

Earthquake Distortion Device — Prise en main

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

Le concept

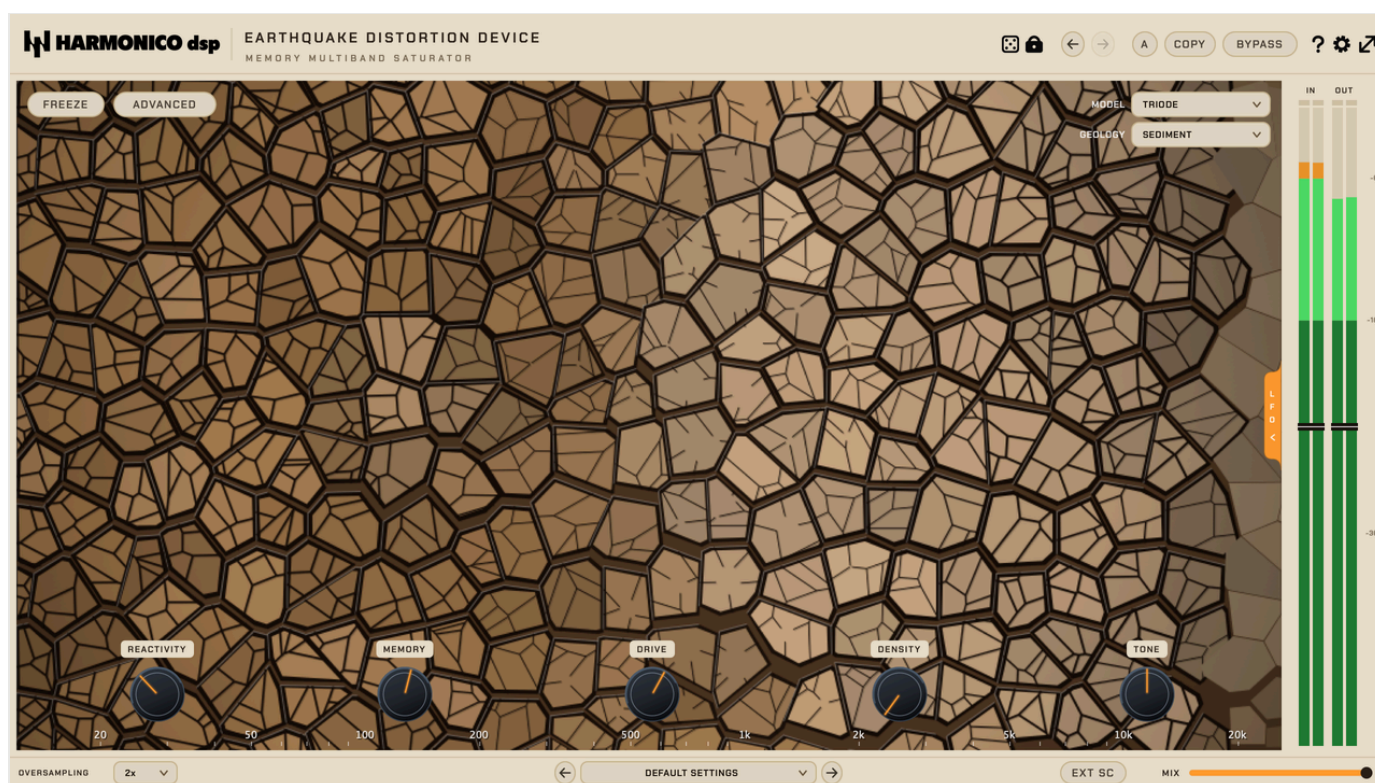
Earthquake Distortion Device divise votre signal en bandes de fréquences et pousse chacune d'elles dans un modèle de saturation. Ce qui le distingue, c'est sa **mémoire** : un *terrain* d'argile accumule l'énergie spectrale de votre signal au fil du temps et se **fracture** là où l'énergie s'accumule. 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.

Comment la chaîne fonctionne. L'étage de saturation ajoute des *deltas de distorsion par bande* par-dessus votre dry intact — un terrain non fracturé n'ajoute rien. Le signal passe ensuite **en série** dans l'étage de couleur du modèle et dans le clipper de sortie **Density**, qui compacte les crêtes que le terrain soit fracturé ou non. Donc : totalement transparent au repos seulement avec **Density à 0** ; aux réglages d'usine (Reactivity 0,25, Density 0,5) vous avez déjà une légère compaction des crêtes avant la moindre fracture.

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.

- **Knobs du bas** (gauche → droite) — Reactivity, Memory, Drive, Density, Tone.

Le pill **ADVANCED** (en haut à gauche, à côté de Freeze) révèle Propagation, Tilt et Bias.

- **Barre inférieure** — Oversampling, menu de présélections, Ext SC, Mix.

Réglages

RÉGLAGE	EFFET
Model	Le caractère de la saturation — 12 modèles (voir ci-dessous).
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). Défaut bas (0,25) : montez-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 (ADVANCED)	La distance sur laquelle une fracture se propage aux bandes voisines. Faible = localisé ; élevé = tout le spectre réagit ensemble.
Tilt (ADVANCED)	Pondère <i>où</i> l'action se situe le long du spectre (pondéré vers les graves ↔ pondéré vers les aigus) ; le centre est neutre.
Drive	Le niveau d'entrée dans la saturation — le « combien » principal.
Density	Clipper de sortie en série sur le signal entier (pas des harmoniques ajoutées) : unité à petit signal, seules les crêtes sont rasées — baisse le crest, densifie et colle. Agit même terrain au repos ; 0 = totalement transparent.
Tone	Éclaircit/assombrit uniquement les harmoniques ajoutées (jamais le signal sec) — allège la distorsion sans amincir le fondamental.
Bias (ADVANCED)	Façonne l'asymétrie de la courbe — ajoute des harmoniques paires (épaisseur 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	1x / 2x / 4x / 8x — traitement interne suréchantillonné pour des aigus plus propres sur les réglages agressifs (plus de CPU).
Mix	Sec/traité (saturation parallèle). L'auto-gain est activé par défaut (menu engrenage) — c'est pourquoi le niveau reste stable quand vous poussez Drive.

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.

LFO & modulation

Deux **LFO** assignables vivent dans le tiroir du bord droit (onglet **LFO**).

- **ASSIGN** — cliquez, puis cliquez n'importe quel knob pour y router le LFO

(plusieurs cibles par LFO possibles). **CLEAR** retire le routage ; les anneaux de modulation sur les knobs montrent la profondeur d'un coup d'œil.

- **RATE / DEPTH / PHASE** — vitesse (Hz libre ou divisions synchronisées),

quantité, décalage.

- **SYNC** — verrouille le LFO au **transport de l'hôte** : les cycles tombent

sur les temps pendant la lecture (PHASE décale le temps fort), donc ce que vous entendez est ce qui part au bounce.

- Les routages LFO sont **sauvés avec les presets et les slots A/B**, et remis à

zéro par **DEFAULT SETTINGS**.

Recettes rapides

- **Cohésion et chaleur de bus** — Model *Transformer* + géologie **Sand**, Drive faible (~0,3), Mix ~45 %. (Ou *Tape*, Drive ~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, Drive ~0,6, puis **Freeze** pour figer un instant. (Reactivity doit être relevé, sinon il n'y a rien à figer.)

Astuces

- **Reactivity le réveille** (0,25 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 Drive ? 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.

[← EARTHQUAKE DISTORTION DEVICE](#)

[TOUS LES PLUGINS](#)

[PDF ↓](#)

HARMONICO DSP · © 2026 · NICOLAS BARREAU (EI)

[À PROPOS](#)

[CONTACT](#)

[CONDITIONS](#)

[CONFIDENTIALITÉ](#)

[REMBOURSEMENTS](#)