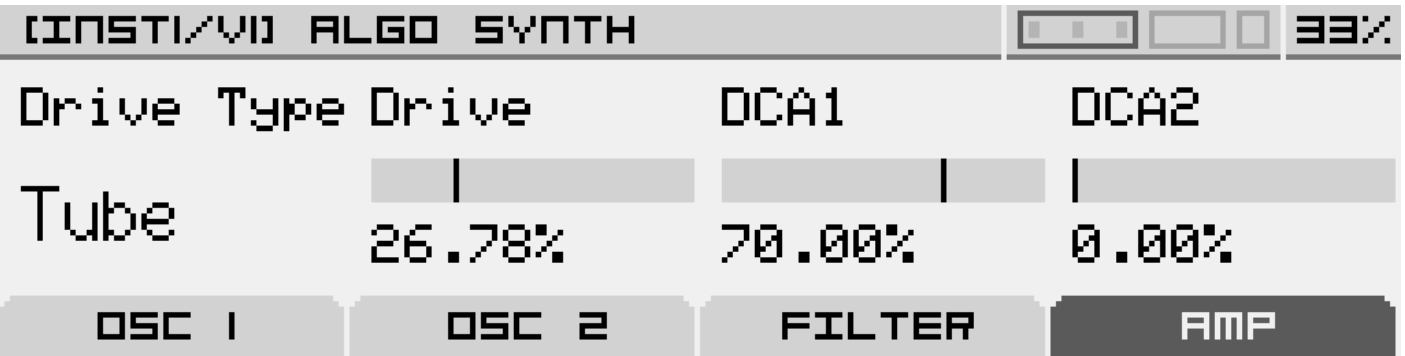


# Section Amp

Dans chaque Machine, la source sonore passe par une section de Filtre et est ensuite acheminée vers la même section Amp.

Chaque section Amp est ensuite acheminée vers le [Mixer](#).

## Écran principal de la section Amp



La section Amp est toujours sur l'onglet 4 dans chaque Machine.  
Cette onglet d'ampli offre des réglages liés à l'amplitude et à la distorsion :

Drive Type	Drive	DCA1	DCA2
Sélectionnez l'un des 29 algorithmes de distorsion. Lisez le tableau ci-dessous pour plus de détails sur chacun d'eux.	Contrôle la quantité de distorsion	Le premier Amplificateur Contrôlé Numériquement. DCA1 et DCA2 sont acheminés en série, avec 1 généralement modulé par la vélocité et 2 modulé par une enveloppe. Mais vous pouvez définir les modulations comme vous le souhaitez.	Le second Amplificateur Contrôlé Numériquement. DCA1 et DCA2 sont acheminés en série, avec 1 généralement modulé par la vélocité et 2 modulé par une enveloppe. Mais vous pouvez définir les modulations comme vous le souhaitez.

## Référence des algorithmes de distorsion

Type	Description
Off	Contourné

Type	Description
<b>Soft</b>	Applique un effet de saturation douce à un échantillon audio en ajustant l'amplitude de l'échantillon d'entrée en fonction d'un facteur de drive calculé, en utilisant une fonction tangente hyperbolique pour une distorsion non linéaire
<b>Medium</b>	Applique un effet de saturation moyenne à un échantillon audio en échelonnant l'amplitude de l'échantillon d'entrée avec un facteur de drive et en utilisant une fonction arc tangente pour obtenir une distorsion non linéaire plus douce.
<b>Hard</b>	Applique un effet de saturation dure à un échantillon audio en manipulant l'amplitude de l'échantillon avec un facteur de drive et en utilisant une combinaison de fonctions tangente hyperbolique et arc tangente pour une distorsion non linéaire plus agressive.
<b>Diode</b>	Applique une distorsion non linéaire basée sur une diode à un échantillon audio. Il échelonne l'échantillon d'entrée par un facteur de drive, le traite à travers un modèle de diode pour une distorsion non linéaire, puis mélange le signal traité avec le signal original en fonction de la quantité de drive, y compris un facteur de compensation de volume.
<b>Demon</b>	Applique un effet de distorsion à un échantillon audio en échelonnant l'échantillon avec un facteur de drive, en le traitant à travers une fonction sinusoïdale, puis en appliquant une non-linéarité de type diode, en mélangeant le résultat avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Soft Fold</b>	Applique une distorsion de pliage douce à un échantillon audio en échelonnant l'échantillon avec un facteur de drive, en le traitant à travers une fonction sinusoïdale pour créer un effet de pliage, et en mélangeant le résultat avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Diode Fold</b>	Applique une distorsion de pliage basée sur une diode à un échantillon audio en échelonnant l'échantillon avec un facteur de drive, en le traitant à travers un modèle de diode et une fonction sinusoïdale pour créer un effet de pliage, et en mélangeant le résultat avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive, y compris une compensation de volume
<b>Dual Frequency</b>	Applique une distorsion dépendante de la fréquence à un échantillon audio en divisant l'échantillon en composants de basse et haute fréquence à l'aide de filtres simples, en appliquant différents niveaux de saturation à chaque bande, puis en mélangeant les bandes traitées avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive

Type	Description
<b>Tube</b>	Simule une distorsion de type tube en échelonnant l'échantillon d'entrée avec un facteur de drive, en appliquant une transformation non linéaire pour imiter l'effet de saturation du tube, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Sigmoid</b>	Applique une distorsion de type tube en utilisant une fonction sigmoïde pour obtenir une saturation non linéaire douce, en échelonnant l'échantillon d'entrée avec un facteur de drive et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive.
<b>Tape Dynamics</b>	Applique une saturation dynamique en utilisant un filtre de pré-accentuation passe-haut, suivi d'une saturation tangente hyperbolique, puis d'un filtre de désaccentuation passe-bas, en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive.
<b>Tape Hysteresis</b>	Modélise l'hystérésis de bande en simulant le comportement d'hystérésis magnétique, en ajustant l'échantillon d'entrée en fonction des facteurs de coercivité et de rémanence, et en appliquant une fonction tangente hyperbolique pour saturer la magnétisation, en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive.
<b>Tape Curve</b>	Applique un effet de saturation de bande en approximant une courbe de saturation, en échelonnant l'échantillon d'entrée avec un facteur de drive, et en utilisant une transformation non linéaire pour imiter la réponse caractéristique de la saturation de bande
<b>Tape Noise</b>	Simule une saturation de bande avec du bruit ajouté en générant du bruit blanc, en appliquant une saturation tangente hyperbolique au signal bruyant, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive, y compris une compensation de volume pour des niveaux de drive plus élevés.
<b>Hard Clipping</b>	Applique une distorsion de clipping dur à un échantillon audio en limitant l'amplitude de l'échantillon à un seuil déterminé par le facteur de drive, en normalisant la sortie, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Fuzz</b>	Applique un effet de distorsion fuzz à un échantillon audio en échelonnant l'échantillon avec un facteur de drive, en utilisant une fonction exponentielle pour créer une distorsion non linéaire, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive

Type	Description
<b>Chebyshev</b>	Applique une série de polynômes de Chebyshev à un échantillon audio, en utilisant un facteur de drive normalisé pour créer un effet de distorsion harmonique complexe, puis mélange le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Half Rectifier</b>	Applique un effet de rectification à demi-onde à un échantillon audio en annulant les valeurs négatives, en échelonnant le signal rectifié avec un facteur de drive, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Full Rectifier</b>	Applique un effet de rectification à onde complète à un échantillon audio en prenant la valeur absolue de l'échantillon d'entrée, en l'échelonnant avec un facteur de drive, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
<b>Transistor</b>	Simule une saturation de type transistor en échelonnant l'échantillon d'entrée avec un facteur de drive, en appliquant une transformation non linéaire pour imiter les caractéristiques de saturation du transistor, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive.
<b>Dynamic</b>	Applique un effet de distorsion dynamique à un échantillon audio en échelonnant l'échantillon avec un facteur de drive modulé par l'enveloppe de l'échantillon, en utilisant une fonction tangente hyperbolique pour une distorsion non linéaire, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive.
<b>Asymmetric</b>	Applique une distorsion de clipping asymétrique à un échantillon audio en limitant l'amplitude de l'échantillon à différents seuils positifs et négatifs en fonction d'un facteur de drive échelonné, en normalisant le signal clippé, et en le mélangeant avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive.
<b>Feedback</b>	Applique un effet de distorsion basé sur le feedback à un échantillon audio en ajoutant un signal de feedback, échelonné par un facteur de gain dérivé du drive, à l'échantillon d'entrée puis en appliquant une fonction tangente hyperbolique pour une distorsion non linéaire, en mettant à jour le feedback avec l'échantillon traité
<b>Zero Crossing</b>	Introduit une distorsion aux passages à zéro en ajoutant un petit pic à l'échantillon audio chaque fois qu'il traverse zéro, avec la magnitude du pic déterminée par un facteur de drive normalisé, et met à jour le dernier échantillon pour de futures comparaisons.

Type	Description
Bit Reaper	Applique un effet de réduction de bits à un échantillon audio en échelonnant le facteur de drive, en l'utilisant pour déterminer un facteur de décimation, puis en appliquant une réduction de bits à l'échantillon, suivie d'une saturation non linéaire utilisant une fonction tangente hyperbolique, en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
Sample Reaper	Applique un effet de réduction de taux d'échantillonnage en maintenant la valeur du dernier échantillon pour une durée déterminée par le facteur de drive, en mettant à jour l'échantillon uniquement lorsque le compteur dépasse un seuil, et en mélangeant le signal traité avec l'échantillon original en fonction de la quantité de drive
Sample Reduction	Réduit le taux d'échantillonnage d'un signal audio en maintenant la valeur de l'échantillon actuel pour un certain nombre d'itérations déterminé par un facteur de réduction échelonné par le drive, abaissant ainsi effectivement le taux d'échantillonnage perçu
Bitwise	Applique un effet de distorsion bitwise à un échantillon audio en effectuant une opération XOR entre l'échantillon et une valeur échelonnée par le drive, puis en normalisant le résultat et en l'échelonnant en fonction de la quantité de drive
Ring Modulation	Applique un effet de modulation en anneau à un échantillon audio en multipliant l'échantillon avec une onde sinusoïdale à une fréquence déterminée par le facteur de drive, en mettant à jour la phase du signal de modulation pour maintenir une modulation continue