

6.2.4 Liés à l'ajout d'effets

6.2.4.1 Reve

Principes

MM.Reve est un instrument virtuel d'effet. Celui-ci ne produit pas de son ni d'image mais agit sur le son et l'image d'un autre pupitre ou d'une entrée micro par exemple. L'effet de MM.Reve est la réverbération. C'est un effet sonore visant à reproduire l'ambiance d'un lieu plus ou moins vaste, de la chambre à la cathédrale, et à donner une certaine présence au son.

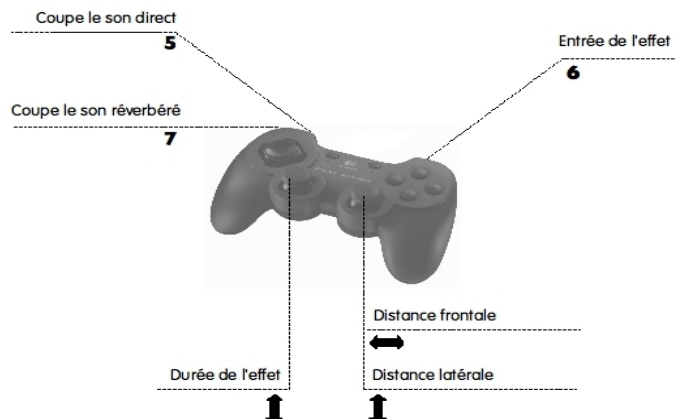
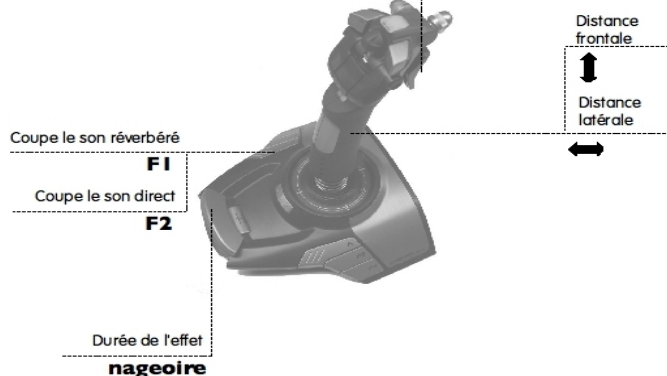
Pistes

"Jeïta ou murmure des eaux" de François Bayle, écrit en 1969, s'inspire des sonorités d'une grotte du Liban. Les 1ères pièces de Bernard Parmegiani.

Entrée de l'effet
Clic gauche



Entrée de l'effet
gâchette



Paramètres AUDIO de l'instrument MM.REVE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Declenche son	@norm 1.	Active ou désactive l'entree du son dans la reverberation
Volume de sortie	@min 0. @max 100. @norm 80.	Volume de sortie de l'instrument
Gain d'entree	@min 0. @max 100. @norm 100	Volume d'entree de l'instrument
DryWet	@min 0. @max 100. @norm 50.	Définit la proposrtion de signal transformé par la réverbération
Mute son direct	@norm 0.	Coupe le son direct
Mute reverberation	@norm 0.	Coupe la réverbération
Volume reverberation	@min 0. @max 100. @norm 80.	Volume de la réverbération
Feedback	@min 0. @max 100. @norm 70.	Quantité de réinjection du signal dans la réverbération
Temps reverberation	@min 0. @max 100. @norm 100	Duree du retard maximum de la réverbération
Echos courts	@min 0. @max 100. @norm 100	Volume des pre echos courts
Echos longs	@min 0. @max 100. @norm 100	Volume des pre echos longs
Distance frontale	@min 0. @max 100. @norm 100	Simule la distance frontale du son
Distance laterale	@min 0. @max 100. @norm 70.	Simule la distance latérale du son
Filtrage passe-bas	@min 0. @max 100. @norm 100.	Frequence du filtre passe bas dans la réinjection de la réverbération

Paramètres VIDEO de l'instrument MM.REVE

Nom	Min, Max, Neutre, Unité	Aide contextuelle
Declenche image	@norm 100.	Active ou désactive la transformation de l'image quand la valeur > 0
Intensite lumineuse	@max 100. @norm 100.	Intensité visuelle de l'image
Position X	@norm 0.	Déviation horizontale de l'image réinjectée
Position Y	@norm 0.	Déviation verticale de l'image réinjectée
Position Z	@norm 0.	Déviation en profondeur de l'image réinjectée
Rotation X	@norm 0.	Rotation suivant l'axe horizontal (en degré) de l'image réinjectée
Rotation Y	@norm 0.	Rotation suivant l'axe vertical (en degré) de l'image réinjectée
Rotation Z	@norm 0.	Rotation suivant l'axe de profondeur (en degré) de l'image réinjectée
Taille X	@norm 1.	Multiplication par la valeur de la dimension horizontale de l'image réinjectée
Taille Y	@norm 1.	Multiplication par la valeur de la dimension verticale de l'image réinjectée
Taille Z	@norm 1.	Multiplication par la valeur de la dimension en profondeur de l'image réinjectée
Rouge	@min 0. @max 255. @norm 90.	Intensité de la composante rouge de l'image de feedback
Vert	@min 0. @max 255. @norm 90.	Intensité de la composante vert de l'image de feedback
Bleu	@min 0. @max 255. @norm 90.	Intensité de la composante bleu de l'image de feedback
Rotation texture	@norm 0.	Rotation en degré de la texture du plan de feedback
Zoom X	@norm 1.	Zoom horizontal de la texture du plan de feedback
Zoom Y	@norm 1.	Zoom vertical de la texture du plan de feedback
Ancrage texture X	@norm 0.5	Position horizontale de la texture du plan de feedback
Ancrage texture Y	@norm 0.5	<i>Position verticale de la texture du plan de feedback</i>
Feedback on/off	@norm 1.	Active ou désactive le feedback video