l'octave supérieure).
 - **Sinkhole · Fractal · Lorenz** — mises en forme expérimentales / chaotiques pour le sound design.
-

Recettes rapides

- **Cohésion et chaleur de bus** — Model *Transformer* + géologie **Sand**, Amount faible (~0,3), Mix ~45 %. (Ou *Tape*, Amount ~0,45, Mix ~65 %.)
 - **Batterie qui ne se déchire que sur les accents** — Model *Transistor* ou *Triode* + géologie **Basalt** (c'est le seuil élevé de Basalt qui fait que seuls les coups forts se fracturent — pas une Propagation faible).
 - **Texture évolutive (sound design)** — Model *Lorenz*, Reactivity ~0,6, Memory élevé, Amount ~0,6, puis **Freeze** pour figer un instant. (Reactivity doit être relevé, sinon il n'y a rien à figer.)
-

Astuces

- **Reactivity le réveille** (0 par défaut), puis **Memory** lui donne du caractère. Commencez par ces deux-là.
- Si le son paraît dur, montez l'**Oversampling** à 4x.

- Utilisez **Basalt** (ou baissez Reactivity) pour ne casser que sur les coups forts ; **Ice** pour tout faire crépiter.
- Le niveau saute quand vous poussez Amount ? L'**auto-gain** est activé par défaut — vous pouvez le désactiver dans le menu engrenage.

Spécifications et support

VST3 · AU · AAX — macOS & Windows. Essai complet de 14 jours. Des questions ? Consultez la **page de contact** sur harmonicodsp.com.